

PENERAPAN KONSEP SEMANTIK PADA WADAH EDUKASI NON-FORMAL INDUSTRI PUSAKA KRETEK

Irwanda Restu Hadi Perbawa, Kusumaningdyah Nurul Handayani, Suparno
Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta
Irwandarestu@gmail.com

Abstrak

Industrial heritage merupakan industri yang memiliki peran penting bagi perkembangan kota namun pada saat ini seringkali terlupakan keberadaannya. Salah satu kota di Indonesia yang memiliki identitas industrial heritage adalah Kabupaten Kudus dengan industri kreteknya. PT Djarum dengan CSR Djarum Foundationnya adalah salah satu pelaku industri kretek yang paling berpengaruh di Kudus melalui kegiatan ekonomi, pendidikan, seni dan sosial. Sejak berdiri lebih dari 50 tahun lalu, PT Djarum memiliki beberapa aset industrial heritage. Salah satu industrial heritage tersebut adalah Bangunan Djarum Brak Bitingan Lama sebagai salah satu bangunan industri kretek pertama milik PT Djarum. Berdasarkan arti penting keberlanjutan industrial heritage, maka diperlukan suatu aktivitas edukasi non-formal untuk menjaga aset pusaka PT Djarum. Penambahan aktivitas baru tersebut menyebabkan perlunya rancangan yang secara peruangan, zoning kawasan dan tampilan dapat menginterpretasikan penambahan fungsi baru. Berdasarkan hal tersebut, maka perancangan wadah edukasi non-formal diselesaikan melalui pendekatan semantik yang berpedoman pada kaidah infill design. Kebutuhan yang diperlukan bangunan Djarum Brak Bitingan Lama dalam mewadahi aktivitas edukasi non-formal adalah melalui (1) perencanaan peruangan; (2) perancangan zoning kawasan; (3) perancangan tampilan bangunan. Semantik pada arsitektur bertujuan untuk membentuk interpretasi objek rancangan yang akan diterima oleh pengguna. Infill design digunakan sebagai acuan dalam penambahan atau penyisipan bangunan dalam suatu lahan kosong yang berada di kompleks lingkungan dengan karakter yang kuat. Permasalahan arsitektural yang berupa peruangan, zoning site dan tampilan bangunan tersebut secara semantik diselesaikan melalui penerapan variabel pola, variabel letak dan variabel bentuk. Penerapan semantik pada penambahan ruang preservasi, edukasi, dan produksi menggunakan referent kemanfaatan cengkeh.. Penerapan variabel letak pada zoning merujuk referent cluster bunga cengkeh. Penerapan variabel bentuk di tampilan bangunan merujuk pada referent aroma kretek.

Kata kunci: edukasi non-formal, industri pusaka kretek, infill design, semantik,

1. PENDAHULUAN

Industrial heritage merupakan industri yang memiliki peran penting bagi perkembangan kota namun pada masa modern ini seringkali terlupakan keberadaannya. Pengertian *industrial heritage* adalah industri yang memiliki nilai sejarah, teknologi, sosial-arsitektural, atau ilmiah, yang terdiri dari bangunan, mesin, gudang, pabrik, tambang, transportasi, serta tempat yang digunakan sebagai wadah interaksi yang terkait dengan industri (ICOMOS, 2003). *Industrial heritage* dengan nilai pentingnya tersebut pada beberapa saat terakhir mulai dilupakan eksistensinya. Hal tersebut bisa dilihat dari beberapa kejadian penggusuran terhadap bangunan-bangunan *industrial heritage*. Salah satu contohnya adalah penggusuran bangunan *industrial heritage* PT. Saripetojo di Kota Surakarta. Bangunan tersebut merupakan eks pabrik es yang telah terkategoriikan sebagai suatu bangunan yang mempunyai nilai sejarah namun digusur untuk pusat perbelanjaan. Kejadian penggusuran tersebut menyebabkan nilai sejarah yang berada pada bangunan juga turut menghilang (<https://www.kompasiana.com/darmasurya/5500e32a8133110b1afa7e2a/mal-kembali-dibangun-di-lahan-bangunan-bersejarah>, 2016).

Kabupaten Kudus dengan identitas kretek *industrial heritage*-nya memiliki dampak terhadap masyarakat dengan cakupan yang luas. Aktivitas *industrial heritage* tersebut berupa aktivitas industrial rokok kretek. Terlepas dari segala kontroversinya, aktivitas industrial rokok kretek di Kudus

tidak hanya memiliki peran penting bagi kehidupan masyarakat Kabupaten Kudus saja, namun juga memiliki dampak bagi Indonesia dalam cakupan yang lebih luas. Data pada tahun 2009 total produksi Kretek mencapai 58,9 milyar batang yang dihasilkan dari 209 unit industri di Kudus yang di distribusikan ke berbagai wilayah Indonesia. PT. Djarum adalah salah satu pelaku industri kretek yang paling berpengaruh dalam perkembangan kehidupan masyarakat Kabupaten Kudus. PT. Djarum tersebut berperan dalam perkembangan kehidupan masyarakat Kabupaten Kudus sejak tahun 1952 melalui sektor perekonomian, sektor ketenagakerjaan, hingga sektor-sektor yang lain melalui program CSR Djarum Foundation. PT Nojorono bersama PT Djarum merupakan produsen terbesar industri rokok di Kabupaten Kudus dengan rasio produksi 98,43% atau 58,0 miliar batang. Industri PT Djarum yang berkembang pesat kemudian turut mempengaruhi sumbangsuhnya kepada masyarakat melalui CSR Djarum Foundation. Djarum foundation bertujuan untuk membantu masyarakat lokal maupun masyarakat luas dalam berbagai bidang mulai dari seni, olahraga, pendidikan, sosial hingga lingkungan. Salah satu hasil dari kegiatan ini di bidang olahraga adalah atlet legenda bulu tangkis Indonesia Liem Swi King yang turut difasilitasi oleh PT Djarum.

