

Disertasi mahasiswa Andalucia, yang berjudul "**Kajian Spirit of Place Untuk Meningkatkan Daya Tarik Wisata Di Kawasan Kota Medan, Indonesia**", sejalan dengan roadmap penelitian yang telah dikembangkan oleh dosen Dr. Ir. Dwi Lindarto, MT.

1. Topik Penelitian yang Sejalan dengan Fokus Dr. Dwi Lindarto Hadinugroho

- **Desain dan Konservasi Arsitektur Vernakular:**
Disertasi Andalucia membahas "Spirit of Place" dalam bangunan bersejarah, yang relevan dengan perhatian Dr. Dwi Lindarto pada **semiotika dalam arsitektur** dan pentingnya menjaga identitas budaya dalam desain ruang perkotaan.
- **Pengaruh Budaya dan Identitas Lokal dalam Desain:**
Konsep "Spirit of Place" yang dibahas dalam disertasi Andalucia berfokus pada elemen-elemen **tangible** (arsitektur, lansekap) dan **intangible** (memori, aktivitas budaya) untuk menciptakan daya tarik wisata, yang sangat berkaitan dengan fokus Dr. Dwi Lindarto pada **pelestarian budaya** dan integrasi teknologi dalam ruang perkotaan.

2. Metodologi Kualitatif Fenomenologi:

- **Pendekatan Penelitian:**
Disertasi ini menggunakan **metode kualitatif fenomenologi**, yang sejalan dengan pendekatan penelitian Dr. Dwi Lindarto, yang sering kali menggabungkan aspek kualitatif dalam memahami interaksi antara desain ruang dan penghuninya.
Fenomenologi membantu mengekspresikan **pengalaman subjektif manusia** terhadap ruang, yang sesuai dengan upaya Dr. Dwi Lindarto untuk menghubungkan teori dengan pengalaman pengguna dalam ruang kota.

3. Fokus pada Kota Bersejarah dan Konservasi:

- **Kawasan Bersejarah:**
Penelitian ini berfokus pada kawasan bersejarah seperti Istana Maimun dan Tjong A Fie Mansion, yang memiliki relevansi tinggi dengan studi Dr. Dwi Lindarto tentang **pengaruh arsitektur bersejarah terhadap identitas kota** dan bagaimana ini bisa digunakan untuk **menciptakan koneksi emosional** dengan masyarakat dan wisatawan.
- **Konservasi dan Pengembangan Wisata:**
Menganalisis bagaimana "Spirit of Place" dapat menjadi daya tarik wisata di Kota Medan sejalan dengan minat Dr. Dwi Lindarto terhadap **peran arsitektur berkelanjutan** dalam pengembangan perkotaan yang berkelanjutan.

4. Pengaruh Spirit of Place terhadap Daya Tarik Wisata:

- **Menghubungkan dengan Teori Daya Tarik Wisata:**
Disertasi Andalucia menegaskan bagaimana aspek fisik dan non-fisik dari "Spirit of Place" dapat meningkatkan daya tarik wisata. Ini mencerminkan perhatian Dr. Dwi Lindarto terhadap **integrasi elemen budaya** dan **keindahan visual** dalam desain kota, yang juga berfungsi sebagai daya tarik wisata, seperti dalam penelitiannya tentang desain

ruang perkotaan yang menggugah minat pengunjung dan meningkatkan kesadaran budaya.

5. Arah Penelitian dan Kontribusi Akademis:

- **Kontribusi pada Konservasi dan Pariwisata:**

Disertasi ini memberikan kontribusi signifikan terhadap pemahaman bagaimana **Spirit of Place** dapat mempengaruhi **konservasi kota bersejarah** dan memanfaatkan potensi wisata. Hal ini selaras dengan aspirasi Dr. Dwi Lindarto untuk mengembangkan teori-teori **desain berbasis budaya** yang memperkaya wacana ilmiah dalam **konservasi dan pengembangan kota**.

Roadmap Penelitian Dwi Lindarto Hadinugroho (Sampai Tahun 2030)

1. Tujuan dan Fokus Penelitian

- **Fokus Utama:** Arsitektur Vernakular Perkotaan, Semiotika, dan Teori Desain
 - **Fokus Sekunder:** Arsitektur Berkelanjutan dan Pengembangan di Ruang Perkotaan
 - **Fokus yang Berkembang:** Integrasi Teknologi Modern dengan Desain Perkotaan
-

2. Tujuan Jangka Pendek (2025–2027)

- **Menyelesaikan Proyek dan Publikasi yang Sedang Berjalan:**
 - Menyelesaikan penelitian mengenai semiotika dalam arsitektur vernakular perkotaan, termasuk studi-studi kasus yang relevan.
 - Memperoleh hasil penelitian dari kolaborasi lintas disiplin mengenai hubungan antara desain arsitektur, budaya, dan interaksi ruang perkotaan.
 - **Inisiatif Penelitian Kolaboratif:**
 - Membentuk kemitraan dengan universitas internasional untuk berbagi wawasan dan membangun pemahaman lintas budaya dalam bidang semiotika arsitektur.
 - Mengembangkan studi kasus bersama perencana perkotaan lokal untuk menerapkan prinsip desain dalam praktek nyata di wilayah ini.
-

3. Tujuan Jangka Menengah (2028–2029)

- **Mengembangkan Studi Semiotic dan Budaya dalam Arsitektur Perkotaan:**
 - Menerbitkan karya komprehensif tentang pengaruh semiotika dalam desain arsitektur perkotaan, berdasarkan penelitian dari berbagai studi kasus budaya.
 - Memulai proyek tentang interaksi antara desain arsitektur historis dan teknologi modern dalam ruang perkotaan.
 - **Perencanaan Perkotaan Berkelanjutan:**
 - Menyusun strategi desain untuk pengembangan perkotaan yang ramah lingkungan dengan fokus pada bangunan hemat energi dan desain berkelanjutan di Asia Tenggara.
 - Bekerja sama dengan lembaga pemerintahan untuk menerapkan teori-teori arsitektur berkelanjutan pada tantangan nyata yang ada di kawasan perkotaan.
-

4. Tujuan Jangka Panjang (2030 dan Seterusnya)

- **Kepemimpinan dalam Penelitian Desain:**
 - Menjadi pemimpin dalam studi semiotika dan budaya dalam arsitektur, serta memberikan kontribusi baru dalam teori-teori desain perkotaan berdasarkan hasil riset mendalam.
- **Pengembangan Kerangka Pendidikan dan Kebijakan:**
 - Menerbitkan buku atau serangkaian buku teks yang mengintegrasikan konsep semiotika dalam pendidikan arsitektur dan kebijakan pengembangan perkotaan yang berkelanjutan.
- **Desain Perkotaan Berbasis Teknologi:**

- Memimpin penelitian tentang penerapan teknologi modern (misalnya, AI, AR) dalam arsitektur perkotaan, dan bagaimana teknologi ini dapat mendukung pelestarian identitas budaya dalam lingkungan perkotaan yang semakin berkembang.
-

5. Sumber Pendanaan dan Kolaborasi yang Diajukan

- **Pendanaan:** Mencari dukungan dari hibah internasional, seperti dari Program Habitat PBB untuk penelitian mengenai pengembangan perkotaan berkelanjutan.
 - **Kolaborasi Internasional:** Berkolaborasi dengan lembaga global seperti Dewan Internasional untuk Penelitian dan Inovasi dalam Bangunan dan Konstruksi (CIB), serta lembaga-lembaga riset lainnya untuk mendukung pendanaan dan penelitian kolaboratif.
 - **Dukungan Pemerintah:** Mengajukan proyek kepada pemerintah lokal dan lembaga terkait yang fokus pada masalah pertumbuhan perkotaan di Asia Tenggara, dengan tujuan implementasi kebijakan berbasis hasil penelitian.
-

6. Topik Penelitian Potensial

- **Semiotik dalam Arsitektur Vernakular Perkotaan:** Meneliti bagaimana semiotika mempengaruhi cara masyarakat berinteraksi dengan desain arsitektur di perkotaan.
- **Desain Arsitektur Berkelanjutan di Lingkungan Tropis:** Penelitian tentang arsitektur berkelanjutan yang mengadaptasi kondisi tropis dan perubahan iklim.
- **Pendekatan Interdisipliner untuk Pelestarian Budaya dalam Arsitektur:** Studi tentang bagaimana desain arsitektur dapat melestarikan elemen-elemen budaya lokal.
- **Kota Pintar dan Teknologi dalam Arsitektur Perkotaan:** Penelitian tentang integrasi teknologi canggih seperti AI dan AR dalam desain kota pintar yang juga mempertimbangkan aspek sosial dan budaya.

**KAJIAN “SPIRIT OF PLACE” UNTUK MENINGKATKAN DAYA TARIK
WISATA DI KAWASAN KOTA MEDAN, INDONESIA**

DISERTASI

OLEH

ANDALUCIA

168121002/AR



**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS SUMATERA UTARA
MEDAN
2023**

**KAJIAN “SPIRIT OF PLACE” UNTUK MENINGKATKAN DAYA TARIK
WISATA DI KAWASAN KOTA MEDAN, INDONESIA**

DISERTASI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Doktor dalam Program Studi Ilmu Arsitektur dan Perkotaan pada Fakultas Teknik Universitas Sumatera Utara di bawah pimpinan Rektor Prof. Dr. Muryanto Amin, S.Sos, M.Si untuk dipertahankan di hadapan Sidang Terbuka Universitas Sumatera Utara.

Oleh:

**ANDALUCIA
168121002/AR**

**FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS SUMATERA UTARA
MEDAN
2023**

PERNYATAAN

Judul Disertasi

KAJIAN “SPIRIT OF PLACE” UNTUK MENINGKATKAN DAYA TARIK WISATA DI KAWASAN KOTA MEDAN, INDONESIA

Dengan ini penulis menyatakan bahwa disertasi ini disusun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Doktor pada Program Studi Ilmu Arsitektur dan Perkotaan pada Fakultas Teknik Universitas Sumatera Utara adalah benar merupakan hasil karya penulis sendiri.

Adapun pengutipan-pengutipan yang penulis lakukan pada bagian-bagian tertentu dari hasil karya orang lain dalam Disertasi ini, telah penulis cantumkan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ternyata ditemukan seluruh atau sebahagian disertasi ini bukan hasil karya penulis sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu penulis bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang penulis sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Medan, Juni 2023

Andalucia

Judul Disertasi : KAJIAN “SPIRIT OF PLACE” UNTUK
MENINGKATKAN DAYA TARIK WISATA
DI KAWASAN KOTA MEDAN, INDONESIA

Nama Mahasiswa : Andalucia

Nomor Pokok : 168121002

Program Studi : Ilmu Arsitektur dan Perkotaan (AR)

Menyetujui,

Prof. Ir. Nurlisa Ginting, MSc., PhD, IPM

Promotor

Dr. Ir. Dwira Nirfalini Aulia, MSc., IPM

Co-Promotor

Dr. Ir. Dwi Lindarto Hadinugroho, MT

Co-Promotor

Mengetahui:

Ketua Program Studi,

Dekan,

Dr. Ir. Dwira Nirfalini Aulia, MSc., IPM

Dr. Ir. Fahmi, ST., M.Sc., IPM

Tanggal Lulus: Juni 2023
Telah diuji pada Ujian Disertasi (Promosi)
Tanggal: Juni 2023

PANITIA PENGUJI DISERTASI

Ketua	: Prof. Ir. Nurlisa Ginting, M.Sc., PhD, IPM	USU Medan
Anggota	: Dr. Ir. Dwira Nirfalini Aulia, M.Sc., IPM	USU Medan
	Dr. Ir. Dwi Lindarto Hadinugroho, MT	USU Medan
	Dr. Phil. Ichwan Azhari, M.S.	UNIMED
	Dr. Ar. Achmad Delianur Nasution, S.T., M.T., IAL., AA., IAP., GP	USU Medan
	Dr. Wahyuni Zahrah, S.T., M.S.	USU Medan

Dengan Surat Keputusan
Rektor Universitas Sumatera Utara
Nomor :
Tanggal : Juni 2023

ABSTRAK

Setiap tempat atau kawasan memiliki “jiwa” yang dapat dirasakan manusia yang menciptakan citra atau karakter dari tempat tersebut. Untuk merasakan jiwa dari suatu tempat (*spirit of place*), maka tempat tersebut harus memiliki atmosfer yang memberikan makna khusus. Penelitian yang membahas mengenai studi *spirit of place* dan apa saja yang dapat membentuk *spirit of place* tersebut di suatu kawasan atau bangunan bersejarah masih belum dikembangkan. *Spirit of place* terbentuk dari aspek *tangible* yang berupa suatu bangunan, lingkungan, atau benda-benda buatan manusia, serta aspek *intangible* yang berupa memori, narasi, *event/festival*, ritual, pengetahuan tradisional, makna dan sebagainya. Tempat atau kawasan dengan *spirit of place* yang jelas umumnya merupakan bangunan yang bersejarah (*heritage*). Berbagai fenomena yang terjadi dari aktivitas masyarakat muncul dalam menciptakan jiwa kawasan tersebut. Hal ini dapat memengaruhi kondisi kawasan pariwisata di kawasan tersebut dan menimbulkan pertanyaan, seperti bagaimana *spirit of place* di bangunan bersejarah di Kota Medan dan bagaimana *spirit of place* dapat menjadi daya tarik wisata bangunan bersejarah di Kota Medan. Lokasi terpilih pada penelitian ini dibagi menjadi 3 (tiga kluster), yaitu Istana Maimun, Tjong A Fie Mansion dan Pos Bloc. Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah kualitatif fenomenologi, dimana penelitian fenomenologis, mengidentifikasi “esensi” pengalaman manusia mengenai suatu fenomena, maka dilakukan wawancara dan observasi lapangan guna meninjau lokasi penelitian untuk mendapatkan data. Penelitian ini menggunakan analisis triangulasi metodologi, yaitu dengan menganalisis hasil dari metode wawancara dan observasi untuk mempelajari suatu situasi atau fenomena, serta penerapan *content analysis* sebagai interpretasi subyektif dari isi data teks melalui proses klasifikasi/pengkodean dari data yang dihasilkan. Penelitian menemukan bahwa aspek *tangible* yang membentuk *spirit of place* terdiri dari dua unsur, yang pertama unsur arsitektur dipengaruhi oleh bangunan bersejarah dan bangunan sebagai tempat berbagai komunitas. Kemudian terdapat unsur lansekap yang dipengaruhi oleh bangunan sebagai wisata dan bangunan sebagai *public space*. Pada aspek *intangible*, unsur yang membentuk *spirit of place* adalah unsur aktivitas dan memori. Unsur aktivitas dipengaruhi oleh bangunan sebagai sarana edukasi, dan bangunan sebagai tempat bermain. Sedangkan unsur memori terbentuk oleh pengaruh bangunan sebagai pengalaman masa lalu dan bangunan sebagai tempat penanda keberadaan seseorang. Penelitian ini memperkuat teori Schulz dan Garnham yang menyatakan bahwa *spirit of place* memang dapat terbentuk oleh beberapa aspek pembentuk. Dengan adanya *spirit of place*, terbukti dapat menjadi daya tarik wisata yang sangat signifikan bagi wisatawan mengacu pada karakteristik dan keunikan memberikan pengalaman autentik, hubungan emosional, nilai edukasi, keindahan visual dan identitas lokal membuat wisatawan merasa terhubung dengan sejarah, budaya dan warisan suatu tempat.

Kata kunci: *Spirit of Place*, tempat, kawasan, bangunan bersejarah, daya tarik wisata.

ABSTRACT

Every place or area has a "spirit" that can be felt by humans which creates the image or character of that place. To feel the spirit of a place, the place must have an atmosphere that gives it a special meaning. Research that discusses the study of the spirit of place and what can form the spirit of place in an area or historic building has not yet been developed. Spirit of place is formed from tangible aspects in the form of a building, environment, or man-made objects, as well as intangible aspects in the form of memories, narratives, events/festivals, rituals, traditional knowledge, meanings and so on. Places or areas with a clear spirit of place are generally heritage buildings. Various phenomena that occur from community activities emerge in creating the soul of the area. This can affect the condition of tourism areas in the region and raises questions, such as how is the spirit of place in historic buildings in Medan City and how can spirit of place become a tourist attraction for historic buildings in Medan City. The selected locations in this study were divided into 3 (three clusters), namely Maimun Palace, Tjong A Fie Mansion and Pos Bloc. The method used in this research is qualitative phenomenology, where phenomenological research identifies the "essence" of human experience regarding a phenomenon, then interviews and field observations are conducted to review research locations to obtain data. This study uses methodological triangulation analysis, namely by analyzing the results of interviews and observation methods to study a situation or phenomenon, as well as the application of content analysis as a subjective interpretation of the contents of text data through a classification/coding process of the resulting data. The research found that the tangible aspect that forms the spirit of place consists of two elements, the first is the architectural element which is influenced by historic buildings and buildings as places for various communities. Then there are landscape elements that are influenced by buildings as tourism and buildings as public spaces. In the intangible aspect, the elements that make up the spirit of place are activity and memory. The element of activity is influenced by the building as a means of education, and the building as a place to play. Meanwhile, the memory element is formed by the influence of the building as an experience and the building as a marker of one's existence. This study reinforces Schulz and Garnham's theory which states that the spirit of place can indeed be formed by several forming aspects. With the *Spirit of Place*, it is proven to be a very significant tourist attraction for tourists referring to the characteristics and uniqueness of providing authentic experiences, emotional connections, educational values, visual beauty and local identity making tourists feel connected to the history, culture and heritage of a place.

Keywords: *Spirit of Place, place, area, historic building, tourist attraction.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah, atas limpahan keberkahan serta izin dan rahmat Allah SWT, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian disertasi doktor dengan judul **“Kajian *Spirit of Place* Untuk Meningkatkan Daya Tarik Wisata Di Kawasan Kota Medan, Indonesia”**.

Selama melakukan penelitian dan penulisan disertasi ini, penulis memperoleh banyak bantuan moril dan materiil dari berbagai pihak. Penulis menyadari bahwa penulisan penelitian disertasi ini tidak terlepas dari bimbingan, kritik, saran, serta motivasi dan doa yang telah diberikan kepada penulis dari berbagai pihak-pihak yang telah mendukung penulis. Penulis mengucapkan terima kasih dan ingin memberikan penghargaan sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu penulis, diantaranya:

1. Rektor Universitas Sumatera Utara, Prof. Dr. Muryanto Amin, S.Sos, M.Si., terima kasih atas kesempatan dan dukungan yang diberikan kepada saya selama mengikuti dan menyelesaikan Pendidikan Doktor (S-3) Program Studi Ilmu Arsitektur dan Perkotaan, Fakultas Teknik, Universitas Sumatera Utara. Bapak Dr. Ir. Fahmi, ST., M.Sc., IPM., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Sumatera Utara.
2. Ucapan terima kasih yang tak terhingga, penghormatan dan penghargaan yang setinggi-tingginya saya ucapkan kepada Prof. Ir. Nurlisa Ginting, M.Sc., PhD, IPM., selaku Promotor, yang telah banyak membantu dan membimbing penulis dalam memberikan arahan, dorongan, saran, masukan, serta semangat yang tak kenal lelah untuk mendorong penulis dalam menyelesaikan studi.
3. Dr. Ir. Dwira Nirfalini Aulia, M.Sc., IPM., selaku Ketua Program Studi Ilmu Arsitektur dan Perkotaan, dan selaku co-promotor I, yang setia membimbing dan memberikan arahan dalam menyelesaikan penelitian ini.
4. Dr. Ir. Dwi Lindarto Hadinugroho, MT., selaku co-promotor II, yang tidak pernah bosan berbagi ilmu-ilmu kepada penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

Ucapan terima kasih dan penghargaan yang tinggi penulis sampaikan atas diskusi, wawancara dan pengajaran saya ucapka kepada dewan penguji:

5. Dr. Ar. Achmad Delianur Nasution, S.T., M.T., IAI., AA., IAP., GP., yang telah banyak memberikan masukan pada disertasi ini

6. Dr. Wahyuni Zahrah, S.T., M.S., yang selalu memberikan arahan, saran, serta berbagai diskusi serta semangat selama menyelesaikan penelitian ini.
7. Dr. Phil. Ichwan Azhari, M.S., yang telah bersedia memberikan bantuan, saran dan masukan untuk menyelesaikan penelitian ini.
8. Para dosen pemberi kuliah: Prof. Ir. M. Nawawiy Loebis, M.Phil., Ph.D, (Rahimahullah), ibu Benny O. Y. Marpaung ST., MT. IPM. PhD. sebagai sekretaris (S3) Program Studi Teknik Arsitektur dan Perkotaan, Bpk. Dr. Nelson M. Siagian, Dipl, TP, M. Arch, ibu Ir. Morida Siagian, MURP, PhD., ibu Hilma Tamiami F. MSc. PhD.GP, ibu Ami Marisa, St, MSc. PhD. Selaku sekretaris Program Studi Teknik Arsitektur dan Perkotaan (S-2), dan teman-teman para dosen, serta seluruh staf terima ksaih atas dukungannya.
9. Secara khusus, terima kasih yang seluas-luasnya dan penghargaan yang setinggi-tingginya dari lubuk hati yang paling dalam saya ucapkan atas kecintaan Ayahanda Prof. Dr. Usman Pelly dan Ibunda saya Dra. Zanibar Parinduri (Rahimahillah), yang telah membesarkan, mendidik dan mendoakan dengan penuh kasih sayang, kesabaran dan pengorbanan yang tak terhingga serta keteladanan yang sangat bermanfaat bagi saya dalam menjalani kehidupan. Tiada kata-kata yang dapat melukiskan ucapan terima kasih ini. Semoga Allah SWT mengampuni segala dosa mamak dan diterima amal ibadahnya dan ditempatkan dalam sorga Allah SWT Bersama orang-orang yang beriman. Aamiin
10. Kepada kedua mertua saya tercinta Ayahanda H. Hasan Idrus Harahap (Rahimahullah) dan Ibunda Hj. Zuraidah Zain Situmorang yang telah mendidik, menyayangi sepenuh hari dan mendoakan kami, terima kasih yang setulus-tulusnya atas kesabaran, keteladanan serta pengorbanan yang telah diberikan.
11. Suamiku tercinta, Drs. Juliadi Zurdani Harahap, MSi. Dari lubuk hati yang paling dalam saya ucapkan terima kasih yang tak terhingga untuk kasih sayang, dukungan, pengertian, pengorbanan serta semangat dorongan yang tak henti-hentinya diberikan selama ini sehingga penulis dapat menyelesaikan pendidikan ini.
12. Anak-anakku tersayang Haykal Muhammad Juanda Harahap, Audrey Syafithri Julianda Harahap dan Angga Alfahri Hasmandani Harahap, yang selalu menjadi motivasi dan sumber semangat penulis dalam menjalani kehidupan ini. Terima kasih atas kasih sayang, pengertian, semangat dan dorongan yang tiada henti selama ini sehingga membuat mami bersemangat lagi menyelesaikan pendidikan ini. In Syaa Allah doa

mami untuk kalian bertiga menjadi anak-anak yang soleh dan bermanfaat bagi agama dan masyarakat.

13. Kepada abang dan kakak tercinta Dr. Ratih Baiduri, MSi,/Dr. Idramsa MSi., Drs. Taufik Siregar/Zuriati Harahap,SH., Dr. dr. Muhammad Rusda, M.Ked(OG), SpOG(K)/Dr. dr. Andrina Yunita Munir Rambe, Sp. THT-KL(K), serta adikku tercinta Rusdi Leidonald, S.P, MSc./Yuis Nurmalinda Parinduri M.E, terima kasih atas semua dukungan, motivasi, semangat dan doanya selama ini. Dan kemanakan-kemanakan ku yang selalu siap sedia menemani, memberi semangat dan doanya bagi penulis.
14. Seluruh responden yang telah memberikan kesempatan untuk memberikan informasi dan waktu yang berharga dalam membantu penyelesaian penelitian ini.
15. Dan Pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah banyak berjasa selama masa penelitian penulis, kiranya Allah SWT yang Maha Pengasih dan Penyayang memberikan balasan yang terbaik.

Penulis berharap agar disertasi ini dapat bermanfaat bagi pengembangan dan keberlanjutan ilmu pengetahuan dan bagi masyarakat luas. Disertasi ini masih jauh dari kata sempurna, maka dari itu kritik dan saran diharapkan guna penyempurnaan penelitian disertasi ini. Jazakumullah khairan katsiran. Barakallahu fikum.

Medan, Juni 2023

Penulis

Andalucia

*Kupersembahkan buku ini
Dengan penuh cinta dan kerinduan yang paling dalam.
Buat Mamak tersayang...
Allahummaghfiraha warhamha wa'afih wa'fuankha*

*Memories bring back
memories bring back you...*

RIWAYAT HIDUP

I. IDENTITAS PRIBADI

Nama : Andalucia ST. MSc.
Tempat/Tanggal Lahir : Medan/25 Februari 1974
Agama : Islam
Jenis Kelamin : Perempuan
NIP : 197402252002122001
Pekerjaan : Staf Pengajar Departemen Arsitektur FT USU
Alamat : Jl. Pelajar Timur Komplek Griya UNIMED No.14, Medan, Sumatera Utara
Hp/ Email : 082167544474/andaluciazurdani@gmail.com
Nama ayah : Prof. Dr. Usman Pelly, MA
Nama ibu : Dra. Hj. Zanibar Parinduri
Nama suami : Juliadi Zurdani Harahap MSi.
Nama anak : Haykal Muhammad Juanda Harahap
Audrey Syafithri Julianda Harahap
Angga Alfahri Hasmandani Harahap

II. RIWAYAT PENDIDIKAN

SD : SD Kesatria Medan, tamat 1986
SMP : SMP Negeri 3 Medan, tamat 1989
SMA : SMA Muhammadiyah 1 Yogyakarta, tamat 1992
S1 : Program Studi Teknik Arsitektur Universitas Sumatera Utara, tamat 1998
S2 : Program Master Building Technology, Housing, Building and Planning, University Sains Malaysia, tamat 2000

III. RIWAYAT PEKERJAAN

2002 – Sekarang : Dosen PNS Universitas Sumatera Utara
2015 – 2019 : Sekertaris Pengurus Yayasan Pendidikan Islam Amir Hamzah
2019 - 2023 : Ketua Pengurus Yayasan Pendidikan Islam Amir Hamzah

DAFTAR ISI

	Halaman
PERNYATAAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
RIWAYAT HIDUP	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Permasalahan	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Batasan Penelitian.....	6
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Kerangka Berfikir	7
1.7 Sistematika Pembahasan.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
2.1 <i>Spirit of place</i>	8
2.1.1 Aspek pembentuk <i>Genius Loci</i>	9
2.1.2 Aspek pembentuk <i>Place</i> (Tempat)	15
2.2 Aspek <i>Tangible</i>	23
2.2.2 Lansekap.....	26
2.3 Aspek <i>Intangible</i>	28
2.4 Daya Tarik Wisata	33
2.4.1 Daya Tarik Bangunan (<i>Build Attraction</i>).....	38
2.5 <i>Spirit of place</i> terhadap Daya Tarik Wisata.....	44
2.6 <i>Research GAP</i>	47
BAB III METODOLOGI	50
3.1 Pendekatan Penelitian	50
3.1.1 Pendekatan Kualitatif Fenomenologi	51
A. <i>Epoche</i> dalam Fenomenologi	53
B. <i>Eiditic</i> dalam Fenomenologi	53
3.1.2 Fenomenologi dalam kajian <i>spirit of place</i>	58
3.2 Metode Pemilihan Lokasi	58
3.3 Metode Pemilihan Informan Kunci	61
3.4 Metode Pengumpulan Data.....	63
3.4.1 Data Primer	63
A. Observasi	64
B. Wawancara	64
3.5 Validitas dan Reliabilitas	67
3.6 Metode Analisis Data	68

3.6.1 Analisis Triangulasi	70
3.6.2 <i>Content Analysis</i>	73
BAB IV DESKRIPSI KAWASAN KAJIAN	77
4.1 Perkembangan Daya Tarik Wisata di Kota Medan	77
4.2 Lokasi Penelitian	81
4.3 Hasil Observasi Lapangan pada Lokasi Penelitian.....	83
4.3.1 Istana Maimun	83
1. Spirit of Place pada Masa Lalu	83
2. Spirit of Place pada Masa Sekarang	90
4.3.2 Tjong A Fie Mansion.....	121
1. Spirit of Place pada Masa Lalu	121
2. Spirit of Place pada Masa Sekarang	128
4.3.3 Pos Bloc	151
1. Spirit of Place pada Masa Lalu	151
2. Spirit of Place pada Masa Sekarang	155
4.3.4 Spirit of Place terhadap Daya Tarik Wisata	182
4.3.4.1 Spirit of Place Istana Maimun terhadap Daya Tarik Wisata.....	182
4.3.4.2 Spirit of Place Tjong A Fie terhadap Daya Tarik Wisata	186
4.3.4.3 Spirit of Place Pos Bloc terhadap Daya Tarik Wisata	190
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN	193
5.1 Profil Informan Kunci.....	193
5.2 <i>Spirit of Place</i> pada Bangunan Heritage di Kota Medan.....	196
5.2.1 Istana Maimun.....	196
5.2.1.1 <i>Spirit of Place</i> ditinjau dari aspek tangible: Arsitektur dan Lansekap	196
5.2.1.2 <i>Spirit of Place</i> ditinjau dari aspek intangible: Aktivitas dan Memori	216
5.2.2 Makna <i>Spirit of Place</i> Pada Istana Maimun	228
5.2.3 Tjong A Fie Mansion.....	232
5.2.3.1 <i>Spirit of Place</i> ditinjau dari aspek tangible: Arsitektur dan Lansekap.....	232
5.2.3.2 <i>Spirit of Place</i> ditinjau dari aspek intangible: Aktivitas dan Memori.....	241
5.2.3.3 Makna <i>Spirit of Place</i> Pada Tjong A Fie	249
5.2.4 Bangunan Pos Bloc	252
5.2.4.1 <i>Spirit of Place</i> ditinjau dari aspek tangible: Arsitektur dan Lansekap	252
5.2.4.2 <i>Spirit of Place</i> ditinjau dari aspek intangible: Aktivitas dan Memori.....	268
5.2.4.3 Makna <i>Spirit of Place</i> Pada Pos Bloc	279
5.2.5 Kesimpulan	282
5.3 <i>Spirit of Place</i> dalam meningkatkan Daya Tarik Wisata pada Lokasi Penelitian	289
5.3.1 Istana Maimun.....	289
5.3.2 Tjong A Fie Mansion	289
5.3.3 Pos Bloc.....	290
5.4 Spirit of Place dalam meningkatkan Daya Tarik Wisata.....	292
5.4.1 Keunikan.....	292
5.4.2 Sejarah / Budaya	293
5.4.3 Life Style (gaya hidup)	294
BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN.....	303

6.1	Kesimpulan	303
6.1.1	<i>Spirit of Place</i> pada bangunan heritage di kota Medan	303
6.1.2	<i>Spirit of Place</i> dalam meningkatkan Daya Tarik Wisata.....	306
6.1.3	Kontribusi Penelitian	308
6.2	Saran 312	
6.2.1	Implikasi Penelitian	312
6.2.2	Keterbatasan Penelitian.....	313
6.2.3	Rekomendasi Penelitian Berikutnya	314
DAFTAR PUSTAKA		315

DAFTAR TABEL

No.	Judul	Halaman
Tabel 2.1	Aspek pembentuk Genius Loci.....	12
Tabel 2.2	Definisi dan Aspek <i>Spirit of place</i>	19
Tabel 2.3	Aspek tangible pada Spirit of place	24
Tabel 2.4	Kesimpulan Elemen <i>Tangibel Spirit of Place</i>	27
Tabel 2.5	Aspek intangible pada Spirit of place	28
Tabel 2.6	Kesimpulan Elemen <i>Intangibel Spirit of Place</i>	33
Tabel 2.7	Definisi dan Aspek Daya Tarik Wisata	36
Tabel 2.8	Aspek <i>Build Attraction</i> dalam Daya Tarik Wisata	39
Tabel 2.9	Aspek <i>Cultural Attraction</i> dalam Daya Tarik Wisata.....	40
Tabel 2.10	Aspek <i>Social Attraction</i> dalam Daya Tarik Wisata	42
Tabel 2.11	<i>Spirit of place</i> dengan Daya Tarik Wisata	45
Tabel 3.1	Publikasi jurnal spirit of place dengan metode fenomenologi.....	55
Tabel 3.2	Kriteria Pemilihan Lokasi	60
Tabel 3.3	Tabel Wawancara untuk Narasumber	66
Tabel 4.1	Jadwal Kegiatan Survey.....	83
Tabel 4.2	Spirit of Place Istana Maimun pada masa lalu	89
Tabel 4.3	Tabulasi Spirit of Place di Istana Maimun.....	116
Tabel 4.4	Spirit of Place di Tjong A Fie Mansion pada masa lalu	128
Tabel 4.5	abulasi Spirit of Place di Tjong A Fie Mansion.....	148
Tabel 4.6	Spirit of Place pada Kantor Pos Indonesia di masa lalu	155
Tabel 4.7	Tabel Tabulasi Spirit of Place di Pos Bloc	179
Tabel 4.8	Tabulasi wawancara “Spirit of Place” pada Istana Maimun terhadap Daya Tarik Wisata	182
Tabel 4.9	Tabulasi wawancara “Spirit of Place” pada Tjong A Fie Mansion terhadap Daya Tarik Wisata.....	186
Tabel 4.10	Tabulasi wawancara “Spirit of Place” pada Pos Bloc terhadap Daya Tarik Wisata.....	190
Tabel 5.1	Profil Informan Kunci.....	195
Tabel 5.2	<i>Spirit of Place</i> pada bangunan Istana Maimun	231
Tabel 5.3	<i>Spirit of Place</i> pada bangunan Tjong A Fie Mansion.....	251
Tabel 5.4	<i>Spirit of Place</i> pada bangunan Pos bloc.....	281
Tabel 5.5	Tabulasi 3 Bangunan dengan Indikator Spirit of Place.....	282
Tabel 5.6	Spirit of Place yang dirasakan oleh pengunjung.....	285
Tabel 5.7	Spirit of Place Istana Maimun masa lalu dan sekarang	287
Tabel 5.8	Spirit of Place masa lalu dan sekarang	287
Tabel 5.9	Spirit of Place Pos Bloc masa lalu dan sekarang	288
Tabel 5.10	Daya Tarik Wisata pada aspek Keunikan terhadap 3 lokasi penelitian.....	292
Tabel 5.11	Daya Tarik Wisata pada aspek Sejarah dan Budaya terhadap 3 lokasi penelitian (analisis penulis).....	293
Tabel 5.12	Daya Tarik Wisata pada aspek Gaya Hidup (<i>life stayle</i>) terhadap 3 lokasi penelitian (analisis penulis).....	295

Tabel 5.13	Tabel Spirit of Place pada aspek pembentuk Daya Tarik Wsiata pada ketiga lokasi penelitian.....	295
Tabel 5.14	Tabel Spirit of Place pada Daya Tarik Wsiata pada ketiga lokasi penelitian.....	296
Tabel 5.15	Tabulasi <i>Spirit of Place</i> sebagai Daya Tarik Wsiata pada ketiga lokasi penelitian	297
Tabel 5.16	Aspek <i>Spirit of Place</i> dalam meningkatkan Daya Tarik Wisata pada ketiga lokasi penlitian.....	298
Tabel 6.1	Kontribusi penelitian terkait <i>Spirit of Place</i>	309

DAFTAR GAMBAR

No.	Judul	Halaman
Gambar 1.1	Kerangka Pemikiran	7
Gambar 2.1	Skema aspek pembentuk Genius Loci (analisis penulis).....	155
Gambar 2.2	Skema aspek pembentuk <i>place</i>	177
Gambar 2.3	Skema aspek pembentuk <i>Spirit of Place</i> (analisis penulis)	233
Gambar 2.4	Skema unsur pembentuk aspek <i>tangible Spirit of Place</i> (analisi penulis)	256
Gambar 2.5	Skema unsur arsitektur, bangunan bernilai sejarah dan sebagai tempat berbagai komunitas (analisis penulis).....	26
Gambar 2.6	Skema unsur lansekap, bangunan sebagai wisata dan sebagai <i>public space</i> (analisis penulis).....	288
Gambar 2.7	Skema unsur pembentuk aspek <i>intangibile</i> (analisis penulis).....	30
Gambar 2.8	Skema unsur aktivitas, bangunan sebagai tempat edukasi dan tempat bermain (analisis penulis).....	31
Gambar 2.9	Skema unsur memori, bangunan sebagai pengalaman masa lalu dan tempat penanda keberadaan seseorang (analisis penulis).....	333
Gambar 2.10	Skema aspek pembentuk <i>Spirit of Place</i> (analisis penulis)	33
Gambar 2.11	Skema aspek-aspek daya tarik wisata (analisis penulis)	38
Gambar 2.12	Skema unsur pembentuk <i>build attraction</i> pada daya tarik wisata (analisis penulis).....	40
Gambar 2.13	Skema unsur pembentuk <i>culture attraction</i> pada daya tarik wisata (analisis penulis).....	422
Gambar 2.14	Skema unsur pembentuk <i>social attraction</i> pada daya tarik wisata (analisis penulis).....	43
Gambar 2.15	Skema unsur-unsur pembentuk daya tarik wisata (analisis penulis)	44
Gambar 2.16	Skema unsur-unsur pembentuk <i>spirit of place</i> untuk meningkatkan daya tarik wisata (analisis penulis).....	Error! Bookmark not defined.
Gambar 2.17	<i>Research Gap</i> terhadap <i>Spirit of place</i> (analisis penulis).....	48
Gambar 2.18	<i>Research Gap Spirit of place</i> terhadap Daya Tarik Wisata (analisis penulis)	49
Gambar 3.1	Peta Kota Medan	59
Gambar 3.2	Kawasan penelitian.....	59
Gambar 3.3	Skema Metodologi Penelitian.....	76
Gambar 4.1	Kawasan penelitian.....	82
Gambar 4.2	Fasad Depan Istana Maimun	84
Gambar 4.3	Ruang <i>foyer</i> Istana Maimun	85
Gambar 4.4	Balairung Utama Istana Maimun.....	85
Gambar 4.5	Kondisi tapak kompleks Istana Maimun	86
Gambar 4.6	Kondisi Taman Depan Istana Maimun.....	86
Gambar 4.7	Massa di depan Istana Maimun, istana Sultan Deli.....	87
Gambar 4.8	Acara besar menyambut 70 tahun usia Sultan.....	88
Gambar 4.9	Kunjungan Gubernur Jenderal Fock ke Istana Maimoon.....	88

Gambar 4.10	Tengku Otteman diangkat sebagai Tengku Mahkota.....	89
Gambar 4.11	Denah tapak Istana Maimun.....	90
Gambar 4.12	Denah lantai 1 Istana Maimun.....	90
Gambar 4.13	Denah lantai 2 Istana Maimun.....	91
Gambar 4.14	Potongan Tampak depan dan samping Istana Maimun.....	91
Gambar 4.15	Denah lokasi (1) dan Gerbang masuk Istana Maimun (2).....	92
Gambar 4.16	Denah lokasi (1) dan bangunan Meriam Puntung (2).....	92
Gambar 4.17	Denah lokasi (1) sisi Kiri Bangunan Istana Maimun (2).....	93
Gambar 4.18	Sisi Kiri Bangunan Istana Maimun	93
Gambar 4.19	Denah lokasi (1) sisi kanan bangunan Istana Maimun (2)	94
Gambar 4.20	Sisi kanan bangunan Istana Maimun (1) dan plakat marmer (2).....	94
Gambar 4.21	Denah lokasi (1) dan tangga masuk pintu utama Istana Maimun (2).....	95
Gambar 4.22	Denah lokasi (1) tangga masuk pintu utama Istana Maimun (2).....	95
Gambar 4.23	Lokasi (1) dan detail plafond di area <i>foyer</i> Istana Maimun (2).....	96
Gambar 4.24	Foyer (1) dan benda peninggalan Sultan Deli di Istana Maimun (2) ...	96
Gambar 4.25	Lokasi <i>balairung</i> utama Istana Maimun.....	97
Gambar 4.26	Singgasana (1) dan Ornamen dan Lambang Kesultanan Deli (2)	98
Gambar 4.27	Plafond area <i>hall utama</i> Istana Maimun.....	98
Gambar 4.28	Pengunjung di Istana Maimun.....	99
Gambar 4.29	Foto Sripaduka Sultan Ma'moen Al-Rasyid Perkasa Alamsyah.....	99
Gambar 4.30	Koleksi foto pertemuan Sultan Deli dengan Belanda dan etnis lainnya	100
Gambar 4.31	CCTV di Istana Maimun	101
Gambar 4.32	Peninggalan Sultan Deli di Istana Maimun	101
Gambar 4.33	Paparan sejarah Istana Maimun dan Kesultanan Deli melalui layar televisi.....	102
Gambar 4.34	Area belakang Istana Maimun.....	102
Gambar 4.35	Papan Keterangan Zuriat Kesultanan Deli	103
Gambar 4.36	Lokasi <i>hall</i> belakang utama Istana Maimun.....	103
Gambar 4.37	Ruang hall belakang (1) dan kursi Sultan Deli (2)	103
Gambar 4.38	Lokasi lapangan (1) dan <i>view</i> lapangan dari <i>entrance</i> Istana Maimun (2)	104
Gambar 4.39	Area taman depan Istana Maimun.....	105
Gambar 4.40	Area tempat makan di sisi kiri Istana Maimun.....	105
Gambar 4.41	Area parkir belakang untuk kendaraan 4 roda	106
Gambar 4.42	Parkiran bus di Istana Maimun.....	106
Gambar 4.43	Para pemain alat musik <i>live-music</i> Melayu di Istana Maimun.....	107
Gambar 4.44	Aktivitas <i>Study-tour</i> di Istana Maimun	108
Gambar 4.45	Pengunjung di Istana Maimun.....	108
Gambar 4.46	Berbagai aktivitas pengunjung di area <i>balairung</i>	108
Gambar 4.47	Lokasi kios souvenir dan penyewaan baju adat di area <i>balairung</i>	109
Gambar 4.48	Kios souvenir (1) dan kegiatan berjualan di dalam Istana Maimun (2).....	110
Gambar 4.49	Area taman depan (1) dan aktivitas di Area taman depan Istana Maimun (2).....	111
Gambar 4.50	Area penyewaan skuter dan sepeda listrik di Istana Maimun	111

Gambar 4.51	Aktivitas pada podium di taman depan Istana Maimun	112
Gambar 4.52	Aktivitas menaiki sepeda listrik	1123
Gambar 4.53	Acara pernikahan keluarga (1) dan event festival (2).....	1144
Gambar 4.54	Gerbang Depan Tjong A Fie Mansion pada masa lalu.....	1211
Gambar 4.55	Denah Tjong A Fie Mansion Lantai 1 (1) Denah Tjong A Fie Mansion Lantai 2 (2)	123
Gambar 4.56	Tjong A Fie Mansion pada masa lalu.....	1255
Gambar 4.57	Keluarga besar Tjong A Fie	1277
Gambar 4.58	Patung singa di gerbang masuk Tjong A Fie Mansion.....	1288
Gambar 4.59	Gerbang masuk Tjong A Fie Mansion	1299
Gambar 4.60	Piagam Tjong A Fie Mansion.....	1299
Gambar 4.61	Area depan Tjong A Fie Mansion	13030
Gambar 4.62	Pintu masuk utama Tjong A Fie Mansion	1311
Gambar 4.63	Ruang Tamu utama Tjong A Fie Mansion	1311
Gambar 4.64	Ruang Tamu utama Tjong A Fie Mansion	1322
Gambar 4.65	Lokasi ruang tengah Tjong A Fie Mansion	1322
Gambar 4.66	Ruang Kantor Tjong A Fie Mansion	1333
Gambar 4.67	Ruang Tamu Melayu Tjong A Fie Mansion.....	1344
Gambar 4.68	Ruang Tamu Melayu Tjong A Fie Mansion.....	1344
Gambar 4.69	Pintu ruang tengah lt.2 Tjong A Fie Mansion	1355
Gambar 4.70	Ruang dansa Tjong A Fie Mansion	1355
Gambar 4.71	Ruang dansa Tjong A Fie Mansion	1366
Gambar 4.72	View taman depan dari lt.2 Tjong A Fie Mansion	1366
Gambar 4.73	Ruang dansa lt.2 Tjong A Fie Mansion	1377
Gambar 4.74	Lokasi ruang dansa (1) dan tangga dari lt.2 Tjong A Fie Mansion (2)	1377
Gambar 4.75	Suasana ruang duduk (2)	1388
Gambar 4.76	Ruang makan di lt.1 Tjong A Fie Mansion	1399
Gambar 4.77	Dapur Tjong A Fie Mansion.....	1399
Gambar 4.78	View ke innercourt samping dari lt.1 Tjong A Fie Mansion.....	14040
Gambar 4.79	Ruang kerja lt.1 anak Tjong A Fie Mansion	14040
Gambar 4.80	View dari lt.1 Tjong A Fie Mansion.....	14141
Gambar 4.81	View dari lt.1 Tjong A Fie Mansion.....	1422
Gambar 4.82	View taman samping dari lt.2 Tjong A Fie Mansion	1422
Gambar 4.83	Taman depan Tjong A Fie Mansion	1433
Gambar 4.84	Taman depan Tjong A Fie Mansion	1443
Gambar 4.85	Gerbang depan Tjong A Fie Mansion	1444
Gambar 4.86	Café di Tjong A Fie Mansion	1444
Gambar 4.87	Ornamen di Tjong A Fie Mansion.....	1455
Gambar 4.88	Taman dan WC di sisi kiri Tjong A Fie Mansion	1455
Gambar 4.89	Ruang dokumentasi Tjong A Fie Mansion.....	146
Gambar 4.90	Area peringatan 100 tahun Tjong A Fie	1477
Gambar 4.91	Fasad Depan Kantor Pos Medan pada masa lalu.....	15151
Gambar 4.92	Fasad Depan Kantor Pos Medan pada masa lalu.....	1522
Gambar 4.93	Fasad Depan Kantor Pos Medan pada masa lalu.....	1533
Gambar 4.94	Fasad Depan Kantor Pos Medan pada masa lalu.....	1544
Gambar 4.95	Denah Pos Bloc	1566
Gambar 4.96	Entrance Pos Bloc	1577

Gambar 4.97	Sisi Kiri <i>Entrance</i> Pos Bloc.....	1577
Gambar 4.98	Pintu depan (1) dan pintu samping <i>Entrance</i> Pos Bloc (2)	1588
Gambar 4.99	Hall rotunda Pos Bloc.....	1599
Gambar 4.100	Hall rotunda Pos Bloc.....	1599
Gambar 4.101	Pintu masuk (1) dan instalasi sepeda di Museum-mini Pos Bloc (2)	Error! Bookmark not defined. 9
Gambar 4.102	Informasi di museum mini Pos Bloc	16060
Gambar 4.104	Kegiatan pengunjung di museum-mini Pos Bloc	1611
Gambar 4.105	Koleksi di museum-mini Pos Bloc	1622
Gambar 4.106	Pintu keluar museum-mini Pos Bloc	1622
Gambar 4.107	Area duduk di belakang Museum-mini Pos Bloc.....	1633
Gambar 4.108	Stand rajutan “Wolle Wolly” (1) dan ketertarikan pengunjung (2).....	1644
Gambar 4.109	Area tenant penjualan Pos Bloc.....	1644
Gambar 4.110	Area duduk di hall Pos Bloc	1655
Gambar 4.111	Area tempat duduk Pos Bloc	1655
Gambar 4.112	Panggung yang dapat digunakan untuk duduk di Pos Bloc.....	1666
Gambar 4.113	Area tempat duduk di Pos Bloc	1677
Gambar 4.114	Pintu brankas di hall utama	1688
Gambar 4.115	Area tempat duduk di taman tengah Pos Bloc.....	1688
Gambar 4.116	Pos Office Box (PO Box) peninggalan Kantor Pos lama di Pos Bloc.....	1699
Gambar 4.117	Area selasar samping Pos Bloc.....	17070
Gambar 4.118	Area duduk di Pos Bloc	1700
Gambar 4.119	Tangga ke lt.2 Pos Bloc	1711
Gambar 4.120	Area lt.2 Pos Bloc (1) dan detail kusen pintu lantai 2 (2)	1722
Gambar 4.121	Area lt.2 Pos Bloc yang belum rampung.....	1722
Gambar 4.122	Area balkon lt.2 Pos Bloc	1733
Gambar 4.123	Area parkir depan Pos Bloc	1733
Gambar 4.124	Bangunan Pos Bloc Malam Hari	1744
Gambar 4.125	Area duduk di belakang (<i>SiTea Sitting Area</i>) Pos Bloc	1755
Gambar 4.126	Area parkir belakang khusus roda 2 Pos Bloc	1755
Gambar 4.127	Area duduk di taman samping kanan Pos Bloc	1766
Gambar 5.1	Interior Istana Maimun	197
Gambar 5.2	Salah satu foto di istana maimun.....	198
Gambar 5.3	Pengunjung pos bloc.....	200
Gambar 5.4	Koridor Istana Maimun yang kaya akan ornamen.....	2022
Gambar 5.5	Benda peninggalan Kesultanan Deli.....	20404
Gambar 5.6	Detail ornamen singgasana Sultan Deli	20404
Gambar 5.7	<i>Live-music</i> Melayu sebagai penyambutan tamu	2066
Gambar 5.8	Acara pernikahan salah satu keturunan Sultan Deli	2077
Gambar 5.9	Festival tahunan di Istana Maimun.....	2088
Gambar 5.10	Taman depan Istana Maimun	2099
Gambar 5.11	Taman depan Istana Maimun	21111
Gambar 5.12	Anak-anak bermain di Istana Maimun	2122
Gambar 5.13	Wisatawan yang Sedang Bersantai.....	2133
Gambar 5.14	Anak-anak mengendarai sepeda listrik di Istana Maimun.....	2144
Gambar 5.15	Aktivitas di taman depan Istana Maimun	2155

Gambar 5.16	Acara Live Musik Melayu di Teras Istana Maimun.....	2177
Gambar 5.17	Kegiatan Study Tour di Istana Maimun	2177
Gambar 5.18	Pintu Masuk Utama Istana Maimun	2199
Gambar 5.19	Sayap Kiri Bangunan Istana Maimun.....	2200
Gambar 5.20	Kegiatan Study Tour di dalam Istana Maimun.....	2211
Gambar 5.21	Kios pedagang di dalam Istana Maimun	2244
Gambar 5.22	Kegiatan di lapangan Istana Maimun	2255
Gambar 5.23	Foto Wisuda di Istana Maimun	2266
Gambar 5.24	Paparan sejarah Istana Maimun Kesultanan Deli melalui layar televisi.....	2277
Gambar 5.25	Skema Spirit of Place pada Istana Maimun (analisis penulis).....	Error! Bookmark not defined.9
Gambar 5.26	Fasad Tjong A Fie	2333
Gambar 5.27	Dapur Tjong A Fie.....	2344
Gambar 5.28	Ruang Tamu utama Tjong A Fie Mansion	236
Gambar 5.29	Taman depan Tjong A Fie	2388
Gambar 5.30	Lampion di area <i>void</i> bangunan Tjong A Fie	2399
Gambar 5.31	<i>Innercourt</i> di Tengah Tjong A Fie Mansion	24040
Gambar 5.32	Taman Depan Tjong A Fie Mansion	24040
Gambar 5.33	Wasiat Tjong A Fie.....	2422
Gambar 5.34	Alat Masak dan Surat Wasiat Tjong A Fie.....	2422
Gambar 5.35	Piano di Ruang Tamu Tjong A Fie “Mengingatkan saya waktu pertama kali saya berkunjung dengan ibu.....	2444
Gambar 5.36	Foto Tjong A Fie Beserta Putranya	2455
Gambar 5.37	Café di Tjong A Fie	2466
Gambar 5.38	Koridor menuju ruangan kamar di Tjong A Fie	2477
Gambar 5.39	Bangunan Tjong A Fie yang luas dan lebar.....	2499
Gambar 5.40	Skema Spirit of Place pada tjong A Fie Mansion.....	25050
Gambar 5.41	Fasad Pos Bloc.....	2522
Gambar 5.42	Pintu Sejak Zaman Belanda yang Masih Dipertahankan dan Podium di Pos Bloc	2533
Gambar 5.43	<i>Inner court</i> di Pos Bloc.....	2544
Gambar 5.44	Bentuk bangunan Pos Bloc tidak diubah	2555
Gambar 5.45	Jendela di pos Bloc	2566
Gambar 5.46	Eksterior Pos Bloc	2577
Gambar 5.47	Hall rotunda Pos Bloc.....	2599
Gambar 5.48	Museum-mini Pos Bloc	2599
Gambar 5.49	Perkumpulan remaja di taman samping Pos Bloc	26161
Gambar 5.50	Stand Komunitas Rajut di Pos Bloc	2622
Gambar 5.51	Perkumpulan remaja di Pos Bloc.....	2633
Gambar 5.52	Foto Bersama Pengelola Pos Bloc.....	2655
Gambar 5.53	Pengunjung Pos bloc	2666
Gambar 5.54	Anak-Anak Muda yang Hangout di Pos Bloc	27070
Gambar 5.55	Area tempat duduk di Pos Bloc	27171
Gambar 5.56	Suasana Malam hari di Pos Bloc	2744
Gambar 5.57	Alat-Alat Peninggalan Kantor Pos di pos Bloc ...	Error! Bookmark not defined.7
Gambar 5.58	Skema Spirit of Place pada Pos Bloc.....	28091

Gambar 5.59	Skema unsur-unsur pembentuk spirit of place dalam aspek Aktifitas memberikan efek positif dalam meningkatkan daya tarik wisata (analisis penulis)	29191
Gambar 6.1	Skema <i>Spirit of Place</i> pada Bangunan Heritage di Kota Medan.....	3044
Gambar 6.2	Skema <i>Spirit of Place</i> terhadap Daya Tarik Wisata	3088

DAFTAR LAMPIRAN

No.	Judul	Halaman
A.	Data Observasi	323
B.	Pengkodingan	356
C.	Tabulasi pembentuk spirit of place di lokasi penelitian	357
D.	Tabulasi Spirit of Place pada daya tarik wisata di lokasi penelitian	413
E.	Formulir Persetujuan Partisipan Penelitian	437
F.	Surat izin Penelitian	440
G.	Data Narasumber	441
H.	Dokumentasi dengan Narasumber	445



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Untuk merasakan jiwa atau ruh suatu tempat, suatu kawasan harus memiliki atmosfer yang memberikan makna khusus pada tempat tersebut dan dapat membedakannya dengan tempat yang lain yang umumnya terbentuk dari aktivitas khusus manusia yang menghuni tempat tersebut (Norberg-Schulz, 1980). *Spirit of place* memberikan jiwa pada tempat-tempat tersebut dan mengakibatkan manusia yang berada di lokasi tersebut merasa utuh karena bisa merasakan dan mengalami “kehadiran” tempat tersebut (Schulz, 1980). Garnham (1985), berpendapat bahwa *Spirit of place* terbentuk dari dua aspek, yaitu aspek *tangible* yang dapat berupa suatu situs, bangunan, lingkungan, rute atau benda-benda buatan manusia, serta aspek *intangible* yang dapat berupa memori, narasi, dokumen tertulis, suatu *event*/festival, ritual, pengetahuan tradisional, makna, warna dan aspek *intangible* lainnya, dengan kedua aspek tersebut saling berkaitan antara satu dengan lainnya. Aspek *tangible* berperan dalam membentuk suatu tempat, sedangkan aspek *intangible* berperan dalam memberikan “jiwa” terhadap tempat tersebut (Quebec Declaration, ICOMOS, 2008). Schulz (1980) menjelaskan bahwa aktifitas yang berbeda membutuhkan tempat dengan karakter yang berbeda pula. Layaknya sebuah rumah harus memiliki karakter “aman”, kantor dengan karakter “praktis”, *balairung* dengan karakter “megah” dan tempat ibadah dengan karakter “khidmat”. Sama halnya ketika kita pertama kali mengunjungi sebuah kota, kita akan disapa oleh karakter khusus kota tersebut yang kesannya akan melekat pada ingatan kita.

Sebagai kota yang memiliki banyak catatan sejarah, Kota Medan banyak dibangun sarana dan prasarana untuk mendukung politik pemerintahan kolonial terutama untuk mendukung kehadiran bangunan-bangunan bersejarah. Pembangunan gedung-gedung pemerintahan, perumahan, kantor administrasi, dan prasarana seperti jaringan jalan raya merupakan pembangunan yang dilakukan oleh pemerintah kolonial untuk membangun Kota Medan. Pemerintah dan masyarakat memegang peranan yang sangat penting bagi kelancaran aktivitas penduduk dan perkembangan kota itu sendiri sekaligus sebagai kerangka yang membentuk struktur kota. Pada konsep Lanskap Kota Bersejarah, “ruh” atau jiwa sebuah

tempat (*Spirit of place*) merupakan batasan perubahan pada kota-kota bersejarah yang harus dipahami agar pertumbuhan dan perkembangan kota selalu selaras dengan masa lalunya.

Kota Medan awalnya terbentuk dari industri-industri perkebunan yang berkembang pesat pada tahun 1800-an dan daerah ini yang awalnya hanya sebuah desa bernama Medan Putri, dengan jumlah penduduk sekitar 200 orang yang perlahan berubah karena investor Belanda melihat prospek perkebunan tembakau di wilayah ini (Sinar, 2006). Jumlah tenaga kerja yang dibutuhkan untuk mengelola perkebunan mengakibatkan para investor mendatangkan tenaga kerja dari berbagai daerah, seperti dari Jawa, Cina dan juga Tamil. Perpindahan pusat pemerintahan Kesultanan Deli ke Medan pada tahun 1891 semakin ramai. Inilah yang menyebabkan penduduk Kota Medan beragam etnis. Tidak hanya etnis asli Indonesia yang menetap di Kota Medan, melainkan juga etnis lain sebagai pendatang seperti etnis Tionghoa, India dan Arab yang telah menjadi satu kesatuan harmonis yang tidak dapat terpisahkan dengan kota ini. Dengan berbagai keanekaragaman etnis di Kota Medan yang telah terbentuk sejak dulu hingga kini sehingga terbentuk suatu kawasan yang memiliki karakter tersendiri. Keberagaman etnis yang mendiami kota Medan ini membuat arsitektur Kota Medan kaya akan berbagai gaya dan budaya yang menarik. Bahkan kota ini sempat dijuluki sebagai "*Parisj Van Soematra*" oleh Bangsa Eropa (Busikool, 2005).

Berbagai aspek yang dapat membawa perubahan perkembangan suatu kota seperti pertumbuhan ekonomi, urbanisasi, dan perubahan lingkungan fisik mulai memberikan dampak di Kota Medan. Oleh karena itu, dalam konteks konservasi kota bersejarah, *Spirit of place* merupakan subjek penting yang harus diidentifikasi dan didokumentasikan sebagai dasar dalam konservasi kota secara holistik (Rifaioğlu & Guchan, 2013). Salah satunya di kawasan *heritage* dimana menjadi salah satu ikon Kota Medan, yang merupakan wilayah dengan berbagai jenis etnis yang mendiami wilayah ini sejak dulu. Citra kawasan ini dibentuk oleh latar belakang budaya, sejarah dan aktivitas masyarakat yang sudah ada sejak zaman dahulu. Namun, semakin berkembangnya berbagai industri di Kota Medan tampaknya belum memberikan dampak positif yang signifikan di kawasan ini. Banyaknya destinasi wisata ikon Kota Medan yang ada di kawasan ini sayangnya tidak mengintegrasikan ikon kota tersebut dengan kawasan sekitar lainnya, sehingga terlihat masih ada tempat yang kurang dapat dirasakan jiwa dan tidak memberikan *Spirit of place* sebagai kawasan bersejarah di Kota Medan. Perubahan iklim, urbanisasi, eksplorasi pasar, dan pariwisata massal adalah beberapa faktor-faktor pemicu permasalahan pada kota-kota bersejarah. Fakta tersebut mengakibatkan melemahnya "jiwa" tempat tersebut, bahkan dapat menyebabkan hilangnya *spirit* sebuah

kota, yang meliputi hilangnya pemahaman tentang sejarah kota dan aspek-aspek pelestarian kota lainnya (Ginzarly, Houbart, & Teller, 2018).

Perubahan yang terjadi secara dramatis karakter dan nilai pada sebuah kota yang memiliki nilai sejarah mengakibatkan jiwa atau ruh sebuah tempat (*Spirit of place*) dari kota tersebut seringkali gagal dikenali (Deklarasi Quebec, ICOMOS, 2008). *Spirit of place* hendaknya merupakan batasan perubahan pada kota-kota bersejarah yang harus dipahami agar perkembangan kota tetap selaras dengan masa lalunya. *Spirit of place* dapat dipahami oleh manusia melalui rasa sebuah tempat atau *sense of place*, yang merupakan faktor penting pada pendekatan konservasi (Relph, 2009; Salah Ouf, 2001). Konsep *spirit of place* telah diteorikan, baik dalam konservasi wacana dan studi bentuk perkotaan. Dalam wacana konservasi, fokus utamanya adalah melestarikan keaslian, identitas, dan semangat tempat, sesuatu yang mudah terlihat dan telah dideklarasikan oleh organisasi konservasi internasional (Rifaioğlu & Guchan, 2013). Maka itu, identifikasi *Spirit of place* pada sebuah kawasan bersejarah sangat penting untuk dilakukan.

Fenomena-fenomena dari aktivitas masyarakat muncul dari setiap elemen-elemen perkotaan yang juga didukung masyarakatnya dalam menciptakan jiwa kawasan tersebut. Hal ini bisa mempengaruhi kondisi kawasan sehingga dapat menyebabkan pariwisata perkotaan di kawasan tersebut menurun atau bahkan menghilang. Wisata perkotaan merupakan bentuk umum yang menggunakan unsur perkotaan dan segala sesuatu yang berhubungan dengan aspek kehidupan kota sebagai daya tarik wisata. Faktor penting dalam wisata kota adalah karakter dan kualitas kota yang meliputi kualitas visual karakter dan gaya arsitektur, kondisi ruang luar (lanskap), *view* dan *vista*, kondisi lalu lintas dan jalur pejalan kaki, kebersihan lingkungan dan limbah padat, kondisi lingkungan (air, udara, dan polusi suara), kondisi iklim, dan keamanan publik (Aldy, dkk. 2018). Maka dari itu, perlu penelitian mendalam mengenai bagaimana aspek perkotaan ini dapat menciptakan sebuah jiwa yang membangkitkan wisata dengan membangun *spirit of place* di kawasan tersebut. Perkembangan sebuah kota membawa perubahan di berbagai aspek, beberapa di antaranya adalah perubahan seperti pertumbuhan ekonomi, urbanisasi, dan perubahan lingkungan fisik. Perubahan tersebut dapat memberikan tekanan dan memunculkan faktor permasalahan baru pada kota-kota yang memiliki nilai sejarah, sehingga salah satu dampak yang terjadi adalah melemahnya atau bahkan hilangnya nilai-nilai yang menjadi identitas kota bersejarah dan mudarnya *spirit of place* di tempat tersebut.

Berdasarkan isu-isu *Spirit of place* tersebut, maka diperlukan penelitian mendalam

mengenai aspek-aspek perkembangan budaya, ekonomi, budaya dan industri yang mempengaruhi suatu kawasan di Kota Medan, khususnya yang menjadi kawasan *heritage*/bersejarah di Kota Medan. Peran kota ini cukup signifikan dalam pembangunan Indonesia secara keseluruhan. Berbagai data dapat menunjukkan banyaknya wisatawan lokal dan mancanegara dari tahun ke tahun ke Kota Medan mengalami peningkatan. Berbagai bangunan ikonik sebagai objek wisata di kawasan ini juga turut andil dalam menciptakan *spirit of place* di kawasan ini sebagai salah satu destinasi wisata yang dapat meningkatkan daya tarik wisatawan baik nasional maupun mancanegara. Berdasarkan faktor-faktor yang telah dijelaskan sebelumnya terkait kepentingan *spirit of place* sebagai daya tarik wisata di Kota Medan, diperlukan kajian mendalam yang berfokus kepada penyebab fenomena ini terjadi dan apa yang dapat dilakukan untuk membentuk *Spirit of place* di kawasan ini agar dapat mengembalikan vitalitas kawasan Kota Medan yang bersejarah dan berbudaya, juga sebagai daya tarik pusat pariwisata yang tetap menjunjung tinggi sejarah Kota Medan.

1.2 Permasalahan

Dalam upaya mendalami *spirit of place* di kawasan Kota Medan yang kaya akan ragam budaya dan jenis masyarakatnya, secara tidak langsung timbul berbagai pertanyaan terkait ingatan dan pengalaman yang membentuk *spirit of place* pada bangunan bersejarah di Kota Medan. Pertanyaan yang muncul antara lain:

1. Bagaimana *spirit of place* pada bangunan bersejarah di Kota Medan?
2. Bagaimana *spirit of place* dapat meningkatkan daya tarik wisata di Kota Medan?

1.3 Tujuan Penelitian

Dalam menemukan kajian terkait *spirit of place* di kawasan bersejarah diperlukan penjelasan tentang bagaimana kehadiran dan pengetahuan terkait *spirit of place* di kawasan tersebut yang dapat memberikan dampak positif sebagai daya tarik wisata kepada kawasan tersebut, maka berdasarkan permasalahan yang terjadi penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menemukan *spirit of place* pada bangunan bersejarah di Kota Medan.
2. Menemukan bahwa *spirit of place* dapat meningkatkan daya tarik wisata di Kota Medan.

1.4 Batasan Penelitian

Berdasarkan identifikasi permasalahan dan tujuan yang dijelaskan, penelitian ini menyangkut dua kata kunci utama, yaitu *spirit of place* dan daya tarik wisata dengan fokus lokasi penelitian berada di kawasan *heritage* Kota Medan. Batasan penulisan penelitian ini adalah kajian terkait *Spirit of place*, baik aspek-aspek pembentuknya, faktor-faktor pertumbuhan dan kepentingannya yang dalam hal ini merupakan interpretasi dari hasil wawancara dari berbagai informan kunci yang kredibel dan hasil observasi langsung di lokasi penelitian dengan menguji permasalahan penelitian dengan memunculkan pertanyaan dan pengujian terkait pengalaman terhadap informan kunci selama beraktivitas di kawasan penelitian, yang bersumber dari pernyataan secara verbal, tertulis, maupun observasi elemen-elemen *spirit of place*, yaitu *tangible* dan *intangible*.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat akademis

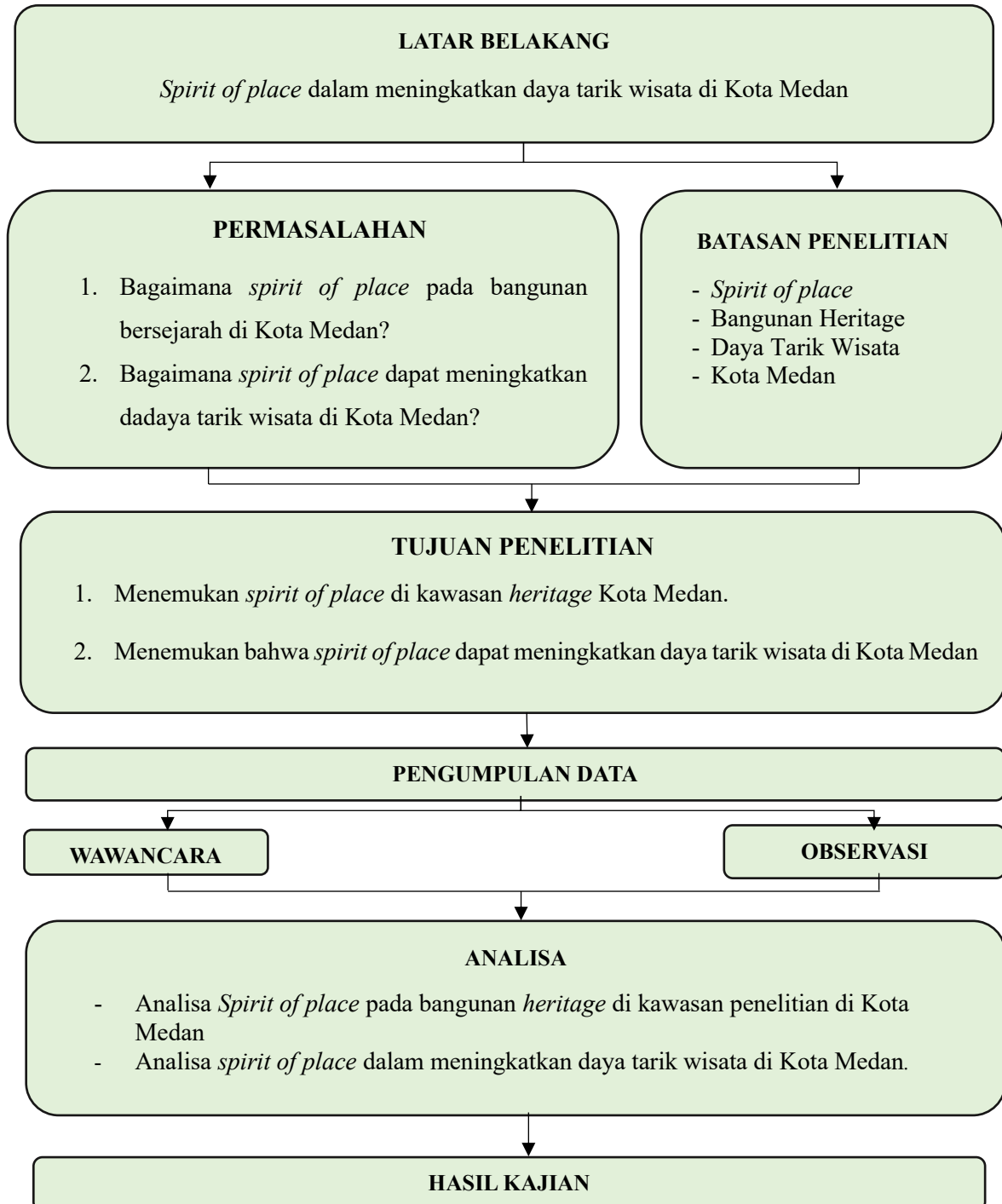
Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam memberikan kontribusi berupa teori-teori mengenai *spirit of place*, daya tarik wisata dan hubungan antar keduanya, khususnya dalam menanggapi fenomena-fenomena di kawasan bersejarah yang menjadi *icon* Kota Medan. Kajian ini juga diharapkan dapat memperkaya khazanah teori mengenai daya tarik wisata melalui *spirit of place* yang merujuk kepada sudut pandang masyarakat di kawasan penelitian.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan berupa masukan dan kajian mengenai daya tarik wisata yang berorientasi kepada *spirit of place* dan memberikan wawasan melalui sudut pandang pengguna kawasan dan para ahli terkait kawasan bersejarah sebagai kawasan penelitian.

1.6 Kerangka Berfikir

Berikut merupakan kerangka pemikiran penulis yang dituangkan dalam bentuk bagan pada Gambar berikut (Gambar 1.1).



Gambar 1.1 Kerangka Pemikiran

1.7 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan penelitian ini mencakup:

- Bab 1 Pendahuluan, menguraikan komponen-komponen penting penelitian yang meliputi latar belakang penelitian, permasalahan yang terjadi, tujuan penelitian, kerangka berfikir dan sistematika pembahasan.
- Bab 2 Kajian Pustaka, menjelaskan berbagai teori terkait objek studi mengenai *Spirit of place*, aspek pembentuk dan unsur pembentuk *Spirit of place* dari sebuah kawasan bersejarah, dan aspek pembentuk daya tarik wisata serta kaitan antara *spirit of place* dengan daya tarik wisata di kawasan *heritage*.
- Bab 3 Metodologi, menjelaskan metode yang digunakan dalam penelitian ini dalam mengetahui *Spirit of place* di kawasan penelitian diantaranya dilakukan pendekatan penelitian dengan metode kualitatif fenomenologi, kemudian pemilihan lokasi penelitian, penentuan sumber informasi dari informan kunci, pengumpulan data dari hasil wawancara dan observasi di lapangan dan analisa data melalui triangulasi dan *content analysis*.
- Bab 4 Deskripsi Kawasan Kajian, berupa penjelasan profil partisipan dan karakteristik elemen observasi yang diteliti. Bagian ini akan mendeskripsikan lokasi penelitian, kondisi elemen-elemen bangunan bersejarah, kondisi kualitas bangunan di kawasan penelitian, dan aspek daya tarik wisata pada kawasan penelitian.
- Bab 5 Hasil dan Pembahasan, memaparkan hasil analisa berdasarkan data yang terkumpul oleh metode wawancara sebagai pengumpulan data melalui informan kunci dan observasi sebagai pengumpulan data di lapangan, serta analisis data dari kedua sumber informasi tersebut melalui analisis triangulasi dan *content analysis*.
- Bab 6 Kesimpulan, berisikan hasil temuan penelitian, analisis yang dihasilkan, implikasi penelitian dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 *Spirit of place*

Istilah Spirit of place umumnya digunakan dalam bidang arsitektur, desain lansekap, konservasi, pariwisata, geografi, dan bidang perencanaan lainnya yang digunakan sebagai cara untuk mengekspresikan sifat dari suatu tempat, dengan merasakan perkembangan dari ekosistem atau keadaan di suatu tempat (Brook, I., 2012). Spirit of place digunakan untuk melindungi tempat dari suatu perubahan atau untuk membuat suatu peningkatan yang diharapkan dapat memberikan informasi terkait keaslian gaya arsitektur dan mencegah terjadinya 'homogenisasi tempat' (Relph 1976). Sebuah tempat yang memiliki cerita yang menjelaskan berbagai lapisan sejarah masa lalu adalah tempat yang mengekspresikan spirit of place (Brook, I., 2012).

Definisi dari Spirit of Place “jiwa” menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah “roh” atau “nyawa”, yaitu unsur yang ada di dalam tubuh dan menjadi satu penyebab dari seseorang agar dapat hidup, suatu perasaan, pikiran, atau yang menjadi sumber tenaga dan semangat, atau juga dapat diartikan sebagai suatu “isi”, “maksud” atau “makna” yang sebenarnya. Sedangkan menurut Cambridge Dictionary, *spirit* atau jiwa adalah sebuah perasaan, cara berpikir, perilaku, terutama cara yang khas dari kelompok orang tertentu, kegiatan, waktu, atau tempat, suatu perasaan, bentuk prinsip, yang digunakan untuk menyetujui atau mendorong cara berpikir atau tindakan seseorang.

Penggunaan susunan kata *Spirit of Place* untuk menjelaskan semangat, jiwa, atau ruh dari suatu tempat/Kawasan untuk menggambarkan suatu pengalaman/perasaan yang didapat ketika memasuki suatu tempat/kawasan, dilihat dari segi bahasa, *Spirit* sudah lebih dahulu dikenal sebagai bahasa asing; karenanya di kamus Webster kita bisa mendapatkan makna dari *Spirit*, dan uniknya *Spirit* juga menjadi kata yang sudah diakui dan terdaftar di kamus besar Bahasa Indonesia yang dicatat sebagai arti dari jiwa, sukma atau roh, sehingga untuk lebih membakukan pemahaman terhadap berbagai makna yang melekat pada kata spirit jika dirangkaikan dengan kata tempat/kawasan/lokasi; maka lebih tepat jika tetap menggunakan susunan aslinya dari Bahasa Inggris, yakni *Spirit of Place*, sehingga penggunaan susunan kata ini dipilih untuk lebih memudahkan untuk dapat menggambarkan kepada objek yang

akan diterangkan, penggunaan susunan kata *Spirit of Place* juga secara umum telah dikenal luas baik pada bidang Arsitektur maupun pada bidang sosial budaya lainnya, termasuk antropologi.

Sejak zaman Romawi Kuno, istilah "jiwa tempat" (jiwa tempat) telah dikenal secara umum, tetapi dengan istilah yang lebih umum yaitu "genius loci", yang berarti "loci" atau "tempat" dalam bahasa latin, dan "genius", yang berarti "roh" atau "spirit" yang "ditempatkan" pada "lokasi" atau "loc" sehingga genius loci dapat diartikan sebagai "roh dari suatu tempat", atau bisa dikatakan sebagai spirit of place (Adiyanto, 2011). Menurut Crowe (1997). *Genius loci* merupakan sebuah fenomena, dimana masyarakat mempercayai bahwa tempat-tempat tertentu memiliki "roh/ jiwa" yang mendiami tempat tersebut yang merefleksikan keunikan dari tempat tersebut, sehingga membuatnya berbeda dari tempat yang lain, dan hal inilah yang memberi makna pada tempat agar dapat mendorong masyarakat untuk menjaga, serta dapat mengilhami tempat tersebut menggunakan perasaan. Tanpa adanya kehadiran dari *Spirit of place* pada suatu tempat, tempat tersebut tidak akan memiliki makna, yang kemudian membuatnya tidak memiliki kesan yang menyentuh secara personal. Kesan yang terbentuk hanya akan bersifat umum atau general. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *genius loci* adalah cara bangsa romawi kuno dalam Upaya untuk menyelamatkan "spirit/ jiwa" dari suatu tempat (Crowe N,1997).

2.1.1 Aspek pembentuk *Genius Loci*

Christian Norberg-Schulz (1980) menyatakan *Spirit of place* atau *genius loci* merupakan ciri-ciri khas yang membedakan tempat tersebut dengan tempat-tempat lainnya dan sudah dikenal orang sejak lama. Dalam menjelaskan pembentuk *genius loci*, Schulz (1980) menjelaskan suatu tempat memiliki aspek pembentuk *genius loci* pada suatu tempat, diantaranya *space* (ruang), *image* (citra), dan *character* (karakter). Pemahaman mengenai aspek-aspek pembentuk *genius loci* tersebut disampaikan dengan cara yang berbeda namun dengan maksud yang sama oleh beberapa peneliti sebelumnya. Menurut Hadi, et.al. (2022), *Space* (ruang) didefinisikan sebagai kawasan atau deretan bangunan yang terbentuk dari berbagai jenis susunan (linear, radial, dan sebagainya) yang dapat menjadi *focal point* dan bersifat kontras dan memiliki keunikan tersendiri dari tempat lainnya. *Space* (ruang) juga difahami sebagai kondisi geografis suatu kawasan atau tempat (*place*) yang memiliki berbagai jenis kegiatan atau aktivitas di dalamnya (Kaffah & Ekomadyo, 2022) dan dideskripsikan sebagai suatu keunikan pada kondisi lingkungan di sekitarnya serta melalui

elemen fisik yang membentuknya. Makna ruang dieksplorasi dengan cara mencari hubungan yang tercipta dari elemen pembentuknya (Habibullah & Ekomadyo, 2021). Ruang sebagai pembentuk tempat (*place*) yang memiliki makna dan nilai, yang berkaitan dengan budaya lokal yang dibentuk oleh kegiatan dan aktivitas kebudayaan, yang terdiri dari ruang makro dan mikro, dimana ruang makro terbentuk di suatu kawasan luas, dan ruang mikro terbentuk oleh adanya kegiatan (Regina & Ekomadyo, 2022). *Space* memiliki fungsi utama sebagai tempat untuk menampung manusia untuk bersosialisasi dan melakukan aktivitas sehari-hari, sehingga masyarakat dapat menyesuaikan diri (adaptasi) dan memperdalam budaya secara bertahap (Ekomadyo, et. al. 2020), dan diharapkan dapat menjadi sebuah wadah arsitektural yang muncul dari interaksi sosial yang terjadi di dalamnya (Siregar, et. al. 2018). Kesimpulannya, yang menjadi *space* atau ruang adalah tempat yang dapat digunakan dalam berbagai aktivitas manusia untuk berinteraksi dengan komponen ruang dan pada satu periode waktu. Ruang (*space*) adalah pembentuk tempat (*place*) yang memiliki makna dan nilai, yang berkaitan dengan budaya lokal yang dibentuk oleh kegiatan dan aktivitas kebudayaan yang digunakan untuk mengekspresikan kebebasan dari potensi sesuatu yang dapat menghasilkan sebuah kegiatan atau aktivitas yang memiliki makna bagi penggunanya, juga sebagai pembentuk memori bagi manusia (Al-kamoosi, 2019).

Kemudian terdapat *image* atau yang biasa disebut dengan citra. Sebuah citra yang dapat dirasakan pada sebuah *place* adalah aspek yang penting untuk dapat ditelusuri dalam mengidentifikasi *Genius Loci*. Sebuah citra merupakan keunikan-keunikan yang dapat dilihat secara visual dan menonjol pada sebuah tempat. Dalam menelusuri citra, perlu melakukan identifikasi objek keunikan visual yang dapat dirasakan untuk kemudian mendeskripsikan hal-hal unik yang dapat diobservasi dari objek keunikan visual tersebut (Habibullah, 2021). Citra juga dapat berupa keunikan tempat atau kawasan yang memiliki perbedaan yang menonjol daripada kawasan sekitarnya, dan memiliki gaya arsitektur, struktur atau pola yang ditampilkan secara eksplisit dan memberikan hubungan antara objek dengan penggunanya serta makna objek dengan emosional penggunanya (Hadi et.al., 2022). Citra tidak hanya diinterpretasikan melalui kesan visual, namun dapat lebih dalam lagi dengan memahami makna dan historis pada setiap elemen yang ada pada suatu tempat tersebut (Kaffah & Ekomadyo, 2022). Citra dapat dibentuk oleh kegiatan yang menonjolkan interaksi sosial antar manusia dan sebagai tempat sosial-budaya (Ekomadyo et.al., 2020),

dengan latar belakang budaya dan sejarah yang sudah ada sejak zaman dahulu, maka itu keragaman tersebut memunculkan citra daerah yang berbeda (Siregar, et.al., 2018).

Selain itu, terdapat aspek pembentuk karakter (*Character*). Norberg-Schulz banyak mengembangkan tulisannya mengenai karakter tempat dan uraiannya tentang unsur-unsur pembentuk karakter suatu tempat. Schulz memperhitungkan bagaimana interaksi antara bangunan, pencahayaan, vegetasi, bentuk lanskap, kondisi cuaca, dan warna berkontribusi untuk membentuk karakter suatu tempat. Karakter adalah konsep yang lebih general dan konkret jika dibandingkan dengan ruang. Setiap tempat tentulah memiliki karakter tersendiri (Ong, 2004). Suatu karakter didapat melalui eksplorasi terhadap suasana yang terbentuk oleh adanya elemen *tangible* suatu *place* dengan mempertimbangkan lingkungan alami yang dimilikinya (Habibullah & Ekomadyo, 2021). karakter terbentuk dari sejarah yang kuat dan memiliki keunikan dari berbagai suku dan budaya (Ekomadyo, et.al, 2020). Karakter dari sebuah *place* juga dapat difahami dengan mempertimbangkan lingkungan alami yang ia miliki (Norberg-Schulz, 1980). Karakter sebuah tempat ditentukan oleh material dan konstitusi formal, seperti keadaan tanah dimana manusia berjalan, keadaan langit atau kondisi pembatas yang membentuk tempat, yakni berhubungan dengan cara pembatas tersebut dibangun (Ong, 2004). Karakter suatu tempat secara spontan diberikan melalui perasaan langsung berada di tempat tertentu memberi kita keamanan seperti saat kita kembali ke rumah dan seperti rasa kegembiraan saat kita mengunjungi tempat yang tidak dikenal atau baru. Suatu tempat bisa saja dikenal ramah, dingin, muram, hidup, tertutup, terbuka, dan sebagainya, karena *spirit of place* dan penghuninya dengan cara yang diungkapkan oleh struktur ruang dan elemen arsitektural (Schulz, 1980).

Genius Loci ditentukan oleh unsur-unsur atau hal-hal yang dikandungnya. Menurut Norberg-Schulz (1980), Genius Loci di sekitar bangunan harus mencerminkan bangunannya. Sebuah bangunan harus mengungkapkan bagaimana seseorang mengarahkan diri ke tempat itu, dan mengidentifikasi diri dengan tempat itu. membangun berarti menafsirkan struktur dan karakter ruang sekitarnya. Sama seperti Heidegger, Norberg-Schulz bertujuan mengembangkan hubungan puitis atau kreatif dengan realitas. Dalam hal ini, alam bukan hanya sebagai sumber daya, melainkan juga sebagai pembuka makna bagi manusia dalam memaknai kehidupan mereka selama di dunia. Berikut merupakan aspek pembentukan Genius Loci yang tertera pada Tabel 2.1 halaman 12.

Tabel 2.1 Aspek pembentuk Genius Loci

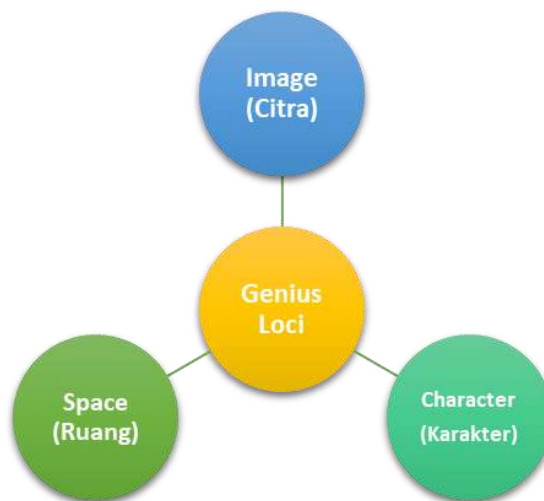
Penulis (Tahun)	Judul	Space (Ruang)	Image (Citra)	Character (Karakter)
Hadi, D.S.N., Raharjo, W., Azizah, R. B. N. (2022)	Interaksionisme simbolik dalam genius loci kawasan pecinan sebagai potensi wisata budaya dan maknanya bagi kota magelang	<i>Space</i> adalah kawasan atau deretan bangunan yang terbentuk dari berbagai jenis susunan (linear, radial, dan sebagainya) yang bersifat kontras dan memiliki keunikan tersendiri dari tempat lainnya.	Citra merupakan keunikan tempat atau kawasan yang memiliki perbedaan yang menonjol daripada kawasan sekitarnya, dan memiliki langgam, struktur atau pola dan terhubung antara obyek dengan emosional penggunanya.	Karakter terbentuk di suatu kawasan yang memiliki nuansa dan karakter khusus yang terbentuk dari budaya setempat.
Kaffah, M.F., Ekomadyo, A.S. (2022)	Genius Loci Kampung Bandar Pekanbaru	Space atau ruang dijelaskan berupa kondisi geografis suatu kawasan atau tempat (<i>place</i>) yang memiliki berbagai jenis kegiatan atau aktivitas di dalamnya.	Citra tidak hanya diinterpretasikan melalui kesan visual, namun dapat lebih dalam lagi dengan memahami makna dan historis pada setiap elemen yang ada pada suatu kawasan/bangunan tersebut.	Karakter terbentuk karena hubungan erat tempat dengan masyarakat lingkungan sekitarnya
Habibullah, S. & Ekomadyo, A.S. (2021)	<i>Place-Making</i> Pada Ruang Publik: Menelusuri Genius Loci Pada Alun-Alun Kapuas Pontianak	Ruang dideskripsikan sebagai keunikan yang dimiliki suatu place terhadap kondisi sekitarnya dan elemen <i>tangible</i> yang membentuknya. Aspek ruang	Citra yang muncul pada sebuah place merupakan aspek pertama yang ditelusuri untuk mengidentifikasi Genius Loci. Citra adalah keunikan- keunikan visual	Karakter didapat dengan eksplorasi suasana yang terbentuk oleh elemen <i>tangible</i> suatu <i>place</i> dengan pertimbangan lingkungan

Penulis (Tahun)	Judul	Space (Ruang)	Image (Citra)	Character (Karakter)
		dieksplorasi dengan mencari konektivitas yang terwujud dari elemen pembentuk.	yang menonjol pada sebuah <i>place</i> .	alami yang dimilikinya.
Regina, Y.V. & Ekomadyo, A.S. (2022)	Sejarah Dan Budaya Sebagai Pembentuk Genius Loci Di Desa Kemiren, Banyuwangi	Ruang adalah pembentuk tempat (<i>place</i>) yang memiliki makna dan nilai, yang berkaitan dengan budaya lokal yang dibentuk oleh kegiatan dan aktivitas kebudayaan.	Citra berupa kesan yang muncul terhadap suatu wujud interaksi atau kebudayaan yang memiliki keunikan tersendiri dalam membentuk citra kawasan dan pembentukan suatu ruang.	Karakter merupakan eksplorasi suasana yang terbentuk dari elemen fisik yang dimiliki oleh sebuah <i>place</i> .
Agumsari, D., Ekomadyo, A.S., Bintana, M.G.D., Susanto, V. (2020)	Capturing Genius Loci of Riparian Culture: The Case of Musi River	<i>Space</i> (ruang) merupakan tempat untuk menampung manusia untuk bersosialisasi dan melakukan aktivitas sehari-hari, sehingga masyarakat dapat menyesuaikan diri dan budaya secara bertahap	Citra terbentuk dari kegiatan yang menonjolkan interaksi sosial antar manusia dan sebagai tempat sosial budaya. Interaksinya sekaligus merepresentasikan personifikasi komunitas lokal.	Karakter dibentuk oleh keragaman budayanya. Keragaman etnis di suatu kawasan yang turut membentuk karakter dan tampilan kawasan atau bangunan.
Siregar, H. H., Natalivan, P., Ekomadyo, A.S. (2018)	Cultural Assemblage as Genius Loci: Character Analysis of Medan City Center District	Ruang sebagai wadah arsitektural dari interaksi sosial yang terjadi di dalamnya. Ruang-ruang yang terbentuk & disebabkan oleh aktivitas di kawasan tersebut.	Citra dibentuk oleh latar belakang budaya dan sejarah yang sudah ada sejak zaman dahulu. Citra dibentuk oleh latar belakang sejarah dan budaya.	karakter terbentuk dari sejarah yang kuat dan memiliki keunikan dari berbagai suku dan budaya. Perpaduan

Penulis (Tahun)	Judul	Space (Ruang)	Image (Citra)	Character (Karakter)
				budaya dan suku bangsa.

Berdasarkan tabel 2.1, *Genius Loci* dengan kata lain adalah jiwa penjaga dari suatu tempat. *Genius loci* sebagai yang berupa perwujudan *tangible* dapat ditemukan berdasarkan analisis dari ruang, citra dan karakter. Jiwa dari suatu *place* dapat menciptakan keunikan yang membuatnya berbeda dari tempat lain, dan sebagai jiwa dalam suatu kawasan yang terwujud dalam perjalanan ruang dan waktu. (Hadi, et al., 2022). Kebudayaan yang dilakukan oleh masyarakat sekitar *place* menjadi suatu sarana untuk menghidupkan ruang-ruang (Regina & Ekomadyo, 2022). *Genius Loci* (gambar 2.1) dapat ditemukan dengan mengidentifikasi sebuah aspek yang berperan besar dalam pembentukan citra, ruang, dan karakter pada sebuah *place* (Habibullah & Ekomadyo, 2021). *Genius loci* dapat digambarkan melalui hubungan aktivitas manusia dengan ruangnya. Perbedaan aktivitas yang dilakukan pada ruang-ruang tertentu menimbulkan *genius loci* di kawasan tertentu pula (Ekomadyo, et.al, 2020).

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, istilah tempat memiliki banyak makna, antara lain sebagai suatu yang digunakan untuk meletakkan objek tertentu, dan sebagai ruang untuk melakukan kegiatan tertentu yang didiami atau ditempati dalam waktu tertentu. Sebuah “space” (ruang) dapat menjadi “place” (tempat) apabila space tersebut dikenal secara lebih baik serta diberikan sebuah nilai (Tuan, 1977). Sedangkan pendapat Norberg-Schulz (1980) menyebutkan bahwa sebuah place adalah space yang mempunyai karakter yang unik. Tuan (1977) maupun Norberg-Schulz (1980), sepakat menyatakan bahwa pengalaman manusia menjadi unsur penting untuk mewujudkan sebuah place (Habibullah, 2021). Sebuah tempat dapat menjadi perwujudan struktural sebuah lingkungan secara keseluruhan yang terdiri dari beberapa aspek karakter dan ruang, seperti negara, wilayah, lansekap, hunian, dan bangunan. Tempat merupakan kata benda yang mewujudkan benda-benda secara riil, yang merupakan substantif (Ong, 2004). Schulz (1980) menyatakan bahwa sebuah place memiliki 3 (tiga) komponen penting, yaitu meaning (arti), identity (identitas), dan history (sejarah). Berikut merupakan Skeman Aspek Pembentukan Genius Loci yang penulis sajikan pada Gambar 2.1 halaman 15.



Gambar 2.1 Skema aspek pembentuk Genius Loci
(analisis penulis)

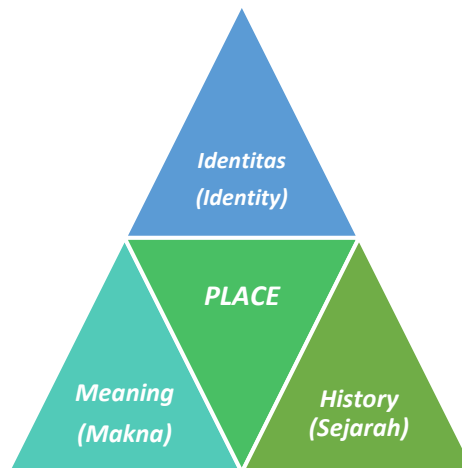
2.1.2 Aspek pembentuk *Place* (Tempat)

Schulz (1980) menyatakan bahwa makna dari suatu objek tidak terpisah dari keterhubungannya dengan objek lain, yaitu, apa yang telah diakumulasikan oleh objek tersebut sepanjang waktu. Dengan demikian, benda adalah sesuatu yang terbentuk dari nilai yang diperolehnya dari keterhubungannya dengan objek lain. Karena hal yang paling penting dan mendasar bagi manusia adalah memberikan makna pada eksistensinya, objek-objek yang memiliki nilai tersebut menjadi penting bagi manusia. Arti "makna" dari setiap objek memiliki hubungannya dengan objek lainnya. Salah satu kebutuhan jiwa manusia yang paling cukup mendasar adalah dapat memahami dan merasakan keberadaannya sebagai sesuatu yang bermakna. Makna suatu objek terkandung di dalam hubungannya dengan objek lain, yaitu apa yang dikumpulkan oleh objek tersebut (Ong, 2004). Heidegger (1971), menyatakan manusia tidak dapat menciptakan "makna" yang seluruhnya berasal dari manusia itu sendiri. Manusia itu sendiri merupakan bagian dari sebuah "dunia kehidupan", dan belum membentuk makna dalam sebuah ruang vakum. Makna perlu dibentuk oleh bagian-bagian yang terdiri dari komponen-komponen alam dan segala sesuatu yang diciptakan oleh manusia dan dapat bermanifestasi dan memiliki lokalitas (Heidegger, 1971).

Selain itu, identitas tempat didapatkan di mana unsur-unsur alam dan buatan manusia membentuk sintesis. Dari sudut pandang spasial, manusia membutuhkan tempat tertutup, dan karenanya cenderung menetap di mana alam menawarkan ruang yang ditentukan. Dari

segi karakter, tempat alam terdiri dari beberapa hal yang bermakna, seperti batu, pohon, dan air (Schulz, 1980). Identitas sebuah tempat ditentukan oleh lokasi, konfigurasi sosial dan artikulasi karakteristik. Beberapa tempat mendapatkan identitas tempat mereka dari lokasi yang menarik, dimana komponen buatan manusia tidak begitu dominan. Sebaliknya, yang lain bisa berlokasi pada suatu tempat yang umum, namun tetap memiliki konfigurasi yang jelas dan tegas dengan karakter yang berbeda (Ong, 2004). Dalam mengkaji sebuah tempat dengan segala aspek pembentuk ruangnya, tidak lepas dari tekanan perubahan dan kekuatan sejarah (*history*). Sebuah tempat dapat beradaptasi kepada perubahan kebutuhan dan kehidupan publik dan pribadi melalui sejarah, karena perkembangan sosial di tempat tersebut merupakan sebuah proses evolusi yang tidak dapat berlangsung pada lingkungan yang senantiasa berubah (Ong, 2004). Schulz mencontohkan analisis di kota-kota besar seperti Praha, Khartoum, dan Roma juga telah menunjukkan bagaimana kota-kota tersebut dapat berubah dan dapat melestarikan spirit dari tempatnya dalam jangka waktu yang cukup lama tanpa mengganggu situasi sejarah (Schulz, 1980).

Spirit of place menjadi nyata di sebuah tempat dengan penentuan lokasi, konfigurasi spasial, dan artikulasi yang mencirikan tempat itu sendiri. Semua aspek ini harus dipertahankan karena merupakan objek orientasi dan identifikasi manusia. Yang harus dihormati tentu saja sifat struktural utamanya, seperti jenis pemukiman dan cara bangunan serta motif yang khas. Menurut Schulz (1980), terdapat 3 kategori perubahan sejarah, yaitu perubahan praktis, perubahan sosial dan perubahan budaya. Semua perubahan ini memiliki implikasi fisik (lingkungan). Ketika perubahan budaya dan sosial menjadi nyata melalui implikasi fisiknya, maka perlu dipertimbangkan masalah perubahan dalam istilah fungsional, bagaimana *genius loci* dapat dipertahankan di bawah tekanan tuntutan perkembangan zaman (Schulz, 1980). Dengan adanya aspek pembentuk *genius loci* dan pembentuk *place*, maka *spirit of place* di suatu tempat dapat terbentuk pada Gambar 2.2 halaman 17 berikut.