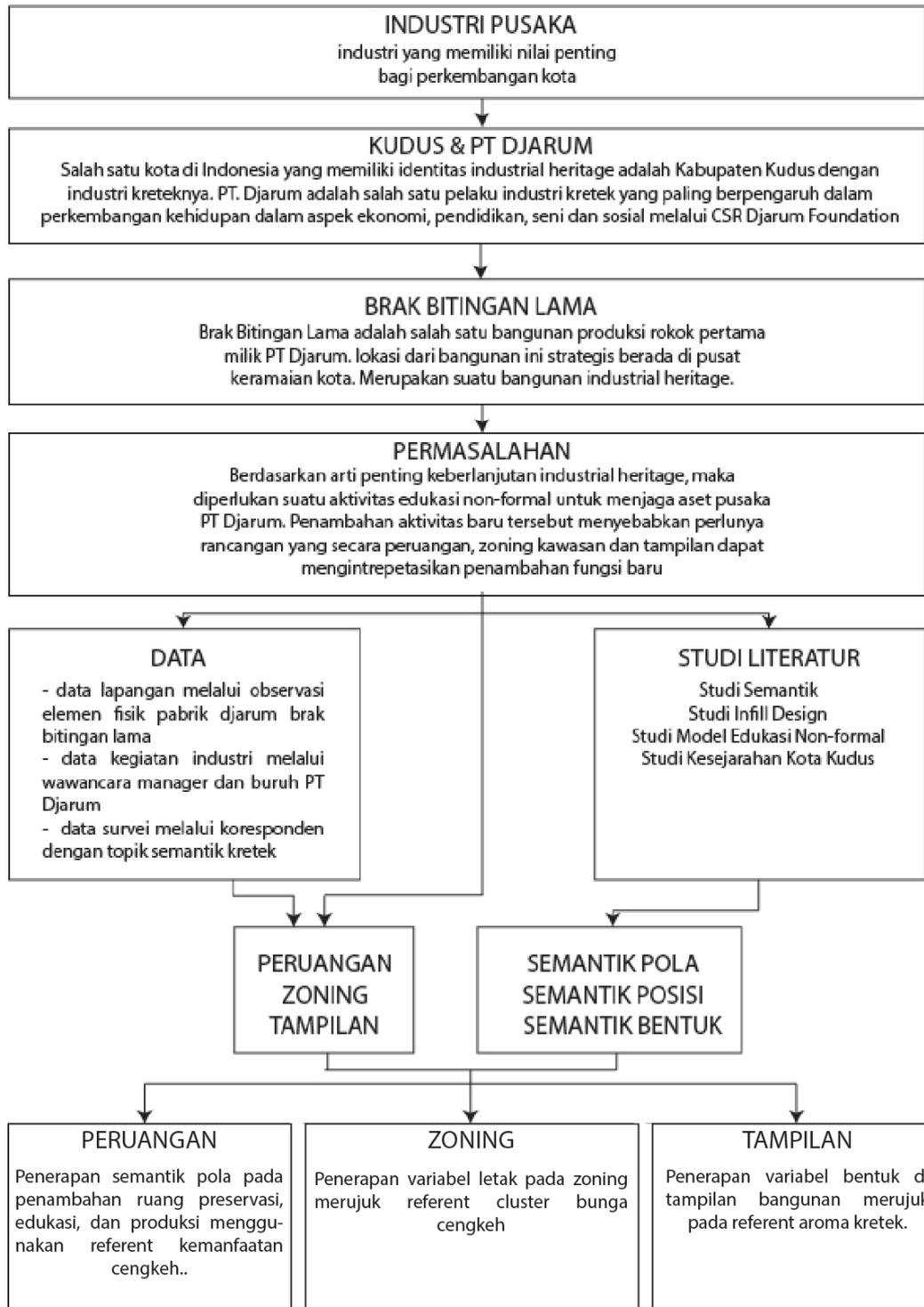
Bangunan Djarum Brak Bitingan Lama adalah salah satu bangunan yang berperan penting sebagai aset *industrial heritage* PT Djarum hingga saat ini. Indikator dalam menentukan peran penting bangunan ini berdasarkan keaslian lokasi, fisik dan kegiatan yang dapat ditemukan pada bangunan Djarum Brak Bitingan Lama. Bangunan Djarum Brak Bitingan Lama adalah salah satu bangunan pertama yang digunakan oleh PT Djarum untuk aktivitas produksi rokok kretek hingga saat ini. Bangunan yang terletak pada jalan Lukmono Hadi, Kabupaten Kudus tersebut, pada saat ini digunakan sebagai pabrik hasil produksi sigaret kretek tangan.