Gambar 2.2 Skema aspek pembentuk *place*

Gambar 2.2 di atas menjelaskan bahwa *Spirit of place* dalam hal ini yaitu ‘jiwa’ atau ‘ruh’ yang dibangun oleh manusia untuk menjaga atribut sosio-fisik dan keberlangsungan spiritual kawasan tertentu dapat membangkitkan rasa memiliki dan kesejahteraan di kawasan tersebut (Moertiningsih & Gandarum, 2022). *Spirit of place* tersebut terdiri dari aspek pembentuk *tangible* dan *intangible* dengan manusianya sebagai indikatornya yang berfokus pada aspek lingkungan fisik dan manusia. *Spirit of place* dari aspek *tangible* dan *intangible*, tetapi tidak menyentuh hubungan antara manusia dan tempat (Moertiningsih & Gandarum, 2022). Oleh karena itu, *Spirit of place* lahir dari objek-objek yang bersinggungan dengan tempat tersebut, lalu mengembangkan sebuah karakter dan suasana yang berbeda dibandingkan ruang lainnya, dalam istilah lain, *Spirit of place* dibentuk dari dua aspek, yaitu dari aspek *tangible*, dan aspek *intangible*. Tempat yang terbentuk melalui waktu serta keunikan dan karakter yang khas, merupakan dasar dari sebuah bangunan dan orang-orang yang menggunakannya. Namun demikian, bangunan yang dibangun atas dasar jiwa dari tempatnya (*Spirit of place*), dapat meningkatkan makna dari tempat tersebut, dan dapat menciptakan harmoni dalam lingkungan. Dalam hal ini, “*spirit/ jiwa*” dari suatu tempat tercipta melalui interaksi manusia kepada bangunan atau tempat tersebut (Alexander, 1979).

Spirit ini memberikan kehidupan kepada orang dan tempat, menyertai mereka sejak lahir sampai mati, dan menentukan karakter atau esensinya (Norberg-Schulz, 1980).

Teori mengenai hubungan *Spirit of place* dengan konsep aspek *tangible* dan *intangible* ini mulai muncul dan berkembang dalam fokus studi perkotaan pada tahun 1960-an melalui konsep identitas kota, dimana *spirit of place* dan identitas suatu kawasan berhubungan dengan aspek *tangible* (berwujud) dan *intangible* (tak berwujud) sebuah kota yang terbentuk melalui proses sejarah, seperti yang diungkapkan oleh Rifaioglu & Guchan dalam *Property Rights as a Source for Identifying and Conserve the Spirit of place* (Rifaioglu & Guchan, 2013). Hal ini mengidentifikasikan bahwa dalam konteks perkotaan, teori *Spirit of place* berkembang menjadi sebuah identitas yang terbentuk melalui proses sejarah dimana aspek elemen *tangible* dijadikan acuan sebagai aspek fisik untuk mengidentifikasi *spirit of place*, mereka juga menyatakan bahwa dalam wacana konservasi sebuah tempat, yang mana fokus utamanya adalah melestarikan keaslian, identitas dan *spirit of place* (Rifaioglu & Guchan, 2013). Keberadaan *spirit of place* adalah sangat penting dan memerlukan tindak lanjut berupa proses mengenali dan mengkatagorikan *spirit of place* yang unik dari tempat-tempat tertentu. *Spirit of place* merupakan batasan atau pertimbangan bagi perubahan yang dapat diterima, dapat diidentifikasi dan dipahami melalui penelitian, dokumentasi, investarisasi dan analisis (Moertiningsih, 2019). Hasil dari identifikasi *spirit of place* akan dijadikan dasar penilaian kelayakan suatu kawasan kota untuk dapat dipertahankan dan yang selanjutnya akan diterjemahkan ke dalam strategi manajemen pengelolaan warisan bersejarah pada suatu tempat (O'Donnell & Turner, 2012).

Pemahaman dari sudut pandang lain mengenai *spirit of place* ini dikemukakan oleh Schulz (1980), dimana bahwa struktur suatu tempat bukanlah hal yang abadi dan tetap, namun bukan berarti makna tempat tersebut akan berubah atau hilang, karena makna tersebut dapat dilestarikan (Norberg-Schulz, 1980). *Spirit of place* sebagai atribut sosio-fisik dan simbolis dapat berubah dari waktu ke waktu dimana *spirit of place* ini juga mengalami perubahan melalui proses yang dikonstruksikan oleh waktu, sehingga, teori *spirit of place* muncul sebagai subjek penting dalam konservasi kawasan (Rifaioglu & Guchan, 2013). Hal ini berarti *spirit of place* pada setiap tempat memiliki makna yang dapat berubah terkait dengan proses waktu dan atribut didalamnya, namun bukan berarti makna tersebut tidak bisa dilestarikan. *Spirit of place* digambarkan sebagai perwakilan perasaan orang atau pemilik suatu tempat yang memahami nilai fisik dan simbolik di tempat dan lingkungannya. *Spirit of*

place juga dipahami jiwa atau ruh suatu tempat yang terbentuk melalui proses evolusi interaksi unik antara manusia dengan tempatnya atau lingkungannya. (O'Donnell & Tunner, 2012). Dalam konteks lanskap kota bersejarah, dapat disimpulkan bahwa *spirit of place* memberikan pemahaman yang lebih komperhensif mengenai interaksi antara kehidupan dan karakter unik suatu tempat. Pemahaman ini memberikan visi mengenai bangunan, lanskap atau asset warisan yang lebih kaya, dinamis dan inklusif, yang berproses seiring dengan berjalannya waktu (Moertiningsih & Gandarum, 2022).

spirit of place yaitu sebuah "jiwa" yang didasarkan pada aspek-aspek secara nyata (seperti bangunan, lanskap, objek, aktivitas yang dapat diamati dan karakteristik sosial, fitur visual, dan informasi sensorik) dan atribut yang tidak berwujud/symbolis, seperti ingatan, nilai, makna, keyakinan, dan emosi) yang membentuk identitas atau karakter dari kearifan lokal masyarakat dan membedakan suatu tempat tersebut dengan tempat-tempat lainnya. Berikut definisi dan aspek *spirit of place* yang penulis sajikan dalam bentuk Tabel berikut (Tabel 2.2).

Tabel 2.2 Definisi dan Aspek *Spirit of place*

No.	Penulis	Definisi <i>Spirit of place</i>	Aspek/Variabel
1.	Garnham (1985)	<i>Spirit of place</i> merupakan kekuatan <i>tangible</i> dan <i>intangible</i> yang mampu membentuk kesan dalam kota..	Aspek-aspek lingkungan alamiah dan buatan/ Tangible dan Intangible
2.	Ririn Dina Mutfianti (2013)	<i>Spirit of place</i> adalah karakter tempat yang berperan dalam membentuk identitas kawasan dan pada akhirnya memberi citra pada kawasannya.	Intangible
3.	R. Siti Rukayah, et.al. (2020)	Konteks sejarah dan geografis, festival, dan ruang kehidupan sehari-hari adalah tiga komponen paling representatif untuk <i>spirit of place</i> .	Tangible
4.	Shofia Islamia Ishar, st al (2017)	<i>Spirit of place</i> memberi atmosfer pada kawasan serta persepsi masyarakat terhadap beberapa daya tarik yang menjadi unggulan kawasan. <i>Spirit of place</i> ditentukan oleh persepsi pengguna terhadap suatu kawasan studi. <i>Spirit of place</i> dipengaruhi oleh gaya arsitektur dan persepsi masyarakat terhadap keunggulan kawasan.	Tangible dan Intangible

No.	Penulis	Definisi <i>Spirit of place</i>	Aspek/Variabel
5.	MN Rifaioğlu, dkk (2008)	<i>Spirit of place</i> adalah konsep fenomenologis yang sulit dipahami yang didefinisikan oleh berbagai disiplin ilmu. <i>spirit of place</i> bergantung pada fitur situs dan hubungan logis antara penghuni dan tempat.	Tangible dan Intangible
6.	Mike Crang (1998)	Sesuatu yang dialami orang di luar sifat fisik atau sensorik suatu tempat dan dapat merasakan keterikatan pada <i>spirit of place</i> .	Tangible dan Intangible
7.	Sugesti Retno Yanti, dkk. (2020)	<i>Spirit of place</i> membentuk identitas atau karakter dari kearifan lokal masyarakat.	Tangible dan Intangible
8.	Broto W. Sulistyo (2012)	Atraksi berupa tempat (place) atau sesuatu yang unik/berkarakter (<i>spirit of place</i>). esensi dari suatu tempat adalah jiwa tempat atau lebih dikenal dengan <i>spirit of place</i> / <i>genius loci</i> . Hubungan antara manusia dengan place yang digunakan atau dihuni menyangkut space dan karakter.	Tangible dan Intangible
9.	Michelle Aprilia Wijaya, et al (2012)	<i>Spirit of place</i> atau jiwa pada Bangunan terbentuk dari ruang – ruang dengan karakternya masing – masing yang disusun mengalir sehingga dapat membawa pengunjung masuk ke dalam atmosfer yang ada.	Tangible dan Intangible
10.	Mert Nezih Rifaioğlu, Neriman Şahin Güçhan (2013)	<i>Spirit of place</i> mengacu pada sekelompok ide tentang tempat dan penghuninya di berbagai bidang geografi, perencanaan kota, desain perkotaan, arsitektur, sosiologi dan psikologi lingkungan; dan menyangkut makna dan pentingnya tempat bagi penghuni dan penggunaanya.	Tangible dan Intangible
11.	Edward Relph (2017)	<i>Spirit of place</i> adalah terjemahan dari lokus jenius Latin. Setiap rerimbunan hutan, gunung, sungai, desa dan kota adalah rumah bagi rohnya sendiri yang memberi identitas pada tempat itu dengan kehadiran dan tindakannya.	Tangible dan Intangible
12.	The ICOMOS Québec Declaration on the Preservation of the <i>Spirit of place</i>	<i>Spirit of place</i> merupakan elemen yang terdiri dari elemen <i>tangible</i> dan <i>intangible</i> yang memberi makna, nilai, emosi, dan misteri pada tempat.	Tangible dan Intangible
13.	Peter Davis, Han-Yin Huang, Wan-Chen Liu (2015)	Konsep ' <i>spirit of place</i> ', memungkinkan masyarakat lokal untuk menyatakan bagaimana mereka mengalami tempat mereka, mendefinisikan apa yang mereka nilai sebagai warisan dan membantu mereka membangun rasa identitas mereka sendiri.	Tangible dan Intangible
14.	Kapila D. Silva (2013)	<i>Spirit of place</i> dibangkitkan secara kolektif oleh atribut sosio-fisik yang nyata (seperti bangunan, lanskap, objek, aktivitas yang dapat diamati dan karakteristik sosial, fitur visual, orang, hewan, dan informasi sensorik)	Tangible dan Intangible

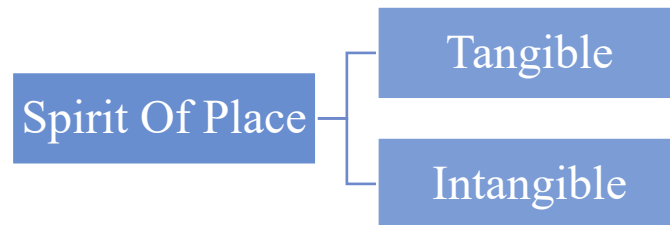
No.	Penulis	Definisi <i>Spirit of place</i>	Aspek/Variabel
		dari tempat dan atribut yang tidak berwujud/simbolis seperti, ingatan, nilai, makna, keyakinan, dan emosi) yang terkait dengan tempat tersebut	
15.	Gerard e. Corsane, et al. (20)	bahwa 'roh tempat' tertentu - dan semua nilai, makna, dan emosi yang ada di dalamnya - dapat menjadi fundamental baik dalam fisik maupun immaterialitas warisan budaya tak benda.	Intangible
16.	Kapila D. Silva (2015)	<i>Spirit of place</i> diartikulasikan di sini sebagai seperangkat makna yang muncul melalui cara yang dialami dan dinegosiasikan dalam hubungan antara tempat dan penghuninya, dalam suatu konteks sejarah dan budaya tertentu.	Tangible dan Intangible
17.	Crowe, 1995	<i>spirit of place</i> adalah fenomena yang didasarkan pada kepercayaan masyarakat bahwa tempat tertentu memiliki “roh atau jiwa”. Artinya, struktur arsitektural seperti bangunan adalah fenomena buatan manusia dengan penataan dan aktivitas fisiknya dan masing-masing.	Tangible dan Intangible
18.	Daniel Cojanu (2014)	<i>Spirit of place</i> memiliki dampak terhadap kebudayaan dan komunitas etnis yang saling bekerja sama dalam memelihara kawasan dan menjaga dan melindungi kawasan dari pengaruh luar.	Intangible
19.	Riajeng Sinta Damayanti, dkk. (2022)	Secara teoretis, dua pemikiran tentang <i>spirit of place</i> yaitu mencakup tatanan unsur-unsur yang tidak berwujud yang digunakan sebagai identitas tempat serta ekspresi yang diamati telah memberikan makna bagi pengamat yang tidak berwujud. .	Tangible dan Intangible
20.	Noor Al-Kamoosi, et al (2019)	<i>Spirit of place</i> dicapai dengan mencapai keseimbangan antara aspek fisik dan moral di masa sekarang, masa lalu, dan masa depan.	Intangible
21.	Sarwosri dan Dedes (2022)	Jiwa atau ruh sebuah tempat (<i>Spirit of place</i>) sendiri awalnya adalah konsep romawi. Menurut kepercayaan Romawi Kuno, setiap objek atau individu memiliki jiwa atau roh (spirit). Spirit inilah yang memberi kehidupan kepada orang dan tempat, menyertai mereka sejak lahir sampai mati, dan menentukan karakter atau esensinya	Tangible
22.	Pedia Aldy and Mira Dharma S. (2018)	Jiwa tempat adalah kekuatan yang mampu membentuk kesan kota yang mempertahankan identitas dan rasa tempat suatu daerah tentang citra, karakter, dan makna.	Tangible dan Intangible
23.	Shaghayegh Amirshaghaghi, et al. (2021)	<i>Spirit of place</i> , artinya tempat tersebut memiliki daya tarik yang kuat dan sangat berdampak.	Intangible

No.	Penulis	Definisi <i>Spirit of place</i>	Aspek/Variabel
24.	Bijaya K. Shrestha, Sushmita Shrestha (2009)	<i>Spirit of place</i> yang memberi kehidupan kepada orang dan tempat, menyertai mereka sejak lahir sampai mati, dan menentukan karakter atau esensinya.	Tangible dan Intangible
25.	Casal, Stella Maris (2008)	Spirit of place dapat berubah pada bangunan yang direvitalisasi atau memiliki perubahan fungsi, dan fungsi baru berdampak pada perilaku yang baru, sehingga diperlukan adaptasi fungsi baru terhadap karakter asli bangunan awal dan lingkungannya.	Tangible dan Intangible

Berdasarkan tabel 2.2, *Spirit of place* terdiri dari unsur berwujud atau *tangible* dan unsur tidak berwujud atau *intangible*. Norberg-Schulz (1980), membahas *Spirit of place* berfokus pada aspek lingkungan fisik dan manusia, serta aspek spiritual *Spirit of place* di kawasan yang memiliki banyak aktivitas. Oleh karena itu, *Spirit of place* berarti objek-objek berinteraksi dengan tempat tersebut dan mengembangkan karakteristik dan suasana yang berbeda dengan ruang lainnya. *Spirit of place* yang dibangun oleh manusia untuk menjaga atribut sosio-fisik dan keberlangsungan spiritual kawasan tertentu, pada gilirannya dapat membangkitkan rasa memiliki dan kesejahteraan manusia di kawasan tersebut. Dalam hal ini, keterlibatan masyarakat juga dapat menjadi tolak ukur menentukan prioritas dalam aspek pelestarian di suatu kawasan (Moertiningsih & Gandarum, 2022). *Spirit of the Place* sebagai elemen *tangible* dan *intangible* yang memberi makna, nilai, emosi dan misteri pada tempat (Rifaioğlu & Guchan, 2013).

Selain itu, berdasarkan tabel 2.2, aspek-aspek *spirit of place* yang umum diteliti oleh para peneliti pada aspek *tangible*, diantaranya penelitian terhadap jalanan, trotoar, koridor jalan, parkir, morfologi bangunan mulai dari interior dan eksterior maupun dalam konteks kawasan. Sedangkan pada aspek *intangible* yang umumnya diteliti adalah unsur-unsur seperti aktivitas sosial, ekonomi, budaya, historis, dan teknologi. Serta dari hasil data yang dikumpulkan pada tabel 2.2, aspek *spirit of place* baik *tangible*, maupun *intangible* (gambar 2.3)seringkali diteliti secara bersamaan dan akan menghasilkan sebab atau akibat dari fenomena yang terjadi di lokasi penelitian dan hal tersebut yang dapat menjelaskan *spirit of place* di kawasan tersebut, seperti yang telah dijelaskan Schulz (1980), bahwa *Spirit of place* dapat dijadikan sebagai batasan perubahan suatu tempat, yang merupakan hasil interaksi yang dibangun untuk menjaga memori, vitalitas dan keberlangsungan spiritual suatu tempat, sehingga, pada suatu kawasan yang terjaga vitalitasnya, terdapat *spirit of place* yang

signifikan pada waktu-waktu tertentu atau bahkan sepanjang waktu. Seperti penulis sajikan pada gambar berikut (Gambar 2.3).



Gambar 2.3 Skema aspek pembentuk *Spirit of Place* (analisis penulis)

2.2 Aspek *Tangible*

Aspek tangible adalah elemen yang dapat dilihat oleh mata dan dirasakan oleh seseorang ketika berada di dalam lingkungan tersebut, seperti fasilitas transportasi, pasar, kantor pemerintahan, ruang publik, tempat ibadah, pemukiman, jalan raya, gedung, zona pejalan kaki, dan lain-lain (Tibbalds, 2001). Aspek tangible ini mencerminkan karakteristik fisik dari suatu tempat yang dapat mempengaruhi persepsi dan pengalaman seseorang. *Tangible* juga dapat dilihat dari skala ruang, intensitas, *landmark*, bangunan, lingkungan dan ruang publik. Kemudahan bagi manusia merupakan hasil dari struktur ruang kota yang baik. Kemudahan yang tercipta baik untuk pejalan kaki, maupun pengemudi kendaraan, memberi petunjuk/ arah, dan elemen-elemen ruang, beserta *landmark* yang secara bersamaan memudahkan manusia untuk mengidentifikasi dan mengorientasikan diri dalam lingkungannya. Hal ini mengindikasikan bahwa dalam konteks perkotaan, teori *spirit of place* berkembang menjadi sebuah identitas yang terbentuk melalui proses sejarah dimana aspek tangible dijadikan acuan (Rifaioğlu, Guchan, 2013). Bangunan-bangunan tua memiliki estetika yang terkait dengan gaya, bentuk dan tata ruang yang mewakili sisa peninggalan masa lalu memiliki keistimewaan dan memiliki peran sejarah perkembangan kota (Silva, 2015).

Penelitian terdahulu sangat berguna sebagai referensi bagi penelitian penulis. Hasil kajian dari penelitian terdahulu dijadikan sebagai perbandingan terhadap penelitian yang dilakukan oleh penulis. Penulis menyajikan beberapa penelitian terdahulu yang terdapat pada Tabel 2.3 halaman 24 berikut.

Tabel 2.3 Aspek tangible pada Spirit of place

No.	Penulis	Aspek/Variabel
1.	Mert Nezih Rifaioğlu, Neriman Şahin Güçhan (2013); Peter Davis, Han-Yin Huang, Wan-Chen Liu (2015); Riajeng Sinta Damayanti, dkk. (2022)	Elemen <i>tangible</i> (berwujud) merupakan elemen yang dapat dilihat dan memiliki bentuk berupa situs atau bangunan, teknik konstruksi, ornamen, pengerjaan, tipologi dan elemen arsitektur.
2.	Garnham (1985); Mike Crang (1998); Michelle Aprilia Wijaya, et al (2012); Shofia Islamia Ishar, et al (2017); Sugesti Retno Yanti, dkk. (2020)	Aspek <i>tangible</i> berupa situs, bangunan lingkungan, rute, dan benda-benda buatan manusia, aspek lingkungan alamiah dan bentang alam
3.	Ririn Dina Mutfianti (2013)	Tangible: - bangunan (<i>building massing</i>), - sirkulasi kendaraan(<i>circulation</i>) - pejalan kaki (pedestrian ways) - tanda (<i>signage</i>)
4.	R. Siti Rukayah, et. al. (2020)	Tangible: - jembatan - gedung-gedung pemerintah, - bangunan keagamaan, - alun-alun - benteng
5.	MN Rifaioğlu, dkk (2008); Broto W. Sulisty (2012); Sarwosri dan Dedes (2022)	Apek tangible: - bangunan (fasad, ruang bangunan, elemen arsitektur, material, teknik struktur dan konstruksi.) - lokasi - lingkungan
6.	Crowe, (1995); Edward Relph (2017); O'Donnell, Patricia M.(2008); Baindur, M. (2014)	Tangible: - lansekap bangunan - Jalanan - bentang alam (sungai, bukit, dan lainnya.)
7.	The ICOMOS Québec Declaration on the Preservation of the <i>Spirit of place</i> (2008); Pedia Aldy and Mira Dharma S. (2018)	Elemen berwujud (bangunan, situs, lanskap, rute, objek).
8.	Corsane, Gerard E. et al. (2009); Peter Davis, Han-Yin Huang, Wan-Chen Liu (2015); Damayanti, dkk. (2022)	Tangible, berupa bangunan <i>heritage</i> .
9.	Kapila D. Silva (2013); Bijaya K. Shrestha, Sushmita Shrestha (2009); Bijaya K. Shrestha, Sushmita Shrestha (2009)	Tangible (Bangunan, Lanskap, Objek aktivitas, Fitur visual, Orang, Informasi sensorik)
10.	Kapila D. Silva (2015)	Tangible (Lanskap kawasan koridor, bangunan, tipologi kawasan)

Berdasarkan kajian penelitian terdahulu pada tabel 2.3, yang dimaksud dengan aspek *tangible* pada *spirit of place* terdiri dari beberapa elemen pembentuk yang nyata, baik alam

maupun buatan manusia dan berada di lingkungan sekitar bangunan. Tibbalds (2001) menyampaikan bahwa struktur ruang kota yang baik harus memberikan kemudahan bagi manusia, baik yang berjalan kaki maupun yang mengendarai kendaraan, memberikan petunjuk/arah, dan elemen-elemen ruang ini, bersama dengan landmark, membantu manusia untuk berorientasi di lingkungannya. Oleh karena itu, elemen tangible adalah elemen yang dapat dilihat oleh mata dan dirasakan oleh seseorang ketika berada di dalamnya, seperti fasilitas transportasi, pasar, kantor pemerintahan, ruang publik, tempat ibadah, pemukiman, jalan raya, gedung, zona pejalan kaki, dan lain-lain. Selain itu, berdasarkan tabel 2.3, banyak peneliti yang menempatkan aspek arsitektural (bangunan) dan lansekap (ruang luar) sebagai salah satu aspek *tangible* yang dapat membentuk *spirit of place* di sebuah kawasan, maka dalam penelitian ini akan berfokus kepada aspek arsitektur, khususnya bangunan *heritage* dan lansekap (ruang luar) yang penulis sajikan pada gambar berikut (Gambar 2.3).

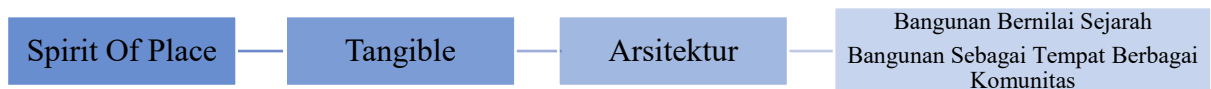


Gambar 2.4 Skema unsur pembentuk aspek *tangible Spirit of Place* (analisi penulis)

2.2.1 Arsitektur (bangunan)

Arsitektur dalam hal ini adalah terkait dengan elemen-elemen yang ada pada bangunan tersebut. Dalam hal ini tipologi bangunan dan bagian fasad adalah bagian arsitektural yang paling menonjol dan merupakan bagian yang membentuk ciri khas suatu bangunan. Tipologi bangunan adalah kategori-kategori bangunan yang didasarkan dari sejarah, fungsi, lokasi, jenis dan manusianya (Rukayah, et. al. 2020). Tipologi bangunan adalah suatu penyelidikan atau studi mengenai penggabungan elemen-elemen yang memungkinkan untuk memperoleh klasifikasi organisme dari arsitektur. Tipe-tipe tersebut dapat dilihat dari keragaman dan keseragamannya (Damayanti, dkk. 2022). Klasifikasi tidak memperhatikan suatu tema pada suatu waktu tertentu, misalnya rumah, kuil, serta bangunan lainnya, melainkan berurusan dengan sampel-sampel konkrit dari sebuah tema tunggal dalam suatu periode atau masa yang terikat oleh suatu karakteristik yang konstan atau tetap (He. M., & Qi, J., 2019).

Fasad atau tampak depan sebuah bangunan adalah satu dari beberapa unsur arsitektural yang menjadi bagian penting dalam sebuah karya arsitektur sehingga keberadaannya tidak bisa dihilangkan dari sebuah produk desain arsitektur (Rifaioğlu, dkk. 2008). Melalui fasad, dapat digambarkan bagaimana pengaruhnya kepada fungsi-fungsi ruang bangunan yang ada dibaliknya (Rifaioğlu, 2008). Fasad bangunan dalam konteks arsitektur kota, baik pada bangunan fungsi hunian ataupun fungsi komersil tidaklah sebatas merepresentasikan kepentingan pemilik bangunan secara individu, melainkan juga merupakan bagian dari tanggung jawab kolektif yang berdampak terhadap kesinambungan tatanan lingkungan kota (Kurniawan, A., dkk., 2015). Fasad bangunan merupakan salah satu unsur penting yang paling sering diingat oleh pengguna maupun manusia yang melihatnya disebabkan fasad merupakan gambaran awal yang ditampilkan sebuah bangunan. Secara visual, keaslian bangunan sangat berpotensi sebagai vista yang menarik dan dapat menjadi citra dari suatu bangunan (Mutfianti, 2012). Oleh sebab itu, elemen arsitektur penting sebagai salah satu elemen yang memunculkan atau menggambarkan aspek *tangible*, sebagai salah satu pembentuk *spirit of place* di sebuah bangunan, seperti tergambar pada skema unsur berikut (gambar 2.5).



Gambar 2.5 Skema unsur arsitektur, bangunan bernilai sejarah dan sebagai tempat berbagai komunitas (analisis penulis)

2.2.2 Lansekap

Lansekap adalah suatu bentang alam yang memiliki karakteristik tertentu dan dapat dinikmati oleh kelima indera yang ada pada manusia, memiliki karakter yang secara alamiah menyatu serta harmonis dalam memperkuat karakter lansekap tersebut. Menurut Suharto (1994) lansekap meliputi seluruh elemen yang ada pada tapak, mulai dari elemen alami (*natural landscape*), elemen buatan (*artificial landscape*) hingga penghuni atau makhluk hidup yang berada dan beraktivitas di dalamnya. (Fatmasari, Ika, dkk. 2013; Suharto, 1994).

Secara umum Booth (1988) mengkategorikan elemen-elemen lansekap dalam 6 (enam) elemen dasar, yaitu :

1. *Landform*, yaitu bentukan lahan yang menjadi elemen sangat penting karena berfungsi sebagai tempat dimana elemen-elemen lainnya ditempatkan.

2. Tanaman, yaitu seluruh jenis tanaman yang alami ataupun hasil budidaya, mulai dari penutup tanah sampai dengan pohon.
3. Bangunan, yaitu elemen lansekap yang berperan dalam membangun dan memberi batas pada ruang luar, mempengaruhi pemandangan, memodifikasi iklim mikro, dan mempengaruhi organisasi fungsional lansekap.
4. *Site structure*, yaitu elemen-elemen buatan yang sengaja dibangun dalam lansekap tertentu, misalnya ramp, pergola, pagar, kursi, gazebo dan lain sebagainya.
5. *Pavement*, yaitu perkerasan atau elemen lanskap untuk berfungsi untuk mengakomodasi penggunaan yang intensif di atas permukaan tanah.
6. Air, yaitu elemen yang dinamis. Air bersifat reflektif, dan dapat menghasilkan suara, serta menimbulkan suasana tenang dan alami.

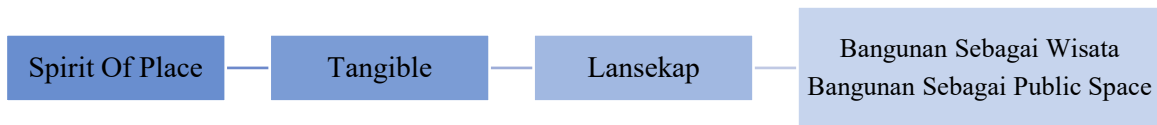
Pemilihan lansekap sebagai salah satu elemen pembentuk aspek *tangible* berdasarkan komponen-komponen yang ada pada elemen dasar terbentuknya sebuah lansekap. Dengan berbagai elemen dasar pembentuk lansekap yang telah dipaparkan oleh Booth (1988), elemen lansekap mampu memberikan gambaran dan penanda bahwa lansekap juga dapat membentuk suatu aktivitas di dalamnya dan memberikan ciri khas sebagai salah satu aspek *tangible* pembentuk *spirit of place*.

Berdasarkan hasil analisa kajian elemen *tangibel* penulis dapat menyimpulkan bahwa ada 2 elemen *tangibel* yang akan diteliti lebih lanjut dan dapat mewakili aspek *tangibel* pada kawasan bersejarah kota Medan yang terdapat pada Tabel berikut (tabel 2.4).

Tabel 2.4 Kesimpulan Elemen *Tangibel Spirit of Place*

No.	Elemen	Definisi
1.	Elemen Arsitektur	Bangunan heritage yang dapat dikelompokkan dengan kesamaan ciri-ciri berdasarkan sejarah, fungsi maupun bentuk dan memiliki keunikan dan menjadi ciri dari suatu bangunan dan sebagai penanda gaya bangunan di suatu periode waktu dan sebagai terjadinya aktivitas berbagai komunitas.
2.	Elemen Lansekap	Lansekap merupakan elemen ruang luar, yang berupa koridor, taman dan perkerasan jalan di area bangunan yang berfungsi sebagai ruang bersama untuk wisata dan sebagai <i>public space</i> .

Berdasarkan hasil analisa kajian elemen *tangibel*, yaitu elemen arsitektur dan elemen lansekap yang telah dilakukan sebelumnya pada tabel 2.4, maka penulis membuat Skema unsur lansekap bangunan yang terdapat pada gambar berikut (gambar 2.6).



Gambar 2.6 Skema unsur lansekap, bangunan sebagai wisata dan sebagai *public space* (analisis penulis)

2.3 Aspek *Intangible*

Christian Norberg-Schulz (1980) menyebutkan Elemen *intangible* atau yang biasa disebut dengan atribut tak berwujud/symbolis (seperti, ingatan, nilai, makna, keyakinan, dan emosi) yang terkait dengan sebuah tempat. Montgomery (1998), juga menyatakan bahwa tempat yang baik adalah tempat yang menimbulkan rasa hormat atau penghargaan, baik dari masyarakat setempat maupun pengunjung. Rasa hormat dan penghargaan tersebut timbul disebabkan oleh tempat tersebut yang mewakili identitas mereka, dan bagi pengunjung tempat tersebut memiliki nilai keunikan, sehingga mereka menaruh minat dan penghargaan terhadap tempat tersebut. Berikut merupakan aspek intangible pada spirit of place yang penulis sajikan dalam bentuk table berikut (table 2.5)

Tabel 2.5 Aspek intangible pada Spirit of place

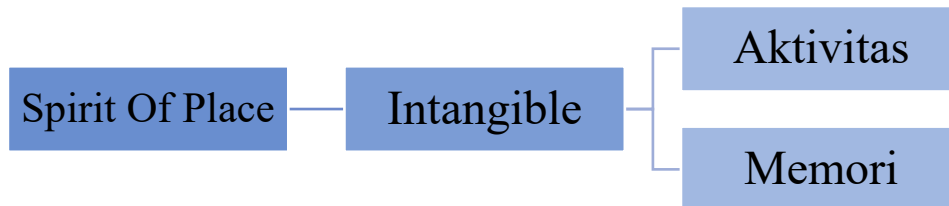
No.	Penulis	Aspek/Variabel
1.	Garnham (1985)	Elemen <i>intangible</i> berupa eksplorasi budaya, wujud-wujud akibat sejarah sosial dan tempat seperti artefak budaya serta interaksi antara budaya
2.	Ririn Dina Mutfianti (2013); Shofia Islamia Ishar, et al (2017)	Intangible: -makna -simbol -aktifitas -pemanfaatan lingkungan.
3.	MN Rifaioglu, dkk (2008)	Aspek sosio-kultural, ekonomi, administrative, sejarah
4.	Mike Crang (1998); Cojanu, D. (2014); Sugesti Retno Yanti, dkk. (2020); Edward Relph (2017); Amirshaghaghi, et al. (2021)	Intangible: - karakteristik kearifan lokal - leluhur dan budaya lokal
5.	Broto W. Sulistyono (2012); Michelle Aprilia Wijaya, et al (2012); Peter Davis, Han-Yin Huang, Wan-Chen Liu (2015)	Intangible: - budaya - karakter - aktifitas - hirarki

No.	Penulis	Aspek/Variabel
6.	Mert Nezih Rifaioğlu, Neriman Şahin Güçhan (2013); Sarwosri dan Dedes (2022)	<i>Intangible</i> adalah fitur tidak berwujud (immaterial) seperti tradisi, bahasa, adat istiadat, makna, perasaan dan semangat.
7.	The ICOMOS Québec Declaration on the Preservation of the <i>Spirit of place</i>	- Elemen yang tidak berwujud (memori, narasi, dokumen tertulis, ritual, festival, pengetahuan tradisional, nilai, tekstur, warna, dll.)
8.	Kapila D. Silva (2013); Bijaya K. Shrestha, Sushmita Shrestha (2009); Davis (2010)	Intangible: - aktifitas - karakteristik sosial - atribut dan simbol - ingatan/memori - makna - emosi
9.	Crowe (1995); Corsane, Gerard E. et al. (2010); Kapila D. Silva (2015); Pedia Aldy and Mira Dharma S. (2018)	Intangible: - aktifitas - simbolisme - sejarah
10.	Riajeng Sinta Damayanti, dkk. (2022); Bijaya K. Shrestha, Sushmita Shrestha (2009)	Intangible: - aktifitas - ritual - makna - identitas - memori

Berdasarkan tabel 2.5, aspek *intangible* pada *spirit of place* merupakan aspek yang dibentuk dari adanya makna, emosi, rasa, ingatan/memori atau sifat yang berasal dari warisan sejarah atau keragaman budaya suatu tempat seperti adanya simbol-simbol, tradisi masyarakat (ritual atau festival), bahasa yang digunakan, maupun aktivitas yang dilakukan masyarakat di suatu tempat atau kawasan. Hal tersebut yang membentuk *spirit of place* atau “jiwa” dan rasa sakral di tempat tersebut dan dapat membangkitkan rasa memiliki dan kesejahteraan di tempat tersebut bagi masyarakatnya maupun pengunjung tempat tersebut.

Elemen *Intangible* yang terdiri dari memori/ingatan, dokumen tertulis, narasi festival, ritual, acara peringatan, pengetahuan tradisional, makna, warna, tekstur dan lain-lain diperoleh dari berbagai aktivitas manusia di lingkungannya. Dengan demikian yang dimaksud dari elemen *Intangible* adalah hal yang tidak berwujud sehingga tidak dapat diraba, namun dapat dilihat dari bentuk aktivitas yang dikerjakan oleh manusia di lingkungannya tersebut, yaitu sosial, politik aktivitas, urbanisasi, budaya, peningkatan jumlah penduduk, dan peningkatan kebutuhan ruang, serta berbagai aspek lainnya. Elemen *intangible* ini berperan sebagai “*spirit*” terhadap tempat tersebut. Oleh karena itu, berdasarkan berbagai

aspek pembentuk *genius loci* dan pembentuk *place* tersebut, didapatkan hubungan antara pembentuk *genius loci* dan pembentuk *place* dengan pembentuk *spirit of place* pada elemen *tangible* dan *intangible*. Dalam hal ini, berdasarkan tabel 2.5 yang memaparkan bahwa peneliti cukup banyak membahas mengenai aktivitas dan ingatan dalam sebagai elemen *intangible*, maka yang menjadi fokus penelitian elemen *intangible* adalah aktivitas dan ingatan/memori, seperti pada gambar berikut (gambar 2.7).



Gambar 2.7 Skema unsur pembentuk aspek *intangible* (analisis penulis)

2.3.1 Aktivitas

Aktivitas manusia dipengaruhi oleh eksternalitas perkotaan termasuk tata ruang, aspek arsitektural seperti bentuk bangunan, furnitur jalan, dan faktor lingkungan seperti kebisingan dan cahaya (Whyte, 1980; Lai, Y., & Kontokosta, 2018). Aktivitas manusia juga dapat bervariasi menurut tempat dan waktu di dalam dan di suatu lingkungan atau komunitas yang berbeda (Batty et al., 1998; Lai, Y., & Kontokosta, 2018). Masyarakat perkotaan merepresentasikan simbol kebudayaan pop/massa (*mass culture*), baik secara sadar atau tidak telah menjadi subyek sekaligus obyek dalam langkah perkembangan sebuah budaya tersebut. Wujud dari budaya yang kerap mereka munculkan adalah bentuk manifestasi dari gaya hidup masyarakat kontemporer dan simbol-simbol industrialisasi (Widaningsih, L., 2011).

Sistem dalam masyarakat saling berhubungan dengan sistem pola sebuah perkotaan serta tanda pengenal yang sifatnya arsitektural, dimana setiap individu dalam masyarakat dapat menyesuaikan gambaran mental dari sebuah lingkungan sosial ke dalam wujud konkret sebuah budaya. Sistem penyusunan sosio-spasial tersebut adalah ekspresi dari sistem kehidupan di dalam sebuah kota yang menyokong legitimasi kehidupan masyarakatnya, serta meningkatkan identifikasi terhadap tempat dimana mereka berada (Widaningsih, L., 2011). Aktivitas menyangkut kondisi interaksi yang terjalin antara manusia dengan tempatnya, bangunan dengan lingkungannya, serta sistem budaya masyarakat (Mutfianti, 2012). Aktivitas mampu menciptakan suatu suasana yang dapat

dijadikan salah satu tolak ukur dari aspek *intangible* dalam mewujudkan *spirit of place* pada suatu bangunan yang tergambar pada gambar berikut (gambar 2.8).



Gambar 2.8 Skema unsur aktivitas, bangunan sebagai tempat edukasi dan tempat bermain (analisis penulis)

2.3.2 Memori kolektif

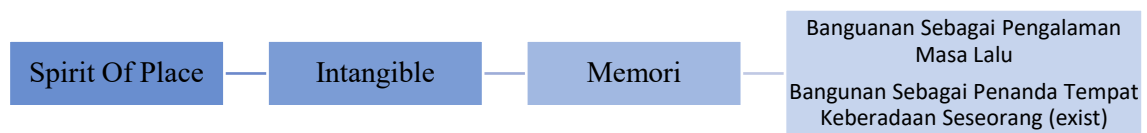
Manusia mengalami mekanisme mengingat dan menyimpan informasi dalam kehidupannya sehari-hari. Atkinson dan Shiffrin mengelompokkan struktur ingatan manusia kedalam 3 bagian; yaitu sistem ingatan sensorik, sistem ingatan jangka pendek, sistem ingatan jangka panjang (Solso, 1995). Menyangkut orang-orang, tempat mereka berada berisi kenangan yang mereka bagikan, yang mungkin tidak selalu positif; bagi pengunjung, tempat yang mereka datang memmanifestasikan pesan, ide, nilai dan lanskap yang kontras dengan pengalaman yang mereka miliki terhadap tempat mereka sendiri (Davis, et.al., 2010).

Memori sensorik adalah bagian memori yang mendokumentasikan rangsangan atau informasi yang diperoleh dari salah satu maupun kombinasi dari panca indra, yaitu rangsangan secara visual melalui mata, rangsangan berupa pendengaran melalui telinga, rangsangan berupa bau melalui hidung, rangsangan berupa rasa melalui lidah dan rangsangan berupa rabaan melalui kulit. Memori yang ikonik berkaitan dengan penyimpanan memori dari rangsangan visual. Memori ikonik dipengaruhi oleh elemen brightness dan contrast sehingga memori mampu memperoleh rangsang penglihatan (visual) (Baddeley, 1999). Dalam khazanah arsitektur, memori ikonik berasosiasi dengan ingatan terhadap sebuah warna dan bentuk dari suatu benda. Sedangkan memori dari rangsangan pendengaran tidak mengingat hal-hal yang lebih menarik atau penting dibandingkan rangsangan visual. Memori pendengaran akan menerima rangsangan dalam bentuk suara. Memori jangka pendek memiliki kapasitas ingatan yang kecil sekali, namun peranannya sangat signifikan dalam proses memori, yang merupakan tempat dimana manusia mengolah stimulus yang datang dari lingkungannya (Baddeley, 1999).

Memori kolektif sebagai salah satu simpul adalah kondisi Dimana semakin memungkinkan terbentuknya keutuhan masyarakat karena berasal dari satu identitas yang sama. Memori kolektif dari sebuah kelompok masyarakat selalu diamini sebagai ingatan

bersama (Halbwach, 1980; Wattimena, 2016). Memori kolektif seperti ini juga tertanam di dalam pikiran kolektif masyarakat tersebut sebagai sebuah bagian dalam sebuah kelompok, misalnya termanifestasikan dalam bentuk berbagai cerita-cerita yang tersebar di masyarakat tentang masa lalu ataupun dalam bentuk monument. Semua ini tersebar secara natural di dalam masyarakat itu sendiri (Halbwach, 1980; Wattimena, 2016). Memori kolektif menggenggam makna kolektif atas sebuah kejadian termasuk dengan symbol-simbolnya yang ada di dalamnya. Makna kolektif tersebut dapat merajai memori kolektif karena adanya proses bersosialisasi dan berbagi pengalaman yang sama antar masyarakat. Pengalaman ini dilestarikan dari generasi ke generasi melalui, ritual-ritual, perayaan, upacara-upacara, penulisan jejak sejarah dan narasi yang tersebar dari mulut ke mulut (dalam masyarakat kuno) yang bertujuan untuk mengabadikan kisah masa lalu. Pengalaman masing-masing individu dalam masyarakat kian menyebar ke komunitas dan berkembang serta tertanam menjadi sebuah memori kolektif dari masyarakat di suatu tempat. Sehingga, dapat dikatakan makna kolektif inilah yang lebih memegang peranan dalam melindungi keutuhan masyarakat karena dihayati oleh masyarakat. Memori kolektif ini selain menjadi variabel gerak budaya juga membangun ikatan keutuhan masyarakat. Ingatan personal seseorang dapat menjadi sudut pandang tertentu dari bentuk ingatan kolektif dalam sebuah masyarakat. Dengan kata lain, memori kolektif diakui sebagai ingatan bersama yang dimaknai atas sebuah peristiwa termasuk dengan simbol-simbolnya berkat proses sosialisasi dimana memori tersebut dilestarikan dari generasi ke generasi dengan tujuan untuk mengabadikan masa lalu. Sedangkan, ingatan personal seseorang dapat menjadi sudut pandang tertentu dari sebuah ingatan kolektif, sudut pandang ini dapat terus berubah dan berkembang dalam proses sosialisasi (Halbwach, 1980).

Aspek arsitektural memungkinkan seorang individu untuk memiliki pengalaman di tempat tersebut, dimana jika pengalamannya berupa kesan yang penting, maka pengalaman tersebut akan berubah menjadi sebuah memori. Memori yang dimiliki seorang individu pada suatu tempat akan kembali bangkit ketika ia mendatangi tempat itu lagi. Maka, disinilah letak fungsi arsitektur, yaitu sebagai sebuah pemicu dalam membangkitkan memori. Bangunan dapat memicu bangkitnya sebuah memori jika sebuah tempat atau ruang memiliki 'kesan' yang mirip atau bahkan sama dengan tempat yang pernah ia kunjungi (*similarity*), kesamaan tersebut dapat berupa bentuk bangunan, bentuk ruang, penataan ruang, dan kualitas ruang yang tergambarkan pada gambar berikut (gambar 2.9).



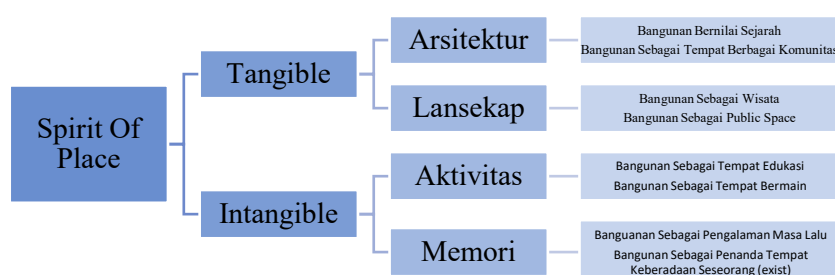
Gambar 2.9 Skema unsur memori, bangunan sebagai pengalaman masa lalu dan tempat penanda keberadaan seseorang (analisis penulis)

Berdasarkan hasil analisa kajian elemen *intangibel spirit of place*, terpilihlah 2 (dua) elemen *intangibel* yang akan diteliti lebih lanjut pada kawasan bersejarah di kota medan, yaitu aktivitas dan memori kolektif Yang akan disajikan pada tabel berikut (tabel 2.6).

Tabel 2.6 Kesimpulan Elemen *Intangibel Spirit of Place*

No.	Elemen	Definisi
1.	Aktivitas	Aktivitas dalam penelitian ini adalah sistem sosio-spasial yang dapat ungkapan sistem kehidupan masyarakatnya, dan meningkatkan identifikasi terhadap tempat mereka berada.
2.	Memori	Kenangan yang baik atau buruk bagi pengunjung, tempat yang mereka kunjungi mengungkapkan pesan, nilai, ide, dan lanskap yang kontras dengan pengalaman mereka.

Berdasarkan tabel 2.2 di atas, maka didapatkan hubungan antara pembentuk genius loci dan pembentuk place dengan pembentuk *spirit of place* pada elemen *tangible* dan *intangible* yang penulis sajikan dalam bentuk gambar sebagai berikut (gambar 2.10).



Gambar 2.10 Skema aspek pembentuk *Spirit of Place* (analisis penulis)

2.4 Daya Tarik Wisata

Daya tarik wisata dalam Undang-Undang No. 10 Tahun 2009 dikatakan sebagai segala sesuatu yang mempunyai keunikan, keindahan dan nilai yang berwujud keanekaragaman kekayaan alam, budaya, dan hasil buatan manusia yang menjadi tujuan atau sasaran kegiatan kunjungan wisata. Sedangkan menurut Zaenuri (2012), daya tarik wisata merupakan sesuatu

hal yang memiliki pesona untuk dipandang dan dinikmati yang layak dijual ke pasar wisata. Suwanto (2004), berpendapat bahwa daya tarik wisata atau yang disebut juga dengan objek wisata merupakan potensi yang melahirkan dorongan hadirnya wisatawan ke suatu daerah tujuan wisata. Hal-hal yang dimiliki oleh daya tarik wisata melingkupi suatu unsur yang utama dalam Upaya menarik wisatawan untuk datang dan menikmati unsur tersebut.

Menurut Zaenuri (2012), objek wisata adalah daya tarik wisata yang sifatnya statis dan *tangible*, sedangkan atraksi wisata adalah daya tarik wisata yang dapat dilihat lewat pertunjukan, dimana pertunjukan tersebut membutuhkan persiapan bahkan membutuhkan pengorbanan untuk dapat kemudian dinikmati. Middleton (1994) dalam Zaenuri (2012), menyatakan bahwa daya tarik wisata terdiri dari:

1. Daya tarik wisata alam (*Natural attraction*), meliputi pemandangan alam daratan dan lautan, pantai, iklim, dan ciri khas geografis lainnya dari tempat tujuan wisata.
2. Daya tarik wisata berupa bangunan yang meliputi bangunan-bangunan dengan arsitektur berbagai langgam, arsitektur bersejarah, monumen, taman, kebun, *convention center*, lapangan golf, toko-toko khusus, dan bangunan retail dengan tema tertentu.
3. Daya tarik wisata budaya (*Cultural attraction*), yang meliputi sejarah dan tradisi, keagamaan dan kesenian, musik, tari-tarian, dan entertainment lainnya, museum, dan peristiwa-peristiwa khusus seperti festival.
4. Daya tarik wisata sosial (*Social attraction*), yaitu seperti gaya hidup, bahasa penduduk dan kegiatan sehari-hari.

Daya tarik atau atraksi wisata adalah semua hal yang dapat menarik wisatawan untuk datang ke suatu daerah yang menjadi tujuan wisata, misalnya: daya tarik alam (dapat berupa landscape, panorama laut, pantai, iklim dan fitur geografis lain dari sebuah tempat tujuan wisata), atraksi budaya (dapat berupa seni, agama, sejarah dan cerita rakyat, dan acara khusus, festival), atraksi sosial (bahasa, cara hidup, populasi penduduk, peluang untuk pertemuan sosial), dan daya tarik bangunan (bangunan, arsitektur bersejarah dan modern, monumen, marina, kebun, dan taman) (Yoeti, 2002). Jasa pendukung adalah melingkupi keberadaan dari berbagai organisasi yang mendorong dan memfasilitasi pengembangan serta promosi dari suatu tujuan wisata. Organisasi yang terkait dalam hal ini adalah asosiasi kepariwisataan dan pihak pemerintah (Sugiyama, 2011).

Definisi daya tarik wisata berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia No.10 tahun 2009 tentang Kepariwisataan Bab I, pasal 5, mengemukakan bahwa daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang memiliki keunikan, keindahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman kekayaan alam, budaya dan hasil buatan manusia yang menjadi sasaran atau tujuan kunjungan wisatawan. Sementara dalam Bab I pasal 10, menyebutkan kawasan strategis pariwisata adalah kawasan yang memiliki fungsi utama pariwisata atau memiliki potensi untuk pengembangan pariwisata yang mempunyai pengaruh penting dalam satu atau lebih aspek, seperti pertumbuhan ekonomi, sosial dan budaya, pemberdayaan sumber daya alam, daya dukung lingkungan hidup, serta pertahanan dan keamanan.

Dalam upaya untuk mengembangkan wisata, tentunya tidak terlepas dari peran organisasi kepariwisataan, organisasi kepariwisataan milik pemerintah yang mengemban tugas dan wewenang serta kewajiban untuk mengembangkan dan mengeksplorasi aset daerah yang berupa objek-objek wisata. Sebagaimana suatu organisasi yang diamanahkan wewenang untuk mengembangkan pariwisata di wilayahnya, maka organisasi tersebut haruslah menjalankan kebijakan yang dianggap paling menguntungkan bagi daerah dan wilayah tersebut, hal ini karena tugas dan fungsi dari organisasi pariwisata secara umum, yaitu:

- a. Berupaya memberikan kepuasan kepada pengunjung yang datang untuk berwisata ke daerahnya dengan segala potensi dan fasilitas yang dimilikinya.
- b. Menjalin koordinasi antar berbagai bidang usaha, lembaga, instansi dan jawatan yang ada dan bertujuan untuk mengembangkan industri pariwisata.
- c. Berupaya mensosialisasikan pemahaman pariwisata pada masyarakat luas, sehingga mereka mengetahui manfaatnya bila pariwisata dikembangkan sebagai suatu industri.
- d. Menjalankan program riset untuk meningkatkan kualitas produk wisata dan mengembangkan produk-produk baru agar dapat menguasai pasaran dimasa mendatang.
- e. Mengakomodasi segala bentuk perlengkapan dan fasilitas yang berkaitan dengan kegiatan pemasaran pariwisata, sehingga dapat strategi pemasaran keseluruhan wilayah dapat diorganisir.
- f. Merumuskan kebijakan upaya pengembangan kepariwisataan berbasis pada hasil penelitian yang telah dilakukan secara terpolat dan terencana.

daya tarik wisata dijelaskan sebagai segala sesuatu yang memiliki keunikan, kemudahan, dan nilai yang berupa keanekaragaman yang menjadi sasaran atau kunjungan wisatawan. Daya tarik wisata juga terdiri dari semua elemen tempat yang menarik wisatawan yang unik dan jarang atau tidak ada di kawasan mereka. Berikut merupakan beberapa definisi dan aspek daya tarik wisata yang peneliti sajikan dalam bentuk tabel berikut (tabel 2.7).

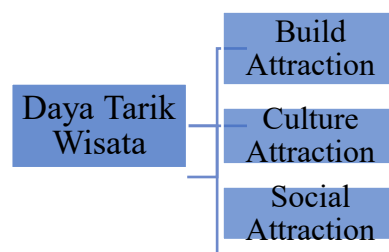
Tabel 2.7 Definisi dan Aspek Daya Tarik Wisata

No.	Peneliti	Definisi	Aspek/Variabel
1.	Dai Tianchen et.al (2021)	Daya Tarik Wisata terhadap kawasan bersejarah (<i>heritage</i>) sangat banyak diminati dan menarik. Kegiatan dalam memahami dan mengingat dan mendengarkan bagaimana sejarah atau bangunan tersebut membuat pengunjung merasa lebih menghargai budaya setempat dan menjadi pengalaman yang sangat berharga	1. Kawasan bersejarah 2. Daya Tarik Wisata pada bangunan 3. Daya Tarik Wisata Budaya
2.	Mirsa, Rinaldi, et. al (2022)	Daya Tarik Wisata berupa lansekap alam pemandangan menjadi daya tarik yang dapat membangkitkan emosi atau perasaan seseorang terhadap lokasi (<i>sense of place</i>).	1. Natural Attracion 2. Karakter 3. Aktivitas 4. Makna 5. <i>Sense of Place</i>
3.	Alan A. Lew (1987)	Daya Tarik Wisata terdiri dari semua elemen tempat “non-rumah” yang menarik wisatawan jauh dari rumah mereka, berupa lansekap untuk diamati, aktivitas untuk berpartisipasi, dan pengalaman untuk diingat.	1. Daftar ideografik, 2. Organisasi, 3. Kognisi turis terhadap atraksi.
4.	Ajeng Fitri Nurlestari (2016)	Daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang mempunyai nilai daya tarik, keunikan dan kemudahan untuk mencapai lokasi wisata yang dapat dijadikan sebagai tujuan wisatawan untuk datang ke suatu daerah tertentu	1. Daya tarik wisata alam 2. Daya tarik wisata budaya 3. Daya tarik wisata minat khusus 4. Daya tarik wisata bangunan
5.	Sitti Nurlaeli, et. Al. (2022)	Atraksi Wisata adalah segala sesuatu yang menjadi sasaran kegiatan pariwisata. Mengapa menjadi sasaran atau kunjungan wisatawan. Karena destinasi wisata tersebut memiliki keunikan, keindahan dan nilai yang diperoleh dari kekayaan alam, budaya dan hasil buatan manusia di suatu daerah tertentu.	1. Obyek wisata alam 2. Atraksi wisata budaya 3. Obyek wisata minat khusus

No.	Peneliti	Definisi	Aspek/Variabel
6.	Robert Christie Mill (1990)	Daya tarik wisata memiliki kekuatan tersendiri sebagai komponen produk pariwisata karena dapat memunculkan motivasi bagi wisatawan dan menarik wisatawan untuk melakukan perjalanan wisata	a. Inventaris daya tarik untuk wisatawan b. Inventaris fasilitas untuk wisatawan c. Modal transportasi d. Pasar
7.	Ruliang Kan & Shenghua Wang (2009)	Daya tarik wisata merupakan elemen kunci industri pariwisata berupa sistem sosial yang memadukan masyarakat penghuni suatu kawasan, pengembang dan pemerintah daerah untuk menarik pengunjung dengan mengembangkan sumber daya wisata.	(1) Prinsip pengelolaan bersama masyarakat. (2) prinsip koordinasi kepentingan. (3) prinsip "Gambar adalah segalanya".
8.	Nyoman S. Pendit (1994)	Daya tarik wisata sebagai segala sesuatu yang menarik dan bernilai untuk dikunjungi dan dilihat	1. Obyek wisata alam 2. Atraksi wisata budaya 3. Obyek wisata minat khusus
9.	Isdarmanto (2016)	Daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang mempunyai daya tarik, keunikan dan nilai yang tinggi, yang menjadi tujuan wisatawan datang ke suatu daerah tertentu. Daya tarik wisata adalah suatu bentukan dan fasilitas yang berhubungan, yang dapat menarik minat wisatawan atau pengunjung untuk datang ke suatu daerah atau tempat tertentu.	- keunikan, - keaslian, - kelangkaan/ lain dari pada yang lain - memiliki sifat menumbuhkan semangat dan nilai bagi wisatawan.
10.	Muljadi (2009)	Daya tarik wisata meliputi kegiatan membangun dan mengelola daya tarik wisata beserta sarana yang diperlukan atau kegiatan mengelola daya tarik wisata yang telah ada.	1.Natural attraction 2.Build attraction 3.Cultural attraction 4.Social Attraction
11.	Witt (1994)	Daya tarik tempat tujuan wisata merupakan motivasi utama bagi wisatawan untuk melakukan kunjungan wisata	1.Natural attraction 2.Build attraction 3.Cultural attraction 4.Social Attraction
12.	I Ketut Muksin (2016)	Daya tarik wisata adalah segala sesuatu yang mempunyai daya tarik, keunikan dan nilai yang tinggi, yang menjadi tujuan wisatawan datang ke suatu daerah tertentu.	1.Natural attraction 2.Build attraction 3.Cultural attraction 4.Social Attraction
13.	Yoeti (1985)	Daya tarik wisata atau "tourist attraction", istilah yang lebih sering digunakan yaitu segala sesuatu yang menjadi daya tarik bagi	1.Natural attraction 2.Build attraction 3.Cultural attraction 4.Social Attraction

No.	Peneliti	Definisi	Aspek/Variabel
		orang untuk mengunjungi suatu daerah tertentu.	
14.	Ginting, Nurlisa. (2020)	Daya tarik wisata merupakan sumber daya tetap yang dapat berupa alam maupun buatan manusia yang bertujuan untuk menarik wisatawan berkunjung ke suatu daerah.	1. Daya tarik alam 2. Daya tarik Buatan 3. Daya tarik minat khusus
15.	Suwantoro (2014)	Daya tarik wisata yang juga disebut objek wisata merupakan potensi yang menjadi pendorong kehadiran wisatawan ke suatu daerah tujuan wisata	1. Atraksi alam 2. Daya tarik bangunan 3. Atraksi budaya 4. Daya tarik sosial

Berdasarkan tabel 2.7 diatas, daya tarik wisata berupa tempat/kawasan untuk diamati, aktivitas untuk berpartisipasi, dan pengalaman untuk diingat dan menjadi destinasi bagi wisatawan, daya tarik wisata dan memiliki sifat yang dimiliki oleh suatu obyek wisata yaitu berupa keunikan, kelangkaan, keaslian, lain dari pada yang lain, memiliki sifat yang membangkitkan semangat dan nilai bagi wisatawan (Isdarmanto, 2016). Berikut skema aspek-aspek daya tarik wisata yang penulis sajikan dalam bentuk bagan pada gambar 2.11 halaman 39 berikut.



Gambar 2.11 Skema aspek-aspek daya tarik wisata (analisis penulis)

2.4.1. Daya Tarik Bangunan (*Build Attraction*)

Dalam penelitian ini, pendalaman kajian yang dipilih mengenai *build attraction* akan fokus kepada isu-isu atraksi wisata berupa bangunan *heritage* di Kota Medan yang memunculkan *spirit of place* adalah aspek *tangible* yaitu yang berkaitan dengan elemen bangunan. Aspek-aspek yang diteliti dari *build attraction* dalam daya tarik wisata, penulis sajikan dalam bentuk tabel berikut (tabel 2.8)

Tabel 2.8 Aspek *Build Attraction* dalam Daya Tarik Wisata

No.	Peneliti	Judul	Aspek yang diteliti
1.	Pantano, E., & Dennis, C. (2019)	Store buildings as tourist attractions: Mining retail meaning of store building pictures through a machine learning approach	1. Bagian eskterior 2. Ruangan 3. Lansekap sekitar bangunan
2.	Supriyadi, Bambang (2019)	Tourism Infrastructure as A Tourist Attraction	1.Fasilitas utama 2.Fasilitas pendukung
3.	Ghozali, Imam & Zuhri, Syaifuddin (2020)	Elemen Dekorasi Arsitektur Masjid sebagai Komponen Daya Tarik pada Wisata Religi	1. Elemen atap/ kubah 2. Elemen Fasad, bukaan, dan dekorasi
4.	Purnomo, A.H.; Sumaryoto; Suparno (2020)	Studi of Building Architecture Style Effect on Tourism Attractions in The Old City of Semarang	1. Kondisi Lansekap 2. Gaya Arsitektur 3. Bagian fasad dan bukaan 4. Bagian eksterior (Atap)
5.	Dimitrovski, D. & Vallbona, M. C. (2017)	Urban food markets in the context of a tourist attraction – La Boqueria market in Barcelona, Spain	1. Bagian eskterior 2. Aksesibilitas 3. Kepuasan berkunjung
6.	Rukmana, Indra (2019)	Strategi Pengelolaan Museum Benteng Vredeburg sebagai Wisata Warisan Budaya di Yogyakarta	1. Ruangan museum 2. Gaya arsitektural 3. Fasilitas pendukung 4. Aksesibilitas 5. Kepuasan berkunjung
7.	Gusriza, Fondina (2022)	Analisis potensi objek daya tarik wisata di kawasan Saribu Rumah Gadang	1. Ruangan 2. Tipologi bangunan 3. Fasilitas pendukung
8.	Sinaga, Dora Andriani (2022)	Daya Tarik Museum Batam Raja Ali Haji sebagai Destinasi Wisata Budaya	1. Ruangan museum 2. Aksesibilitas 3. Fasilitas pendukung 4. SDM 5. Faktor Eksternal/

Berdasarkan tabel 2.8, elemen yang diteliti dalam kajian *build attraction* adalah keunikan. Keunikan dalam penelitian ini adalah bagian dari suatu bangunan yang memiliki ciri khas dan perbedaan dan menjadi daya tarik suatu bangunan (gambar 2.12). Ruang merupakan tempat dimana seseorang melakukan interaksi, memberikan aksi serta reaksi. Reaksi manusia dapat muncul sebagai akibat dari pengaruh keadaan lingkungan di

sekitarnya. Menurut Middleton (1994), *Build Attraction* adalah atraksi yang meliputi keunikan arsitektur dengan berbagai langgam, arsitektur bersejarah, taman, kebun, monumen, *convention center*, lapangan golf, toko-toko khusus, dan bangunan retail yang memiliki tema tertentu. Kondisi sekitar lingkungan yang diinterpretasikan ke dalam unsur desain yang dapat mengakomodasi kebutuhan fisik dan spritual si pengguna dapat disebut dengan suasana. Pengaruh suasana tidak terbatas dari kehadiran elemen-elemen pembentuk ruang tetapi juga elemen lain diantaranya aksesoris ruang (Chressetianto, A. 2013). Untuk itu penulis membuat skema pembentukan build attraction pada daya tarik wisata yang berbentuk bagan pada gambar berikut (gambar 2.12).



Gambar 2.12 Skema unsur pembentuk *build attraction* pada daya tarik wisata (analisis penulis)

2.4.2 Daya Tarik Budaya (*Cultural Attraction*)

Menurut Yoeti (2006) yang termasuk daya tarik budaya (*cultural attraction*) adalah peninggalan sejarah (*historical building*), cerita-cerita rakyat (*folklore*), kesenian tradisional, museum, upacara keagamaan, festival kesenian dan sebagainya. Daya tarik wisata budaya (*cultural attraction*) juga melingkupi museum, teater, adat-istiadat, tempat bersejarah, tempat-tempat religius, peristiwa-peristiwa khusus seperti festival dan drama bersejarah (*pageants*), dan heritage seperti warisan peninggalan budaya (Witt, 1994). Berdasarkan Undang Undang No.10 Tahun 2009, daya tarik budaya merujuk pada pengertian budaya itu sendiri, yaitu hasil olah cipta rasa dan karsa manusia. Adapun aspek-aspek yang diteliti dalam *cultural attraction*, akan penulis sajikan dalam tabel berikut (tabel 2.9).

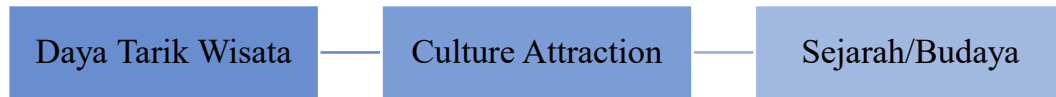
Tabel 2.9 Aspek *Cultural Attraction* dalam Daya Tarik Wisata

No.	Peneliti	Judul	Aspek yang Diteliti
1.	Suwardi (2022)	Kajian Pengelolaan Potensi Wisata Budaya Tayub sebagai Daya Tarik Wisata, Rejosari Kabupaten Grobogan.	Penilaian Terhadap Objek dan Atraksi Wisata: - Pengertian budaya tayub - Jenis-jenis budaya tayub - Fungsi budaya tayub

No.	Peneliti	Judul	Aspek yang Diteliti
			- Perubahan Penyajian (jenis tembang yang dinyanyikan waranggana) - Perubahan pada Peminat
2.	Hasanah, Raodatul (2019)	Kearifan lokal sebagai daya tarik wisata Budaya di Desa Sade Kabupaten Lombok Tengah	- Sejarah Desa Sade (Fasilitas (aksesibilitas, amenitas, <i>ancillaries</i> dan <i>community involvement</i>) - Ragam kearifan lokal sebagai desa wisata - Jenis bangunan tradisional - Jenis kesenian - Strategi promosi wisata
3.	Masoud, Haleh, et. al. (2018)	A Study on tourist'tendency towards intangible cultural heritage as an attraction (case study: Isfahan, Iran)	pusat kota, monumen dan situs bersejarah, dan hotel tempat sebagian besar turis ditemukan.
4.	Elfiondri, et. al. (2021)	Tradition, cultural contact and English for tourism: the case of Mentawai, Indonesia	Tradisi Mentawai dengan penggunaan kemampuan bahasa inggris penduduk lokal sebagai mediator.
5.	Mahardika, G. (2022)	Desa Candikuning Sebagai Daya Tarik Wisata Terhadap Kesucian Pura Ulun Danu Beratan	- Sistem religi (sistem kepercayaan); - Sistem organisasi kemasyarakatan; - Sistem pengetahuan; - Sistem mata pencaharian hidup dan sistem ekonomi; - Sistem teknologi dan peralatan; - Bahasa; - Kesenian.
6.	Sumarmi, et. al. (2019)	Cultural ecology of Osing in development of Kemiren Tourist Village as international tourist attraction	- Sejarah Budaya Osing - Potensi Desa Wisata Sebagai Daya Tarik Wisata - Partisipasi Pemerintah, Swasta dan Masyarakat dalam Pengembangan Desa Wisata

Berdasarkan tabel 2.9 diatasatas, *cultural Attraction* adalah peninggalan sejarah (*historical building*), cerita-cerita rakyat (*folklore*), kesenian tradisional, museum, upacara keagamaan, festival kesenian juga meliputi teater, museum, tempat bersejarah, adat-istiadat, tempat-tempat religius, peristiwa-peristiwa khusus seperti festival dan drama bersejarah atau

heritage seperti warisan peninggalan budaya (gambar 2.13). Berdasarkan kajian tersebut, yang menjadi fokus penelitian daya tarik wisata aspek *cultural attraction* pada penelitian ini adalah sejarah (*history*) dari budaya setempat yang terlihat pada gambar berikut (gambar 2.13).



Gambar 2.13 Skema unsur pembentuk *culture attraction* pada daya tarik wisata (analisis penulis)

2.4.3 Daya Tarik Sosial (*Social Attraction*)

Menurut Yoeti (2006) yang termasuk daya tarik sosial (*social attraction*) adalah etiket atau kebiasaan hidup suatu masyarakat (*the way of life*), ragam bahasa (*languages*), upacara, upacara khitanan, upacara perkawinan, maupun kegiatan sosial lainnya. Selain itu daya tarik wisata sosial juga dapat berupa gaya hidup (*life style*) penduduk di tempat tujuan wisata (Witt, 1994). Menurut Hernowo (2015), bangunan heritage mempunyai nilai sosial yang dapat menciptakan ikatan dalam suatu komunitas dan membentuk unsur landmark pada suatu tempat. Terdapat berbagai aspek-aspek yang mendorong terjadinya *social attraction*. Adapun aspek-aspek yang diteliti dalam *social attraction* dalam daya tarik wisata penulis sajikan dalam bentuk tabel berikut (tabel 2.10).

Tabel 2.10 Aspek *Social Attraction* dalam Daya Tarik Wisata

No.	Peneliti	Judul	Aspek yang Diteliti
1.	Trisna Putra (2018)	Daya Tarik Kota Lama Sebagai Objek Wisata Edukasi di Kota Padang	- Permainan tradisional - Pelabuhan kapal ke pulau mentawai - Kuliner / kafe - Kesenian dan Kebudayaan - Pasar tradisional dan gudang rempah-rempah - Kampung keling - Perayaan serak gulo - Kawasan aktivitas ekonomi dan kuliner
2.	I Wayan Wiwin (2017)	Wisata Minat Khusus sebagai Alternatif Pengembangan Pariwisata di Kabupaten Bangli	- Gaya hidup (<i>life Style</i>)

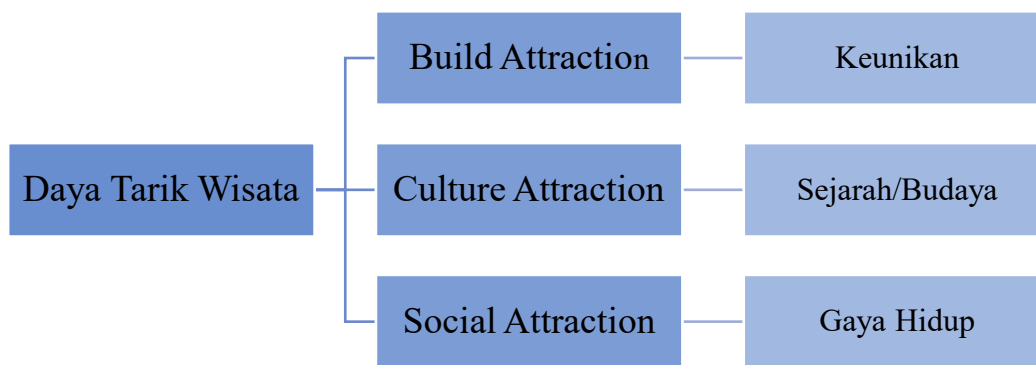
No.	Peneliti	Judul	Aspek yang Diteliti
3.	Fatrisia Yulianie (2018)	Komodifikasi Rumah Betang Tumbang Gagu sebagai Daya Tarik Pariwisata di Kabupaten Kota Waringin Timur, Kalimantan Tengah	Tata pamong desa, organisasi sosial serta sistem kemasyarakatan dari Rumah Betang sebagai titik sentral kehidupan warganya.
4.	I Wayan Nurjaya (2013)	Daya Tarik Dan Aktivitas Pariwisata Yang Digemari Wisatawan Mancanegara Di Kelurahan Ubud	- Tata cara hidup masyarakat setempat (<i>the way of life</i>)
5.	Basiya R dan Hasan Abdul Rozak (2012)	Kualitas Daya tarik Wisata, Kepuasan Dan Niat Kunjungan Kembali Wisatawan Mancanegara Di Jawa Tengah	- <i>The way of life of the resident, lifestyle of residents in the destination, languages, public personality, livelihood (daily activity)</i>

Berdasarkan berbagai penelitian terkait aspek *social attraction* dalam daya tarik wisata pada tabel 2.10, *social Attraction* adalah tata cara dan gaya hidup suatu masyarakat (*the way of life*), ragam bahasa (*languages*), upacara, sistem kemasyarakatan dan kegiatan sosial lainnya. Maka itu, yang akan menjadi fokus penelitian pada aspek *cultural attraction* adalah *lifestyle* atau gaya hidup masyarakat sekitar, yang dapat dilihat pada gambar berikut (gambar 2.14).



Gambar 2.14 Skema unsur pembentuk *social attraction* pada daya tarik wisata (analisis penulis)

Berdasarkan kajian terkait daya tarik wisata beserta aspek-aspek pembentuknya, yang terdiri dari *build attraction* (atraksi bangunan) dengan unsur pembentuk yaitu keunikan bangunan, *culture attraction* (atraksi budaya) dengan unsur pembentuk sejarah/budaya masyarakat, dan *social attraction* (atraksi sosial) dengan pendekatan gaya hidup masyarakat di lingkungan tersebut, maka dalam penelitian ini akan digunakan ketiga aspek tersebut dengan masing-masing unsur pembentuk dalam menentukan daya tarik wisata bangunan bersejarah yang dipilih sebagai lokasi penelitian di Kota Medan, yang dapat dilihat pada gambar berikut (gambar 2.15).



Gambar 2.15 Skema unsur-unsur pembentuk daya tarik wisata (analisis penulis)

2.5 *Spirit of place* terhadap Daya Tarik Wisata

Kawasan yang baik adalah kawasan yang memiliki penataan yang memberikan dampak positif bagi penggunaannya, baik perseorangan maupun komunitas yang didasarkan dari berbagai aspek, kesan yang ditimbulkan berupa kesan yang diharapkan mampu bertahan atau berkelanjutan (Mutfianti, 2013). Salah satu unsur yang penting dalam penataan sebuah kawasan adalah adanya *spirit of place* yang terbentuk atau dibentuk pada suatu kawasan. Pemahaman mengenai *spirit of place* sebagai bagian yang sangat penting untuk dipertahankan kerap kali tidak menjadi fokus utama dalam proses perkembangannya. Sebuah kawasan lebih umum menekankan pengelolaan dalam bentuk fisik untuk memperoleh karakter kota yang baik sebagai salah satu upaya untuk bertahan dan berkelanjutan. Dengan demikian perubahan kota oleh yang disebabkan oleh perubahan karakter bisa terjadi kapan saja. Sebuah citra baru dapat mengubah karakter kota dan menjadikan kota yang lama menjadi kota baru yang sama sekali berbeda dengan kota yang lama (Mutfianti, 2013).

Mempertahankan *spirit of place* kawasan bukan berarti sama dengan mempertahankan kekunoan, melainkan dalam mempertahankan *spirit of place* secara prinsip adalah mempertahankan roh kawasan atau makna kawasan yang menjadi spirit dari tempat tersebut. Pengelolaan fisik yang diakibatkannya akan secara natural mengikuti pemaknaan kawasannya. Dengan kata lain, mempertahankan *spirit of place* adalah mengoptimalkan kota agar lebih memiliki karakter dan mampu bertahan serta berkelanjutan. Contohnya suatu kawasan dengan fungsi perdagangan, baik terencana ataupun tidak, lingkungan akan secara natural membentuk beberapa kondisi yang mendukung fungsi tersebut. Antara kebutuhan dengan kondisi fisik diikat oleh rasa memiliki dan rasa saling bergantung. *Spirit of place* terbentuk dengan sendirinya (Mutfianti, 2013). Kelengkapan kawasan yang sejalan dengan keinginan komunitas yang ada di dalamnya, membuat sebuah kawasan menjadi sesuai

dengan seluruh kegiatan yang ada di dalamnya. Oleh karena itu, interaksi emosional menjadi hal yang tidak dapat dihindari. Rasa memiliki terhadap kawasan menjadi besar.

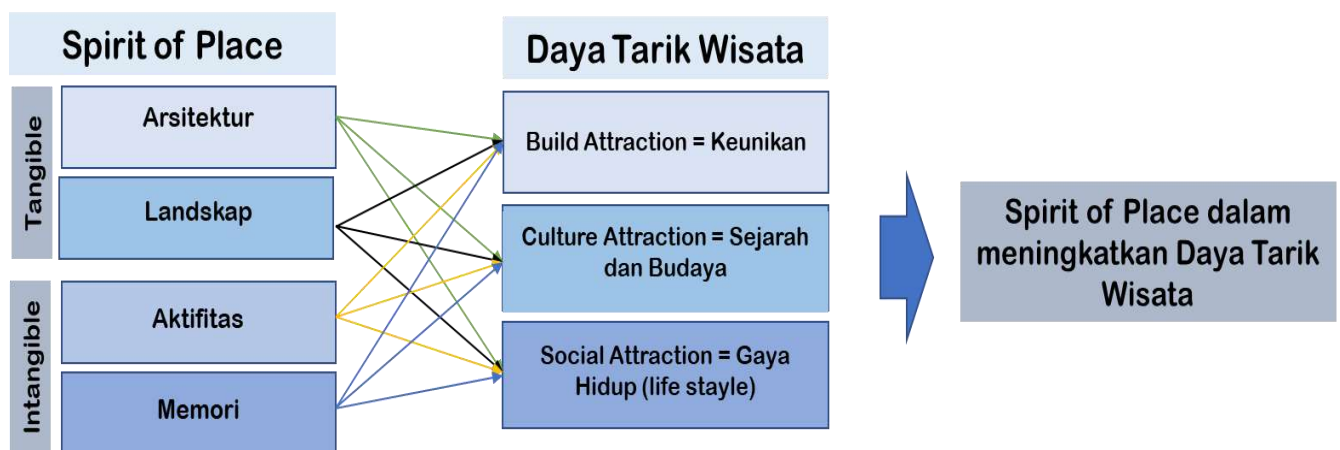
Spirit of place kawasan yang terwujud dari keadaan seperti ini memiliki ikatan yang lebih kuat sehingga tidak mudah pudar, karena masyarakat berperan dalam berusaha mempertahankan kenyamanan dan teritorinya. Keberlanjutan suatu kawasan pada hakikatnya bergantung pada segala aktivitas dan upaya yang dilakukan masyarakat yang dinaunginya. Bila masyarakatnya memiliki kemampuan untuk memberdayakan lingkungan dan berinteraksi baik dengan lingkungan kawasan, maka akan timbul ketergantungan antara masyarakat dan menciptakan daya untuk mempertahankan lingkungan. Dengan mempertahankan lingkungan, kawasan akan tetap mampu bertahan hingga berkelanjutan (Mutfianti, 2013). Berikut merupakan beberapa penelitian terdahulu *spirit of place* dengan daya tarik wisata yang penulis sajikan dalam tabel berikut (tabel 2.11).

Tabel 2.11 *Spirit of place* dengan Daya Tarik Wisata

No.	Peneliti	<i>Spirit of place</i> dengan Daya Tarik Wisata
1.	Ritonga, P.; Karo-karo, D. (2019)	Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan didapatkan faktor-faktor yang dapat memunculkan <i>spirit of place</i> sebagai daya tarik wisata, yaitu: 1. Faktor kenyamanan di lokasi objek wisata 2. Faktor Aksesibilitas ke lokasi objek wisata 3. Persepsi terhadap fasilitas/sarana prasarana wisata 4. Kondisi kebersihan lokasi objek wisata 5. Sarana dan prasarana dan pelayanan petugas
2.	Hadi, D.S.N.; Wiryono Raharjo, W.; Ratnaning Budi Noor Azizah (2022)	Studi bertujuan untuk meninjau <i>spirit of place</i> atau jiwa dari Pecinan Kota Magelang sebagai kawasan yang memiliki keunikan dari segi karakteristiknya dengan kawasan lain di Kota Magelang. 1. Menelusuri Genius Loci Tangible Kawasan 2. Menelusuri Intangible Genius Loci Kawasan 3. Menelusuri Makna dari Analisis Interaksionisme Simbolik

No.	Peneliti	<i>Spirit of place</i> dengan Daya Tarik Wisata
		Genius loci kawasan Pecinan mengarah pada potensi pengembangan kawasan tersebut sebagai tempat wisata dengan spirit pada budaya Tionghoanya yang harus dilestarikan.
3.	Rahadiyanti, M. dkk. (2020)	1. Faktor Fisik <i>Sense of Place</i> Pasar Ubud 2. Faktor Sosial <i>Sense of Place</i> Pasar Ubud
4.	Wulandari, E.; Safriana, D. (2017)	1. Pendekatan <i>Spirit of place</i> dalam perancangan arsitektural perkotaan sebagai elemen sejarah kehidupan manusia. 2. <i>Spirit of place</i> dan Swadaya Pengelolaan Objek Wisata.

Berdasarkan tabel 2.11, kajian *spirit of place* menjadi suatu daya tarik wisata dalam kajian ini dapat menambah daya tarik wisata di suatu kawasan, khususnya kawasan bersejarah. Aspek yang mendukung daya tarik wisata di suatu kawasan dalam hal ini berdasarkan aspek *tangible* dan *intangible* pada *spirit of place*. *Spirit of place* merupakan “jiwa tempat” dimana spirit tersebut dapat menjadikan suatu kawasan bernilai sejarah dan menjadi daya tarik bagi wisata budaya, yang dapat dilihat pada gambar berikut (gambar 2.16).



Gambar 2.16 Skema unsur-unsur pembentuk *spirit of place* untuk meningkatkan daya tarik wisata (analisispenulis)

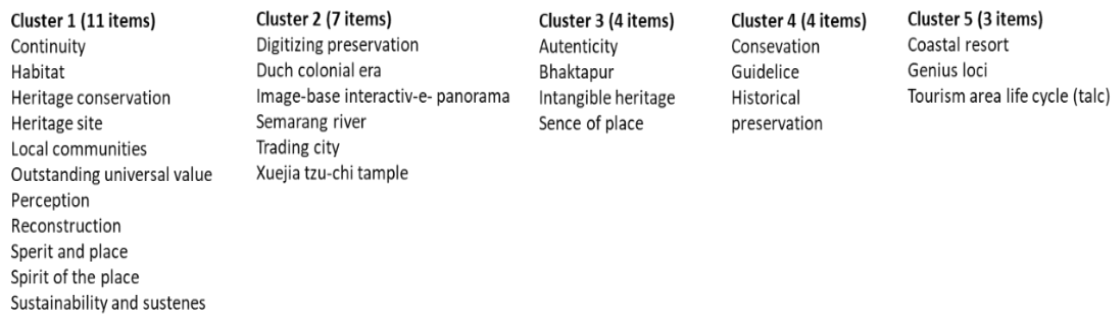
Dengan melakukan analisa terhadap *spirit of place* yang terdiri dari aspek *tangible* seperti situs, bangunan, lingkungan, rute dan benda – benda buatan manusia dan aspek *intangible* yang meliputi memori, narasi, tekstur, acara peringatan, ritual, pengetahuan

tradisional, makna, festival, warna dan lainnya. Kedua hal tersebut saling berkaitan satu dengan yang lain dimana aspek *tangible* berperan dalam memberikan suatu tempat atau ruang sementara aspek *intangible* memberikan spirit atau jiwa (*spirit*) kepada tempat tersebut. Tempat yang memiliki *spirit of place* akan memiliki makna yang dapat dirasakan oleh pengunjung, makna atau kesan yang ditimbulkan oleh *spirit of place* mempengaruhi keterkaitan antara jiwa individu pengunjung dengan tempat dimana ia berada.

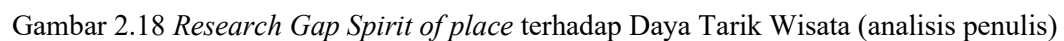
Spirit of Place pada aspek tangible dapat dikategorikan berdasarkan keunikikan arsitekturnya dimana bangunan tersebut memiliki gaya arsitektur yang khas, unik dan memikat yang mencerminkan gaya pada periode tertentu, yang sering sekali menggabungkan unsur-unsur tradisional dan inovatif. Untuk kategori Identitas budaya dan sejarah atau warisan dimana bangunan tersebut mempertahankan, memberikan wawasan dan mengekspresikan budaya lokal dalam arsitektur, seni dan atraksi tradisional. Terkait social attraction, spirit of place dapat memberikan pengalaman, perasaan kagum dan keajaiban saat mengunjungi bangunan heritage tersebut. Begitu pula dengan ketiga kategori daya tarik wisata dalam hal pengalaman pengunjung terhadap *spirit of place* yang dirasakan dalam aspek intangible. berupa aktivitas dan memori yang dialami oleh pengunjung.

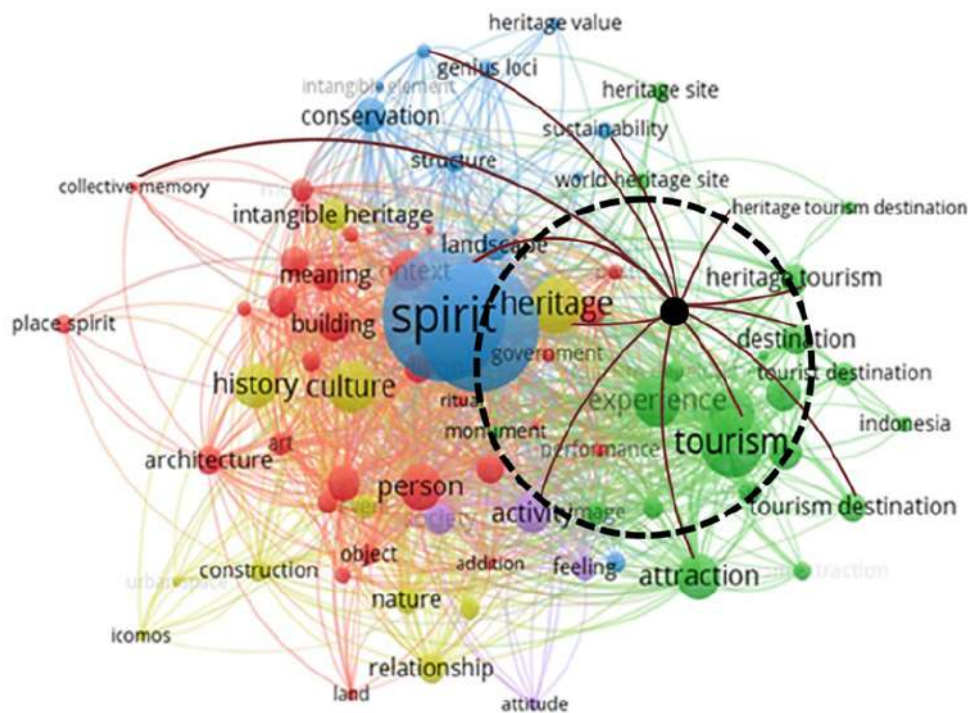
2.6 Research GAP

Topik yang berhubungan dengan *spirit of place* dan memiliki keterikatan terhadap aspek-aspek pembentuknya dapat dibuktikan melalui penggunaan aplikasi VOS Viewer untuk dapat melihat berbagai publikasi terkait *spirit of place* dan pembentuknya, sehingga pembahasan penelitian ini dapat ditentukan batasannya. Adapun *research gap* terhadap spirit of place dan *Research Gap Spirit of place* terhadap Daya Tarik Wisata akan penulis sajikan pada gambar 2.17 dan gambar 2.17 halaman 48 berikut.



Gambar 2.17 *Research Gap* terhadap *Spirit of place* (analisis penulis)





Gambar 2.18 *Research Gap Spirit of place terhadap Daya Tarik Wisata* (analisis penulis)

Berdasarkan gambar 2.17 dan 2.18 terkait *Research Gap* terhadap *Spirit of place* dan Daya Tarik Wisata dapat dilihat bahwa kata-kata yang ditampilkan merupakan kata yang dekat dan dapat menjadi sumber data, seperti “*genius loci*”, “*heritage*”, “*tourism*”, “*history culture*”, “*building*”, “*activity*”, “*attraction*”, “*experience*” dan kata lainnya yang dapat dijadikan batasan penelitian ini. Terkait penelusuran penelitian-penelitian yang pernah ada, pada gambar tersebut dapat dilihat bahwa topik yang dipilih oleh peneliti yakni *Spirit of Place* untuk meningkatkan Daya Tarik Wisata, belum pernah dilakukan oleh penelitian sebelumnya. Hal ini dapat dilihat pada gambar tersebut yang mana titik hitam memperlihatkan bahwa kajian ini belum pernah atau baru kali ini dilakukan (kebaharuan).

Pada gambar ini juga terdapat hal-hal yang terkait namun belum banyak diteliti terutama terkait *spirit of place* dan Daya Tarik Wisata adalah *local communities*, *habitat*, *universal value* dan *sustainability* yang dapat menjadi topik acuan lanjutan terhadap penelitian ini.

BAB III

METODOLOGI

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji berbagai aspek pada sebuah destinasi wisata di Kota Medan dengan mengetahui bagaimana wujud, fenomena, dan cara aktivitas masyarakat yang hidup di kawasan tersebut dengan keseluruhan aspek fisik dan sosial budaya yang dianggap dapat memberikan “*spirit*” atau jiwa bagi lokasi tersebut maupun lingkungan di sekitarnya (*Spirit of place*) dan juga diharapkan dapat meningkatkan daya tarik wisata di kawasan *heritage* Kota Medan. Maka dari itu, metode yang akan digunakan pada penelitian ini adalah metode kualitatif, dimana aspek-aspek yang akan dikumpulkan sebagai data merupakan data-data yang berisikan aspek *tangible* dan *intangible*. Metode kualitatif adalah metode yang menggunakan data berupa tulisan dan gambar dengan langkah-langkah tertentu dalam menganalisis data yang akan dihasilkan (Creswell, 2014).

Sedangkan penelitian kualitatif adalah suatu proses penyelidikan dengan cara menarik data dari konteks di mana peristiwa itu terjadi dan upaya untuk menggambarkan peristiwa tersebut sebagai sarana dalam menentukan proses terwujudnya peristiwa berdasarkan perspektif informan dari fenomena yang telah diamati (Gorman et.al, 2005). Dalam penelitian kualitatif, data literatur juga digunakan sebagai dasar acuan dengan asumsi dan pengalaman informan sesuai dengan pertanyaan yang akan diajukan oleh peneliti. Adapun alasan utama memilih penelitian kualitatif ini dikarenakan sifatnya yang eksploratif dengan artian bahwa peneliti memiliki banyak kesempatan untuk mencari topik terkait yang akan diteliti dan peneliti juga berusaha membangun sebuah pemahaman berdasarkan ide-ide dan pengalaman yang bersumber dari informan tersebut (Creswell, 2022).

Data kualitatif tidak dirancang untuk diukur, dihitung atau dinyatakan dalam angka (Denzin, 2010), melainkan berdasarkan observasi terbuka, wawancara, dokumen, bahkan hingga saat ini dapat mencakup konten yang lebih luas, seperti suara, email, lembar catatan, video, foto, dan bentuk lainnya. Kemudian langkah selanjutnya yang dilakukan yaitu dengan mengumpulkan data yang ada untuk mengembangkan tema dari data tersebut serta berusaha menetapkan makna dari suatu fenomena berdasarkan pandangan informan kunci

(Creswell, 2022). Gagasan di balik penelitian kualitatif adalah untuk secara sengaja memilih informan atau lokasi penelitian atau dokumen/ materi visual yang paling baik dalam membantu peneliti untuk memahami masalah dan pertanyaan pada penelitian, oleh karena itu, sebagian besar penelitian ini merupakan proses investigasi di mana peneliti secara bertahap memahami fenomena sosial dengan membandingkan, membandingkan, mereplikasi, membentuk kategori, dan mengklasifikasikan objek dari sebuah penelitian (Miles & Huberman, 1984).

Penelitian kualitatif sifatnya juga lebih holistik dan tidak jarang melibatkan kumpulan data yang beragam dari sumber yang juga beragam dalam upaya mendapatkan interpretasi yang lebih mendalam mengenai peserta individu, termasuk gagasan, sudut pandang, dan sikap dari informan (Nassaji, 2015). Terdapat dua isu tambahan yang harus diperhatikan saat menulis dengan metode pendekatan kualitatif, yaitu signifikansi, nilai, atau manfaat mempelajari penelitian yang sedang dijalankan, dan bagaimana pemahaman mengenai topik tersebut dapat dibentuk oleh literatur yang ada dan bagaimana penelitian yang diusulkan dapat berkontribusi pada literatur tersebut (Leavy, 2022). Dalam beberapa literatur, penelitian kualitatif juga berkembang membentuk beberapa jenis pendekatan. Salah satu pendekatan yang akan dibahas lebih mendalam pada penelitian ini, yaitu pendekatan fenomenologi. Seluruh penelitian yang bersifat kualitatif sudah pasti mengandung aspek fenomenologi di dalamnya, namun tidak semua penelitian kualitatif dapat menggunakan pendekatan fenomenologi (Padilla-Diaz, 2015).

3.1.1 Pendekatan Kualitatif Fenomenologi

Fenomenologi diartikan sebagai ajakan untuk kembali ke hal-hal yang objektif (*return to things*), yaitu suatu hal yang dibedakan dengan abstraksi dan pembentukan persepsi mental (*mental construction*). Dengan beberapa usaha yang telah dilakukan untuk mempelajari lingkungan secara fenomenologis. Dalam arsitektur, fenomenologi diartikan sebagai suatu kemampuan untuk membuat lingkungan menjadi lebih bermakna melalui kreasi pada tempat-tempat yang lebih spesifik (Schulz, 1980). Fenomenologi juga dikenal sebagai ilmu yang membahas tentang esensi atas suatu kesadaran dan persepsi seseorang berdasarkan ide dan makna dari pengalaman hidupnya (Wojnar & Swanson, 2007) yang berkaitan dengan perasaan serta pengalaman yang dilakukan secara sadar (Badil et.al, 2023).

Ada pula yang menyatakan bahwa fenomenologi merupakan cara untuk memahami realitas sosial, khususnya bagaimana seseorang 'berpikir' tentang pengalaman atau dengan kata lain, bagaimana kesadaran dialami (Leavy, 2022), atau disebut juga sebagai pengetahuan tentang kesensitifitas manusia (Badil, et.al, 2023). Maka dari itu, penelitian fenomenologis dapat diartikan sebagai penelitian yang mengidentifikasi “esensi” pengalaman manusia mengenai suatu fenomena, seperti informasi yang disampaikan oleh informan dalam suatu penelitian melalui analisis pernyataan signifikan, pembangkitan unit makna, dan pengembangan deskripsi “esensi” (Moustakas, 1994).

Pada metode fenomenologi ini, semakin jauh seseorang mempelajari literatur fenomenologis, maka akan semakin jelas dinyatakan bahwa metode fenomenologis tidak dapat disesuaikan dengan buku aturan, skema interpretatif, serangkaian langkah, atau serangkaian prosedur yang sistematis. Hal tersebut dikarenakan nilai fenomenologi akan mengutamakan bagaimana manusia mengalami kehidupannya di dunia. Hampir di setiap saat atau peristiwa hidup kita dapat dinyatakan sebagai pengalaman hidup (fenomena atau peristiwa fenomenal) yang dapat dijadikan sebagai topik penyelidikan fenomenologis. Sikap fenomenologis membuat kita secara reflektif memperhatikan cara manusia mengalami dan menyadari dunia (Creswell, 2022).

Fenomenologi paling baik dipahami sebagai gaya berfilsafat yang radikal dan anti-tradisional, yang menekankan upaya yang dilakukan dalam mencapai kebenaran masalah, untuk mengilustrasikan sebuah fenomena, secara makro sebagai apa pun yang muncul dalam cara yang terlihat. Salah satu langkah penting dalam memulai fenomenologi adalah keharusan menghindari semua kesalahan pemahaman dan pemaksaan pengalaman yang terjadi pada suatu individu, apakah tradisi agama atau budaya memberikan pengaruh, atau dari akal sehat sehari-hari, dan dari keilmuan tertentu. Sebelum fenomena dipahami sepenuhnya, penjelasan informan tidak boleh dipaksakan (Moran D, 2002).

Tujuan utama dari metode fenomenologi adalah untuk menjelaskan struktur pengalaman yang telah didapatkan dari suatu peristiwa/kejadian yang dimulai dari adanya fenomena yang menarik dan ditujukan untuk menghasilkan pemahaman terkait makna subjektif dari pengalaman hidup yang telah terjadi (Badil et.al, 2023). Pada penelitian fenomenologi, ide dan prasangka berdasarkan pengalaman narasumber terkait suatu peristiwa yang sedang terjadi dispesifikasi dan dipertimbangkan berdasarkan fakta yang ada (Cristancho et.al, 2018).