Edukasi non-formal adalah upaya untuk melindungi keberadaan industri pusaka pada bangunan Djarum Brak Bitingan Lama yang ditujukan bagi generasi mendatang. Gagasan aktivitas edukasi non-formal adalah untuk menjaga kemungkinan terjadinya keterlambatan kesadaran pada perlindungan aset industri pusaka. Salah satu contoh keterlambatan kesadaran tersebut adalah kejadian penggusuran bangunan pusaka PT Saripetojo yang telah disinggung di atas. Oleh karena itu arti penting aktivitas edukasi non-formal ini perlu dilakukan untuk menghindari kejadian yang sama terulang, pada Bangunan Djarum Brak Bitingan Lama khususnya.

Perancangan wadah edukasi non-formal di bangunan Djarum Brak Bitingan Lama diselesaikan melalui pendekatan semantik yang berpedoman pada kaidah *infill design*. Berdasarkan Harimurti (1982) semantik pada dasarnya merupakan salah satu cabang linguistik yang mengkaji terjadinya berbagai kemungkinan makna suatu kata dan pengembangannya seiring dengan perubahan dalam masyarakat bahasa. Sehingga pendekatan semantik pada arsitektur bertujuan untuk membentuk makna rancangan yang akan diterima oleh pengguna. Pada teori semantik dijelaskan 5 variabel yang membentuk interpretasi akan objek yaitu variabel bentuk, variabel ukuran, variabel pola, variabel bahan dan variabel letak. Pengertian *Infill design* secara arsitektural adalah penambahan atau penyisipan bangunan dalam suatu lahan kosong yang berada pada kompleks lingkungan dengan karakter yang kuat (Awal, 2011). Kaidah *infill design* tersebut membantu dalam proses penyesuaian fungsi dan bentuk fisik bangunan baru ke dalam bangunan asli.

Kebutuhan yang diperlukan bangunan Djarum Brak Bitingan Lama dalam memwadahi aktivitas edukasi non-formal secara arsitektural adalah melalui perencanaan peruangan, perancangan *zoning* kawasan serta perancangan tampilan bangunan. Perencanaan peruangan dan perancangan *zoning* dibutuhkan untuk memwadahi aktivitas edukasi yang akan ditambahkan pada bangunan industri Djarum Brak Bitingan Lama. Perancangan tampilan bangunan adalah untuk membentuk kesan bagi pengguna yang menyesuaikan identitas pada bangunan Djarum Brak Bitingan Lama. Permasalahan tersebut secara semantik diselesaikan melalui penerapan variabel pola, variabel letak dan variabel bentuk. Penyelesaian permasalahan peruangan diselesaikan melalui variabel pola semantik, yang berupa pembentukan komposisi atau pola dalam peruangan. Permasalahan *zoning site* diselesaikan melalui variabel letak semantik dimana pemaknaan objek yang ditentukan berdasarkan letak dan posisi objek

pada lingkungannya. Penyelesaian perancangan tampilan bangunan diselesaikan melalui penerapan variabel bentuk semantik. Perancangan tampilan bangunan tersebut disesuaikan dengan ciri-ciri bentuk dan wujud suatu objek ke dalam bangunan.



Gambar 1. Skema Penelitian Penerapan Konsep Semantik Pada Wadah Edukasi Non-Formal Industri Pusaka Kretek

2. METODE PENELITIAN

Studi literatur dilakukan dengan melakukan kajian pada berbagai sumber pustaka, yaitu: buku Kudus Kota Kretek (Asy'ari, 2010), buku Kretek Pusaka Nusantara (Sunaryo, 2013), Kudus Dan Sejarah Rokok Kretek (1983) untuk mendapatkan informasi tentang kronologi dan aktivitas industri kretek di Kabupaten Kudus. Tinjauan literatur mengenai semantik menggunakan buku Semantik 2 Pemahaman Ilmu Makna (Djadjasudarma, 1993) dan buku Kamus Linguistik (Kridalaksana, 2008). Panduan untuk *infill design* mengacu pada Panduan Konservasi Bangunan Bersejarah Masa Kolonial (Awal, 2011), *The Nizhny Tagil Charter for the Industrial heritage* (ICOMOS, 2003) dan Peraturan Pemerintah Kabupaten Kudus.