A. *Epoche* dalam Fenomenologi

Dalam bahasa Yunani, *epoche* diartikan sebagai *absent* (tidak ada atau menjauhi). Peradaban kuno menggunakan istilah ini untuk menunjukkan penundaan atas suatu kepercayaan (tidak langsung percaya terhadap sesuatu). Husserl juga mengadopsi istilah "*epoche*" untuk menunjukkan sikap alamiah manusia atas ketidakhadiran rasa percaya atas suatu keadaan atau ilmu. *Epoche* menggambarkan cara-cara yang dibutuhkan untuk membuka diri terhadap dunia saat seseorang mengalaminya dan membebaskan diri dari praduga. Reduksi-*epoche* adalah langkah persiapan metode yang melibatkan diri dari hal-hal yang terjadi seperti fenomena dunia dalam kehidupan manusia, dan hal ini melibatkan sikap reflektif fenomenologis yang bertujuan untuk mengatasi keunikan suatu fenomena seperti yang ditampilkan.

Husserl juga telah menjelaskan bahwa individu merefleksikan kembali dirinya sendiri untuk mengingat pengalaman yang terjadi. Ketika ada keraguan terhadap keyakinan atau asumsi terkait suatu peristiwa yang sedang terjadi dapat mengarah pada reduksi fenomenologis. Reduksi telah diakui sebagai teknik penting dalam fenomenologi (Badil, et.al, 2023). Reduksi pada umumnya adalah istilah metodologis yang menggambarkan gerakan fenomenologis yang memungkinkan kita untuk menemukan kembali apa yang Merleau-Ponty (1962) sebut sebagai "gelombang spontan dunia kehidupan" dan cara fenomena itu memberi dan menunjukkan keunikan fenomena itu sendiri. Tujuan reduksi adalah untuk mencapai kontak langsung dan primitif dengan dunia seperti yang kita alami atau seperti yang ditunjukkannya sendiri bukan seperti yang kita konsepskan.

B. *Eidetic* dalam Fenomenologi

Metode reduksi eidetik terdiri dari beberapa wawasan penting dalam menguji makna dari suatu fenomena atau peristiwa. Ini dilakukan dengan memvariasikan aspeknya melalui proses variasi dalam menyusun atau melalui perbandingan contoh-contoh empiris. Reduksi eidetik ini bertujuan untuk sampai pada kemungkinan invariasi atau eidos dari suatu fenomena. Dengan kata lain, fenomenologi adalah upaya mengungkap dan mendeskripsikan struktur eidetik, struktur makna internal, dari pengalaman hidup (Creswell, 2022). Sedangkan menurut Husserl perpindahan dari intuisi individu ke pemahaman universal adalah gerakan untuk memahami esensi; inilah yang disebut sebagai intuisi eidetik. Alur

pengalaman yang dirasakan dari individu ke universal disalurkan dengan tindakan sadar oleh individu tersebut (Moran D, 2002).

Reduksi eidetik juga diartikan sebagai inti dari refleksi fenomenologis. Eidetik berusaha untuk menggambarkan apa yang menunjukkan dirinya dalam pengalaman atau kesadaran. Reduksi eidetik bertujuan untuk mengungkapkan dalam bahasa apa yang dialami sebelum refleksi pada pengalaman. Dalam kata-kata Merleau-Ponty: “Reduksi eidetik adalah ambisi untuk membuat refleksi meniru kehidupan kesadaran yang tidak reflektif. Ide eidos fenomenologis tidak merujuk pada beberapa universal yang tidak dapat diubah atau generalisasi tentang sifat manusia dari kehidupan manusia. Ini akan melakukan kekeliruan esensialisme. Reduksi eidetik sebagian dicapai dengan membandingkan fenomena tersebut dengan fenomena lain yang terkait tetapi berbeda (Creswell, 2022). Berikut merupakan publikasi jurnal spirit of place dengan metodologi fenomenologi yang penulis sajikan pada tabel berikut (tabel 3.1).

Tabel 3.1 Publikasi jurnal spirit of place dengan metode fenomenologi

Tabel Publikasi Jurnal Spirit of Place					
No	Penulis	Judul Penelitian	Kesimpulan		
			Metode	Tema	Aspek/Variabel
1.	Shofia Islamia Ishar; Ilyas Sadad (2017)	Analisis spirit Of Place Kawasan Pasar Teluk Bandar Lampung sebagai wujud konservasi Kawasan Kota Tua	Deskriptif - fenomenologi	Warisan Sejarah (Heritage)	Aspek Konsep Spirit of place - Studi morfologi Bangunan - Pembangunan Arsitektur colonial di Indonesia dari tahun ke tahun - Gaya Arsitektur kolonial yang berpengaruh di Indonesia
2.	Jūratė Markevičienė (2012)	<i>The spirit of the place – the problem of (re)creating</i>	Deskriptif - fenomenologi	Apek perbandingan literatur	Perbandingan Konservasi dan Kontinuitas fenomena yang terjadi, yaitu: objektif, aktivitas, kualitas, atribut yang ada dan keluaran.
3.	Meera Baindur (2014)	<i>Bangalore Lake story: reflections on the spirit of a place</i>	Deskriptif - fenomenologi	Aspek Perkotaan (Urban Aspect)	Mempelajari danau sebagai tempat, dan kemudian menguraikan sejarah singkat Danau tersebut. Konsep penutup dan batas juga berbeda untuk danau yang dikembangkan. Tanda-tanda batas yang biasanya menandakan milik pribadi kini ditempatkan di sekitar milik umum.
4.	Tiit Kask & Garri Raagmaa (2010)	<i>The spirit of place of West Estonian resorts</i>	Deskriptif - fenomenologi	Aspek Perkotaan (Urban Aspect)	Prasyarat lahirnya sebuah resor dan upaya mencirikan semangat tempat tujuan wisata dibahas secara teoritis. Semangat suatu tempat menjadi penting selama periode perubahan, bila diperlukan untuk memiliki visi yang jelas

Tabel Publikasi Jurnal Spirit of Place					
No	Penulis	Judul Penelitian	Kesimpulan		
			Metode	Tema	Aspek/Variabel
					untuk pembuatan kebijakan lokal dan konsolidasi kegiatan bersama.
5.	Daniel Cojanu (2014)	<i>Homo Localis. Interpreting Cultural Identity as Spirit of Place</i>	Deskriptif - fenomenologi	Apek perbandingan literatur	Menganalisis hubungan fisik, logis dan fenomenologis yang ada antara tempat di mana orang benar-benar hidup dan kekhususan budaya mereka. Sejauh mana semangat tempat mengatur sintesis budaya, akulturasi, dan memaksakan tanda gaya pada budaya menetap dan nomaden.
6.	Riajeng Sinta Damayanti, Purnama Salura (2022)	<i>The spirit of place dynamics at GPIB Immanuel and the Pancaran Kasih in Depok</i>	Deskriptif - kualitatif (anatomi dan fenomenologi)	Aspek Perkotaan (Urban Aspect)	Tatanan fisik dan spasial suatu struktur secara teoritis memiliki ekspresi yang biasanya diinterpretasikan sesuai dengan karakter dan identitas yang diciptakan oleh pengamat atau pengguna.
7.	Noor Al-Kamoosi, Mohammed Qasim Al-Ani (2019)	<i>The Role of Spirit of Place to Achieve Emotional Smart City</i>	Deskriptif - fenomenologi	Aspek Perkotaan (Urban Aspect)	Hubungan dialektika antara 'kota emosi' dan 'smart city'. Sense of place dapat menghubungkan manusia dengan waktu dan tempat melalui ingatan dan perasaan yang muncul dari interaksi dan hubungan dengan manusia lain dan segala sesuatu di sekitarnya.

Tabel Publikasi Jurnal Spirit of Place					
No	Penulis	Judul Penelitian	Kesimpulan		
			Metode	Tema	Aspek/Variabel
8.	Casal, Stella Maris (2008)	The spirit of place and the new uses	Deskriptif - fenomenologi	Aspek Perkotaan (Urban Aspect)	Merupakan tantangan dalam praktik pelestarian kami saat ini untuk mengembangkan strategi untuk menyelamatkan bangunan tua.
9.	Bijaya K. Shrestha, Sushmita Shrestha (2009)	Urban Transformation of Te Bahal, Kathmandu - Protecting 'Spirit of Place'	Deskriptif - fenomenologi	Warisan Sejarah (Heritage)	Pengabaian artefak sosial (pati), invasi ruang budaya (lapangan terbuka) oleh penggunaan tunggal aktivitas komersial yang tidak sesuai dari tempat parkir dan pedagang, begitu juga dengan perubahan sembarangan pada fasad bangunan di Te Bahal, Kathmandu telah mengakibatkan banyak konsekuensi yang merosot
10.	Julio Cesar Ribeiro (2008)	Nibbling Away The Spirit Of Place In Protected Urban Areas	Deskriptif - fenomenologi	Aspek Perkotaan (Urban Aspect)	1. Situs bersejarah sebagai atmosfer khas daerah 2. penciptaan kawasan konservasi 3. Keaslian arsitektur bersejarah, keunikan afektif, karakteristik morfologis tempat, komposisi arsitekturnya, teknik konstruksi, dan integritas towncape keusangan bangunan atau bagian-bagiannya
11.	Belz, Melissa Malouf (2012)	Spirit of place and the evolution of the vernacular house in Kinnaur, Himachal Pradesh, India	Deskriptif - fenomenologi (historical archives, landscape analysis)	Aspek Perkotaan (Urban Aspect)	Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) mengetahui ciri-ciri khas rumah adat Kinnauri, (2) mengidentifikasi alasan dan proses perubahan bentang alam vernakular, dan (3) menggambarkan potensi ciri dekoratif atau skala kecil.

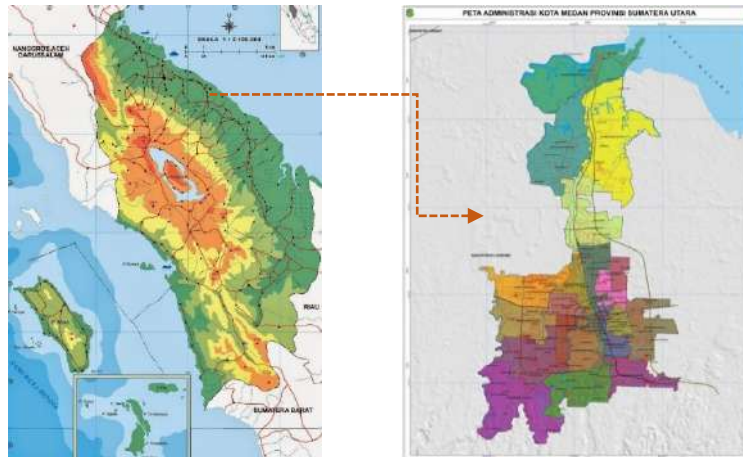
3.1.2 Fenomenologi dalam kajian *spirit of place*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana sebuah bangunan bersejarah atau *heritage* memiliki *spirit of place* yang dapat dirasakan oleh manusia dan bagaimana kedua aspek (*tangible* dan *intangible*) memberikan hubungan kepada manusia terhadap bangunan *heritage* sebagai salah satu daya tarik wisata. Maka dari itu, pendekatan yang digunakan adalah fenomenologi eksistensial (Marleu-Ponty, 1962; Heidegger, 1973), dimana interaksi antara manusia dan lingkungan dianggap sebagai interaksi yang menyatu, tidak terpisah, melibatkan intuisi, dan terefleksi melalui pengalaman.

Penelitian ini menggunakan dua jenis pendekatan fenomeologi, diantaranya yaitu *descriptive phenomenology* dan *interpretive phenomenology*. Fenomenologi deskriptif merupakan pendekatan yang digunakan untuk menjelaskan fenomena sebagaimana adanya dan apa saja yang merupakan deskripsi struktural dan tekstural dari pengalaman tersebut. Fenomenologi deskriptif ini berfokus pada analisis, eksplorasi, dan penggambaran dari fenomena yang sedang diselidiki (Badil et.al, 2023). Dalam penelitian *spirit of place*, fenomenologi dapat dimanfaatkan menjadi salah satu metode dalam riset lingkungan perilaku untuk meyatukan hal-hal yang sulit diantaranya yaitu perasan dan logika, pengalaman orisinil dengan catatan sekunder tentang pengalaman tersebut (Seamon, 2000).

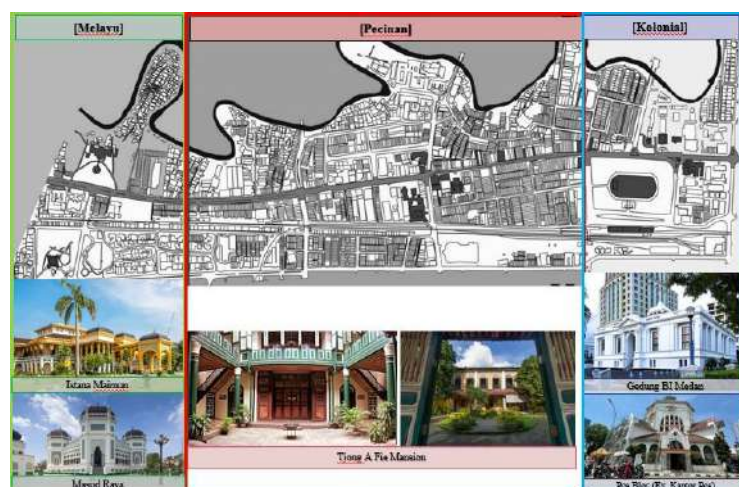
3.2 Metode Pemilihan Lokasi

Penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi *Spirit of place* dan daya tarik wisatawan dengan melihat fenomena masyarakat dan pengunjung di kawasan yang memiliki ciri khas, baik warisan budaya, warisan sejarah, pariwisata dan berbagai sektor lain. Maka penelitian ini akan dilakukan di kawasan yang memiliki unsur ciri khas seperti warisan budaya, warisan sejarah, pariwisata yang dapat menjadi potensi bagi kawasan tersebut, yaitu bangunan konsevasi diperkotaan dengan nilai-nilai historis (*heritage*), artistik, yang mempunyai keunikan dan kekhasan serta adanya kegiatan di kawasan tersebut sangat berperan besar terhadap terbentuknya *spirit of place* (Sampaio & Ribeiro, 2008). Berikut merupakan gambar peta provinsi sumatera utara yang penulis sajikan pada gambar berikut (gambar 3.1).



Sumber: Peta Administrasi Kota Medan
Gambar 3.1 Peta Kota Medan

Wilayah Sumatera Utara merupakan salah satu wilayah yang mempunyai potensi pariwisata yang menjanjikan, begitu pula dengan salah satu kota yang ada di Sumatera Utara yaitu Kota Medan (gambar 3.1). Kota Medan dikenal memiliki tempat wisata yang cukup diminati oleh berbagai kalangan serta memiliki daya tarik tersendiri bagi para pengunjung terhadap beberapa peninggalan-peninggalan seperti bangunan bersejarah, peninggalan Kerajaan Melayu, Pecinan dan Kolonial yang tersebar diberbagai kawasan Kota Medan. Bangunan-bangunan tersebut masih sangat layak untuk dijadikan obyek wisata sebagai bentuk rasa kepedulian terhadap sebuah sejarah yang harus dijaga dan dipelihara dengan baik kedepannya (Pane, 2016). Berikut merupakan kawasan penelitian yang penulis sajikan pada berikut (gambar 3.2).



(Sumber: Analisa Pribadi)
Gambar 3.2 Kawasan penelitian

Banyak bangunan peninggalan yang ada di kawasan Medan ini yang menunjukkan tiga penguasa berpengaruh di masa lalu (gambar 3.2) dan konfigurasi bangunan cagar budaya di sepanjang daerah penelitian menggambarkan tiga penguasa yang ada pada masa awal pembentukan kota Medan, yaitu Kolonial, Tionghoa, dan Melayu (Ginting, 2015). Terlihat bahwa *spirit of place* terkait dengan pengalaman ruang yang dimiliki oleh orang-orang yang berinteraksi dengannya (Pane, 2016). Sebuah kawasan dengan ciri khas yang berbeda dari kawasan lainnya dapat menimbulkan kekaguman tersendiri. Hal itu disebabkan karena adanya kearifan yang berbeda, sehingga akan menghasilkan nuansa yang berbeda pula.

Maka dari itu, peluang untuk meningkatkan pariwisata di Kota Medan juga sangat besar karena Kota Medan memiliki etnis yang heterogen. Dengan adanya etnis tersebut menjadikan Kota Medan menjadi lebih mengglobal dengan ciri lokal tertentu yang dapat mendatangkan turis sebagai magnet pariwisata dan menambah waktu kunjungan wisatanya saat berada di Kota Medan (Pane & Harisdani, 2013). Berikut merupakan kriteria pemilihan lokasi yang penulis sajikan dalam bentuk tabel berikut (tabel 3.1).

Tabel 3.2 Kriteria Pemilihan Lokasi

No.	Kriteria Pemilihann Lokasi	Istana Maimun	Tjong A Fie	Kantor Pos
1.	Kawasan Bersejarah (<i>Heritage</i>)	√	√	√
2.	Mempunyai Ciri Khas (Unik)	√	√	√
3.	Aspek Sosio Fisik-Budaya yang Memberikan Sebuah “ <i>Spirit</i> ”	√	√	√
4.	Adanya Aktifitas	√	√	√
5.	Adanya Kegiatan Wisata	√	√	√

Berdasarkan tabel 3.2 dapat disimpulkan bahwa Istana Maimun, Tjong A Fie dan Kantor Pos (*Pos Bloc*) merupakan bangunan yang sesuai untuk merepresentasikan *spirit of place* pada kawasan *heritage* di Kota Medan. Ketiga

bangunan tersebut mencerminkan tiga pemegang peranan penting dalam pertumbuhan kota ini, yaitu Kesultanan Melayu-Deli, etnis China dan Kolonial Belanda (Ginting, 2012). Namun terdapat beberapa masalah pada ketiga kluster bangunan bersejarah ini.

Pada kluster pertama, Kesultanan Melayu-Deli, bangunan istana maimun tidak terawat dengan baik akibat pemilik bangunan tidak memiliki cukup dana untuk biaya perawatan sehingga membutuhkan bantuan terutama dari pemerintah kota Medan. Hal ini menyebabkan Istana Maimun menjadi kurang menarik untuk dikunjungi, selain itu tidak adanya hubungan yang baik antara Istana Maimun dengan peninggalan Kesultanan Melayu-Deli lainnya seperti Masjid Raya dan Taman Sri Deli yang berlokasi tidak jauh dari Istana Maimun (Ginting, 2012).

Pada kluster kedua, Kawasan Kesawan yang didominasi oleh rumah dan toko-toko milik etnis China yang dikenal sebagai Kesawan *Square* mengalami kegagalan sebagai kawasan penjaan makanan terbesar di kota Medan karena tidak melibatkan pemilik bangunan yang ada di belakang dari kedai-kedai kecil di depan bangunan (Ginting, 2012).

Sedangkan untuk kluster ketiga, Lapangan Merdeka – Esplanade, yang identik dengan bangunan-bangunan peninggalan pemerintahan kolonial Belanda memiliki masalah pada ruang terbukanya (Lapangan Merdeka) yang terletak di depan Balai Kota, dimana ruang terbuka ini tidak lagi dapat dinikmati secara maksimal oleh masyarakat kota karena masih dalam proses pembangunan dalam rangka revitalisasi Lapangan Merdeka untuk mengembalikan fungsinya seperti dahulu. Idealnya, ruang-ruang yang berada disekitar Balai Kota seharusnya dapat menjadi ruang yang terbuka bagi seluruh masyarakat kota (Ginting, 2012). Pada kluster ketiga ini, dipilihlah bangunan Kantor Pos Medan yang merupakan bangunan kolonial dengan perubahan fungsi. Dengan adanya penelitian *spirit of place* ini diharapkan ketiga lokasi tersebut dapat membangkitkan vitalitas di kawasan *heritage* kota Medan yang berdampak kepada jumlah pengunjung pariwisata ke kawasan tersebut.

3.3 Metode Pemilihan Informan Kunci

Menurut Van Manen (2014), penggunaan *sampling* mengasumsikan bahwa tujuannya untuk generalisasi *sampling*, yang mana hal ini tidak dalam

fenomenologi. Dalam fenomenologi, *sampling* lebih disebut sebagai “pemilihan informan”, sehingga sampel yang digunakan adalah manusia. Pemilihannya dilakukan dalam cara *puposeful*, dimana informan dipilih berdasarkan kriteria tertentu yang memungkinkan memberikan informasi paling optimal untuk tujuan studi (Creswell, 2014).

Informan yang terpilih harus diidentifikasi dan direkrut sesuai dengan tujuan penelitian dan pertanyaan penelitian (Leavy, 2022). Penelitian kualitatif biasanya mengandalkan pengambilan sampel yang bertujuan untuk mencari kasus terbaik agar menghasilkan data terbaik pula (Patton, 2015). Oleh karena itu, penting untuk bersikap strategis saat pengambilan sampel, untuk menemukan “kasus kaya informasi” yang paling sesuai dengan tujuan dan pertanyaan penelitian (Patton, 2015; Morse, 2010).

Dalam penelitian kualitatif, hal yang menjadi bahan pertimbangan utama dalam pengumpulan data adalah pemilihan informan. Dan dalam penelitian ini tidak digunakan istilah populasi. Teknik sampling yang digunakan oleh peneliti adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2009). Selanjutnya menurut Arikunto (2010:183) pemilihan sampel secara *purposive* pada penelitian ini akan berpedoman pada syarat-syarat yang harus dipenuhi sebagai berikut :

1. Pengambilan sampel harus didasarkan atas ciri-ciri, sifat-sifat atau karakteristik tertentu, yang merupakan ciri-ciri pokok populasi.
2. Subjek yang diambil sebagai sampel benar-benar merupakan subjek yang paling banyak mengandung ciri-ciri yang terdapat pada populasi (*key subjectis*).
3. Penentuan karakteristik populasi dilakukan dengan cermat di dalam studi pendahuluan.

Berdasarkan teknik pengambilan sampel yang digunakan, informan kunci dalam studi ini dipilih berdasarkan kriteria berikut:

- Pemilik/ Pengelola

Informasi yang berdasarkan pemilik atau pengelola bangunan *heritage* untuk mendapatkan informasi terkait sejarah bangunan melalui keturunan asli dari pemilik bangunan *heritage*.

- Akademisi (Sejarah)

Narasumber akademisi, yang terdiri dari Sejarahwan dan Pemerintahan (Dinas Pariwisata, BWS, BAPPEDA) untuk mendapatkan data sekunder yang berkaitan dengan penelitian yang berupa dokumen-dokumen maupun data-data. Seperti peta kawasan/ lokasi, keadaan geografis, sosial, budaya, dan kepariwisataan di lokasi penelitian.

- Pengunjung

Pengunjung adalah sumber informasi yang diambil untuk mendapatkan informasi mengenai profil dan karakteristik wisatawan yang berkunjung ke 3 (tiga) lokasi penelitian, serta persepsi dan preferensi wisatawan atas aspek *tangible* dan *intangible* sebagai penentu *spirit of place* bangunan *heritage* tersebut.

Jumlah informan dalam penelitian fenomenologi ditentukan oleh *saturation* (kejenuhan), yaitu keadaan dimana setiap peserta memberikan informasi yang kurang lebih sama, sehingga tidak ada lagi pernyataan baru yang diterima (Gentles et. al, 2015). Dalam penelitian disertasi ini terpilih 11 orang informan kunci dengan latar belakang yang berbeda, dan dalam proses wawancara dengan kesebelas informan ini, rata-rata dari mereka mengungkapkan hal-hal yang kurang lebih sama, sehingga saturasi sudah tercapai dan tidak dibutuhkan penambahan informan lagi.

3.4 Metode Pengumpulan Data

Pada penelitian ini metode pengumpulan data diperoleh dari dua sumber utama yaitu sumber primer (*primary source of data*) dan sumber sekunder (*secondary source of data*).

3.4.1 Data Primer

Pengumpulan data primer dilakukan dengan cara mendatangi dan melakukan survei langsung ke lapangan yang akan diteliti, kemudian mengamati dan menganalisa elemen perkotaan dan keadaan sekitar lokasi penelitian. Langkah selanjutnya yaitu mewawancarai beberapa orang narasumber yang berada di kawasan tersebut, mengukur ukuran jalan dan mendokumentasikan area tapak.

Maka dari itu pengumpulan data primer diperoleh melalui dua cara yaitu observasi dan dokumentasi.

A. Observasi

Observasi pada hakikatnya merupakan kegiatan yang dilakukan dengan menggunakan pancaindera, seperti penglihatan, penciuman, pendengaran, untuk memperoleh informasi yang diperlukan dan menjawab masalah penelitian (Sinulingga, 2019). Morris (1973: 906) mendefinisikan observasi sebagai aktivitas mencatat suatu gejala dengan bantuan instrumen-instrumen dan merekamnya dengan tujuan ilmiah atau tujuan lain. Lebih lanjut dikatakan bahwa observasi merupakan kumpulan kesan tentang dunia sekitar berdasarkan semua kemampuan daya tangkap pancaindera manusia (Babbie, 1986: 85; Muhadjir, 2011: 351).

Pada penelitian ini observasi dilakukan dengan mendatangi langsung lokasi penelitian yang ada di Kota Medan tepatnya tiga lokasi kawasan *heritage* yang telah terpilih yaitu Istana Maimun, Tjong A Fie dan Kantor Pos. Fokus utama pada kawasan *heritage* ini untuk menginvestigasi *Spirit of place* dan daya tarik wisatawan dengan melihat fenomena masyarakat dan pengunjung di ketiga kawasan tersebut.

B. Wawancara

Wawancara menjadi salah satu cara yang paling sering digunakan dalam berbagai disiplin penelitian, dan terdapat banyak metode wawancara yang tersedia untuk peneliti kualitatif, diantaranya *in-depth interview* (wawancara mendalam), *semistructured*, sejarah lisan atau life-history, biografi, dan *focus group* (yaitu banyak peserta diwawancarai sekaligus dalam satu kelompok). Penelitian wawancara yang berhasil bergantung pada membangun hubungan baik dengan informan dengan mendengarkan secara aktif, sehingga akan lebih baik jika wawancara dilakukan dengan tatap muka secara langsung, sebab manfaat dari wawancara tatap muka adalah kesempatan untuk membangun hubungan, menangkap isyarat visual, dan menggunakan gerak tubuh yang dapat menunjukkan ketertarikan dan menunjukkan artian dari informasi yang informan katakan (Leavy, 2022).

Karakteristik selanjutnya terkait keberagaman narasumber yang secara umum dibagi dua, yaitu homogen dan heterogen. Narasumber homogen berarti narasumber memiliki karakteristik yang sama (misalnya dari satu populasi yang sama atau memiliki posisi jabatan yang sama), sedangkan narasumber heterogen berarti narasumber memiliki latar belakang dan karakteristik yang berbeda (misalnya wawancara terhadap kontraktor, konsultan dan pemilik proyek; atau wawancara terhadap beragam profesi seperti manajer proyek, administrasi kontrak, pengawas lapangan, dan lain-lain) (Hansen, 2020). Dan dalam wawancara informan diharapkan telah memiliki pengetahuan dan pengalaman tentang suatu fenomena yang sedang diteliti dan informan telah sukarela setuju untuk berpartisipasi dalam penelitian ini (Badil et.al, 2023).

Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan secara langsung (*face to face*) dan direkam dengan perekam suara. Adapun jenis narasumber yang digunakan adalah narasumber heterogen, dimana akan diberikan pertanyaan bagi narasumber dengan berbagai profesi yang memiliki pengaruh terhadap bangunan bersejarah yang akan diteliti. Jenis narasumber yang akan dikumpulkan adalah:

- a. Pengunjung sebagai informan kunci 1-6
- b. Pengelola/Pemilik bangunan sebagai informan kunci 7-9
- c. Organisasi terkait wisata dan bangunan heritage sebagai informan kunci 10
- d. Akademisi sebagai informan kunci 11

Dalam penelitian ini, sesuai dengan syarat observasi teoritis, akan digunakan narasumber dengan kriteria sebagai berikut:

- a. Bersedia menjadi narasumber dan bersedia jawaban anda dimasukkan dan dipublikasi dalam penelitian
- b. Familiar dengan nama bangunan heritage
- c. Pernah mengunjungi bangunan bersejarah ini sebelumnya (minimal 1 kali)
- d. Tertarik dengan bagian arsitektural bangunan heritage

Wawancara untuk narasumber telah penulis sajikan dalam bentuk tabel pada tabel berikut (tabel 3.3).

Tabel 3.3 Tabel Wawancara untuk Narasumber

Spirit of Place	Daya Tarik Wisata	Pertanyaan	Jawaban
T A N G I B L E	Bangunan	Keunikan (<i>Build Attraction</i>)	Apakah bangunan ini memiliki keunikan? Jika YA, apa bagian dari bangunan ini yang saudara anggap unik?
		Sejarah	Apakah Anda tau bangunan bersejarah lainnya di Kota Medan?
		(<i>Cultural Attraction</i>)	Apa yang anda tahu tentang Istana Maimun? Bayangan tentang bangunannya?
	Lansekap	Gaya Hidup (<i>Social Attraction</i>)	pengunjung datang kemari dengan (kendaraan) apa?
		Keunikan (<i>Build Attraction</i>)	Apakah ruang luar bangunan ini memiliki keunikan? Bagaimana kesan terhadap ruang luarnya?
		Sejarah (<i>Cultural Attraction</i>)	Apakah ruang luar bangunan ini memiliki kesan? Jika YA, apa kesan anda terhadap ruang luar bangunan ini?
		Gaya Hidup (<i>Social Attraction</i>)	Apakah gaya hidup masyarakat sekitar mempengaruhi keadaan ruang luar bangunan ini? Jika YA, mengapa?
	Aktivitas	Keunikan (<i>Build Attraction</i>)	Selain karena bangunannya, aktivitas jualan masyarakat sekitar bangunan heritage menjadi salah satu daya tarik wisata?
		Sejarah (<i>Cultural Attraction</i>)	Menurut anda, tahu tidak sejarah dari Kesultanan Deli?
		Gaya Hidup (<i>Social Attraction</i>)	Menurut anda, aktivitas masyarakat sekitar (keluarga) yang berjualan di area dalam Istana Maimun itu sudah pas atau tidak?

Spirit of Place	Daya Tarik Wisata	Pertanyaan	Jawaban
B L E Memori	Keunikan (<i>Build Attraction</i>)	Menurut anda, Istana Maimun ini memberikan memori apa bagi anda? Apakah layak dikunjungi?	
	Sejarah (<i>Cultural Attraction</i>)	Menurut saudara, apakah bangunan ini memiliki sejarah yang berkesan? sejarah apa yang anda ingat mengenai bangunan ini?	
	Gaya Hidup (<i>Social Attraction</i>)	Kegiatan apa saja yang sudah anda lakukan disini?	

3.4.2 Data Sekunder

Pada penelitian ini data sekunder diperoleh dari studi literatur dan studi banding yang berhubungan yaitu:

1. Studi Literatur, didapat dari buku – buku, peta dan peraturan – peraturan dari instansi terkait yang berkaitan dengan proyek dan literatur lainnya yang mendukung.
2. Studi Banding, yaitu metode yang digunakan untuk melakukan perbandingan terhadap pendekatan masalah, yaitu dengan perbandingan kasus yang memiliki kesamaan isu ataupun tema yang diambil dari berbagai sumber jurnal maupun publikasi ilmiah lainnya.

3.5 Validitas dan Reliabilitas

Peneliti kualitatif dapat menggunakan reliabilitas untuk memeriksa pola pengembangan tema yang konsisten di antara beberapa peneliti dalam sebuah tim. Mereka juga dapat menggeneralisasi beberapa aspek dari beberapa analisis kasus (Yin, 1989) ke kasus lain. Validitas, di sisi lain, dipandang sebagai kekuatan penelitian kualitatif, tetapi digunakan untuk menentukan apakah temuan tersebut akurat dari sudut pandang peneliti, partisipan, atau pembaca laporan (Creswell & Miller, 2000).

Sebuah studi kualitatif juga dapat dievaluasi berdasarkan ketelitian dan kesesuaian. Ketelitian mengacu pada kelengkapan komponen proyek, termasuk

pengambilan sampel, pengumpulan data, dan representasi. Kesesuaian mengacu pada bagaimana berbagai komponen proyek cocok satu sama lain, termasuk kesesuaian antara pertanyaan, metode, dan temuan; kesesuaian antara pengumpulan dan analisis data; dan kesesuaian antara proyek Anda dan penelitian sebelumnya tentang topik tersebut (Whittemore et.al, 2001).

Analisa data dilakukan secara kualitatif yaitu dengan menganalisa aspek *tangible* dan *intangible* pada ketiga bangunan yang ada di kawasan tersebut. Langkah selanjutnya yaitu menganalisa hasil wawancara terhadap informan dengan kategori tertentu dan dilakukannya validitas data melalui sumber literatur dan perbandingan antar data. Data akan diuji kembali sesuai dengan hasil di lapangan dan ditentukan aspek-aspek *spirit of place* yang ada di kawasan penelitian dengan membandingkan informasi sesuai tabel perbandingan. Secara umum, penelitian akan dilakukan dalam format analisis lintas kasus investigasi untuk dapat menyimpulkan faktor yang paling menonjol dari perilaku pengguna dan bagaimana pengaruhnya terhadap penggunaan tempat saat ini (Elseragy et.al, 2017).

3.6 Metode Analisis Data

Metode kualitatif banyak digunakan untuk menganalisis data untuk bahan yang dapat menghasilkan kode-kode yang membahas topik-topik yang diharapkan pembaca temukan, kode-kode yang tidak diketahui sebelumnya, dan kode-kode yang membahas perspektif teoretis yang lebih besar dalam penelitian (Creswell, 2022).

Setelah diuji keabsahan data yang telah dikumpulkan dari berbagai sumber. Langkah selanjutnya adalah melakukan analisis data dengan membandingkan sesuai hipotesa awal yang kemudian dianalisa, sehingga mendapatkan hasil yang dapat menjawab pertanyaan dan permasalahan penelitian. Data akan disaring dan kemudian diklasifikasikan berdasarkan subjek permasalahan yang diberikan. Kemudian hasil yang didapatkan diuji keabsahannya dengan uji kredibilitas data untuk memastikan data dapat menjawab permasalahan penelitian. Uji kredibilitas ini meliputi perpanjangan pengamatan dan peningkatan kedalaman analisis.

- a. Observasi, merupakan proses pengamatan sistematis dari aktivitas manusia dan pengaturan fisik dimana kegiatan tersebut berlangsung secara terus menerus dari lokus aktivitas bersifat alami untuk menghasilkan fakta (Hasanah, 2016).

Menurut Hasanah (2016) tahapan atau proses observasi tersebut meliputi pemilihan (*selection*), pengubahan (*provocation*), pencatatan (*recording*), dan pengkodeaan (*encoding*), rangkaian perilaku dan suasana (*tests of behavior setting*), *in situ*, dan untuk tujuan empiris.

- b. Wawancara. Terdapat 3 jenis analisis yang umum digunakan untuk menganalisis data wawancara, yaitu analisis isi (*content analysis*), analisis pengkodean (*coding analysis*) dan analisis wacana (*discourse analysis*). *Content analysis* adalah sebuah teknik untuk membuat kesimpulan valid dari isu suatu dokumen atau data. *Coding analysis* menekankan pada aspek pengkodean dari data yang ada untuk mengidentifikasi pola-pola atau hubungan-hubungan secara eksplisit maupun implisit. Sedangkan *discourse analysis* mirip seperti *content analysis* tetapi disini melibatkan investigasi mendetail dari setiap pernyataan dan argumen yang diutarakan oleh narasumber. Dalam penelitian ini akan digunakan analisis isi (*content analysis*), analisis pengkodean (*coding analysis*) dalam menganalisis hasil temuan terkait *spirit of place* dan daya tarik wisata.

Moleong (1989), juga mengatakan analisis data adalah upaya yang dilakukan dengan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilahnya menjadi unit-unit yang dapat dikelola, mensintesis, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan. yang lain. Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2011: 246), mengemukakan bahwa kegiatan dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Kegiatan dalam analisis data dibagi menjadi tiga menurut Flick (2018), meliputi:

- a. Reduksi Data. Reduksi data adalah meringkas, memilih hal-hal yang mendasar, memfokuskan pada hal-hal yang penting, mencari tema dan pola. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, memudahkan peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan (Flick, 2018).

- b. Tampilan Data. Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menampilkan data) Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2011: 249) menyatakan bahwa bentuk tampilan data yang paling sering untuk data penelitian kualitatif di masa lalu adalah teks naratif . Melihat tampilan membantu kita untuk memahami apa yang terjadi dan melakukan sesuatu - analisis lebih lanjut atau kehati-hatian atas pemahaman itu.
- c. Penarikan kesimpulan/verifikasi Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang belum ada. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan dari awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti yang telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih tentatif dan akan berkembang setelah penelitian di lapangan (Flick, 2018).

3.6.1 Analisis Triangulasi

Kvale (1995), mengemukakan beberapa pendekatan validitas dalam penelitian kualitatif. Dalam hal ini, salah satu cara yang paling populer untuk mencari konfirmasi dalam penelitian kualitatif adalah melalui triangulasi. Triangulasi berkontribusi pada penciptaan metode inventif yang terdiri dari cara-cara baru untuk menangkap masalah, sehingga dapat diseimbangkan dengan metode pengumpulan data konvensional. Triangulasi dapat dilihat dari dua perspektif yang berbeda yaitu sebagai strategi yang berkontribusi pada validitas konstruk dan opsi alternatif untuk mendapatkan pengetahuan baru melalui sudut pandang baru (Vergara, 2015).

Moleong (2011) menyatakan bahwa triangulasi adalah teknik yang memanfaatkan keabsahan data untuk mengeksplorasi sesuatu yang lain. Di luar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data tersebut. Triangulasi juga dapat didefinisikan sebagai proses menggabungkan data dari sumber yang berbeda untuk mempelajari fenomena sosial tertentu. Sejak tahun 1970-an, triangulasi telah diterima secara luas sebagai cara untuk meningkatkan analisis dan interpretasi temuan dari berbagai jenis studi dan telah terbukti menjadi alat yang efektif untuk mengkaji dan menguatkan temuan dalam survei, penilaian, penilaian, dll, yang merupakan bagian penting dari pemantauan dan evaluasi yang

efektif (Denzin, 2010). Pada tahun 1978, Norman Denzin mengidentifikasi empat tipe dasar triangulasi:

1. Triangulasi data, yaitu penggunaan beberapa sumber data dalam satu penelitian. Jenis analisis ini juga dikenal dengan analisis yang menggunakan berbagai sumber data, termasuk waktu, ruang, dan orang, dalam sebuah penelitian. Fokus utama dari data triangulasi adalah penggunaan data yang telah didapatkan untuk di analisis. Triangulasi data menggunakan berbagai sumber data untuk memeriksa satu fenomena. Kelemahan triangulasi data cenderung terkait dengan kuantitas dan kualitas data. Selain itu, kualitas data yang buruk dapat merusak kegunaan triangulasi.
2. Triangulasi penyelidik, yaitu penggunaan beberapa penyelidik/peneliti untuk mempelajari fenomena tertentu, atau penggunaan lebih dari satu penyelidik, pewawancara, pengamat, peneliti atau analisis data dalam suatu penelitian. Triangulasi penyelidik sangat penting untuk mengurangi bias dalam mengumpulkan, melaporkan dan/atau menganalisis data studi (Denzin, 2010).
3. Triangulasi teori, yaitu penggunaan berbagai perspektif untuk menginterpretasikan hasil penelitian. Penggunaan beberapa teori atau hipotesis diperlukan ketika memeriksa situasi atau fenomena. Idennya adalah untuk melihat situasi/fenomena dari perspektif yang berbeda, melalui lensa yang berbeda, dengan pertanyaan yang berbeda pula. Triangulasi teoretis mengacu pada kemungkinan mengeksplorasi beberapa teori, sebagai sarana untuk menafsirkan kelompok data yang sama. Menurut Guion (2002), triangulasi jenis ini bertujuan untuk melibatkan para peneliti dengan pendekatan teoretis yang berbeda dan dari berbagai bidang pengetahuan, ke dalam analisis fenomena yang sama. Dengan cara ini, penulis menawarkan pandangan pelengkap dari pandangan (Denzin, 1978).
4. Triangulasi metodologi, yaitu penggunaan beberapa metode untuk mempelajari suatu situasi atau fenomena. Tujuannya adalah untuk mengurangi kekurangan dan bias yang berasal dari satu metode saja. Dengan kata lain, kekuatan dari satu metode dapat mengkompensasi kelemahan yang lain. Triangulasi metodologi mengacu pada penggunaan

beberapa metode sebagai cara untuk memperoleh data yang lebih lengkap dan rinci tentang fenomena tersebut. Triangulasi semacam ini adalah yang paling banyak diterapkan. Ini melibatkan kombinasi metode, seperti wawancara dan observasi, untuk lebih memahami realitas yang diberikan (Abdalla et.al, 2018).

Jika terdapat cukup banyak data yang berbeda jenis, triangulasi dapat menyeimbangkan perspektif yang berbeda dan mengarah pada kesimpulan yang lebih valid ataupun dapat memunculkan hipotesis baru yang dapat diuji kembali. Dengan kata lain, proses triangulasi dapat menciptakan peluang untuk membandingkan berbagai data pada situasi atau fenomena tertentu secara berdampingan dan memberikan wawasan dan hipotesis yang baru. Proses triangulasi yang efektif bergantung kepada koordinasi dan kolaborasi antara instrumen penelitian, terutama informan kunci yang secara aktif terlibat dalam pengumpulan data. Proses pendekatan triangulasi dalam tahap penelitian yaitu : Denzin (2010)

- a. Menyepakati tujuan triangulasi data. Dikarenakan triangulasi adalah proses kolaboratif, maka penting bagi pemangku kepentingan untuk menyepakati tujuan atau sasaran yang dapat dicapai. Konsekuensinya, setiap tujuan harus sesuai, relevan, layak dan dapat ditindaklanjuti.
- b. Meminta, menyusun, dan mengumpulkan data yang diperlukan. Data yang diperlukan untuk triangulasi harus diminta kepada individu atau organisasi yang mengumpulkan atau mengendalikannya.
- c. Ketika semua data yang diperlukan untuk triangulasi tersedia, data tersebut harus disusun, dikumpulkan, dan kemudian disajikan dalam bentuk grafik, untuk memudahkan dalam membandingkan kesamaan dan perbedaan serta kekuatan dan kelemahan dari input yang berbeda. Penting untuk mengidentifikasi jenis dan format data serta metode pengumpulan data.

Saat data disusun, dikumpulkan, dan dibuat grafik, tinjauan awal tentang kegunaannya juga harus disiapkan. Selama proses ini, kualitas data juga harus

dinilai. Pada saat yang sama, penentuan tingkat kepercayaan terhadap data harus dilakukan. Penting bahwa daftar akhir tujuan triangulasi telah mendapat masukan dari dan telah disetujui oleh konsensus pemangku kepentingan utama. Masukan mereka membantu memastikan bahwa tujuan bersifat inklusif secara luas, sementara persetujuan mereka membantu memastikan bahwa mereka akan mendukung dan berpartisipasi dalam proses triangulasi (Denzin, 2010).

3.6.2 Content Analysis

Salah satu metode analisa yang dapat digunakan untuk menganalisis sebuah data kualitatif disebut dengan *Content Analysis* kualitatif dengan pendekatan fenomenologi (Hsieh& Shannon, 2005). Metode *content analysis* didefinisikan sebagai metode penelitian untuk menginterpretasi suatu subjek dari isi data teks melalui proses klasifikasi sistematis pengkodean dan mengidentifikasi tema atau pola (Hsieh& Shannon, 2005). Metode ini tidak hanya sekedar menghitung kata-kata yang terkandung dalam data, namun juga bertujuan untuk mengklasifikasikan data dalam bentuk teks dengan jumlah yang besar di beberapa kategori-kategori yang mewakili suatu makna yang sama dari berbagai data yang didapatkan (Weber, 1990). Tujuan lainnya adalah untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman tentang fenomena yang diteliti (Downe-Wamboldt, 1992). Keuntungan dari pendekatan konvensional untuk analisis isi adalah memperoleh informasi langsung dari peserta studi tanpa memaksakan kategori atau perspektif teoretis yang terbentuk sebelumnya. Analisis ini dapat digunakan jika penelitian cenderung terbuka atau berasal dari wawancara informan yang spesifik (Hsieh& Shannon, 2005).

Metode *content analysis* juga dikenal sebagai metode yang fleksibel untuk menganalisis teks data (Cavanagh, 1997). Metode analisis isi digambarkan seperti pendekatan analitik yang memiliki sifat impresionistik, intuitif, analisis interpretatif hingga analisis tekstual yang sistematis dan ketat (Rosengren, 1981). Metode *content analysis* ini membahas secara menyeluruh mengenai cara yang dapat digunakan untuk menganalisis, sehingga dapat berpotensi menjelaskan isu-isu kunci untuk dipertimbangkan dalam suatu penelitian sehingga menghindari kekacauan metode (Morse, 1991). Hal mendasar pada metode ini adalah tentang pentingnya sebuah konteks dan makna, serta mengesampingkan "hal yang benar"

menurut peneliti dan atribut unik lainnya dari pendekatan kualitatif . Pada metode *Content analysis* kualitatif ini menitikberatkan fokusnya pada konten (yaitu, transkrip teks atau dokumen lain, gambar, video, grafik, atau simbol) yang diperoleh pada waktu sebelumnya. Faktanya *Content analysis* kualitatif bukanlah bagian dari “instrumen” yang mengumpulkan data dari wawancara informan kunci atau data observasi, melainkan menjadi bagian “instrumen” yang membuat kode-kode dari konten yang didapatkan yang bertindak sebagai data untuk dianalisis (Roller, 2019).

Analisis data dengan *content analysis* dimulai dengan membaca semua data berulang kali untuk mencapai pengertian secara keseluruhan (Tesch, 1990). Kemudian, data dibaca kata demi kata untuk mendapatkan kode/tema (Morgan, 1993; Miles & Huberman, 1994; Morse & Field, 1995) dengan terlebih dahulu memberikan tanda kepada kata-kata yang tepat dari teks yang muncul secara berulang untuk mendapatkan konsep pemikiran atau tema kunci (Hsieh& Shannon, 2005). Selanjutnya, peneliti melakukan pendekatan dengan mencatat kesan pertama, pemikiran, dan analisis pada data awal dan selama proses ini berlangsung, diberikan label untuk kode kata yang muncul yang paling mencerminkan lebih dari satu pemikiran kunci dari kata-kata tersebut dan kemudian dijadikan skema pengkodean awal (Hsieh& Shannon, 2005).

Proses pengelompokkan kode-kode yang serupa atau terkait menjadi satu disebut dengan pengkategorian (Saldaña, 2014). Idealnya, jumlah kode antara 10 dan 15 kode yang dapat mencerminkan data yang telah dikumpulkan (Morse & Field, 1995). Proses pengkodean memungkinkan untuk mengurangi dan mengklasifikasikan data yang dihasilkan. *Coding* adalah proses menugaskan kata atau frase ke segmen data. Kode yang dipilih harus meringkas atau menangkap inti dari segmen data tersebut (Saldaña, 2009). Ada banyak pendekatan untuk mengkodekan data kualitatif, beberapa di antaranya adalah sebagai berikut:

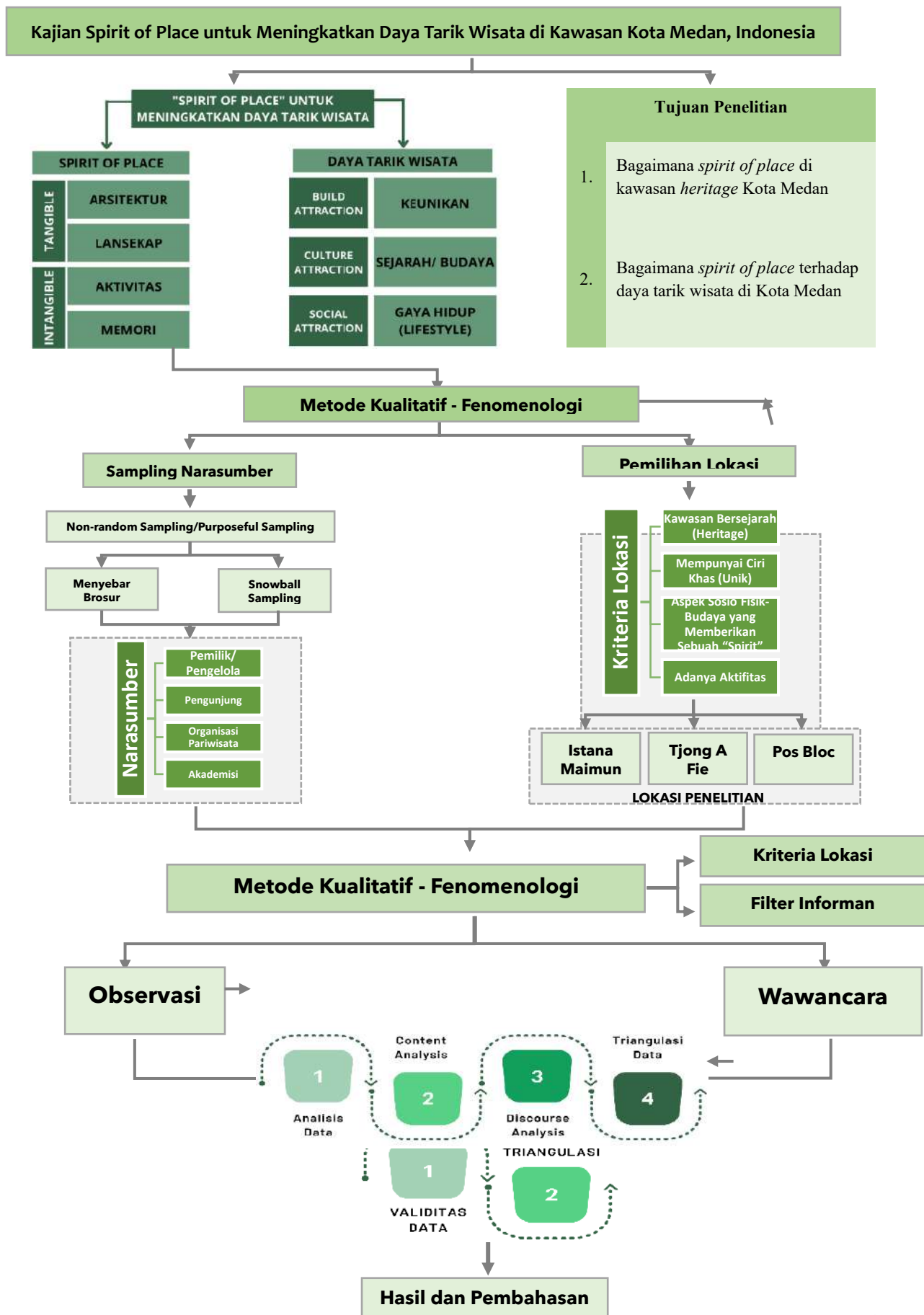
- a. Pengkodean in-vivo: Strategi ini bergantung pada penggunaan bahasa peserta yang tepat untuk menghasilkan kode (Strauss, 1987). Pengkodean in-vivo disukai oleh banyak peneliti kualitatif karena memprioritaskan dan mempertahankan bahasa partisipan, sehingga kode berkembang secara alami.

Beberapa peneliti yang menggunakan strategi ini melakukannya bersamaan dengan pendekatan *grounded theory*..

- b. Pengkodean deskriptif: Strategi ini terutama menggunakan kata benda untuk meringkas segmen data (Saldaña, 2014).
- c. Pengkodean nilai: Strategi ini berfokus pada konflik, perjuangan, dan masalah kekuasaan (Saldaña, 2014). Setelah data dikodekan, langkah penting selanjutnya adalah mencari pola dan hubungannya antar kode tersebut.

Selama proses pengkodean, pengkategorian, dan pemberian tema, yang mungkin terjadi secara bersiklus, peneliti kualitatif terlibat dalam penulisan memo. Penulisan memo melibatkan pemikiran dan penulisan sistematis tentang data yang telah dikodekan dan kategorikan. Memo adalah tautan antara pengkodean dan interpretasi. Setiap kode dapat mengartikulasikan pemahaman tentang topik/konsep/data tertentu dan dengan demikian memungkinkan wawasan yang lebih luas tentang data tersebut (Saldaña, 2014). Selanjutnya, makna untuk setiap kategori dan kode yang telah didapatkan dikembangkan, sehingga teori-teori yang relevan dapat dibahas dalam bagian pembahasan. Hasilnya nanti akan mencakup ringkasan tentang bagaimana temuan dapat berkontribusi pada pengetahuan dan penelitian yang ada di masa depan (Hsieh & Shannon, 2005).

Untuk mengembangkan makna dari data kode, hal-hal yang harus dilakukan antara lain mencari pola di seluruh data, kemudian mencatat data anomali, dan mencari tautan diantara berbagai kategori, konsep, dan/atau tema (gambar 3.3). Strategi yang digunakan untuk membangun kepercayaan pada temuan ringkasan yang dikembangkan disebut dengan strategi triangulasi. Triangulasi adalah strategi yang umum digunakan untuk menggunakan banyak metode atau sumber data untuk menjawab pertanyaan yang sama (Greene, Caracelli, & Graham, 1989; Hesse-Biber & Leavy, 2005; Greene, 2007; Hesse-Biber & Leavy, 2011). Berikut merupakan skema metode penelitian yang penulis sajikan pada gambar 3.3 halaman 76 berikut.



BAB IV

DESKRIPSI KAWASAN KAJIAN

4.1 Perkembangan Daya Tarik Wisata di Kota Medan

Pembangunan pariwisata di suatu daerah saat ini menjadi salah satu sektor pembangunan yang didukung oleh pemerintah. Hal ini dikarenakan pariwisata mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembangunan Indonesia, khususnya sebagai produsen valuta asing selain sektor minyak dan gas (Amanah, et al. 2018). Salah satu kota yang berada di Indonesia, khusus provinsi Sumatera Utara adalah Medan. Kota ini merupakan kota terbesar ketiga di Indonesia setelah Jakarta dan Surabaya (Sipayung et al., 2020).

Melihat kondisi tersebut, kota Medan akan menjadi salah satu potensi wisata Indonesia yang menguntungkan (Syam et al., 2020). Daya tarik wisata di Medan beragam dan dibentuk oleh kondisi geografis, sejarah, dan budaya, seperti wisata alam, kuliner khas, taman hiburan, museum, bangunan bersejarah dan lain-lain (Amanah, Budiarta et al., 2018). Hampir seluruh kota di Sumut mempunyai cara tersendiri untuk wisata di perkotaan. Misalnya di kota Medan terdapat Istana Maimun, Masjid Medan Raya, Penangkaran Buaya Asam Kumbang, Rahmat International Wildlife and Gallery, Rumah Tjong A Fie, Menara Tirtanadi (Ichsan, et al., 2020).

Agar wisatawan merasa puas dan tertarik untuk mengunjungi tempat wisata di Medan, perlu adanya tindakan terpadu dari seluruh sumber daya kelembagaan dan pemerintah daerah khususnya di bidang pariwisata, dengan cara menciptakan atraksi dan pelayanan yang menarik untuk menarik pengunjung seperti wisatawan (Amanah dan Harahap, 2019). Namun sayangnya, pengembangan pariwisata di kota Medan belum menjadi salah satu sumber devisa terbesar bagi Indonesia. Hal ini berdasarkan data kunjungan wisatawan tahun 2020 di website Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. Data menunjukkan Medan (41.427) memiliki kunjungan wisatawan paling sedikit diantara 3 (tiga) kota lainnya, yaitu Bali (1.059.198), Jakarta (435.139) dan Batam (295.336) (Kemenparekraf, 2020).

Berdasarkan Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kota Medan Tahun 2021 sampai 2026, jumlah wisatawan yang berkunjung ke Kota Medan tidak stabil dari tahun ke tahun. Pada tahun 2016, ada 136.681 orang wisatawan, pada tahun 2017 meningkat menjadi 610.749 orang, pada tahun 2018 menurun menjadi 186.255 orang, dan pada tahun 2019 naik lagi menjadi 173.71 orang. Sementara itu, sektor Pariwisata memberikan kontribusi yang semakin mengecil terhadap PDRB dari tahun 2016 hingga 2020. Pada tahun 2016, kontribusinya 3.09 %, pada tahun 2017 3.07 %, pada tahun 2018 3.03 %, pada tahun 2019 3.04 %, dan pada tahun 2020 turun menjadi 2.72 % akibat Covid-19. (Pemko Medan, 2021).

Selain data tersebut, menurut Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah (RPJMD) Kota Medan tahun 2021-2026, permasalahan yang menjadi hambatan pada bidang pariwisata di Kota Medan adalah:

1. Kontribusi pariwisata terhadap PDRB yang terus menurun. Rendahnya kontribusi pariwisata erat kaitannya dengan ketidakefektifan pelaksanaan program-program terkait upaya mendukung kegiatan pariwisata, khususnya program yang ditujukan untuk pengembangan destinasi wisata, pengembangan kemitraan pariwisata, pengelolaan aset budaya, serta program pengelolaan keanekaragaman budaya yang ditujukan untuk pariwisata serta program pengembangan kerja sama antar pengelolaan kekayaan budaya yang belum direalisasikan.
2. Program pengembangan pemasaran pariwisata yang belum maksimal.
3. Objek wisata yang layak untuk dilestarikan sebagai destinasi wisata terbaik di Medan belum tertata dengan baik.
4. Pelayanan terhadap wisatawan perlu ditingkatkan dengan menyediakan bus wisata.

Selain itu, pemerintah juga dianggap kurang tertarik untuk memanfaatkan potensi pariwisata Medan. Tidak dapat dipungkiri bahwa semakin banyak tempat wisata, maka akan semakin meningkatkan pendapatan daerah itu pula. Namun sebagian besar objek wisata tersebut belum dikelola dengan baik oleh pemerintah, sehingga tidak relevan dengan jumlah pengunjung yang datang ke Medan (Amanah, Hurriyati, Gaffar, Agustini, & Harahap, 2018).

Menurut (Liyushiana & Sianipar, 2017), Bangunan bersejarah yang masih terjaga dengan baik dan mendapat respon paling positif, baik dari masyarakat lokal maupun wisatawan, karena daya tariknya melalui cerita sejarah menjadi objek wisata yang paling diminati setelah bangunan bersejarah karena dapat mendorong kekaguman masyarakat lokal dan wisatawan, serta masyarakat lokal dan wisatawan di daerah tersebut juga terkesan dengan aktivitas budaya di daerah tersebut. Bangunan bersejarah menjadi penting karena keberadaannya menunjukkan gambaran aktivitas manusia di masa lalu di kawasan tersebut (Ginting, 2015) dan menghadirkan suasana sejarah dan hubungannya dengan masa lalu (Ginting, 2015). Nostalgia menjadi sangat penting dalam menjaga kesinambungan karena nostalgia bersifat sangat personal dan emosional, di mana orang dapat kembali ke masa lalu mereka melalui objek atau simbol tertentu (Gabriel, 2000; McMurray & Pullen, 2008 dalam Seifried & Meyer, 2010). Misalnya, elemen fisik, struktur, dan bangunan dapat menyebabkan perasaan yang terkait dengan nostalgia karena memiliki makna khusus melalui simbol dan pengalaman (Fairley, 2003).

Menurut Azhari (2010), Kota Medan memiliki banyak peninggalan sejarah, namun tidak dapat menyerap wisatawan. Masih ada banyak benda wisata yang kurang mendapat perhatian dari pemerintah sehingga mereka belum menjadi objek wisata terkemuka (Amanah, dkk. 2018). Agustini (2011) juga mengkonfirmasi bahwa faktor penghalang dalam pembangunan pariwisata di Kota Medan adalah kurangnya promosi, infrastruktur dan pengelolaan benda pusaka sebagai wisata. Medan memiliki banyak benda wisata yang jika dikelola dengan benar dapat menjadi salah satu kota wisata favorit yang di datangi oleh banyak wisatawan baik lokal maupun mancanegara.

Sebuah warisan di kota memainkan peran besar dalam menciptakan signifikansi daerah sekaligus meningkatkan kualitas hidup masyarakat (Liyushiana & Sianipar, 2017). Ashworth (2007) menyatakan bahwa terdapat identitas pada tempat heritage yang dihasilkan oleh sejarah dimana identitas tersebut menjadi daya tarik wisata heritage. Oleh karena itu, nilai identitas harus dimasukkan dalam perencanaan kawasan cagar budaya. Di kawasan heritage yang tumbuh sebagai destinasi wisata, penataan ruang berbasis identitas tempat menjadi semakin krusial. Penataan ruang berbasis identitas tempat dapat menjadi daya tarik utama kawasan

yang dapat meningkatkan reaksi emosional dan psikologis wisatawan (Otto dan Ritchie, 1996 dalam Ryan dan Page, 2000).

Menurut Kotler (2013), kepuasan pelanggan adalah tingkat perasaan seseorang setelah ia membandingkan antara kinerja yang dirasakan dibandingkan dengan harapannya”. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa tempat wisata yang paling sering didatangi oleh penduduk lokal di Kota Medan adalah Istana Maimoon. Begitu juga dengan wisatawan yang berasal dari berbagai negara. Istana Maimoon merupakan istana yang menjadi ikon kebanggaan masyarakat Medan yang merupakan peninggalan suku Melayu sekaligus menunjukkan bahwa kerajaan Tanah Deli masih eksis hingga saat ini (Sianturi, 2016). Istana Maimun merupakan peninggalan Kesultanan Deli yang didirikan oleh Sultan Maimun Al Rasyid Perkasa Alamsyah, keturunan raja ke-9 dari Kesultanan Deli. Dalam keraton tersebut terdapat beberapa peninggalan Kerajaan Deli dan singgasana kerajaan yang merupakan artefak sejarah. Dengan adanya peninggalan tersebut dapat menjadi peluang menarik bagi wisatawan untuk melakukan kunjungan (Azliansyah et al., 2020).

Selain itu, rumah Tjong A Fie merupakan karya arsitektur kuno yang diakui sebagai Monumen Kebudayaan Nasional berdasarkan Keputusan Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata Nomor PM.01/PW.007/MKP/2010. Rumah Tjong A Fie atau Tjong A Fie Mansion didirikan pada tahun 1900 dengan luas tanah 6000 m² yang menjadi tempat tinggal Tjong A Fie dan keluarganya. Tjong A Fie merupakan tokoh Tionghoa yang berjasa besar dalam pembangunan Medan melalui kontribusinya terhadap masyarakat kurang mampu. Pada tanggal 18 Juni 2009, Tjong A Fie Mansion dibuka untuk umum, sehingga kini bangunan tersebut tidak hanya digunakan sebagai tempat tinggal tetapi juga melayani kegiatan pariwisata khususnya sebagai daya tarik wisata (Ichsan, R.N., et.al., 2020).

Suatu tempat dikatakan sebagai daerah tujuan wisata apabila di dalamnya terdapat komponen-komponen kegiatan wisata (tempat wisata, sarana penunjang wisata, infrastruktur) dan terdapat pengelolaan wisata di tempat tersebut (Benazira, A., 2022). Suatu tempat dapat menjadi tujuan wisata karena berbagai alasan, salah satunya memiliki daya tarik (Benazira, A., 2022). Menurut Novarlia (2022), keberadaan daya tarik wisata di daerah tujuan wisata dapat berpengaruh terhadap

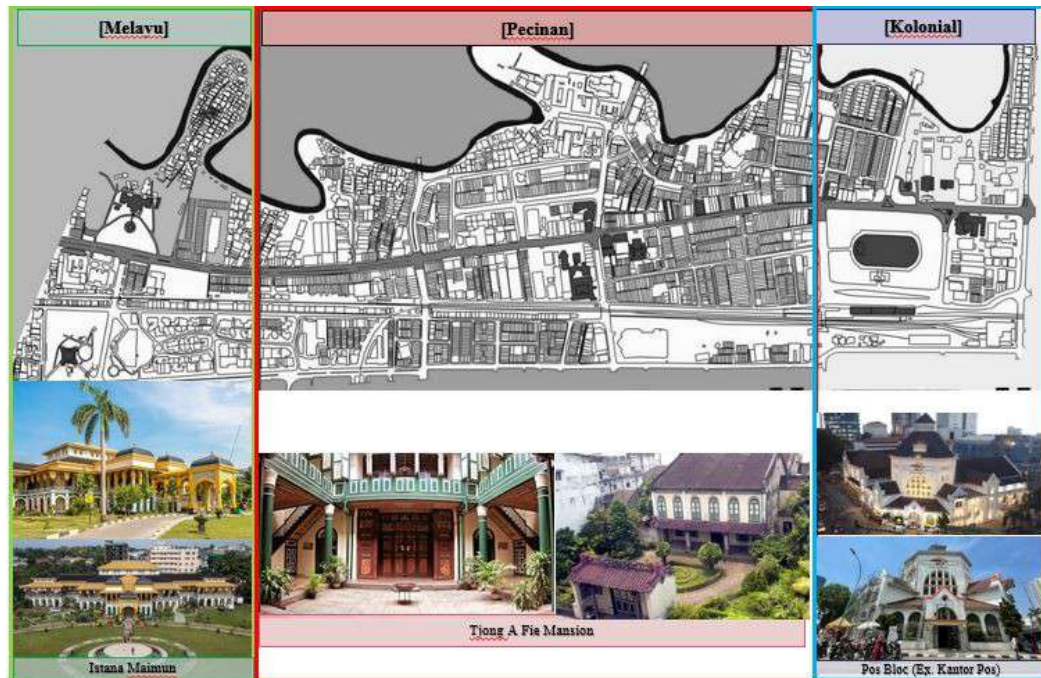
minat atau keinginan pengunjung karena unsur daya tarik wisata meliputi originalitas, keragaman, dan kebutuhan daya tarik wisata. Pemerintah kota Medan harus peduli dan tanggap terhadap kondisi jalan, lalu lintas dan kebersihan agar sektor pariwisata di kota Medan menjadi salah satu sumber pendapatan terbesar yang memberikan kontribusi bagi keberhasilan pembangunan kota Medan. Pemkot Medan harus bersinergi dengan masyarakat dan harus lebih berbenah diri agar dapat menjadi salah satu destinasi wisata yang menarik di Indonesia agar tingkat kunjungan wisatawan di kota medan bisa meningkat setiap tahunnya (Agustini, et.al., 2022).

4.2 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian akan dibagi menjadi 3 (tiga) kawasan berdasarkan gaya arsitektur yang membentuk kawasan tersebut, yaitu:

1. Lokasi 1 (satu) yang berada di Jl. Bigdjen Katamso, salah satu jalan primer di kawasan Kota Medan yang memiliki cagar budaya bersejarah sekaligus menjadi salah satu tempat wisata yang paling disukai oleh wisatawan lokal maupun internasional, yaitu Istana Maimun peninggalan Kesultanan Deli yang akan diteliti *spirit of place*-nya terhadap daya tarik wisata.
2. Lokasi 2 (dua) yang berada di Jl. Jend. Ahmad Yani yang masih tersambung satu jalur dengan Jl. Bigdjen Katamso, dimana terdapat cagar budaya bersejarah yang menjadi salah satu destinasi wisata yang disukai oleh wisatawan yaitu bangunan Tjong A Fie Mansion, dimana bangunan ini merupakan bangunan khas di kawasan pecinan.
3. Lokasi 3 (tiga) berada di persimpangan Jl. Balai Kota dan Jl. Pos yang masih terhubung dengan kedua jalan sebelumnya yang merupakan jalan arteri yang berada di Pusat Kota Medan. Jalan ini menghubungkan berbagai area di Kota Medan, dan menjadi kawasan bersejarah bertema kolonial karena pada berpuluh dekade yang lalu sempat menjadi pusat pemerintahan Belanda di Kota Medan. Banyak bangunan bersejarah yang bergaya kolonial yang saat ini menjadi cagar budaya, salah satu yang belakangan ini sering dikunjungi kawula muda Kota Medan karena adanya alih-fungsi bangunan yang menjadi Café dan Restoran.

Kondisi eksisting di ketiga lokasi penelitian ini dibagi menjadi 3 (tiga) kawasan, yaitu pada lokasi 1 kawasan Melayu, lokasi 2 kawasan Pecinan, lokasi 3 kawasan Kolonial yang dapat dilihat pada gambar berikut (gambar 4.1).



Gambar 4.1 Kawasan penelitian

Jadwal pelaksanaan survey lapangan tertera pada Tabel 2.1. Pelaksanaan persiapan dilakukan selama 2 hari di tanggal 04 Februari hingga 5 Februari 2023, kemudian observasi lapangan dan dokumentasi dilakukan di masing-masing lokasi penelitian dimulai sejak tanggal 04 Februari hingga 06 Februari 2023. Selanjutnya dilakukan koordinasi dengan pihak pengelola dan instansi dilakukan selama 3 hari di hari senin 14 Februari 2023 hingga 16 Februari 2023, dilakukan hingga mendapatkan konfirmasi. Wawancara yang dilakukan dengan pemilik/pengelola dari ketiga lokasi penelitian, untuk Istana Maimun dilakukan di tanggal 14 Februari, dengan *guidetour* Tjong A Fie pada tanggal 15 februari, dan dengan pengelola Pos Bloc di tanggal 16 februari 2023. Selanjutnya, untuk pelaksanaan wawancara narasumber, untuk pengunjung berjalan 5 hari di tanggal 17, 18, 19, dan 24 Februari 2023, dan untuk wawancara organisasi oleh ASITA dilakukan di tanggal 19 Februari 2023, dan wawancara dengan Akademisi/Sejarawan yaitu pada tanggal 24 Februari 2023 sesuai dengan tabel yang penulis sajikan pada tabel berikut (tabel 4.1)

Tabel 4.1 Jadwal Kegiatan Survey

No	Jenis Kegiatan	Jadwal Februari, 2023																							
		04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24			
1.	Persiapan ke Lapangan																								
2.	Survey Lapangan (Observasi)																								
3.	Koordinasi dengan Pengelola & Instansi terkait																								
4.	Wawancara Narasumber																								

4.3 Hasil Observasi Lapangan pada Lokasi Penelitian

4.3.1 Istana Maimun

Istana maimun didirikan pada tahun 1888 di lahan seluas 42.410 m^2 dengan luas bangunan istana 3.617 m^2 sebagai tempat kediaman resmi Sultan Deli (Sitorus, 2020). Bangunan Istana yang megah dengan dipersembahkan kepada permaisuri sultan yang bernama Siti Maimunah. Maimoon diambil dari bahasa Arab yang artinya “berkah”. Istana Maimun memiliki gaya arsitektur ekletik dengan campuran antara Arsitektur Melayu Tradisional, Islam (Timur Tengah/India), dan Eropa. Arsitektur Melayu Tradisional terlihat dari bangunan Istana Maimun yang memanjang, berlantai 2, teras kanan kirinya yang berupa anjungan, atapnya yang berbentuk limas, serta ukiran pagar tringgalum dipinggir atap (Sitorus, 2020).

1. Spirit of Place pada Masa Lalu

A. Tangible

a. Arsitektur

Theodore van Erp adalah arsitek Istana Maimun yang sekaligus merupakan seorang tentara dari Kerajaan Belanda. Bangunan istana maimun ini merupakan hasil perpaduan dari berbagai arsitektur tradisional seperti arsitektur tradisional Melayu, Asia Barat dan India serta ada pula corak Italia. Bangunan istana ini mempunyai keunikan yang sangat mencolok selain bangunannya yang besar lebar dan megah dan didominasi dengan warna kuning yang melambangkan bukti cinta dan kedigdayaan Kesultanan Melayu. Disekeliling atap dihiasi ornament

bermotifkan pucuk rebung dan menjadi ciri khas bangunan Melayu. Bangunannya terdiri dari tiga bagian diantaranya ada Balairung Seri Utama, tempat sultan menerima tamunya, dimana pada bagian sayap kanan dan kiri istana mencakup 30 ruangan.

Bangunan utama yang ada di istana mempunyai tiga buah kubah berbentuk bawang dan terbuat dari seng yang kemudian di cat dengan warna hitam (Anom et al., 1996). Penggunaan kubah bawang yang sama juga biasa terlihat di kerajaan Mughal seperti masjid dan makam pada abad ke-16 (Nozzov dan Delf, 2006). Arsitektur Delhi, yang dulunya dipengaruhi oleh budaya Arab, masih dilestarikan, termasuk penggunaan kubah, seperti yang digunakan dalam desain makam anggota keluarga kerajaan (Asher, 1992). Menurut Takari (2012), bangunan istana ini memiliki panjang 75,30 m dengan tinggi 14,40 m, memiliki dua lantai yang ditopang oleh 82 kolom batu dan 43 kolom kayu dengan lengkungan berbentuk lunas perahu terbalik dan ladam kuda, sedangkan atapnya berbentuk limas dan kubah (dome) dilapisi sirap dan tembaga (seng). Seperti pada gambar 4.2 berikut.



(Sumber: collectie.wereldculturen.nl)
Gambar 4.2 Fasad Depan Istana Maimun

Penataan ruang istana simetris dan mempunyai keseimbangan formal sesuai dengan tatanan istana kerajaan (gambar 4.2). Dari segi makna memberikan kesan keadilan yang diungkapkan dengan keseimbangan antara kiri dan kanan (Adhyaksa, et.al., 2016). Bagian dalam Istana Maimun dilengkapi dengan meja dan kursi bergaya Eropa dengan bingkai dan pelapis berukir Lampu gantung kristal dari Perancis ditempatkan pada langit-langit bagian dalam istana (Usmani, 2016). Pada

bagian interiornya masih terdapat elemen lengkung yang diasosiasikan dengan motif geometris dan floral khas arsitektur Arab (Ragette, 2003). Pengunjung dapat memasuki ruang utama bangunan utama seluas 412 meter persegi yang dulunya merupakan Balairung Kesultanan Deli, melalui pintu melengkung berbentuk lunas kapal terbalik dan dipenuhi motif bunga dan geometris yang diukir. Ruangan ini digunakan sebagai tempat penobatan raja dan upacara adat lainnya (Takari, et al., 2012). Seperti yang penulis sajikan pada gambar 4.3 dan gambar 4.4 berikut.



Gambar 4.3 Ruang *foyer* Istana Maimun
(Sumber: collectie.wereldculturen.nl)



Gambar 4.4 Balairung Utama Istana Maimun
(Sumber: collectie.wereldculturen.nl)

Pada ruang balairung utama terdapat singgasana sultan, warna utamanya kuning. Kristal yang menerangi lampu singgasana bisa dikatakan merupakan adaptasi arsitektur dari budaya Eropa. Efek yang sama juga terlihat pada furnitur istana, kursi, meja, toilet, lemari, dan pintu yang membuka ke ruang keluarga.

Balairung juga digunakan sebagai lokasi saat hari raya umat Islam dimana Sultan Delhi menerima pujian dari anggota keluarga dan kerabatnya (Takari, et al., 2012). Dalam tata ruang Istana Maimoon, ruang balairung utama berperan sebagai ruang terpenting dan menjadi pusat dalam model tata ruang yang merepresentasikan singgasana raja yang mempunyai kedudukan tertinggi, sebagai pengambil keputusan dan kekuasaan (Adhyaksa et al., 2016).

b. Lansekap

Area taman Istana Maimun diatur dengan simetri yang sama (Larasati, 2020). Sepanjang sirkulasi menuju bangunan utama Istana Maimun, ditanami tanaman hias dan perdu sehingga menambah suasana megah dan asri di taman depan Istana Maimun (gambar 4.5). Pada taman bagian depan terdapat jalur lebar untuk dilalui kendaraan, sisi kiri dan kanan juga ditumbuhi pepohonan (gambar 4.6). Hal ini mengingatkan kita pada tatanan lanskap administratif kolonial yang khas pada pemukiman Eropa, dibandingkan dengan tatanan lokal yang lebih organik (Hernandez, 2010; Larasati, 2020) dapat dilihat pada gambar 4.5 dan gambar 4.6 berikut.



(Sumber: collectie.wereldcultureen.nl)

Gambar 4.5 Kondisi tapak kompleks Istana Maimun



(Sumber: collectie.wereldcultureen.nl)

Gambar 4.6 Kondisi Taman Depan Istana Maimun

A. Intangible

a. Aktivitas

Aktivitas-aktivitas yang terjadi di Istana Maimun dalam berbagai periode sangat beragam. Beragam aktivitas yang dilakukan di Istana Maimun adalah sebagai tempat menerima dan menjamu tamu, tempat upacara penobatan raja dan upacara adat, serta tempat berkumpul saudara dan keluarga di hari libur Islam (Takari, et.al., 2012). Pada saat hari berlangsungnya upacara penobatan ataupun upacara adat lainnya, masyarakat sekitar Istana Maimun bersama-sama pergi ke Istana Maimun untuk menyaksikan proses upacara yang sedang berlangsung, sehingga area taman depan cukup sering dihadiri oleh warga untuk melihat dari luar bangunan istana untuk memeriahkan acara seperti yang ditampilkan pada gambar 4.9, yaitu merupakan potret massa yang berkumpul untuk melihat upacara, dan gambar 4.10 yang merupakan potret masyarakat sedang memeriahkan acara besar menyambut 70 tahun usia Sultan. Berikut merupakan gambar penyambutan kesultanan deli terhap negara belanda yang penulis sajikan pada gambar 4.7.



(Sumber: collectie.wereldculture.nl)

Gambar 4.7 Massa di depan Istana Maimun, istana Sultan Deli

Beragam aktivitas yang dilakukan oleh Kesultanan Deli di Istana Maimun berhubungan dengan keluarga, kerabat, kolega maupun masyarakat sekitarnya. Hal ini menjadikan Istana Maimun sebagai salah satu tempat yang paling digemari dan diingat oleh banyak pihak karena menimbulkan banyak memori dan kesan yang beragam oleh pihak yang berbeda-beda mengenai eksistensinya selama berada di Istana Maimun. Bagi masyarakat Kota Medan Istana Maimun sudah

memiliki tempat di hati masyarakat Kota Medan sebagai salah satu bangunan yang *iconic* dan bersejarah yang memiliki banyak kenangan dan perjuangan. Salah satu kenangan yang dimiliki oleh kesultanan Deli adalah peringatan tenku otteman yang diangkat menjadi tengku mahkota yang penulis sajikan pada gambar berikut (gambar 4.8).



(Sumber: collectie.wereldculture.nl)
Gambar 4.8 Acara besar menyambut 70 tahun usia Sultan

b. Memori

Aktivitas Sultan Deli, keluarga, kerabat dan masyarakat sekitarnya sangat dekat dan hangat pada tahun 1920-an. Selain dengan warga lokal, Kesultanan Deli juga menyambut pihak Belanda ke Istana Maimun dalam berbagai *event*. Salah satunya yaitu kunjungan Gubernur Jenderal Fock ke Istana Maimun yang disambut meriah dan gambar 4.8 yang merupakan peringatan Tengku Otteman diangkat sebagai Tengku Mahkota pada saat itu yang turut mengundang pihak Belanda dapat dilihat pada gambar 4.9 berikut.



(Sumber: collectie.wereldculture.nl)
Gambar 4.9 Kunjungan Gubernur Jenderal Fock ke Istana Maimoon

Cukup banyak ditemukan peninggalan-peninggalan dan bukti-bukti sejarah Kekuasaan Kesultanan Deli yang diabadikan di Istana Maimun dengan berbagai pihak dengan periode waktu yang berbeda-beda. Hal ini membuktikan bahwa Kesultanan Deli memegang peranan penting dan memiliki kuasa pada saat itu, sehingga banyak momen bersama dengan para warga lokal, para pejabat hingga pihak Belanda dalam berbagai acara yang dilakukan di Istana Maimun. Yang dapat dilihat pada gambar berikut (gambar 4.10)



(Sumber: collectie.wereldculture.nl)

Gambar 4.10 Tengku Otteman diangkat sebagai Tengku Mahkota

Berikut merupakan tabel *Spirit of Place* istana maimun pada masa lalu yang penuli sajikan dalam bentuk tabel berikut (tabel 4.2).

Tabel 4.2 Spirit of Place Istana Maimun pada masa lalu

Spirit of Place (dahulu)	Istana Maimun
Tangible	• Bangunan Istana • Megah dan Luas • Bergaya Melayu, Timur tengah dan Eropah
Intangible	• Tempat acara Penobatan Kerajaan • Tempat acara Perkawinan Kesultanan • Tempat menerima Tamu Kesultanan

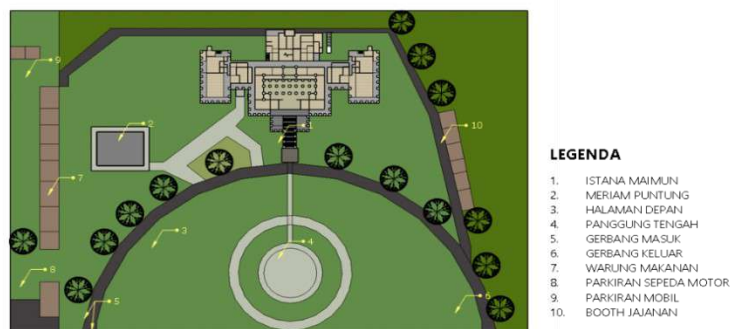
2. Spirit of Place pada Masa Sekarang

A. Tangible

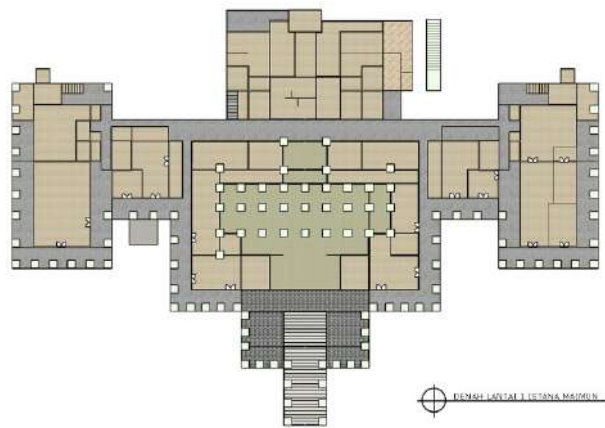
a. Arsitektur

Hingga saat ini, unsur arsitektur Indonesia masih terlihat di Istana Maimun. Dari segi arsitektural, Istana Maimun memiliki nilai yang sangat berharga dan mempunyai tempat unik dalam sejarah arsitektur Islam Indonesia (Takari, et.al., 2012).

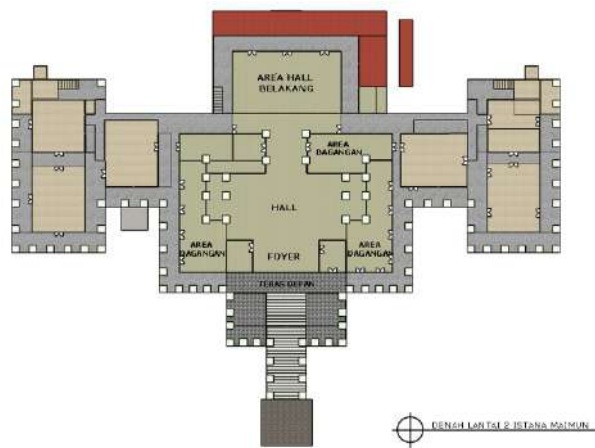
Pada Bangunan Istana Maimun, arsitektur islam (Timur Tengah/India) terlihat dari *ground plan*-nya yang terbagi menjadi 3 bagian. Bagian tengah yang berbentuk segi empat merupakan ciri khas dari masjid-masjid kuno di Timur Tengah dan India yang biasanya merupakan ruang terbuka yang disebut dengan “*Shan*”(gambar 4.11). Sedangkan bagian kanan dan kiri *ground plan* disebut “*mugatha*” atau “*suntuh*” yang merupakan ganag beratap sebagai tempat berteduh. Selain itu pengaruh Islam juga dapat terlihat dari lengkungan (*arcade*) pada bangunan seperti lengkungan persia yang berbentuk lunas perahu terbalik serta lengkungan asli atau berbentuk ladam kuda pada gang-gang beratap di sekitar istana. Pengaruh islam lainnya dapat terlihat pada atap kubah istana yang dihiasi dengan bulan sabit, tiang penyangga kubah masjid, serta tiang penyangga kubah masjid. Pengaruh arsitektur Eropa masih dapat dilihat dari bukaan-bukaan pada bangunan istana. Semua *furniture* dalam istana dibuat oleh pengrajin Cina di Hindia Belanda dan dilapisi dengan sutra (Sitorus, 2020). Berikut merupakan denah tapak istana maimun (gambar 4.11), denah lantai 1 istana maimun (gambar 4.12), denah lantai 2 istana maimun (gambar 4.13), potongan tampak depan dan samping istana maimun (gambar 4.14) dan gerbang istana maimun (gambar 4.15)



Gambar 4.11 Denah tapak Istana Maimun



Gambar 4.12 Denah lantai 1 Istana Maimun



Gambar 4.13 Denah lantai 2 Istana Maimun



Gambar 4.14 Potongan Tampak depan dan samping Istana Maimun



Gambar 4.15 Denah lokasi (1) dan Gerbang masuk Istana Maimun (2)

Gerbang istana berada di sisi kanan dan kiri istana, untuk gerbang masuk berada di sisi kiri (gambar 4.15). Kedua gerbang cukup tinggi, dengan atap khas melayu. Setelah memasuki gerbang masuk, terdapat pos satpam yang juga menjadi sumber informasi dan penjagaan parkir sepeda motor. Area parkir mobil berada di samping kiri belakang istana (Di belakang pedagang kaki lima sisi kiri Istana Maimun).



Gambar 4.16 Denah lokasi (1) dan bangunan Meriam Puntung (2)

Pada area masuk utama kompleks Istana Maimun, setelah masuk melewati gerbang di sisi kiri, pengunjung akan melewati area kios-kios pedagang makanan dan minuman, serta tepat di sebrang kios tersebut, terdapat bangunan bersejarah meriam puntung yang dibuka untuk umum dan juga terdapat penjelasan mengenai legenda meriam puntung (Gambar 4.16). Bagian interior meriam puntung dijaga oleh 2 orang, dan dari aspek visual arsitektural dan hasil observasi terkait arsitekturnya, terlihat bangunan tidak berubah sejak dahulu, hanya ada perubahan warna cat yang ditambahkan agar warna bangunan tidak pudar dan kusam. Berikut

merupakan sisi kiri bangunan istana maimun yang penulis sajikan pada gambar 4.17 halaman 93 berikut.



Gambar 4.17 Denah lokasi (1) sisi Kiri Bangunan Istana Maimun (2)

Bagian kiri bangunan memiliki warna yang netral, dilantai atas terdapat balkon yang terhubung dengan hall utama, namun di lantai bawah digunakan sebagai tempat tinggal bagi keturunan Kesultanan Deli (Gambar 4.17). Di lantai bawah terdapat barang-barang pribadi, seperti rak sepatu, mainan, alat pembersih, dan lainnya. Area halaman depan dijadikan tempat parkir mobil dari pemilik/keturunan Kesultanan Deli. Area kiri sebelum masuk ke bangunan utama di lantai 2, terdapat air mancur sebagai elemen ruang luar. Disekitar air mancur terdapat penunjuk informasi terkait yayasan/pengelola Istana Maimun seperti yang penulis sajikan pada gambar berikut (Gambar 4.18).



Gambar 4.18 Sisi Kiri Bangunan Istana Maimun

Area sisi kiri bangunan di bagian lantai 1 masih dipertahankan penggunaan material dinding batu sebagai lapisan fasad, juga diberikan tambahan warna hijau dengan ornamen lengkung yang mirip dengan arsitektur di Morocco (gambar 4.18). Pada bagian lantai 2 yang dapat diakses pengunjung, terdapat balkon depan dengan penggunaan tiang-tiang sebagai pembatas *railing* berwarna coklat kayu yang

ditambahkan ornamen berwarna kuning dan hijau khas Melayu. Bagian atap Istana Maimun berwarna hijau dengan ukiran ornamen pinggiran berwarna kuning Melayu. Berikut merupakan sisi kanan bangunan istana maimun yang penulis sajikan pada gambar berikut (gambar 4.19).



Gambar 4.19 Denah lokasi (1) sisi kanan bangunan Istana Maimun (2)

Jalan setapak di bagian kanan dan kiri bangunan berupa batu-batuan berukuran sedang sebagai penghubung jalanan utama berupa aspal dengan area rumah keluarga Kesultanan Deli (Gambar 4.19). Di area sayap kanan dan kiri istana tidak banyak tanaman hias, hanya berupa rumput dan terdapat tiang lampu yang cukup tinggi. Jalan setapak sebagai penghubung jalan utama ke area sayap kanan dan kiri bangunan yang merupakan rumah keluarga Kesultanan Deli. Selain itu, tepat di sebelah tangga masuk dengan material marmer terdapat toren air sebagai area cuci tangan, dan terdapat papan peringatan untuk tidak menginjak rumput, agar pengunjung dapat menjaga lingkungan sekitar Istana Maimun sehingga area sekitar istana lebih asri. Kemudian, tepat di samping kanan kolom tangga masuk istana, terdapat plakat marmer dengan tulisan bahasa Belanda seperti pada gambar berikut (Gambar 4.20).



Gambar 4.20 Sisi kanan bangunan Istana Maimun (1) dan plakat marmer (2)

Berikut merupakan gambar tangga masuk pintu utama istana maimun yang penulis sajikan pada gambar 4.21 dan gambar 4.22 halamn 95 berikut.



Gambar 4.21 Denah lokasi (1) dan tangga masuk pintu utama Istana Maimun (2)



Gambar 4.22 Denah lokasi (1) tangga masuk pintu utama Istana Maimun (2)

Di area masuk setelah menaiki tangga utama, terdapat area pembayaran tiket masuk ke dalam istana (Gambar 4.22). Biaya masuk untuk pengunjung sebesar Rp10.000,- per orang untuk dapat masuk ke dalam istana. Di sisi kanan dan kiri area masuk ini terdapat ruang duduk berupa balkon yang disediakan tempat duduk dan meja kecil untuk pengunjung. Di area masuk setelah menaiki tangga utama, pada sisi kanan dan sisi kiri terdapat tempat duduk untuk tamu sebagai area tunggu dan tempat menikmati pemandangan serta berfoto bersama teman dan keluarga. Tepat di depan pintu masuk utama, terdapat 3 (tiga) tempat duduk untuk menyambut tamu yang digunakan oleh keluarga untuk melakukan persembahan *live music* Melayu. Biasanya terdapat pemain gambus, gendang pak-pong dan *accordion*.

Setelah disambut dengan musik khas Melayu, pengunjung diarahkan untuk masuk ke dalam istana melalui *foyer* tengah yang awalnya difungsikan sebagai ruang tamu. Bagian plafond *foyer* cukup unik, dengan adanya unsur pengulangan

bentuk heksagonal dengan corak tumbuhan/bunga didalamnya menambah keunikan bangunan Istana Maimun seperti pada gambar 4.23 halaman 96 berikut.



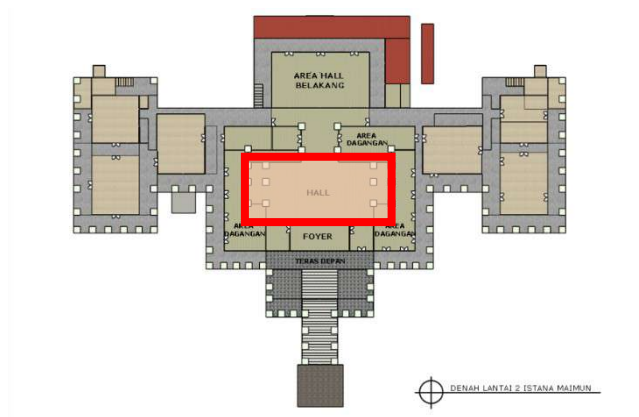
Gambar 4.23 Lokasi (1) dan detail plafond di area *foyer* Istana Maimun (2)

Warna dasar plafond hijau muda dengan corak pada heksagonal berwarna merah (Gambar 4.23). Ditengah plafond terdapat lampu gantung dengan 6 buah bohlam yang cukup tinggi. Area ini tidak diganti ornamennya untuk mempertahankan ciri khas ornamen Melayu Deli yang sejak dahulu ada, sehingga pengunjung dapat merasakan bagaimana suasana dan keindahan ornamen yang digunakan pada zaman dahulu. Di area ini terdapat beberapa perabot, seperti sepasang meja konsol kayu, serta satu set meja tamu dan kursi yang sudah tidak dapat digunakan untuk pengunjung, dan hanya sebagai benda koleksi peninggalan di zaman Kesultanan Deli dahulu seperti pada gambar berikut (Gambar 4.24).



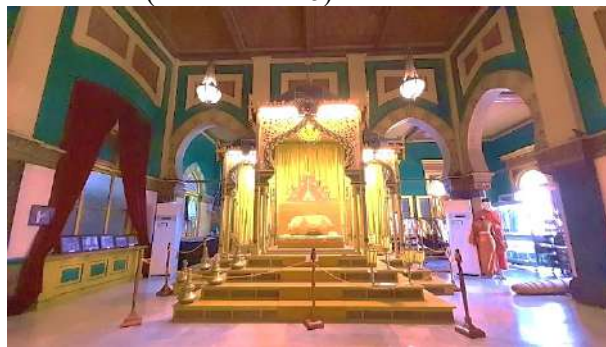
Gambar 4.24 Foyer (1) dan benda peninggalan Sultan Deli di Istana Maimun (2)

Area *foyer* juga diisi oleh beberapa foto-foto anggota Kesultanan, seperti foto Sultan Ma'mun Al Rasyid Perkasa Alamsyah, beberapa pedang yang dipakai Sultan Deli yang terlindungi oleh kotak kaca, dan Ilustrasi jenis-jenis lambang dan bendera kekuasaan pada zaman dahulu (Gambar 4.24). Di sudut kanan dan kiri ruang *foyer* terdapat laci antik berbahan kayu yang memiliki warna cokelat dan terdapat ukiran khas Melayu dan lambang Melayu Deli berwarna emas dan di atasnya terdapat ukiran mahkota kerajaan. Berikut merupakan gambar lokasi balairung utama istana maimun yang penulis sajikan pada gambar 4.25.



Gambar 4.25 Lokasi *balairung* utama Istana Maimun

Singgasana Sultan Deli berada di *balairung*, diletakkan di samping kanan *balairung* dan diberi pembatas agar pengunjung tidak dapat menyentuh apapun atau duduk di singgasana tersebut, sehingga terjaga keaslian singgasana tersebut seperti pada gambar berikut (Gambar 4.26).

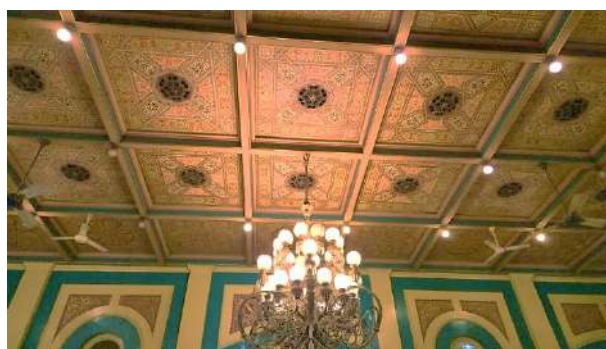




Gambar 4.26 Singgasana (1) dan Ornamen dan Lambang Kesultanan Deli (2)

Bagian penutup singgasana terdapat lambang Kesultanan Deli diikuti dengan ukiran khas alur tumbuhan Melayu, dengan tambahan dua lampu gantung di sisi kanan dan kiri atas singgasana. Tepat di belakang singgasana ini terdapat akses menuju balkon di sisi kanan dan menuju area belakang yang dikunci khusus untuk pengelola.

Area *balairung* merupakan salah satu ruangan yang paling luas dan lebar dibandingkan ruangan lainnya. Sebagai ruang utama, area ini diletakkan singgasana sultan di sisi kanan, beberapa sofa dan kursi yang tidak boleh digunakan (hanya sebagai benda koleksi pameran), foto-foto tiap-tiap sultan yang pernah menjabat, dan foto-foto sejarah pertemuan atau perjamuan dari pihak Kesultanan Deli dengan negara lain ataupun organisasi masyarakat yang pernah dilakukan di Istana Maimun. Bagian plafond *balairung* memiliki bentuk persegi dengan corak bunga berwarna merah muda dan abu-abu seperti pada gambar berikut (Gambar 4.27).



Gambar 4.27 Plafond area *hall utama* Istana Maimun

Berdasarkan gambar 4.27 diatas, dapat kita lihat bahwa Tiap sisi dari plafond persegi tersebut terdapat lampu dan kipas gantung. Di tengah ruangan terdapat lampu gantung yang cukup besar dan tinggi. Lantainya berupa marmer dengan ukuran yang cukup besar. Banyak pemilihan warna yang digunakan pada area ini,

yaitu hijau, kuning merah, abu-abu, cokelat, emas, putih, dan beberapa warna alam. Area balairung ini sedikit gelap karena efek pemakaian warna dinding dan plafond yang gelap dan banyak jendela yang ditutup, namun ruangan tidak terasa panas.

Berikut merupakan gambar pengunjung istana maimun yang penulis sajikan pada gambar berikut (gambar 4.28).