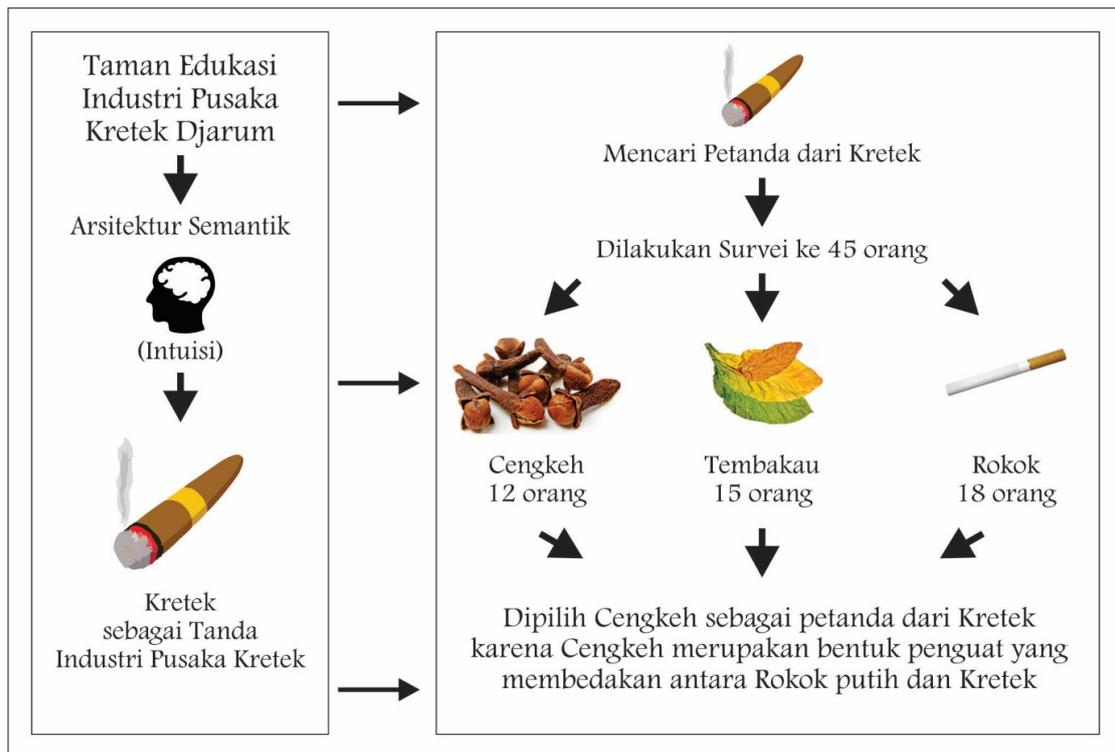
Studi preseden dilakukan untuk mendapatkan informasi secara aktual mengenai aktivitas industri kretek serta bentuk fisik dari bangunan yang mewadahnya. Studi preseden dilakukan melalui kunjungan terhadap Djarum Oasis yang merupakan kawasan industri rokok PT Djarum. Selain itu studi preseden dilakukan pada *House of Sampoerna*, *Blegny-Mine*, *Friars Mill* dan *Revitalization of Industrial heritage* melalui studi media. Berikut tujuan preseden yang ditinjau; (1) preseden Djarum Oasis: meninjau pengolahan *landscape* sebagai penunjang kejenuhan karyawan dan pengunjung; (2) preseden *House of Sampoerna*: meninjau dari fungsi museum yang ada pada *House of Sampoerna*; (3) preseden *Blegny-Mine*: meninjau museum kegiatan karyawan yang mampu menjadi daya tarik dari pengunjung; (4) *Friars Mill*: meninjau *infill design* yang ada pada tampilan bangunan *Friars Mill*; (5) *Revitalization of Industrial heritage*: meninjau *infill design* yang ada pada tampilan bangunan *Revitalization of Industrial heritage*.

Studi lapangan dilakukan di Bangunan Djarum Brak Bitingan Lama untuk mendapatkan informasi secara langsung di lapangan. Studi lapangan dilakukan dengan cara: observasi, dokumentasi dan wawancara. Studi lapangan dilakukan untuk memperoleh data tentang: kegiatan karyawan, tampilan bangunan, fungsi ruang yang ada pada situs Djarum Brak Bitingan Lama, fungsi bangunan eksisting dan pengolahan limbah yang ada di Djarum Oasis. Transkripsi data dilakukan pada data yang diperoleh dalam bentuk tulisan industri kretek, tulisan sejarah kretek, tulisan *Industrial heritage*, tulisan semantik, dan transkripsi dilakukan berdasarkan hasil rekaman wawancara oleh Manager *Public Affair* PT. Djarum tentang keberadaan PT. Djarum hingga hal yang paling dikhawatirkan secara pribadi dari salah satu Manager yang ada di PT. Djarum. Keseluruhan alur penelitian secara skematik ditunjukkan pada gambar (Gambar 1).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan *Infill design* sebagai jembatan antara desain bangunan bersejarah atau yang dipertahankan dengan desain bangunan baru, agar tercapainya keselarasan, keharmonisan dan kesatuan dalam desain objek rancang bangun. Proses penerapan *infill design* tersebut adalah (1) proses identifikasi data eksisting; (2) proses penetapan elemen yang perlu dan mempunyai nilai keaslian pada situs dan (3) proses pemaduan antara hasil proses semantik dengan hasil proses *infill design* ke dalam elemen arsitektural. Kaidah *infill design* yang diterapkan pada Bangunan Djarum Brak diterapkan di setiap permasalahan rancangan, dengan semantik mengikuti kaidah ini sebagai prioritas.

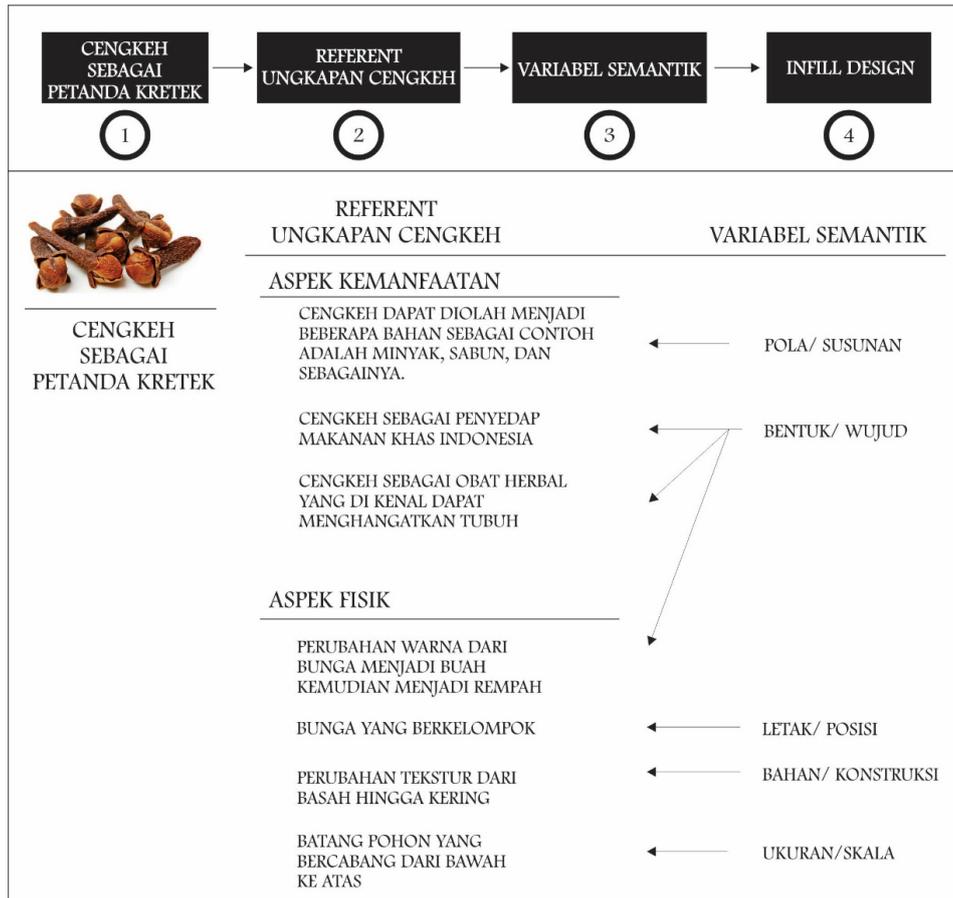
Penerapan semantik arsitektur pada perencanaan bangunan arsitektur memiliki beberapa langkah; yaitu (1) menetapkan tanda dan penanda industri pusaka kretek yang kemudian dimasukkan pada variabel semantik; (2) menetapkan penanda yang ada pada tanda industri pusaka kretek, mengingat penanda adalah kumpulan dari tanda-tanda; (3) menetapkan informasi-informasi penanda yang dimasukkan pada tanda industri pusaka kretek; (4) menetapkan informasi penanda dari tanda industri pusaka kretek yang dimasukkan ke dalam variabel semantik arsitektur dan (5) menetapkan penerapan variabel semantik ke dalam elemen-elemen arsitektural yaitu peruangan, *site*, tampilan bangunan (Gambar 2).



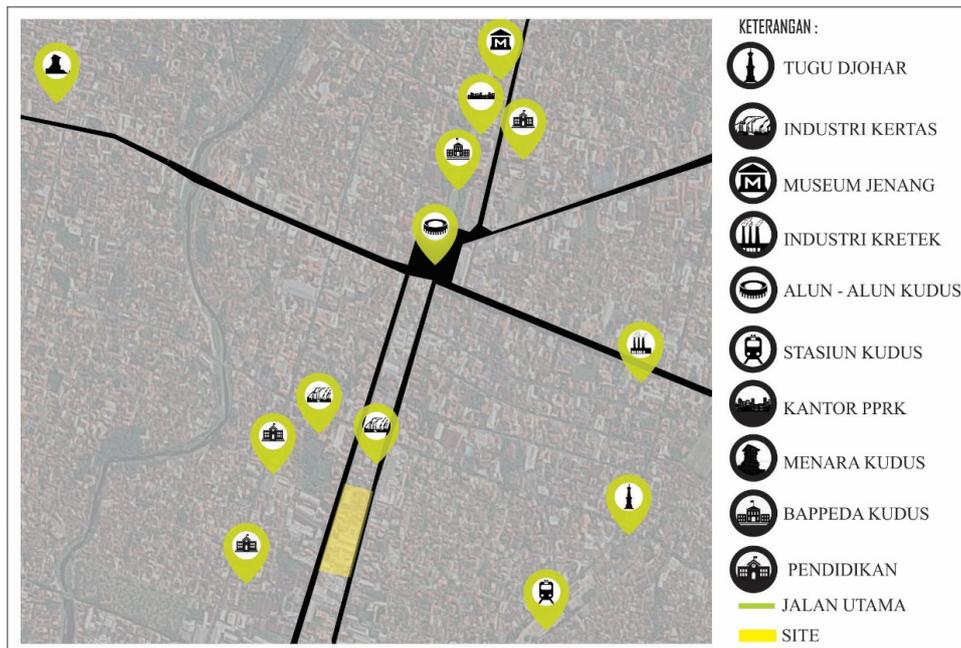
Gambar 2. Alur Pemilihan Tanda (kiri) Dan Penanda (kanan)