Gambar 4.28 Pengunjung di Istana Maimun

Di ruang balairung terasa cukup luas dan lega dengan penggunaan plafond yang tinggi, serta bukaan yang lebar dan tinggi dengan unsur lengkungan dan ornamen berwarna cerah dan kontras satu sama lainnya. Pengunjung yang masuk ke dalam ruang balairung cukup ramai namun tidak terasa sempit (Gambar 4.28).

Di area *foyer*, terdapat satu Foto Sultan Deli ke-9, Sripaduka Sultan Ma'moen Al-Rasyid Perkasa Alamsyah, bingkai kayu dengan ukiran tumbuhan beserta penjelasan di sudut kiri bawah, hal tersebut sesuai dengam yang penulis sajikan pada gambar berikut. (gambar 4.29).



Gambar 4.29 Foto Sripaduka Sultan Ma'moen Al-Rasyid Perkasa Alamsyah

Kemudian pada area balairung terdapat beberapa foto Sultan Deli lainnya, yaitu foto Sultan Deli ke-8, Sripaduka Sultan Mahmud Al-Rasyid Perkasa Alamsyah Foto Sultan Deli ke-10, Sripaduka Sultan Amaludin Sani Perkasa Alamsyah , foto Yang Mulia Permaisuri Raja Chadijah, Istri dari Sripaduka Sultan Amaludin Sani Perkasa Alamsyah , dan Foto Sultan Deli ke-14, Seripaduka Baginda Tuanku Sultan Mahmud Aria Lamantjiji Perkasa Alam Shah, dan masih banyak lagi. Foto-foto lainnya berukuran sedang, sedangkan foto sultan yang masih aktif saat ini berukuran besar diletakkan di sisi kiri balairung. Terdapat 2 (dua) buah kursi dengan ukiran mahkota diatasnya, bercorak tumbuhan dengan warna netral dan berbahan dasar kayu milik keluarga Kesultanan Deli di sisi kiri dan kanan balairung, serta terdapat juga 2 (dua) buah sofa yang tidak dapat diduduki pengunjung. Tepat dibelakang singgasana, terdapat pintu menuju sisi sayap kanan bangunan Istana Maimun yang memiliki corak unik berwarna kuning cerah khas Melayu Deli dan kusen yang tinggi dan memiliki ornamen bunga, kontras dengan dinding hijau dan lantainya yang berupa keramik dengan motif bunga berwarna merah. Namun pintu ini tidak untuk umum.

Disamping kiri singgasana sultan (masih di area balairung), terdapat beberapa foto-foto sultan dari tiap-tiap periode yang menunjukkan aktivitas/ *event* khusus yang sedang terjadi bersama masyarakat maupun kolega sultan pada saat itu (Gambar 4.30). Umumnya dokumentasi berbagai aktivitas bersama Belanda dan Masyarakat dari etnis lainnya yang sedang berkunjung ke Istana Maimun ini yang dapat dilihat pada gambar berikut (gambar 4.30)



Gambar 4.30 Koleksi foto pertemuan Sultan Deli dengan Belanda dan etnis lainnya

Di dalam ruangan terdapat beberapa CCTV yang cukup tersebar di beberapa ruangan yang sering dilewati pengunjung (Gambar 4.31), salah satunya di area balairung, sehingga keamanan cukup terjaga. Bukan di area belakang balairung, baik pintu yang cukup tinggi dan jendela berwarna kuning cerah dan berbahan dasar kayu yang dapat dilihat pada gambar 4.31 berikut.



Gambar 4.31 CCTV di Istana Maimun

Berikut merupakan peninggalan sultan deli di istana maimun yang penulis sajikan pada gambar 4.32 berikut.



Gambar 4.32 Peninggalan Sultan Deli di Istana Maimun

Di dalam istana masih terdapat peninggalan Kesultanan Deli yang disimpan dalam kotak kaca yang disusun sesuai fungsinya. Di area balairung terdapat perhiasan yang dipakai permaisuri, di ruang *foyer* terdapat koleksi senjata (pisau, belati, dan keris) yang dimiliki Sultan Deli, di area belakang balairung terdapat alat musik yang digunakan untuk acara khusus (gendang, akordion dan biola) dan alat makan kaca hadiah dari pihak Belanda (Gambar 4.32).

Beberapa informasi terkait sejarah pembangunan kompleks Istana, aktivitas sultan dan penghargaan sultan Deli pada masa itu ditampilkan pada layar televisi yang ada di belakang balairung yang diiringi dengan musik melayu dapat dilihat pada Gambar 4.33 berikut.



Gambar 4.33 Paparan sejarah Istana Maimun dan Kesultanan Deli melalui layar televisi

Dari gambar 4.33 dapat kita lihat bahwa, Pengunjung dapat melihat sejarah pembangunan kompleks istana, sejarah keluarga dan penghargaan yang didapatkan oleh Kesultanan Melayu Deli dari tahun ke tahun.berikut merupakan area belakang istana maimun yang penulis sajikan pada gambar berikut (gambar 4.34).



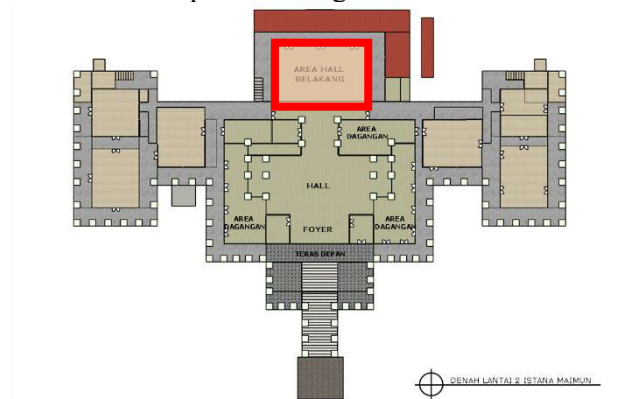
Gambar 4.34 Area belakang Istana Maimun

Area sisi kiri belakang Istana Maimun, baik di lantai 1 maupun lantai 2 terdapat beberapa ruangan yang tidak bisa diakses, dan hanya dapat digunakan oleh pengelola/ keluarga pengurus Istana Maimun (Gambar 4.34). Di area belakang sisi kiri dan kanan terdapat tangga menuju ruang bawah yang juga tidak bisa diakses untuk umum, dan hanya digunakan sebagai akses bagi pengelola menuju lantai 1

yang digunakan sebagai hunian dan gudang, karena beberapa ruangan di lantai 1 sudah ditempati oleh keturunan dari keluarga Kesultanan Deli. Berikut merupakan papn keterangan zuriat kesultanan deli dan lokasi hal utama istana maimun yang penulis sajikan pada gambar 4.35 dan gambar 4.36 berikut.



Gambar 4.35 Papan Keterangan Zuriat Kesultanan Deli



Gambar 4.36 Lokasi *hall* belakang utama Istana Maimun

Berikut merupakan ruang hall belakang dan kursi sultan deli yang dapat kita lihat pada gambar 4.37 berikut.



Gambar 4.37 Ruang hall belakang (1) dan kursi Sultan Deli (2)

Dari gambar 4.37 diatas dapat kita lihat bahwa, Di belakang balairung, ruangan ini terdapat dua kursi megah dengan corak tumbuhan dan ukiran mahkota diatasnya yang dapat dipakai pengunjung untuk duduk dan berfoto dengan latar belakang foto Foto Sultan Deli ke-9 (Gambar 4.37), Sripaduka Sultan Ma'moen Al-Rasyid Perkasa Alamsyah. Tempat ini dapat dilihat langsung dari pintu masuk karena tepat berada di tengah bagian belakang Istana Maimun. Disamping kiri dua kursi yang dapat diduduki pengunjung sebelumnya, terdapat informasi mengenai Ahli Waris Sultan Ma'moen Al-Rasyid. Disini disebutkan sultan yang pernah menjabat pada tiap-tiap periodenya hingga sultan muda saat ini.

b. Lansekap

Istana Maimoon memiliki halaman yang sangat luas dan dapat dipergunakan untuk berbagai aktifitas baik itu pengunjung maupun pengelola. Beberapa kali saya melihat pameran yang dilakukan di halaman tersebut. Namun yang sangat membuat saya terkesan adalah dimana halaman tersebut sangat banyak fungsinya bagi masyarakat sekitar kawasan, seperti pada gambar berikut (gambar 4.38).



Gambar 4.38 Lokasi lapangan (1) dan *view* lapangan dari *entrance* Istana Maimun (2)

Setelah berkeliling hingga ke area hall belakang lantai 2, pengunjung dapat kembali ke area depan melalui sisi kanan atau kiri balkon, sehingga pengunjung dapat melihat pemandangan dan berbagai atraksi wisata yang diberikan oleh pihak pengelola Istana Maimun (Gambar 4.38). Pada bagian *entrance* menuju ke dalam Istana Maimun, pengunjung dihadapkan dengan pemandangan lapangan hijau yang luas yang memiliki jalan setapak batu kerikil sedang dengan corak warna hijau dan kuning (*stripes*) menuju ke area tengah taman berupa dengan podium berbentuk lingkaran berbahan dasar beton dengan perkerasan batu alam kecil yang diwarnai dengan warna kuning dan hijau yang sering dimanfaatkan pengunjung untuk duduk

berkumpul dan berfoto dengan latar belakang bangunan Istana Maimun (Gambar 4.38). Area *drop-off* yang tepat menjadi pembatas tangga *entrance* Istana Maimun ditutupi atap yang ditopang oleh dua kolom yang diberikan ornamen dan warna hijau-kuning khas Melayu.

Berbagai pilihan permainan dan toko kecil yang menyediakan makanan dan minuman lokal terdapat di sisi kanan dan kiri taman depan Istana Maimun, sehingga ketika keluar dari bangunan istana, pengunjung dapat mencoba berbagai pilihan wahana wisata yang menarik, atau dapat menikmati sore hari di balkon kanan/kiri istana sambil berfoto dengan teman ataupun keluarga dapat dilihat pada gambar 4.39 berikut.



Gambar 4.39 Area taman depan Istana Maimun

Berdasarkan gambar 4.39 diatas, dapat kita lihat bahwa Area belakang istana merupakan kompleks rumah dari keturunan-keturunan Sultan Deli yang telah dijelaskan pada Papan Zuriat yang telah di jelaskan pada gambar 3.35 diatas. Pada area sisi kiri, tepat sebelum memasuki area parkir mobil belakang, pengunjung akan melewati area kios penjualan tempat makan yang disediakan oleh pihak Istana Maimun yang dapat dilihat pada gambar 4.40 berikut.



Gambar 4.40 Area tempat makan di sisi kiri Istana Maimun

Berdasarkan gambar 4.40 diatas, dapat diketahui bahwa Area ini cukup ramai pengunjung yang makan dan minum serta beristirahat setelah melakukan aktivitas di lapangan/ taman depan Istana Maimun. Pihak yang berjualan di kios-kios ini juga merupakan keturunan dari Kesultanan Deli yang tinggal di lingkungan sekitar Istana Maimun. Berikut merupakan area parkir istana maimun yang penulis sajikan pada gambar 4.41 dan gambar 4.42 berikut.



Gambar 4.41 Area parkir belakang untuk kendaraan 4 roda



Gambar 4.42 parkir bus di Istana Maimun

Berdasarkan gambar di atas dapat kita lihat bahwa, Di belakang area kaki lima, terdapat parkir untuk kendaraan roda 4 (Gambar 4.41), sedangkan untuk bus pariwisata dapat diparkir di area depan dekat dengan parkir skuter dan sepeda listrik (Gambar 4.42). Terdapat pembatas jalan di jalan utama perkarangan Istana menuju bangunan Istana Maimun agar pengunjung tidak memarkirkan kendaraan didepan istana. Namun, pada event tertentu yang memerlukan logistik ke bangunan istana, maka pembatas dapat dibuka. Area parkir ini hanya berada di sisi kiri kompleks Istana Maimun, sehingga akses masuk dan keluar dari kompleks istana yang menggunakan kendaraan bermotor roda 2 dan 4 hanya melalui gerbang utama di sisi kiri, sehingga terkadang dapat terjadi kemacetan.

A. Intangible

a. Aktivitas

Berbagai aktivitas dilakukan di Istana Maimun, salah satu yang dilakukan oleh pihak pengelola ialah penampilan *live-music* Melayu dilakukan oleh pemain musik yang berpengalaman yang masih berkerabat dengan Sultan Deli, dan selama pertunjukan berlangsung, pemain musik tetap memakai baju adat Melayu. Pertunjukan ini berlangsung sekitar 1 jam, dimulai dari jam 11.00 hingga jam 12.00 WIB dan dapat disaksikan hanya di area depan *foyer*. Alunan musik yang dipadukan dengan alat tradisional khas Melayu akordion terdengar semakin jelas pada saat kita mulai menaiki satu persatu anak tangga menuju teras istana disetiap hari pukul 10.30 wib sampai dengan pukul 12 siang menyambut kedatangan para pengunjung yang berkunjung ke Istana Maimoon yang berada di jantung Kota Medan. Live music ini sengaja disediakan pihak pengurus untuk menghibur dan sekaligus memperkenalkan seni musik Melayu. Dapat kita pada gambar 4.43 berikut.



Gambar 4.43 Para pemain alat musik *live-music* Melayu di Istana Maimun

Kemudian setelah melihat penampilan *live-music* Melayu, pengunjung diarahkan memasuki area interior Istana Maimun. Salah satu ruangan yang paling digemari pengunjung adalah ruangan balairung utama. Area ini berada di tengah

bangunan dan sangat tepat untuk pertemuan dan area berkumpul untuk pengunjung, sebab pengunjung sangat sering berfoto di depan singgasana dan di depan benda-benda koleksi lainnya, maupun untuk digunakan oleh para keluarga Kesultanan Deli untuk keperluan keluarga. Aktivitas pengunjung di istana maimun penulis sajikan pada gambar berikut (gambar 4.44) (gambar 4.45) (gambar 4.46).



Gambar 4.44 Aktivitas *Study-tour* di Istana Maimun



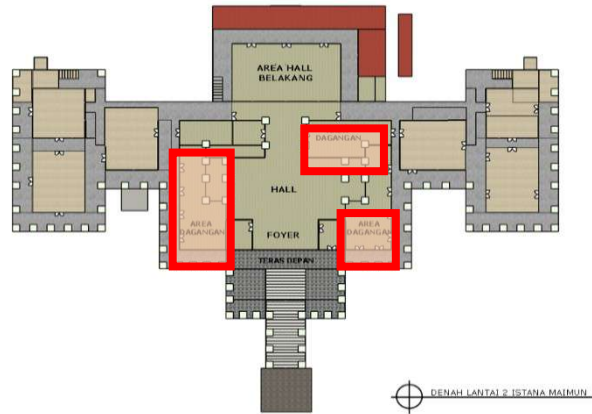
Gambar 4.45 Pengunjung di Istana Maimun



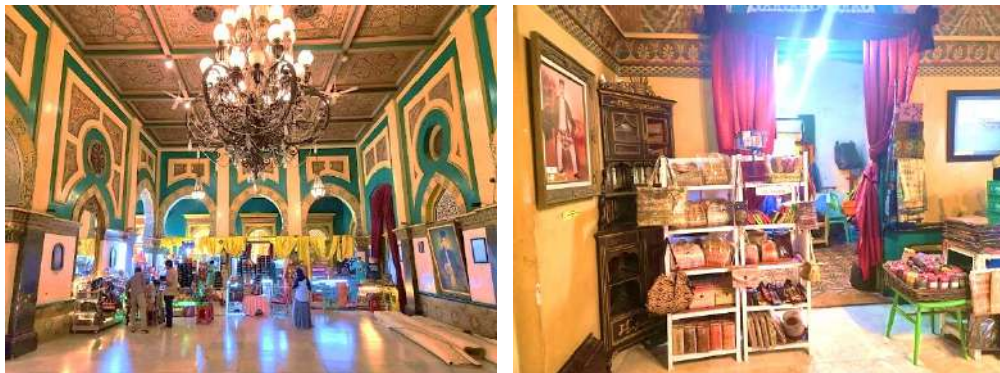
Gambar 4.46 Berbagai aktivitas pengunjung di area *balairung*

Berdasarkan gambar diatas dapat lihat bahwa, Pada saat dilakukannya penelitian ini, terdapat aktivitas dari pengunjung yang sedang melakukan study tour, sehingga ruang balairung sedikit ramai (Gambar 4.44). Bagian dari balairung yang sering diminati pengunjung adalah cermin tinggi yang berada di sisi kiri singgasana. Di sisi kiri balairung, bersebrangan dengan tempat singgasana sultan terdapat pedagang aksesoris dan cinderamata, serta penyewaan baju melayu yang bisa disewa oleh pengunjung agar dapat berfoto di area Istana Maimun dengan pakaian adat Melayu. Terdapat ruang penghubung antara *balairung* dengan area belakang *balairung*, diisi oleh pedagang cinderamata dan terdapat foto permaisuri yang hampir tertutupi oleh dagangan pedagang tersebut (Gambar 4.48). Hal ini mengganggu akses dan pemandangan pengunjung untuk melihat tiap-tiap ruangan yang ada di Istana Maimun. Sayangnya, banyak pendapat pengunjung yang kurang senang terhadap banyaknya kios penyewa baju Melayu yang berada tepat di samping kiri dan kanan singgasana sehingga area ini terkesan kurang sakral. Setelah melangkah maju kita mendapatkan ruang utama yang sangat megah namun terganggu dengan berbagai macam souvenir-sovenir yang akhirnya menutupi ruang gerak para pengunjung untuk mengitarinya.

Dapat terbayangkan oleh kita bagaimana meriahnya suasana diruangan utama tersebut namun, pada akhirnya menjadi ruang yg sesak bila ada beberapa kelompok pengunjung yang bersamaan datangnya dibanding dengan besarnya bangunan yang ada. Ada raut kekecewaan nampak pada beberapa pengunjung yang awalnya sangat berharap namun tingginya ekspektasi mereka akan sesuatu hal yang mungkin mereka bawa dari luar ternyata yang disuguhkan hanya sebatas ruangan tengah dengan beraneka ragam atribut jualan yang disuguhkan. Banyaknya barang-barang peninggalan yang tidak terpakai dan figura-figura yang diletakkan secara asal-asalan. Berikut merupakan lokasi dan gambar souvenir dan penyewaan baju adat di area balairung yang penulis sajikan pada gambar 4.47 dan gambar 4.38 pada halaman 110.



Gambar 4.47 Lokasi kios souvenir dan penyewaan baju adat di area *balairung*



Gambar 4.48 Kios souvenir (1) dan kegiatan berjualan di dalam Istana Maimun (2)

Berdasarkan gambar diatas dapat dilihat bahwa, banyak hal yang menarik perhatian saya akan kegunaan dan aktifitas yang ada di halaman Istana Maimun ini. Selain dipergunakan sebagai tempat berwisata oleh pengunjung luar dan dalam kota yang mereka cukup banyak menghabiskan waktu dilapangan tersebut bahkan ada dari beberapa pengunjung siswa-siswi baik itu dari tingkatan TK, SD, SMP dan SMA melakukan beberapa aktivitas di halaman seperti makan Bersama, bermain sepeda, skuter dan kegiatan aktivitas yang sudah direncanakan terlebih dahulu oleh guru mereka. Setiap hari terdapat rombongan anak-anak yang berwisata dari sekolah, baik tingkat SD, SMP hingga SMA yang berkunjung ke Istana Maimun. Seluruh area kecuali bagian belakang istana dapat diakses anak-anak dan staff pengajar. Umumnya banyak anak-anak yang beraktivitas di area taman depan/lapangan hijau, serta di jalan sekitar taman untuk bermain, berkumpul dengan teman-teman, piknik dan makan jajanan serta berfoto di area tengah lapangan, dapat dilihat pada gambar 4.49 halaman 111 berikut.



Gambar 4.49 Area taman depan (1) dan aktivitas di Area taman depan Istana Maimun (2)

Dihalaman ini semakin sore semakin banyak pengunjung dari masyarakat kawasan Istana Maimoon yang berdatangan. Beberapa orang yang saya ajak ngobrol bercerita hampir 3 kali seminggu mereka pasti ke halaman ini. Berbagai kegiatan dapat dilakukan di taman depan Istana Maimun, salah satunya menyewa skuter dan sepeda listrik bagi pengunjung yang ingin berkeliling taman, menikmati sore dan pagi hari dengan berkeliling taman, serta berkumpul dengan teman dan keluarga. Walau hanya untuk mengobrol Bersama teman, janji bertemu dan bercengkrama. Ada juga sekelompok anak-anak yang bermain bola bersama-sama dan itu mereka lakukan hampir setiap sore. Mereka merasa halaman Istana Maimoon ini bukan hanya sekedar halaman istana tapi sudah menjadi halaman bagi mereka sendiri. Halaman ini menjadi tempat berkumpulnya berbagai orang baik itu dari luar kota atau dalam kota, halaman ini juga merupakan tempat berkumpulnya sebagian orang untuk berolahraga, perempuan laki-laki, anak muda dan orang tua perpaduan antara orang pribumi dan orang Cina, tidak menjadi masalah mereka mau duduk dimanapun tidak menjadi masalah. Waktu yang mereka habiskan pun sangat panjang kurang lebih 2 sampai 3 jam hanya untuk bermain di halaman Istana Maimoon dan bercengkrama. Salah satunya adanya area penyewaan skuter yang dapat dilihat pada gambar 4.50 berikut.



Gambar 4.50 Area penyewaan skuter dan sepeda listrik di Istana Maimun

Area taman merupakan area yang paling sering dikunjungi pengunjung. Aktivitas yang dilakukan oleh pengunjung berupa melihat peninggalan sejarah pada dalam bangunan dan bermain di halaman Istana Maimoon. Kegiatan di yang dilakukan di halaman Istana Maimoon yang sangat membuat saya tertarik dan terkadang tersenyum sendiri melihat tingkah laku yang mereka lakukan. Ada yang membawa buket bunga dengan baju lengkap wisuda untuk berselfi ria di halaman istana dengan latar belakangnya bangunan Istana Maimoon. Ada yang bermain sepeda berboncengan berkeliling lapangan sampai 8 kali. Ada yang terjatuh di rerumputan ada yang bermain skuter kejar-kejaran. Dan semua mereka bergembira. Ada juga yang hamper setiap hari ke istana maimoon untuk bermain dengan temana tapi tidak pernah berkunjung ke dalam bangunannya. Beberapa pengunjung bahkan hanya beraktivitas di area taman depan ini saja dan tidak masuk ke bangunan istana (gambar 4.51). Area ini merupakan salah satu atraksi wisata yang memberikan kesan luas dan asri, sehingga banyak keluarga yang mengajak anaknya untuk bermain di taman ini. Selain pengunjung keluarga, terdapat jenis pengujung yang berasal dari beragam sekolah dan berbagai tingkat pendidikan yang menyediakan agenda *study-tour*, sehingga banyak anak-anak sekolah yang bermain, menaiki sepeda listrik dan membeli berbagai jenis kuliner yang disediakan pihak pengelola Istana Maimun, seperti yang penulis sajikan pada gambar 4.51 dan gambar 4.52 berikut.



Gambar 4.51 Aktivitas pada podium di taman depan Istana Maimun



Gambar 4.52 Aktivitas menaiki sepeda listrik

b. Memori

Memori yang dirasakan oleh pengunjung walaupun ada sedikit kekecewaan terhadap apa yang diharapkannya didalam bangunan namun dengan adanya fasilitas halaman yang memperbolehkan mereka bersenda gurau di halaman dan bermain menjadikan kekecewaan tersebut tidak terlalu berbekas. Kenangan yang sangat berkesan dengan pera pengunjung dan lebih dapat dikenang adalah di halaman Istana Maimoon ini. Adanya interaksi sosial di halaman tersebut membuat sebuah kenangan yang melekat di hari para pengunjung untuk kembali lagi. Kenangan bermain sepeda, kenangan masa kecil, kenangan berwisata, kenangan makan bersama-sama teman di halaman istana bahkan kenangan terjatuh pun menjadi sebuah kenangan indah yang melekat di hati mereka. Dan kenangan yang dapat diturunkan ke anaknya kelak. Salah satu memori yang dapat dibentuk adalah dengan diadakannya acara penting di area Istana Maimun seperti pada gambar 4.35 berikut.



Gambar 4.53 Acara pernikahan keluarga (1) dan event festival (2)

Berdasarkan gambar 4.53 dapat dilihat bahwa, disaat ada salah satu anggota keluarga Kesultanan Deli yang mengadakan acara, seperti pernikahan, dapat dilakukan di Istana Maimun. Jika ada acara keluarga yang terjadi di waktu-waktu tertentu seperti pernikahan ini, Istana Maimun akan ditutup sampai acara selesai dan akan diberitahukan kepada pengunjung untuk tidak masuk ke dalam istana. *Event-event* bulanan, tahunan atau festival khusus yang diadakan di area taman depan Istana Maimun juga dapat diakses dengan mudah oleh para pengunjung selama acara berlangsung. Berdasarkan hasil observasi lapangan terhadap bangunan Istana Maimun, didapatkan *spirit of place* pada aspek *tangible*, pada aspek arsitektur adalah Bangunan Istana yang megah, Arsitektur Istama Maimoon merupakan perpaduan antara budaya Eropa, Timur Tengah dan Melayu, Bangunannya didominasi dengan warna kuning yang melambangkan nilai monarki dan kebesaran Kesultanan Deli, Adanya tangga menuju lt. 2, Atap dihiasi ornament bermotif Pucuk Rebung, Bangunan terdiri dari 3 bagian, Ukuran ruang pengunjung, Ruang teras, Toko-toko di dalam ruang utama, Jendela yang besar dan lebar, Pada ruang utama berlantai marmer, Terdapat singgasana Raja, Pada sayap kiri dan kanan terdapat selasar, Terdapat lampu hias yang sangat besar dan mewah, Bagian plafon dipenuhi ornamen bergaya Italia, Di ruang utama dinding dihiasi lengkungan dengan pilar-pilar berbentuk kubah, Pintu kayu yang lebar dan tinggi,

Peninggalan alat-alat musik tradisional Melayu, Terdapat gendang dan akordion, Terdapat 2 buah kursi yang besar dan mewah tempat duduk raja dan permaisuri, Beberapa set lemari antik, Barang-peninggalan yang tidak terpakai lagi, Figura, foto-foto serta lukisan di dinding. Pada aspek lansekap terdapat halaman yang luas dengan ukuran, halaman di tumbuh rumpun, jalan setapak mengitari Istana Maimoon, fasilitas kebersihan, di halaman terdapat podium yang cukup lebar, pada sudut halaman Istana Maimoon terdapat kolam air mancur, halaman bersih dan terawat, dan para pengunjung melakukan banyak aktivitas di halaman. Sedangkan pada aspek *intangible*, pada aspek aktivitas adalah Memerima Tamu/Pengunjung, Adanya live music Melayu, Bernyanyi dan memainkan alat musik tradisional Melayu, Sebagai tempat tinggal keluarga Kesultanan Deli, Anak-sekolah melakukan kegiatan Studi Tour, Mengamati peninggalan sejarah, Mendengarkan kisah sejarah Kesultanan Deli, Mencatat peninggalan sejarah, Mendengarkan lagu Melayu, Menari, Mengelilingi ruangan Istana Maimoon, Melihat pameran, Berwisata, Makan dan minum bersama-sama, Bermain seperda, Bermain skuter, Bermain mobil, Mengobrol/bercengkrama, Bermain bola, Berolah raga, dan Berfoto-foto. Sedangkan pada aspek memori didapatkan sebagai *icon* Kota Medan dan tempat bermain. Berikut merupakan tabulasi *spirit of place* di istana maimun yang penulis sajikan dalam bentuk tabel berikut (tabel 4.3).

Tabel 4.3 Tabulasi Spirit of Place di Istana Maimun

Spirit of Place		
1. Istana Maimun		
Tangible	Arsitektur	1. Bangunan Istana yang megah 2. Arsitektur Istama Maimoon merupakan perpaduan antara budaya Eropa, TimurTengah dan Melayu. 3. Bangunannya didominasi dengan warna kuning yang melambangkan nilai 4. monarki dan kebesaran KesultananDeli 5. Adanya tangga menuju lt. 2 6. Atap dihiasi ornament bermotif Pucuk Rebung 7. Bangunan terdiri dari 3 bagian a. Balairung Seri Utama, tempat Sultan menerima tamu b. Sayap Kiri c. Sayap kanan 8. Ukuran ruang pengunjung 9. Ruang teras 10. Toko-toko di dalam ruang utama 11. Jendela yang besar dan lebar 12. Pada ruang utama berlantai marmer
		 

Spirit of Place

1. Istana Maimun

13. Terdapat singgasana Raja
14. Pada sayap kiri dan kanan terdapat selasar
15. Terdapat lampu hias yang sangat besar dan mewah
16. Bagian plafon dipenuhi ornamen bergaya italia
17. Diruang utama dinding dihiasi lengkungan dengan pilar-pilar berbentuk kubah
18. Pintu kayu yang lebar dan tinggi
19. Peninggalan alat-alat musik tradisional Melayu
20. Terdapat gendang dan akordion
21. Terdapat 2 buah kursi yang besar dan mewah tempat duduk raja dan permaisuri
22. Beberapa set lemari antik
23. Dibagian belakang ruang Utama ada Lantai keramik dengan warna merah bata
24. Barang-peninggalan yang tidak terpakai lagi
25. Figura ,foto-foto serta lukisan di dinding

Spirit of Place

1. Istana Maimun

Lansekap

1. Halaman yang luas dengan ukuran
2. Halaman di tumbuhi rumput
3. Jalan setapak mengitari Istana Maimoon
4. Fasilitas kebersihan
5. Di halaman terdapat podium yang cukup lebar
6. Disamping kiri, kanan halaman terdapat 35 tokosouvenir, makanan dan minuman
7. Pada sudut halaman Istana Maimoon terdapat kolam air mancur
8. Halaman bersih dan terawat
9. Para pengunjung melakukan banyak aktivitas di halaman



Spirit of Place

1. Istana Maimun

Intangible

Aktivitas

1. Memerima Tamu/Pengunjung
2. Adanya live music Melayu
3. Bernyanyi dan memainkan alat music tradisional Melayu
4. Sebagai tempat tinggal keluarga Kesultanan Deli
5. Anak-sekolah melakukan kegiatan Studi Tour
6. Mengamati peninggalan sejarah
7. Mendengarkan kisah sejarah Kesultanan Deli
8. Mencatat peninggalan sejarah
9. Mendengar kan lagu Melayu
10. Menari
11. Mengelilingi ruangan Istana Maimoon
12. Melihat pameran
13. Berwisata
14. Makandan minum bersama-sama



Spirit of Place

1. Istana Maimun

15. Bermain seperda
16. Bermain skuter
17. Bermain mobil
18. Mengoblrol/berkengrama
19. Bermain bola
20. Berolah raga
21. Berfoto-foto

Memori

1. Ikon Kota Medan
2. Ruang bermain

4.3.2 Tjong A Fie Mansion

Tjong A Fie Mansion terletak di Jl. Ahmad Yani dan masih berada di kawasan Kesawan merupakan sebuah rumah milik saudagar kaya Tionghoa pada masa kolonial Belanda (gambar 4.54). Bangunan ini dibangun tahun 1895 di lahan seluas 8.000 m^2 , memiliki 35 ruang yang terbagi dalam 2 lantai bangunan. Gaya arsitektur pada Tjong A Fie mansion ini adalah arsitektur campuran Cina, Melayu dan *Indische Empire Style* dengan interior nya yang bergaya Art Deco yang dapat dilihat pada gambar 3.54 berikut.



(Sumber: tjongafiemansion.org/gallery-shift)

Gambar 4.54 Gerbang Depan Tjong A Fie Mansion pada masa lalu

1. Spirit of Place pada Masa Lalu

A. Tangible

a. Arsitektur

Diawal pada saat kita masuk ke Tjong A Fie Mansion, kita akan disambut oleh 2 patung yang sangat khas berupa singa berbentuk barongsai dengan pintu kayu dihiasi gambar burung Phoenix dari potongan kramik warna-warni bertengger manis di atas gerbang. Terasa sedikit seram dan khawatir pada awalnya mungkin seperti masuk dipekarangan rumah orang yang tidak kita kenal. Selangkah demi selangkah dengan hati-hati kita menelusuri pekarangan dan berjumpa dengan 2 orang yang bekerja di sana menyapa dengan senyum membuat saya sedikit lega. Untuk masuk kedalam kita harus membayar tiket masuk sebesar Rp. 35.000 dengan bantuan guide satu demi satu ia menerangkan sejarah dan fungsi dari bangunan ini. Terdapat beberapa karakteristik dari bangunan yang bergaya arsitektur Cina (Hasbi, 2008) yaitu:

1. Konsep Utama

Konsep utama bangunan dengan arsitektur Cina memiliki unsur yang simetris dan seimbang.

2. Orientasi

Orientasi bangunan selalu menghadap ke arah Selatan karena dalam kepercayaan *fengshui* arah Selatan dianggap sebagai sumber kebahagiaan. Selain itu, hal ini juga ditujukan agar bangunan terhindar dari panas matahari berlebih dan menghindari angin dari arah Barat dan Timur.

3. Material

Pemilihan material juga berdasarkan kepercayaan *fengshui* yang bertujuan untuk memberikan energi positif kepada penghuni didalamnya.

4. Courtyard

Bagian tengah rumah biasanya memiliki sebuah ruang terbuka (*courtyard*)

5. Hierarki

Penyusunan ruang-ruang dalam bangunan didasarkan pada kedudukan anggota keluarga yang menghuni rumah tersebut. Ruang-ruang yang berada di arah Utara dari rumah ditujukan untuk anggota keluarga dengan status tertinggi. Hal ini dikarenakan ruang-ruang yang berada di utara merupakan ruang-ruang terbaik sebab menghadap ke arah Selatan yang dipercaya sebagai sumber kebahagiaan dan saat musim dingin ruang-ruang yang berada di arah utara merupakan ruang yang hangat.

6. Atap

Atap pada arsitektur Cina dibuat melengkung keatas di ujung kanan dan kirinya. Hal ini dikarenakan pada kepercayaan agama Budha bermakna untuk menangkal roh jahat yang diyakini melintasi garis lurus.

7. Bubungan

Pada bubungan atap terdapat tambahan dekorasi ukiran atau lukisan binatang atau bunga.

8. Kolom

Menurut Harsono (2022) pada bangunan arsitektur Cina terdapat tiga jenis kolom, yaitu kolom kayu dengan penampang berbentuk bujur sangkar yang ujung-ujungnya ditumpulkan, kedua kolom dengan ukuran besar berbentuk

cembung dan yang ketiga adalah kolom tergantung, yaitu sebuah kolom berukuran pendek pada konstruksi atap kayu berfungsi sebagai ornamen.

9. Lantai

Lantai berbahan keramik dan ubin merupakan lantai yang paling umum digunakan dalam bangunan dengan arsitektur Cina.

10. Dekorasi

Dekorasi-deekorasi pada bangunan dengan arsitektur Cina dibuat berdasarkan kepercayaan Budha, Tao dan fengshui. Dekorasi ini umumnya memiliki makna tersendiri yang akan memberi energi positif kepada penghuninya.

11. Ornamen

Motif fauna & flora, fenomena alam, legenda, dan geometris merupakan ornamen yang biasanya terdapat pada arsitektur Cina (Harbyatinna, 2022).

12. Pintu dan Jendela

Pintu dan jendela pada arsitektur Cina merupakan bukaan yang dianggap dapat dimasuki oleh roh jahat sehingga pintu dan jendela selalu memiliki dekorasi yang bertujuan menghalau roh jahat yaitu dengan ditambahkan kisi-kisi pada setiap bukaan dengan berbagai macam pola.

Berikut merupakan denah Tjong A Fie Mansion lantai 1 dan lantai 2 yang penulis sajikan pada gambar 4.55 berikut.



Gambar 4.55 Denah Tjong A Fie Mansion Lantai 1 (1) Denah Tjong A Fie Mansion Lantai 2 (2)

Dari segi bangunan dan ornamen, penerapan arsitektur Melayu pada Tjong A Fie mansion dapat terlihat dari beberapa karakteristik berikut.

1. Atap

Atap pada bangunan Melayu umumnya memiliki bentuk kajang, layar, lontik, dan limas (Wahid & Alamsyah, 2013).

2. Bubungan

Bubungan yang dimiliki bangunan Melayu pada umumnya curam tinggi dan berabung panjang sederhana dan tinggi pula. Tujuannya agar memudahkan air hujan mengalir ke tanah (Wahid & Alamsyah, 2013).

3. Dinding dan Lantai

Dinding bangunan Melayu umumnya berasal dari papan yang dipasang miring, vertikal, maupun bersilang dengan hiasan ukiran sebagai ornamennya (Wahid & Alamsyah, 2013). Material lantai biasanya berasal dari kayu yang berbentuk papan halus dengan sambungan papan dan alur (Wahid & Alamsyah, 2013)

4. Pintu dan Jendela

Pintu pada rumah yang bergaya arsitektur Melayu menghadap ke arah matahari terbit dan matahari terbenam (Wahid & Alamsyah, 2013). Sedangkan bukaan seperti jendela pada bangunan Melayu biasanya berada pada bagian dinding terbuka layar dengan arah ke luar.

5. Tiang

Tiangnya umumnya berasal dari material kayu dengan penampang berbentuk bulat dan segi empat (Wahid & Alamsyah, 2013).

6. Ornamen

Berdasarkan bentuknya, ornament Melayu memiliki berbagai jenis diantaranya ada motif floral (tumbuh-tumbuhan), motif fauna (hewan), motif alam, motif kaligrafi, dan motif lainnya.

- b. Lansekap

Memasuki kawasan Tjong A Fie sedikit terkesan was-was namun setelah berkeliling didalam bagian bangun tersebut Kembali ke halaman belakang membuat ada rasa sedikit lega. Kesan memasuki rumah orang tetap terasa (orang yang tidak kita kenal). Ada perasaan hati-hati dan khawatir. Padahal halaman dan beberapa taman yang ada di bangunan tersebut sangt berkesan asri dan nyaman. Ada rasa canggung awalnya sedikit demi sedikit hilang tertutupi dengan decak kagum atas kemegahan isi bangunan foto, cenra mata dari berbagai negara dan ornament yang sangat mencolok dan khas cina. Ruangan yang sangat menarik perhatian peneliti adalah ruangan *courtyard* yang berfungsi sebagai pembagi zona ruang sebagai tingkat privasi penghuni rumah. *Courtyard* tersebut berada di tengah bangunan tersebut sebagai pembatas ruang ibadah yang tidak dapat di masuki oleh pengunjung (sakral). Berikut merupakan bangunan Tjong A Fie mansion pada masa lalu yang penulis sajikan pada gambar 4.56 berikut.



(Sumber: tjongafiemansion.org/gallery-shift)
Gambar 4.56 Tjong A Fie Mansion pada masa lalu

Dengan adanya courtyard tersebut membuat aliran angundan sirkulasi udara terasa bergantian yang menimbulkan kenyamanan dengan tersusunnya bunga-bunga yang ada dipinggir teras membuat kesan asri. Suasana tradisional dan nuansa cina sangat mendominasi sekali mengingatkan saya akan rumah-rumah makan dan penginapan yang merupakan tempat persinggahan para pendekar di film-film Kungfu. Itu kesan yang pertama tertangkap oleh peneliti. Lanjut ke lantai 2 memberikan fenomena yang lain lagi terhadap bangunan Tjong A fie Mansion ini. Gaya Eropa dengan langit-langit yang cukup tinggi membuat kesan yang cukup luas untuk ruang dansa ditambah dengan perletakan ornament dan ukiran yang

sangat mewah. Nampak disini Tjong A Fie ingin sekali memamerkan segala yang dapat memberikan makna dari keberadaan statusnya dimasyarakat.

Penggunaan *courtyard* cukup umum pada desain perumahan yang berarsitektur Cina dan Melayu. Dalam arsitektur Cina, halamannya berukuran jauh lebih besar dan bangunan di sekitarnya cenderung mengelilinginya, sehingga bukan merupakan tambahan dari bangunan induknya. Penggunaan jendela berukuran besar dan tersedianya halaman juga dapat membantu sirkulasi udara alami. Kota Medan sendiri mempunyai iklim tropis sehingga penghawaan alami penting dilakukan untuk menurunkan suhu dan kelembaban ruangan (Pane, 2016).

B. Intangible

a. Aktivitas

Tjong A Fie yang memiliki budaya Tionghoa bisa hidup di tengah perbedaan suku, ras, dan agama di Labuhan kota Medan. Hal ini terlihat ketika beliau menjalin hubungan baik dengan semua kalangan. Hubungan baik ini membuatnya disegani dan dikagumi banyak orang. Baik berasal dari kalangan buruh khususnya etnis Tionghoa, pemerintah kolonial, kerajaan, maupun masyarakat asli daerah setempat. Sebab, ia rendah hati, mau mendengarkan keluhan orang lain, dan menawarkan solusi yang baik kepada orang lain. Mereka yang mengenalnya sangat menghormati dan menghargai pengabdian dan kesetiaannya kepada orang-orang di sekitarnya. Ia juga terkenal sebagai seorang dermawan dan tidak pernah melihat masa lalu seseorang ketika membantu (Hutauruk, 2014).

Menurut Pane (2016), ruangan ini dulunya digunakan sebagai ballroom bagi tamu yang berkunjung ke rumah Tjong A Fie. Di seberang ruang pertemuan terdapat altar yang digunakan sebagai tempat pemujaan Tjong A Fie dan keluarganya. Desain langit-langit dan lantai memberikan nuansa yang sangat Eropa. Kesan tersebut juga diperkuat dengan penggunaan lampu gantung. Meski penggunaan warna dinding lebih condong ke gaya arsitektur Malaysia, namun penggunaan furnitur juga memberikan kesan sangat Eropa. Area ini kini berfungsi sebagai galeri (Pane, 2016).

b. Memori

Memori biasanya akan timbul apabila adanya kegiatan yang dilakukan oleh pengunjung atau berinteraksi. Memori berupa kemegahan, dan ornament, kesan yang ditimbulkan oleh pengalaman berupa visual suatu saat akan memudar seiringnya waktu berjalan. Namun seandainya ada interaksi sosial adalah menjadikan kenangan/memori tersebut menjadi lebih bermakna dan melekat abadi bagi para pengunjung. Salah satu memory keluarga besar Tjong A fie penuli sajikan pada gambar 4.57 berikut.



(Sumber: tjongafiemansion.org/gallery-shift)

Gambar 4.57 Keluarga besar Tjong A Fie

Terjadinya akulturasi budaya antara orang Melayu, Cina, dan Eropa dikarenakan Tjong A Fie sering berhubungan dengan orang Melayu dan Eropa tersebut (gambar 4.57). Paparan ini juga menyebabkan perlunya penambahan fungsi tata ruang untuk mewadahi aktivitas yang ada. Ballroom akan menampung tamu-tamu penting dari Belanda. Meskipun Villa Tjong A Fie didominasi oleh arsitektur Tiongkok, namun juga banyak dipengaruhi oleh arsitektur Melayu dan gaya Kekaisaran India. Bentuk akulturasi tersebut diekspresikan pada atap, tirai, dinding, lantai, pintu, jendela, tangga, kolom, warna, dekorasi, material, fasad dan penataan ruang Tjong A Fie Mansion (Pane, 2016).

Berikut merupakan *spirit of place* di Tjong A Fie Mansion yang penulis sajikan dalam bentuk tabel halaman 128 berikut (tabel 4.4).

4.4 Spirit of Place di Tjong A Fie Mansion pada masa lalu

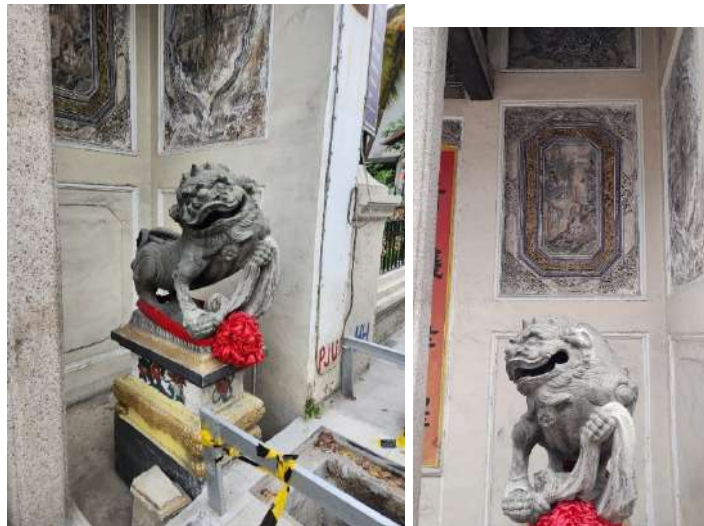
Spirit Of Place (dahulu)	Tjong A Fei Mansion
Tangible	• Arsitektur Cina, Melayu dan Eropa • Tempat Tinggal (Rumah) • Ruang dan Perabotan yang Mewah
Intangible	• Status Sosial yang tinggi • Dermawan

2. Spirit of Place pada Masa Sekarang

A. Tangible

a. Arsitektur

Tjong A Fie Mansion memiliki bentuk yang memanjang ke belakang dan untuk saat ini tidak semua area dapat dimasuki oleh pengunjung. Tepat di depan gerbang masuk bangunan Mansion Tjong A Fie, terdapat dua buah patung singa dan ukiran dinding dengan detail gambar Cina yang menyambut tamu yang akan memasuki kawasan Mansion Tjong A Fie yang dapat dilihat pada gambar berikut (Gambar 4.58).



Gambar 4.58 Patung singa di gerbang masuk Tjong A Fie Mansion

Patung Singa ini menjadi simbol dan unsur budaya Cina yang dibawa Tjong A Fie ke Kota Medan. Penggunaan ornamen khas Cina di depan gerbang menandakan bahwa budaya yang dibawa oleh Tjong A Fie ke kota Medan tidak bergeser, sehingga kawasan tersebut tetap memiliki ciri khas masing-masing,

khususnya Kawasan Kesawan yang bercirikan arsitektur pecinan. Gerbang utama sebagai akses masuk menuju bangunan bangunan Tjong A Fie Memiliki ciri khas seperti gerbang *paifang* (牌坊), yaitu gerbang masuk khas arsitektur Tiongkok. Serta penggunaan lukisan Cina dan ornamen serta ukiran khas Cina. warna atap memiliki warna merah dengan ukiran atau pahatan naga di atasnya. pada saat penelitian sedang berlangsung, baru saja dilaksanakan peringatan Hari Raya Imlek di bulan februari, sehingga banyak atribut-atribut khas Cina yang menghiasi Kompleks bangunan Tjong A Fie yang dapat dilihat pada gambar 4.59 berikut.