Pencarian tanda dilakukan dengan metode wawancara terhadap sejumlah koresponden, baik perokok aktif, perokok pasif, maupun bukan perokok. Wawancara dilakukan dengan memberikan pertanyaan mengenai hal apa yang dipikirkan dan responden ketahui tentang kretek. Dari 20 koresponden terdapat 18 orang menyebutkan rokok, disusul tembakau dengan 15 koresponden, kemudian cengkeh 12 koresponden. Tidak hanya 3 tanda tersebut yang disebutkan oleh koresponden tetapi juga terdapat kudu, aroma, asap dan lainnya. Tahap selanjutnya adalah melakukan pilihan pada 3 tanda tersebut menjadi 1 tanda, karena apabila 3 tanda tersebut dimasukkan ke dalam variabel semantik, yang terjadi adalah tidak adanya fokus pada desain. Cengkeh menjadi pilihan tanda dari industri pusaka kretek, karena cengkeh merupakan salah satu campuran yang berbeda pada rokok jenis kretek dengan rokok pada biasanya. Cengkeh merupakan rempah asli Indonesia yang menurut buku Kretek Kajian Ekonomi dan Budaya 4 Kota pada dahulunya cengkeh yang tumbuh subur di Minahasa diselundupkan ke Benua Afrika oleh para penjajah (Gambar 2). Penanda dari cengkeh dibagi menjadi 3 aspek yaitu aspek sejarah, aspek kemanfaatan, dan aspek fisik. Informasi-informasi yang terkandung pada setiap aspek mempunyai fungsi berbeda, aspek sejarah sebagai penguat pemilihan tanda, aspek kemanfaatan dan fisik cengkeh sebagai informasi pemasukan ke dalam variabel semantik. Informasi-informasi yang sudah dianalisis pada penanda cengkeh kemudian dimasukkan ke dalam variabel semantik, yaitu variabel bentuk atau wujud variabel pola atau susunan, variabel letak atau posisi (Gambar 3).

Lokasi Bangunan Djarum Brak Bitingan Lama adalah di Jalan Dr. Lukmono Hadi No.53, Panjuran, Kota Kudus, Kabupaten Kudus, Jawa Tengah. Secara umum, *site* terletak di pusat keramaian Kabupaten Kudus (Gambar 4). Pencapaian lokasi dari arah selatan dan utara berbeda arus sirkulasi. Namun dari kedua akses tersebut dapat menghubungkan *site* dengan lokasi-lokasi lain yang memiliki aktivitas berkaitan, seperti bangunan dengan fungsi wisata, edukasi dan transportasi



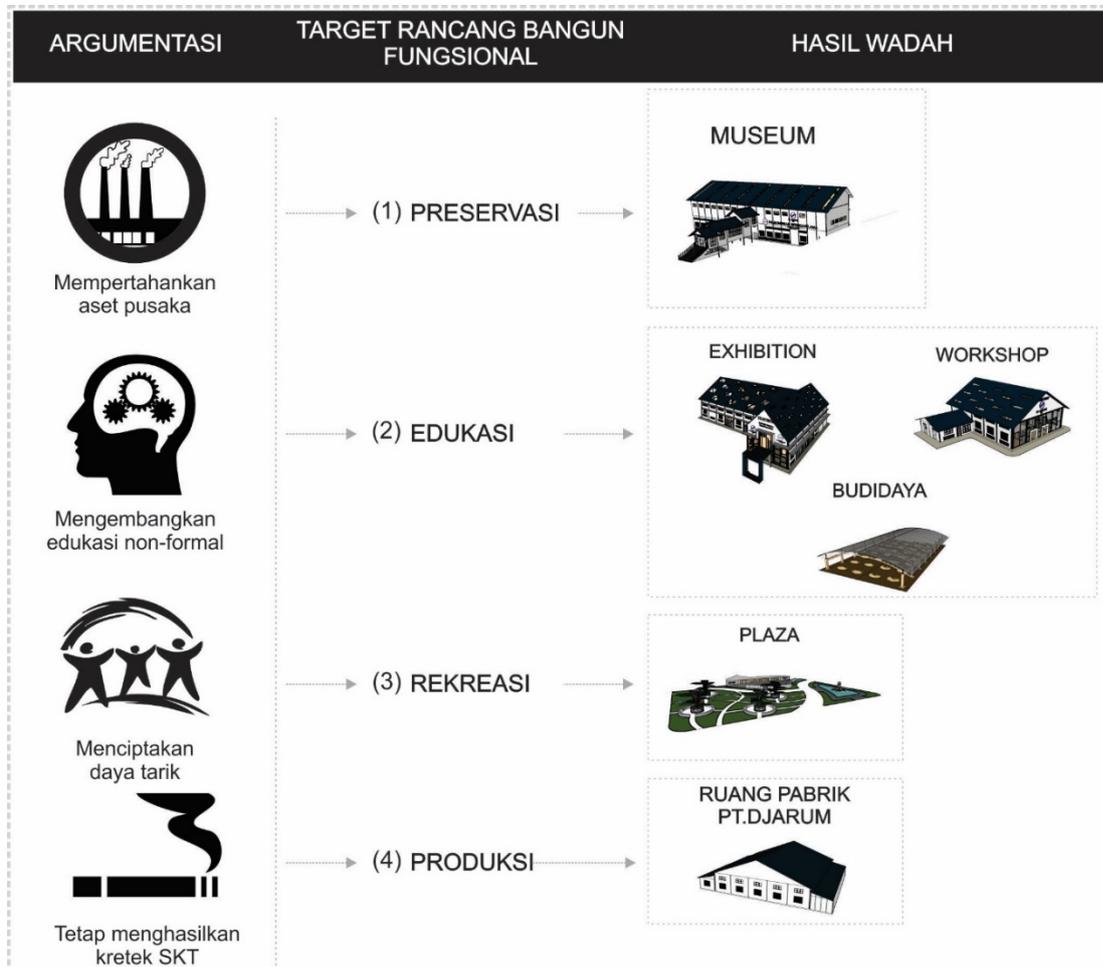
Gambar 3. Alur Ungkapan Cengkeh dan Pemasukan Kedalam Variabel Semantik



Gambar 4. Lokasi Bangunan Djarum Brak Bitingan Lama

Penerapan Variabel Semantik Pola pada Perancangan Peruangan

Penyelesaian permasalahan peruangan diselesaikan melalui variabel pola semantik, yang berupa pembentukan komposisi atau pola dalam peruangan. Perencanaan program ruang dibentuk berdasarkan aspek semantik dan *infill design* untuk menarik perhatian pengunjung. Hal ini dilakukan agar dapat menunjang keberlanjutan aset pusaka industri kretek. Konsep program peruangan berdasarkan *referent* kemanfaatan cengkeh sebagai variabel semantik pola. Konsep *infill design* merupakan dasar pada penambahan ruang edukasi, rekreasi, dan preservasi. Pengelompokan wadah tambahan berdasarkan pedoman dari *The Nizhny Tagil Charter for the Industrial heritage*, yaitu terdapat fungsi konservasi, pendidikan, presentasi dan interpretasi. Dari hal tersebut kemudian menciptakan empat jenis target rancang bangun fungsional; (1) preservasi; (2) edukasi; (3) rekreasi; dan (4) produksi. Kebutuhan wadah preservasi untuk mempertahankan aset pusaka dilakukan dengan penambahan fungsi ruang untuk memamerkan barang dan kegiatan yang mempunyai nilai pelestarian. Kebutuhan wadah edukasi untuk mengembangkan edukasi non-formal direspon dengan cara (1) penambahan ruang pameran karya seni yang mempunyai kaitan dengan industri kretek; (2) penambahan wadah pelatihan kerja meliputi teori dan praktek produksi SKT; (3) penambahan wadah pemaparan hasil pengolahan limbah cucian tembakau dan wadah pembudidayaan bibit cengkeh. Kebutuhan wadah rekreasi adalah menciptakan daya tarik untuk mereduksi kepenatan pengunjung dan karyawan. Kebutuhan wadah produksi untuk tetap menghasilkan kretek sigaret kretek tangan (SKT) terwadahi pada ruang pabrik PT. Djarum (Gambar 5).

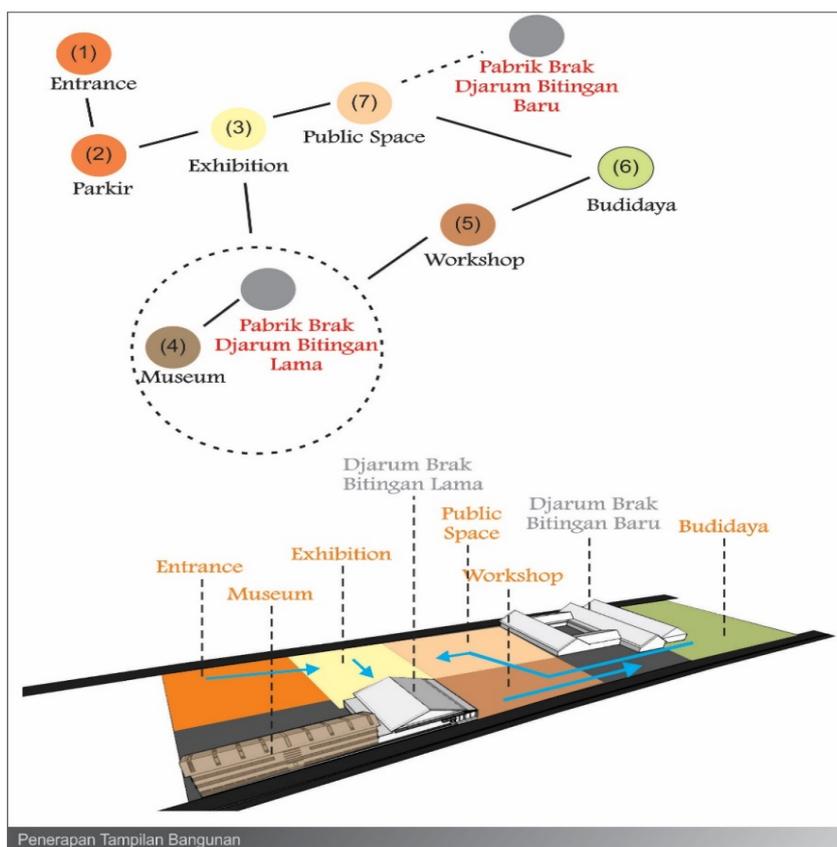


Gambar 5. Program Peruangan

Penerapan Variabel Semantik Posisi pada Perancangan Zoning Site

Permasalahan *zoning site* diselesaikan melalui variabel letak semantik. Variabel letak semantik tersebut menyebutkan bahwa pemaknaan objek ditentukan berdasarkan letak dan posisi objek pada lingkungannya. Dalam tercapainya konsep peletakan massa diperlukan beberapa pertimbangan. Pertimbangan tersebut meliputi sirkulasi berdasarkan pola interaksi dari target rancang bangun, aspek semantik dan *infill design*. Konsep peletakan massa pada aspek semantik menggunakan *referent* fisik cengkeh yaitu kesatuan kelompok bunga cengkeh yang mempunyai komposisi *cluster*, kemudian dimasukkan ke dalam variabel semantik letak atau posisi. Aspek *infill design* penataan pada ruang baru dipadukan sesuai dengan aktivitas edukasi, preservasi dan rekreasi.

Peletakan massa ekshibisi berada dekat dengan *main entrance* sebagai *in-out* dari aktivitas pengunjung. Peletakan tersebut dapat menyebabkan pengunjung secara tidak langsung melihat hasil karya seniman yang dipamerkan. Peletakan kelompok wadah *workshop* berdekatan dengan museum dan aset pusaka Djarum Brak Bitingan Lama. Peletakan *workshop* tersebut mempertimbangkan alur aktivitas yang direncanakan. Alur aktivitas tersebut yaitu pengunjung melihat aktivitas produksi kretek kemudian diarahkan untuk melakukan aktivitas pelatihan produksi melintin. Peletakan wadah kelompok budidaya berdekatan dengan wadah kelompok *workshop* arah utara. Pertimbangan dari peletakan wadah kelompok budidaya adalah alur aktivitas setelah pengunjung melakukan pelatihan kerja kemudian diarahkan melihat proses hulu-hilir dari pengolahan kretek. Mulai dari budidaya cengkeh pengolahan limbah cucian tembakau yang dapat dimanfaatkan kembali. Peletakan wadah kelompok *public space* berdekatan dengan wadah kelompok budidaya arah tenggara. Pertimbangan dari peletakan wadah kelompok *public space* adalah alur aktivitas setelah pengunjung melihat budidaya cengkeh kemudian pengunjung diarahkan untuk beristirahat dan menikmati *landscape* untuk mereduksi kepenatan (Gambar 6 dan7).



Gambar 6. Alur Sirkulasi Pengunjung



Gambar 7. Zoning Site



Gambar 8. Tampilan Bangunan Museum

Penerapan Variabel Semantik Bentuk pada Tampilan bangunan

Penyelesaian perancangan tampilan bangunan diselesaikan melalui penerapan variabel bentuk semantik. Perancangan tampilan bangunan tersebut disesuaikan dengan ciri-ciri bentuk dan wujud suatu objek ke dalam bangunan. Berdasarkan hasil survei mengenai *referent* cengkeh diketahui bahwa semantik dari cengkeh adalah aromanya, sehingga konsep tampilan bangunan adalah konsep penghawaan. Konsep pengaturan penghawaan bangunan tersebut tetap mempertimbangkan aspek *infill design*.

Konsep penghawaan pada aspek semantik menggunakan ungkapan kemanfaatan cengkeh yaitu menyebarkan aroma kretek seperti cengkeh sebagai penyedap khas makanan Indonesia. Penambahan dan pengubahan desain bukaan bangunan pada Djarum Brak Bitingan Lama dan Djarum Brak Bitingan Baru didasari dengan pedoman dari *infill design*. Hasil dari dua tujuan konsep

penghawaan adalah memaksimalkan titik perlubangan pada arah barat dan timur melalui hembusan angin yang berasal dari jalan Lukmono Hadi dan Jalan Ahmad Yani. Langkah lain adalah memaksimalkan peletakan penyebarkan aroma kretek pada bagian sela-sela alur angin yang di dalam site (Gambar 8).

Analisis angin terbagi menjadi dua tujuan yaitu sebagai sirkulasi udara pada bangunan dan alur hembusan angin. Berdasarkan analisis angin tersebut diketahui 2 sumber aliran angin yaitu angin yang berasal dari jalan Lukmono Hadi dan angin yang berasal dari jalan Ahmad Yani. Jalan Lukmono Hadi dan jalan Ahmad Yani merupakan jalan dengan satu arah dan merupakan jalur cepat, sehingga hembusan angin yang ditimbulkan relatif kencang. Hembusan angin pada jalan Lukmonohadi berawal dari arah selatan kemudian masuk dalam site ke arah timur, sedangkan hembusan angin pada jalan Ahmad Yani berawal dari arah utara kemudian masuk dalam site ke arah barat (Gambar 8).

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan analisis yang dijelaskan dalam pembahasan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penerapan semantik pada wadah edukasi non-formal industri pusaka kretek adalah:

- a) Penerapan variabel semantik pola pada konsep program penambahan ruang diwujudkan berdasarkan penanda kemanfaatan cengkeh. Merujuk pada *infill design* maka penambahan ruang adalah ruang preservasi, edukasi dan rekreasi.
- b) Penerapan variabel semantik posisi pada konsep *zoning site* diterapkan berdasarkan *referent* cluster bunga cengkeh.
- c) Penerapan variabel semantik bentuk pada konsep tampilan bangunan diterapkan di aspek penghawaan. *Referent* yang menjadi pertimbangan yaitu *referent* aroma kretek. Aplikasi aspek semantik tersebut bertujuan untuk menyebarkan aroma kretek dari Djarum Brak Bitingan Lama dan Djarum Brak Bitingan Baru.

REFERENSI

- Asy'ari, H. (2009). Kudus Kota Kretek. Kudus: Djarum.
- Awal, H. (2011). Panduan Konservasi Bangunan Bersejarah Masa Kolonial. Jakarta: Pusat Dokumentasi Arsitektur.
- Djajasudarma, T, Fatimah. (1993). Semantik 2: Pemahaman Ilmu Makna. Bandung: PT. Refrika Aditama.
- ICOMOS. (2003). The Nizhny Tagil Charter for the *Industrial heritage*.
- Kompasiana. (2016). <https://kompasiana.com/2016/11/mal-kembali-dibangun-di-lahan-bangunan-bersejarah>; diakses tanggal 25 Juni 2017
- Margana, S. (2014). Kretek Indonesia Dari Nasionalisme Hingga Warisan Budaya. Yogyakarta: Puskindo.