Gambar 4.59 Gerbang masuk Tjong A Fie Mansion

Berikut merupakan piagam Tjong A Fie Mansion yang dapat dilihat pada gambar 4.60 berikut



Gambar 4.60 Piagam Tjong A Fie Mansion

Berdasarkan gambar 4.59 dan gambar 4.60 dapat diketahui bahwa Bangunan Tjong A Fie berada tepat di sisi kanan kawasan kesawan dan Gerbang utama terlihat besar dan megah sehingga lebih mudah dikenali. area depan gerbang menuju bangunan terdapat beberapa lampion merah di bagian atap gerbang dikarenakan pada saat survei ini sedang berlangsung masih dalam minggu perayaan Imlek sehingga kesan arsitektur Tiongkok sangat terasa (Gambar 4.59). Pagar pembatas Tjong A Fie Mansion dengan pedestrian dan jalan utama berupa pagar besi

berwarna hitam berukuran sedang sekitar 1,5 meter dengan ukiran berwarna kuning emas di atasnya. Setelah masuk ke dalam area mansion, pengunjung disambut dengan plakat Tjong A Fie di sebelah kanan bangunan tepat dibelakang gerbang masuk (Gambar 4.60). Pada sisi kanan dan kiri taman depan ditanami beberapa tanaman tropis dan beberapa tanaman hias, sama dengan taman yang berada di tengah halaman depan. Suasana sunyi dan asri dapat dirasakan pengunjung pada saat masuk ke area halaman depan bangunan Tjong A Fie Mansion ini. Area depan di sisi kanan yang berhadapan dengan taman dan berada di dekat counter pembayaran dapat dipakai sebagai parkir sepeda motor bagi para pengunjung yang membawa kendaraan roda dua. Salah satu kekurangan dari penyediaan fasilitas di Mansion Tjong A Fie ini adalah, bangunan ini berada di salah satu jalan utama yang memiliki lebar jalan yang sempit serta merupakan jalan primer menuju pusat kota, sehingga fasilitas untuk parkir bagi kendaraan roda empat cukup sulit ditemukan di sekitar kawasan bangunan Tjong A Fie. Berikut merupakan area depan Tjong A Fie mansion yang penulis sajikan pada gambar berikut (gambar 4.61)



Gambar 4.61 Area depan Tjong A Fie Mansion

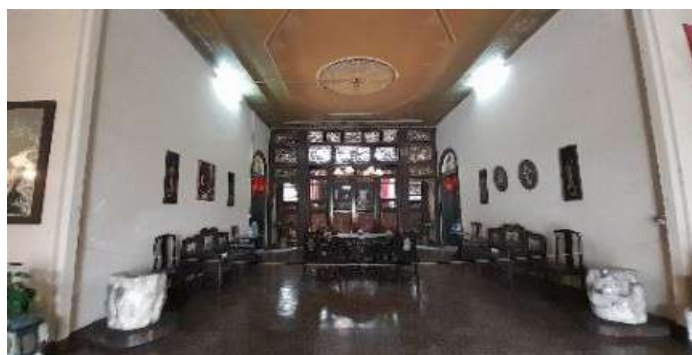
Berdasarkan gambar diatas dapat dilihat bahwa, dengan jendela yang berderet menghadap kedepan memberikan kesan yang sangat susah untuk dilupakan. Pada saat itu peneliti datang kesana menjelang sore dimana sinar matahari menyelinap berjejer masuk disela-sela jendela menambah kesan klasik dengan penempatan alat musik dan seperangkat kursi. Tjong A Fie mansion ini tetap mempertahankan keaslian bangunan, mulai dari material kayu yang digunakan pada pintu, jendela, lantai dan tangga mansion (Gambar 4.61). Dari fasad bangunan terlihat susunan jendela yang unik di lantai 2 dengan kusen lengkung *palladian* yang berwarna hijau dan kuning yang cerah kontras dengan dinding berwarna merah muda. Area masuk

ke dalam ruang tamu, pengunjung disambut oleh penghargaan yang telah diraih oleh Tjong A Fie Mansion sebagai wisata *heritage* di Kota Medan yang masih eksis hingga saat ini. Bagian *foyer* bangunan ini memiliki plafond kayu dengan warna cerah (kuning dan biru) yang sedikit memudar. Di sisi kanan dan kiri atas *foyer*, terdapat lampu gantung berbentuk lampion cina yang khas dengan gaya pecinan. Pada sisi kanan disebalah pintu masuk terdapat foto berukuran besar yang memuat seluruh keluarga Tjong A Fie beserta istri dan anak-anaknya di depan mansion. Ketika masuk ke dalam ruangan, pengunjung diarahkan ke ruang tamu yang luas, terdapat foto Tjong A Fie yang cukup besar dengan pakaian adat, kemudian di area tengah terdapat kursi dan meja tamu kayu dengan kombinasi marmer yang sering digunakan Tjong A Fie untuk menyambut tamu dengan lampu gantung ditengahnya yang dapat dilihat pada Gambar 4.62 berikut.



Gambar 4.62 Pintu masuk utama Tjong A Fie Mansion

Di sisi samping kanan dan kiri area depan ini juga terdapat beberapa perabot antik, seperti meja konsol, guci antik, lemari kayu dengan ukiran naga, hiasan pot bunga dan jam antik yang penulis sajikan pada gambar 4.63 dan gambar 4.64 berikut.



Gambar 4.63 Ruang Tamu utama Tjong A Fie Mansion



Gambar 4.64 Ruang Tamu utama Tjong A Fie Mansion

Sisi kiri ruang tamu terdapat foto Tjong A Fie dengan ukuran besar dan terdapat sofa di depannya (Gambar 4.64). Area ini sebagai penghubung ke ruang tamu kedua yang memiliki tema Melayu Deli. Di sisi kanan ruang tamu terdapat hiasan kain merah bertuliskan aksara cina yang digantung disebelah pintu ruang kerja Tjong A fie. Sedangkan di depan pintu tersebut terdapat piano antik berbahan dasar kayu yang cukup besar dengan foto keluarga Tjong A Fie diatasnya. Berikut merupakan denah lokasi ruang tengah Tjong A Fie mansion yang penulis sajikan pada gambar 4.65.



Gambar 4.65 Lokasi ruang tengah Tjong A Fie Mansion

Tepat di depan hiasan kain merah, Tjong A Fie menyimpan guci antik diatas meja konsul dengan ukiran naga berwarna coklat gelap. Di area tengah ruang tamu, tepat di depan meja dan kursi tamu terdapat satu lampu gantung yang panjang dan dapat diraih dari bawah yang dapat dilihat pada gambar 4.66 halaman 132 berikut.



Gambar 4.66 Ruang Kantor Tjong A Fie Mansion

Berdasarkan gambar diatas dapat diketahui bahwa, pada ruang kerja terdapat beberapa hiasan antik dan lemari buku. Bagian pintu menuju ruang tamu depan mirip dengan pintu di Istana Maimun dengan warna hijau dan kuning cerah di pinggirannya menandakan Tjong A Fie juga menampilkan budaya Melayu Deli di rumahnya. Bagian plafond ruang kerja sama dengan plafond di *foyer*, material kayu dengan warna merah dan biru cerah. Terdapat alat-alat yang digunakan Tjong A Fie dahulu untuk bekerja di ruangan ini yang masih ada di ruangan ini, seperti mesin tik, meja kerja, dan beberapa foto-foto bersama kolega dan piagam yang diperoleh Tjong A Fie selama masa kejayaannya.

Berikut merupakan ruang tamu melayu tjong a fie mansio yang penulis sajikan pada gambar 4.67 dan gambar 4.68 halaman 134 berikut.



Gambar 4.67 Ruang Tamu Melayu Tjong A Fie Mansion



Gambar 4.68 Ruang Tamu Melayu Tjong A Fie Mansion

Ruang tamu kedua yang berada di sisi kiri ruang tamu, memiliki tema Melayu Deli, dimana dindingnya ditutupi oleh kain kuning cerah dan terdapat perabot yang bercirikan Melayu (Gambar 4.68). Di bagian samping kanan terdapat meja konsul dengan foto cucu Tjong A Fie (Ibu Mimi) dengan Sripaduka Sultan Tuanku Sultan Mahmud Aria Lamantjiji Perkasa Alam Syah. Ruangan ini ditujukan untuk mengenang Kesultanan Deli dan sebagai tanda persahabatan dengan pihak Kesultanan Deli.

Dari ruang tamu kedua, dibelakangnya terdapat tangga menuju lantai 2 yang diberi pintu dan partisi kayu hijau tua dengan ornamen khas pecinan. Pada area lantai 2, pengunjung disambut dengan pintu kayu yang megah dan lampion merah yang dapat dilihat pada gambar 4.69 berikut.



Gambar 4.69 Pintu ruang tengah lt.2 Tjong A Fie Mansion

Berdasarkan gambar diatas dapat diketahui bahwa, Plafond kayu di ruang tengah lantai 2 memiliki warna coklat muda dan biru muda pada tiap-tiap sisi persegi. Ditengahnya terdapat lampu gantung yang cukup panjang berbahan dasar besi.

Di depan ruang tengah lantai 2, terdapat ruang dansa yang sering dipakai Tjong A Fie untuk berdansa dengan para tamunya, dilengkapi dengan beberapa meja konsul dan lemari penyimpanan kayu antik dengan isian guci antik, dan di sisi kanan terdapat satu set meja dan kursi untuk tamu yang dapat dilihat pada gambar 4.70 berikut.



Gambar 4.70 Ruang dansa Tjong A Fie Mansion

Menurut pengelola dari mesin ini sendiri, bagi pengunjung yang ingin naik ke lantai 2 akan dibatasi dikarenakan kondisi lantai yang masih berbahan dasar kayu. Dan bangunan tersebut sudah berumur ratusan tahun yang artinya ketahanan material harus diperhatikan, sehingga diharapkan dapat meminimalisir kerusakan

serta meningkatkan keamanan bagi pengunjung (gambar 4.71). Plafond di ruang dansa sama coraknya dengan ruang tengah lantai 2, yaitu berwarna kuning dan biru muda dengan lampu gantung dengan ukuran yang cukup besar dengan material besi yang menggantung tepat diatas lantai dansa yang dapat dilihat pada gambar 4.17 berikut.



Gambar 4.71 Ruang dansa Tjong A Fie Mansion

Berikut merupakan view taman depan dari lantai 2 Tjong A Fie Mansion yang penulis sajikan pada gambar berikut (gambar4.72).

Mansion

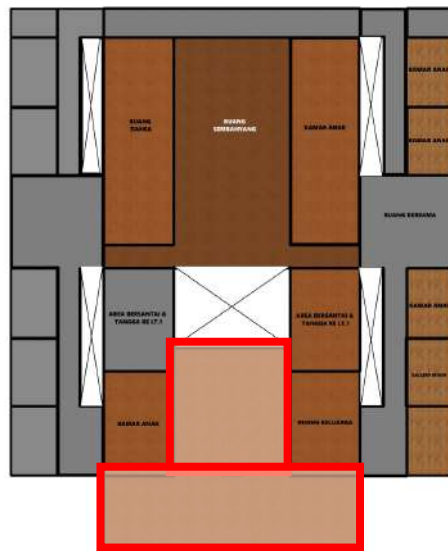


Gambar 4.72 View taman depan dari lt.2 Tjong A Fie

Berdasarkan gambar diatas dapat diketahui bahwa, Terdapat jendela kayu yang menghadap ke jalan utama kesawan di Ruang dansa lantai 2 yang dapat dilihat dari area *entrance* mansion diawal. Dari jendela tersebut terlihat kondisi taman depan yang asri dan jalanan utama Kesawan. Jendela ini memiliki kusen lengkung *palladian* dengan material kayu dan berwarna kuning dan hijau cerah. Bagian kaca memiliki penghubung yang dibentuk menyerupai bunga, sedangkan kaca penutupnya juga bercorak bunga yang sedikit bertekstur. Terdapat beberapa perabot yang digunakan Tjong A Fie di ruang dansa, salah satunya kursi dengan sandaran

A large, ornate interior room with a high ceiling, decorative moldings, and a central chandelier. The room features arched windows and a large wooden cabinet on the left. The floor is polished and reflective.

Berikut merupakan lokasi ruang dansa dan tangga dari lantai 2 tjong a fie mansion yang penulis sajikan pada gambar berikut (gambar 4.74).



Berdasarkan gambar diatas dapat diketahui bahwa, tangga dari ruang dansa lantai 2 ke *void rumah* lantai 1 berbahan dasar kayu dengan railing tangga kayu yang unik khas zaman kolonial masih digunakan untuk pengunjung dan keluarga dari Tjong A Fie. Pengunjung yang ingin naik ke lantai 2 dibatasi periode waktu

dan jumlahnya sehingga material kayu pada tangga tidak begitu banyak resiko yang menimbulkan kerusakan.

Terdapat ruang santai keluarga di sisi kanan lantai 2 tepat di depan tangga menuju *void* bangunan di lantai 1 yang dapat dilihat pada gambar 4.75 berikut.



Gambar 4.75 suasana ruang duduk (2)

Berdasarkan gambar diatas dapat diketahui bahwa, Area ini sangat terang karena memiliki banyak bukaan dari *void* maupun jendela di sisi kanan bangunan. Dari ruang santai lantai 2, terdapat pintu dengan warna khas melayu dan kusen *palladian* yang terhubung ke area kamar anak di sisi kanan mansion dengan tangga keramik merah bermotif tumbuhan. Lantai di area luar sisi kanan berupa beton dan terdapat area duduk untuk berfoto di sebelah pinggiran balkon. Setelah turun dari tangga di sisi kanan, pengunjung diarahkan untuk masuk ke ruangan yang ada di lantai 1 sisi belakang, yaitu ruang gallery. Ruang gallery berisikan foto-foto, penghargaan, dan sejarah perjalanan karir Tjong A Fie dan berbagai kontribusi yang ia lakukan di Kota Medan yang disusun dalam beberapa panel-panel sejarah, sehingga pengunjung lebih mudah memahami perjalanan karir dan sepak terjang Tjong A Fie berdasarkan periode waktu tertentu. Namun sayangnya pengunjung tidak dapat merekam atau berfoto di dalam ruangan ini.

Kemudian, di area paling belakang yang tepat berada di belakang ruang gallery, terdapat area ruang makan bersama yang dapat dilihat pada gambar 4.76 berikut.



Gambar 4.76 Ruang makan di lt.1 Tjong A Fie Mansion

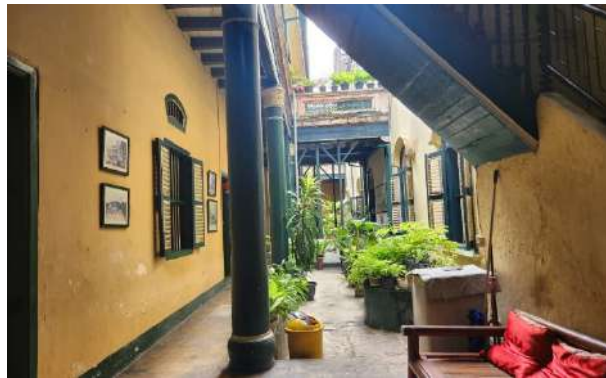
Berdasarkan gambar diatas dapat kita ketahui bahwa, Ruang makan bersama ini memiliki ukuran yang panjang, dan perletakan perabot dan alat makan yang masih kuno dan antik. Suasana ruang makan cukup nyaman dan sunyi karena letaknya yang jauh dari jalan utama. Seluruh peralatan makan dan perabot masih asli dan tidak diganti oleh pihak pengelola. Area ini juga dipasang berbagai foto-foto jamuan makan dengan tamu-tamu yang luar biasa, baik tamu kenegaraan maupun tamu mancanegara.

Di bagian belakang sisi kanan lantai 1, terdapat dapur kotor yang biasa digunakan untuk membuat masakan, terdapat alat pembuat tepung, dan dibelakangnya terdapat tungku masak yang terhubung oleh tiang ke atas atap sebagai keluarnya asap masakan. Selain itu, di depan dapur terdapat alat pemanggang yang juga masih aktif hingga saat ini, namun sebagai pelestarian barang peninggalan Tjong A Fie, perlengkapan memasak ini tidak lagi digunakan dan hanya ditampilkan untuk pengunjung saja. Seperti yang dapat dilihat pada gambar 4.77 berikut.



Gambar 4.77 Dapur Tjong A Fie Mansion

Dari depan dapur menuju ke area depan lantai 1, terlihat balkon dari lantai 2 (ruang santai) di sisi kanan bangunan yang memiliki ornamen cina dengan warna hijau tua dan dinding kintras berwarna kuning (Gambar 4.78). Area lantai 1 dan lantai 2 terlihat jendela *palladian* dengan material kayu yang berwarna senada dengan dinding dan balkon. Area ini terdapat beberapa koleksi tanaman hias yang menghiasi area depan ruangan lantai 1 sehingga area ini tidak terlalu gelap. View ke innercourt samping dapat dilihat pada gambar 4.78 berikut.



Gambar 4.78 View ke innercourt samping dari lt.1 Tjong A Fie Mansion

Di lantai 1 sisi kanan, setelah dapur dan ruang kamar anak terdapat ruang koleksi dan penghargaan bermusik milik anak Tjong A Fie yang berkarir di Belgia yang dapat dilihat pada gambar 4.79 berikut.



Gambar 4.79 Ruang kerja lt.1 anak Tjong A Fie Mansion

Berdasarkan gambar 4.79 dapat dilihat bahwa, Ruangan ini cukup banyak peninggalan foto-foto, piagam, plakat dan cinderamata khas Belgia. Pemandangan dari lantai 1 tepat di depan ruang koleksi dan penghargaan bermusik milik anak Tjong A Fie berupa taman mini dan balkon dari di lantai 2.

Di lantai 1 sekitar *void* terdapat ruang ibadah yang berada ditengah/ disebrang ruang tamu lantai 1 yang dapat dilihat pada gambar 4.80 berikut.



Gambar 4.80 View dari Lt.1 Tjong A Fie Mansion

Berdasarkan gambar 4.80 dapat dilihat bahwa, area ibadah ini tidak bisa diakses oleh umum. Ruang sembahyang ini cukup luas dan masih digunakan hingga saat ini oleh keluarga. Dari lantai 2 ruang santai, tepat di depan tangga dengan tambahan kain merah terdapat ruang galeri Tjong A Fie berisi peninggalan dan perjalanan Tjong A Fie. Area ini dapat dimasuki pengunjung namun pengunjung tidak diperbolehkan mengambil foto di dalam galeri. Di depan galeri terdapat lampu gantung unik yang mirip dengan lampion merah. Koridor di area *void* memiliki detail plafond yang sama dengan plafond di lantai dansa, sedangkan lantainya sama dengan area halaman luar *foyer*, yaitu keramik dengan corak bunga. Beberapa ruangan tidak diperbolehkan untuk mengambil dokumentasi pribadi, seperti ruangan gallery di lantai 1, ruang kamar tidur utama, dan beberapa ruang yang masih digunakan seperti ruang sembahyang di lantai 2. Di sisi kiri bangunan tidak bisa diakses untuk pengunjung sebab masih digunakan oleh pemilik/pengelola, yaitu Ibu Mimi cucu dari Tjong A Fie.

Di area *void* bangunan, dari lantai 1 terlihat banyak bukaan persegi panjang di lantai 2 yang dapat dibuka dan dijadikan objek berfoto para pengunjung. Area ini ditambahkan lampion warna -warni dalam rangka memperingati Imlek yang baru saja dilaksanakan tidak lama sebelum penelitian ini. Bagian partisi ruang tamu tengah di depan dengan area *void* memiliki warna cokelat tua kemerahan dengan ornamen ukiran pemandangan lukisan cina dengan pewarnaan kuning emas yang dapat dilihat pada gambar 4.81 berikut.



Gambar 4.81 View dari lt.1 Tjong A Fie Mansion

b. Lansekap

Bagian jendela sisi kiri dipasang lampion mini berwarna merah dan diberi hiasan bunga. Di sisi depan banyak jendela yang diletakkan secara sejajar sehingga aliran udara dari depan cukup banyak, sedangkan di sisi kanan dan kiri bangunan yang ada di Lantai Dansa Hanya tiga jendela di masing-masing sisi sehingga cahaya matahari yang masuk tidak terlalu berlebihan namun udara yang masuk cukup terasa (gambar 4.82). Hari ini merupakan salah satu ruangan yang paling sering dijadikan pengunjung untuk berfoto dan juga sebagai salah satu ruangan yang digunakan untuk penyewaan foto *pre-wedding*.

Berikut merupakan view taman Tjong Fie A Mansion tampak depan dan samping yang disajikan penulis pada gambar 4.82 dan gambar 4.83 berikut.



Gambar 4.82 View taman samping dari lt.2 Tjong A Fie Mansion



Gambar 4.83 Taman depan Tjong A Fie Mansion

Setelah keluar melalui taman sisi kanan, pengunjung diarahkan ke area depan kembali dan dapat keluar melalui gerbang utama. Di area ini terdapat guguran bunga yang dibentuk/disusun rapi (Gambar 4.83). Taman di tengah ditanami tanaman hias dan ditambahkan kerikil dan batu hias ditengahnya (gambar 4.84). Area ini merupakan salah satu area favorit pengunjung untuk berfoto, khususnya pengunjung yang berasal dari instansi/organisasi atau sekolah, seperti *study-tour* ke Mansion Tjong A Fie karena area depan ini merupakan area yang *iconic*, paling khas sisi arsitekturnya, dan cukup terang sehingga pengunjung lebih suka berfoto di area ini, yang dapat dilihat pada gambar 4.84 dan gambar 4.85 berikut.



Gambar 4.84 Taman depan Tjong A Fie Mansion



Gambar 4.85 Gerbang depan Tjong A Fie Mansion

B. Intangible

a. Aktivitas

Aktivitas yang dilakukan pada saat berkunjung di bangunan Tjong A Fie Mansion tidak terlalu menarik menurut peneliti dikarenakan kita hanya disuguhkan akan cerita dari awal masuk bangunan sampai diakhir sesi perjalanan. Walaupun kekaguman akan kemewahan dan nuansa tradisi budaya Cina dan Melayu yang silih berganti membuat kita sebagai pengunjung terpesona hanya sampai disitu saja dikarenakan tidak adanya interaksi pengunjung terhadap apa yang dilihat. Mengabadikan momen dengan berfoto adalah merupakan satu-satunya yang dapat dilakukan didalam bangunan maupun luar bangunan tersebut. Berikut merupakan cafe di Tjong A Fie Mansion yang dapat dilihat pada gambar berikut (gambar 4.86).



Gambar 4.86 Café di Tjong A Fie Mansion

Di area sisi kanan bawah setelah ruang koleksi bermusik anak Tjong A Fie, terdapat café yang dapat dikunjungi pengunjung untuk bersantai dengan berbagai menu mulai dari kopi hingga teh asli. Pemandangan dari café merupakan taman yang berada di depan ruang lantai 1 yang terhubung ke lantai 2 (Gambar 4.86).

Di area café terdapat patung khas Bali yang diletakkan disamping pintu keluar material kayu asli dengan ornamen aksara cina dan lampion merah di depannya

menghubungkan ruang luar sisi kanan yang berupa taman dengan kolam kecil dan tanaman hias, serta terdapat fasilitas WC di sisi kanan menuju keluar bangunan yang dapat dilihat pada gambar 4.87 berikut.



Gambar 4.87 Ornamen di Tjong A Fie Mansion

Pemandangan dari jendela ruang dansa lantai 2 sisi kanan merupakan taman, kolam ikan dan WC tamu di area kanan bawah. Area WC seharusnya tidak berada di depan, lebih baik di pinggiran halaman rumah sehingga tidak menghalangi pemandangan ke area taman. Yang dapat dilihat pada gambar 4.88 berikut.



Gambar 4.88 Taman dan WC di sisi kiri Tjong A Fie Mansion

b. Memori

Di sisi kanan lantai 1 (dibawah area kamar anak), terdapat ruang dokumentasi perjalanan hidup Tjong A Fie (Gambar 4.89). Terdapat kumpulan foto-foto keluarga dan pencapaian Tjong A Fie dan anak-anaknya. Berbeda dengan ruang gallery, pada panel-panel di ruang dokumentasi tidak dijelaskan perjalanan dan sejarah karir Tjong A Fie, melainkan bagaimana kedekatan Tjong A Fie dengan anak-anaknya, cucu-cucunya dan

bagaimana suasana kekeluargaan yang harmonis ditampilkan dalam panel-panel tersebut yang menunjukkan sosok Tjong A Fie tidak hanya berfokus pada karis, namun juga memiliki tujuan hidup yang bersemangat dan berfokus pada keinginan membawa keluarganya lebih makmur dan sejahtera. Hal tersebut dapat dilihat pada gambar 4.89 berikut.



Gambar 4.89 Ruang dokumentasi Tjong A Fie Mansion

Berdasarkan gambar 4.98 dapat diketahui bahwa, ruang dokumentasi langsung menghadap ke area taman tepat di depan sisi kanan bangunan. Ornamen pada pinggiran atapnya berbentuk motif yang terinspirasi dari gaya arsitektur klasik. Ruang dokumentasi berhadapan dengan taman mini yang berisikan berbagai tanaman hias. Koridor ini memiliki warna kuning dan hijau seperti di Istana Maimun, namun dengan warna yang lebih pudar dan tidak lebih mencolok dibandingkan dengan warna di Istana Maimun. Hal ini menunjukkan bahwa Tjong A Fie ingin ada unsur Melayu dan menjadikan bangunan rumahnya berlanggam eklektik yang memberikan kesan penuh toleransi dan keterbukaan terhadap berbagai budaya.

Di samping ruang koleksi dan penghargaan bermusik milik anak terdapat ruang peringatan 100 tahun Tjong A Fie yang disediakan oleh pengelola sebagai ruangan Memorial yang berisikan surat wasiat, foto, foto-foto kenangan dan sejarah perjuangan Tjong A Fie, dan silsilah keluarga Tjong A Fie dari istri keduanya. Yang dapat dilihat pada gambar 4.90 berikut.



Gambar 4.90 Area peringatan 100 tahun Tjong A Fie

Ruangan ini banyak dimanfaatkan oleh pengunjung untuk berfoto serta mengenang jasa Tjong A Fie di kota Medan serta mengagumi tiap-tiap kata di surat wasiat yang ditinggalkan oleh generasi muda yang akan melanjutkan perjuangannya (Gambar 4.90). Berdasarkan hasil observasi lapangan, *spirit of place* pada aspek arsitektur adalah terdapat gapura dengan atap genteng merah yang dihiasi ornamen, adanya 2 patung singa sebagai penerima tamu, pintu kayu yang dihiasi gambar burung Phoenix, bangunan yang megah dan mewah berisikan deretan foto terpajang didinding serta barang-barang mewah dari berbagai negara, ruangan Khusus menerima tamu dari kesultanan Deli benuansa kuning, ruang courtyard ditengah bangunan membuat aliran udara berganti, ruangan dansa bergaya eropa, dan jendela besar terbuka berderet menghadap kedepan. Untuk aspek lansekap, halaman sebagai dinding pembatas. Untuk aspek aktivitas, menerima tamu yang datang, menerangkan sejarah bangunan dan fungsi-fungsi ruang, menunjukkan kemewahan, dan berfoto. Sedangkan untuk aspek memori, mengenang sejarah tokoh Tjong A Fie, merasakan berbagai perasaan, suasana tradisional cina, pemandangan yang indah, kesan monoton, interaksi sosial dan membangkitkan kenangan atau memori.

Berikut merupakan tabulasi *spirit of place* di Tjong A Fie mansion yang penulis sajikan dalam bentuk tabel berikut (tabel 4.5).

Tabel 4.5 tabulasi Spirit of Place di Tjong A Fie Mansion

Spirit of Place			
1. Tjong A Fie			
Tangible	Arsitektur	1. Terdapat gapura dengan atap genteng berwarna merah dihiasi ornamen	  
		2. Adanya 2 patung singa sebagai penerima tamu	
		3. Pintu kayu yang dihiasi gambar burung Phoenix dengan potongan kramik warna warni di atasnya	
		4. Bangunan yang megah dan mewah berisikan deretan foto terpajang di dinding serta barang-barang mewah dari berbagai negara	
		5. Ruangan Khusus menerima tamu dari kesultanan Deli benuansa kuning	
		6. Prabotan yang didatangkan dan guci dari cina	
		7. Ruang courtyard ditengah bangunan membuat aliran udara berganti	
		8. Ruangan dansa bergaya Eropa	
		9. Jendela besar terbuka berderet menghadap ke depan	
		10. Ruang ibadah terbagi dua: ruang ibadah untuk	

Spirit of Place**1. Tjong A Fie**

		para leluhur	
	Lansekap	1. Halaman sebagai dinding pembatas	
Intangible	Aktivitas	1. Menerima tamu yang datang 2. Menerangkan sejarah bangunan 3. Menerangkan fungsi-fungsi ruang 4. Menunjukkan kemewahan 5. Berfoto	

Spirit of Place

1. Tjong A Fie

	Memori	1. Mengenang sejarah tokoh Tjong A Fie 2. Perasaan seram 3. Perasaan hati-hati 4. Perasaan khawatir 5. Perasaan kagum 6. Suasana tradisional cina 7. Memberikan makna akan status pemilik 8. Susah untuk dilupakan 9. Sinar matahari masuk melalui jendel-jendela yang besar itu 10. Pemandangan yang indah 11. Penghawaan dan pencahayaan mengalir dengan baik 12. Berkesan monoton 13. Interaksi sosial 14. Membangkitkan kenangan/memori	 

4.3.3 Pos Bloc

Salah satu bangunan bersejarah di Kota Medan adalah Kantor Pos Medan, peninggalan Pemerintahan Hindia Belanda ini terletak di Jalan Balaikota. Bangunan ini menjadi bukti kemajuan Tembakau Deli, yang mendukung pembangunan sarana dan prasarana infrastruktur untuk kegiatan perkebunan (Yuwono & Rukayah, 2018). Pembangunan gedung kantor pos dimulai pada tahun 1909 dan selesai pada tahun 1911. Yang dapat dilihat pada gambar 4.91 berikut.



(Sumber: tropenmuseum.nl/)

Gambar 4.91 Fasad Depan Kantor Pos Medan pada masa lalu

1. Spirit of Place pada Masa Lalu

A. Tangible

a. Arsitektur

Bangunan bersejarah ini memiliki langit-langit yang tinggi, struktur bangunan yang kokoh, dan ruangan yang sangat luas (Yuwono & Rukayah, 2018). Atap gedung kantor pos berbentuk heksagonal yang dipadukan dengan tower dan dilengkapi dengan dormer pada atap tower dan atap dengan jenis gevel yang menghadap ke sisi lain. Kedua jenis atap ini menerapkan desain kolonial Belanda yang dipadukan dengan unsur lokal (Rukayah, 2018). Penggunaan menara di atas bangunan banyak digunakan oleh arsitek Belanda di Indonesia pada abad ke-19 hingga tahun 1940-an (Hadinoto 1996). Menara yang digunakan pada kolom berbentuk heksagonal, dengan lubang-lubang kecil pada menara digunakan untuk dekorasi dan adaptasi terhadap iklim tropis (Rukayah, 2018).

Kantor pos mempunyai dua jenis bukaan. Bukaan pertama berbentuk persegi panjang dan memanjang ke atas. Hal ini dirancang agar jumlah udara dan cahaya yang masuk ke dalam gedung tidak terlalu besar. Bentuk kedua adalah bukaan berbentuk kubah di bagian atas. Selalu ada kisi-kisi di setiap bukaan untuk mencegah masuknya terlalu banyak cahaya. Gedung kantor pos merupakan gedung dengan arsitektur hybrid. Perpaduan fungsi dan simbolisme merupakan ekspresi desain arsitektur yang merespon kondisi lingkungan, sekaligus sebagai upaya melestarikan unsur sosial budaya tertentu yang masih ada (Rukayah, 2018). Arsitektur kolonial Belanda terdiri dari dua periode yaitu arsitektur pra abad ke 18 dan arsitektur pasca abad ke 18. Gaya Kekaisaran India merupakan arsitektur kolonial. Perkembangan kolonial di Indonesia pada abad ke 18 dan 19. Unsur-unsur yang terlihat dari arsitektur kolonial Belanda fasad bangunan kolonial meliputi overhang, braket, dan/atau *modillions* yang ditambahkan pada bagian bawah atap, penambahan *cresting*, *finial*, *weathervane*, dan/atau *balustrade* pada bubungan atap serta penambahan pada bagian bangunan yang lain (Sahmura, 2018), hal tersebut dapat kita lihat pada gambar 4.92 berikut.



(Sumber: tropenmuseum.nl/)

Gambar 4.92 Fasad Depan Kantor Pos Medan pada masa lalu

Rukayah (2018) berpendapat bahwa unsur-unsur khas Melayu lokal yang diterapkan pada bangunan kantor pos dapat dilihat pada sisi kanan, yang menyerupai bentuk rumah panggung, yang juga digunakan pada arsitektur Istana Maimun. Meski tidak terdapat kolom pada lantai satu gedung Kantor Pos Medan, namun kehadiran bangunan dengan lorong di lantai dua menimbulkan kesan rumah panggung. Kehadiran fasilitas ruang terbuka teritorial serta kawasan perkantoran dan layanan di sekitar Lapangan Merdeka menjamin keberlanjutan ruang kota

(Yurnita et al., 2017) dan desain yang ekologis. Jika Gedung Kantor Pos Medan dan Lapangan Merdeka diilustrasikan sebagai ruang terbuka, maka terdapat hubungan langsung antara ruang terbuka hijau dengan Gedung Kantor Pos berupa konsep arsitektur hibrid, dimana desain berkelanjutan menerapkan gagasan lokal (Rukayah, 2018).

b. Lansekap

Saat ini keberadaan gedung Kantor Pos Medan dianggap sebagai landmark atau tetenger di Kota Medan. Berbeda dengan bangunan kolonial lainnya seperti Bank Indonesia atau Balai Kota, bangunan ini mewakili salah satu elemen perkembangan Medan sebagai kota kolonial. Kantor pos terletak di pusat kota, ditandai dengan bangunan air macur di depannya, hal tersebut sesuai dengan gambar berikut (gambar 4.93).



(Sumber: tropenmuseum.nl/)

Gambar 4.93 Fasad Depan Kantor Pos Medan pada masa lalu

Di beberapa kota, banyak kantor pos yang berada di pusat kota. Hal ini dapat dimaklumi karena fasilitas pos dan telegraf merupakan elemen kota yang sangat strategis. Pusat kota Medan terdiri dari beberapa elemen antara lain gedung Balaikota, gedung Bank Jawa (Bank Indonesia), lapangan, dan jalan utama di samping gedung kantor pos. Taman yang dulunya merupakan ladang tembakau dan rawa ini kini berganti nama menjadi Lapangan Merdeka. Orang Belanda biasa menyebut tempat ini “Taman Burung” karena banyak sekali burung di antara banyaknya pepohonan di kawasan ini. Sebagai sebuah taman, Esplanada benar-benar menyerupai alun-alun kecil yang menghadap ke Balai Kota dan berbagai

kantor pemerintahan. Meski tambang ini bukan satu-satunya tambang besar di Medan, namun kehadiran Esplanada tak kalah dengan tambang Banteng.

B. Intangible

a. Aktivitas

Gedung Kantor Pos Medan dibangun pada masa kolonial, pada masa keemasan dan kejayaan kota. Dirancang untuk melayani layanan pos kepada masyarakat, bangunan ini memamerkan banyak pengaruh budaya unik kota Medan (Yuwono dan Rukayah, 2018) fasad depan kantor pos medan pada masa lalu dapat dilihat pada gambar 4.94 berikut.



(Sumber: tropenmuseum.nl/)

Gambar 4.94 Fasad Depan Kantor Pos Medan pada masa lalu

Kantor pos merupakan tumpuan bagi masyarakat dalam melakukan kegiatan komunikasi dan tempat pengantaran barang. Sebelumnya dan hingga saat ini , Kantor Pos Medan masih menjadi salah satu infrastruktur penting kota (gambar 4.94). Untuk menelusuri keberadaan bangunan ini, kita perlu menelusuri sejarah perkembangan kota Medan, yaitu seberapa erat kaitannya keberadaannya dengan sejarah dan konteks perkembangan budaya sosialisasi kota tersebut (Yuwono & Rukayah, 2018). .

b. Memori

Menurut Luckmann dan Passchier, layanan pos sudah ada di Medan sejak tahun 1879 atau 1883. Sebelumnya, kantor pos juga telah didirikan di pelabuhan lama, Labuan Deli pada tahun 1860-an, menandakan bahwa tempat ini penting untuk perdagangan di masa itu. Ketika kantor pos dibangun, kota Medan berkembang sangat pesat. Hal ini tidak mengherankan, mengingat Medan

merupakan kota besar di Pulau Sumatera, sehingga bukan tidak mungkin berbagai kegiatan industri, perkebunan, dan perdagangan berkembang pesat dan memerlukan layanan pos. Pada tahun 1632, Sultan Deliver membangun sebuah istana megah dari hasil perkebunan tembakau Halus yang terkenal saat itu. Berikut merupakan spirit of place pada kantor pos Indonesia yang penulis sajikan dalam bentuk tabel berikut (tabel 4.6)

Tabel 4.6 Spirit of Place pada Kantor Pos Indonesia di masa lalu

Spirit Of Place (dahulu)	Pos Bloc (eks Kantor Pos Besar Medan)
Tangible	Arsitektur Kolonial yang beradaptasi dengan keadaan tropis dan Melayu
Intangible	Keberadaannya sangat penting sebagai alat komunikasi dan pengiriman barang untuk perdagangan pada masanya Bangunan sebagai Landmark Kota Medan

2. Spirit of Place pada Masa Sekarang

A. Tangible

a. Arsitektur

Kantor Pos ini berdiri tepat berada di jantung Kota Medan. Kantor ini merupakan salah satu bangunan heritage di Kota Medan dengan nilai arsitektur yang tinggi. Penuh dengan nilai sejarah, Kantor Pos Medan ini ditetapkan sebagai Bangunan Cagar Budaya (CBC) berdasarkan Undang-Undang Nomor 10 tahun 2010 dan Peraturan Daerah (Perda) Kota Medan Nomor 2 tahun 2012. Sekarang, Kantor Pos Medan ini tidak hanya menyimpan nilai sejarah, tempat ini sebagai wujud pelestarian cagar budaya yang dikemas menjadi ruang kreatif publik.

Berikut merupakan denah kantor pos bloc yang penulis sajikan dalam bentuk gambar berikut (gambar4.95).



Gambar 4.95 Denah Pos Bloc

Berdasarkan gambar 4.95 dapat diketahui bahwa, Desain arsitektur bangunan Kantor Pos Medan ini bergaya arsitektur Eropa. Jenis desain ini disebut arsitektur modern fungsional (geometris art deco). Gedung kantor pos memiliki gaya arsitektur peralihan, dihiasi menara heksagonal di bagian depan dan berkubah dengan rangkaian jendela kaca patri, sehingga mempengaruhi kualitas cahaya pada bangunan. Selain itu, atap bangunan ini ada dua jenis, yaitu atap heksagonal lokal yang menyatu dengan menara dan dilengkapi dormer, serta atap dengan jenis gevel pada atap yang menghadap ke sisi lain. Kedua jenis atap ini mengadopsi ciri arsitektur kolonial yang dipadukan dengan unsur lokal (gambar 4.96).

Sebagai bangunan tua, kantor pos ini menjadi saksi bisu sejarah Kota Medan sejak masa penjajahan Belanda. Tidak heran jika bangunan ini menarik perhatian banyak wisatawan yang singgah di sini untuk mengenang Medan pada zaman dahulu. PT Pos Properti Indonesia yang dijuluki Pos Bloc bermitra dengan PT Ruang Kreatif Pos segera menyulap fisik Kantor Pos Medan di Jalan Pos, Kesawan, Medan, menjadi ruang kreatif *creative placemaking* berbasis komunitas.

Berikut merupakan entrance Pos Bloc yang penulis sajikan pada gambar 4.96 berikut.



Gambar 4.96 *Entrance Pos Bloc*

Fasad Pos Bloc tidak diubah dan tetap mempertahankan bentuk dan warna asli bangunan yang sebelumnya adalah Kantor Pos Pusat Medan. Pada area halaman depan yang sebelumnya berupa tugu yang telah dihilangkan, dijadikan parkir untuk kendaraan roda 4 dan pada sisi di sebelah pedestrian digunakan untuk parkir kendaraan roda 2 (Gambar 4.97). Terlihat di sisi luar pedestrian Pos Bloc masih terdapat beberapa pedagang kaki lima yang sejak dahulu sudah berjualan di depan Kantor Pos. Area masuk menuju Pos Bloc dapat diakses melalui 3 jalur, yaitu dari pintu utama depan, pintu belakang dan pintu di sisi kanan, dekat dengan parkir samping tepat di sebelah resto “Nelayan” yang dapat dilihat pada gambar 4.97 dan gambar 4.98 halaman 156 berikut.



Gambar 4.97 *Sisi Kiri Entrance Pos Bloc*



Gambar 4.98 Pintu depan (1) dan pintu samping *Entrance* Pos Bloc (2)

Melangkahkan kaki pertama masuk menuju ruang yang lebar dan tinggi dimana kita disambut dengan ruang *vestibule* yang sangat megah dengan lampu yang sangat besar tergantung ditengah ruangan. Ada ragam hias berupa burung merpati sebagai penanda fungsi dari bangunan ini dulunya. Pantulan sinar matahari masuk melalui kaca patri yang melengkapi sebuah kemegahan sebuah ruang yang sudah berubah fungsinya menyesuaikan perkembangan jaman. Jika pengunjung memilih memasuki Pos Bloc melalui pintu utama yang ada di area depan, pengunjung akan diberikan pemandangan interior hall rotunda yang megah dan luas (Gambar 4.99). Hall ini biasa difungsikan sebagai area berkumpul dan pengadaan pameran. Pengunjung diarahkan memasuki hall entrance yang luas berbentuk heksagonal dan memiliki banyak bukaan di dalamnya yang menampilkan tiap-tiap ruang dengan fungsi yang berbeda. Atap hall merupakan atap kayu yang berbentuk kubah dengan ujung lancip dan ditengahnya terdapat lampu gantung yang cukup panjang (gambar 4.100). Dari area masuk dapat dilihat terdapat kaca patri kuno yang menghiasi bagian atas Hall Pos Bloc yang dapat dilihat pada gambar 4.99 dan gambar 4.100 halaman 159 berikut.



Gambar 4.99 Hall rotunda Pos Bloc



Gambar 4.100 Hall rotunda Pos Bloc

Pintu menuju ruang koleksi/museum sejarah Kantor Pos berada di sisi kiri disebelah kanan area booth dari hall. Lantai hall merupakan kombinasi dari lantai marmer berwarna hitam dan marmer putih yang dapat dilihat pada gambar 4.101 berikut.



Gambar 4.101 Pintu masuk (1) dan instalasi sepeda di Museum-mini Pos Bloc (2)

Dari pintu masuk menuju museum Kantor Pos, pengunjung disambut oleh etalase lukisan gedung kantor pos dan sepeda antik pengirim surat yang dulu digunakan untuk mengirim surat. Instalasi ini memberikan kesan dan memori tentang perjalanan Kantor Pos yang sudah setia mengabdikan memberikan informasi sejak dahulu hingga saat ini, seperti yang dapat dilihat pada gambar 4.102 berikut.



Gambar 4.102 Informasi di museum mini Pos Bloc

Disamping etalase tersebut, terdapat papan informasi sejarah perkembangan Kantor Pos Medan dan sejarah perjalanan pengiriman surat di Indonesia. Di sudut kanan ruangan terdapat kotak pos yang dulu sering menjadi tempat pengiriman surat yang dapat dilihat pada gambar 4.103 berikut.



Gambar 4.103 Interior museum-mini Pos Bloc

Ruangan museum Kantor Pos dilengkapi pencahayaan yang baik dengan penggunaan lampu sorot untuk panel, kemudian terdapat pendingin ruangan, papan informasi dan panel *barcode* yang dapat di-*scan* oleh para pengunjung untuk mengetahui informasi terkait benda peninggalan yang ditampilkan, hal tersebut dapat dilihat pada Gambar 4.104 berikut.



Gambar 4.104 Kegiatan pengunjung di museum-mini Pos Bloc

Berdasarkan gambar 4.104 dapat dilihat bahwa, aktivitas pengunjung berupa *study-tour* museum dari beberapa sekolah dan pengunjung umum yang ingin melihat koleksi dan menikmati suasana di Pos Bloc. Umumnya pengunjung yang datang ke Pos Bloc yang masuk dari arah rotunda akan lebih mudah menemukan lokasi mini-museum. Pengunjung dapat membaca informasi terkait koleksi yang ditampilkan melalui keterangan di sudut samping koleksi dan juga dapat menggunakan *scanning barcode* yang akan mengalihkan pengunjung ke situs resmi Pos Indonesia terkait koleksi yang sedang di-scan. Koleksi-koleksi peninggalan Kantor Pos Indonesia dapat dilihat pengunjung secara langsung. Hal ini menunjukkan bahwa Pos Bloc ingin membagikan informasi terkait sejarah pengiriman surat dengan menyesuaikan perkembangan teknologi, sehingga pemanfaatan teknologi dapat tepat guna.

Koleksi barang peninggalan Kantor Pos Medan, seperti perangko, surat penting, dan *postcard* dengan berbagai edisi disimpan pada peti kaca di sisi kanan dan kiri ruang museum yang dapat dilihat pada gambar 4.105 berikut.



Gambar 4.105 Koleksi di museum-mini Pos Bloc

Berbagai koleksi *postcard* dari tahun ke tahun ditampilkan di museum ini, namun masih banyak koleksi-koleksi yang sekiranya belum banyak ditampilkan seperti jenis-jenis perangko dan koleksi perangko dari berbagai negara dan zamannya. Hal ini sekiranya dapat menambahkan informasi terkait dunia filateli yang mulai pudar di masyarakat, khususnya di kalangan anak muda, sehingga kegiatan yang sering dilakukan oleh pegiat filateli dapat terus berlangsung memberikan edukasi terkait perangko. Berikut merupakan pintu keluar museum mini pos blok yang penulis sajikan pada gambar 4.106 berikut.



Gambar 4.106 Pintu keluar museum-mini Pos Bloc

Berdasarkan gambar 4.106 dapat dilihat bahwa, jendela, pintu utama dan partisi antar ruang memiliki lengkungan di atasnya, sama seperti jendela asli Kantor

Pos. Namun, perubahan material dari kayu menjadi besi dan pemberian warna hitam memberikan kesan modern pada ruang museum ini, sehingga tidak begitu terlihat lagi gaya kolonialnya. Pemilihan warna yang gelap dan redup dengan pemilihan warna dasar koleksi yang lebih terang cukup baik sehingga fokus pengunjung terhadap koleksi museum lebih baik. Di dalam museum, juga terdapat kios “Pos Aja!”, yang dapat dimanfaatkan oleh pengunjung untuk pengiriman, pembelian, dan pembayaran.

Area di belakang museum yang dapat diakses melalui pintu kaca merupakan *sitting area* yang dapat digunakan oleh pengunjung setelah berkeliling museum, berkeliling Pos Bloc, maupun untuk sekedar beristirahat, bercengkerama, makan dan minum yang dapat dilihat pada gambar 4.107 berikut.

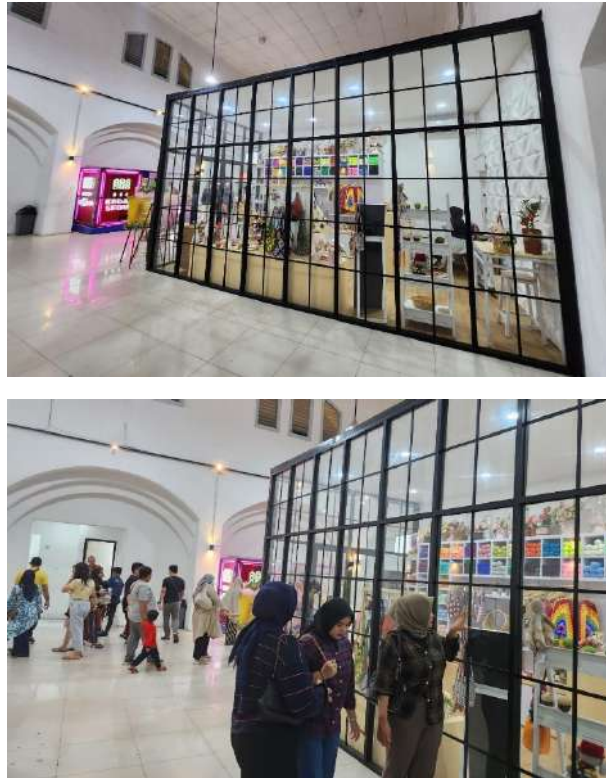


Gambar 4.107 Area duduk di belakang Museum-mini Pos Bloc

Area ini berupa koridor yang terhubung ke area *stand/kiosk* dan area menuju kawasan loker di belakang Pos Bloc. Jika diperhatikan, penggunaan lantai pada koridor ini tidak diganti atau disamakan dengan lantai sebelumnya, namun beberapa bukaan seperti jendela dan pintu sudah diganti, baik warna cat maupun material dasarnya.

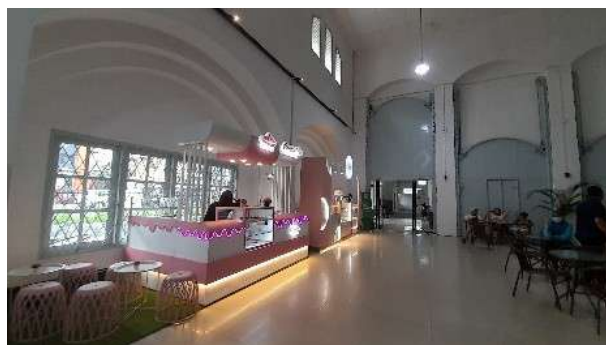
Jenis kursi dan meja pengunjung juga menyesuaikan sisi modern karena sudah menggunakan material besi dan kaca yang dicat dengan warna gelap, seperti di beberapa café dan restaurant modern di beberapa daerah di Kota Medan. Salah satu alat tambahan adalah adanya lampu dinding yang senada dengan set meja-kursi pengunjung. Area ini biasanya diisi oleh pengunjung yang datang sendiri, berdua atau bertiga, dikarenakan terbatasnya kursi yang disediakan mengingat ketersediaan ruang

koridor yang lebih sempit dibandingkan ruangan lainnya. Berikut merupakan stand rajutan Wolle Wolly yang disajikan penulis pada gambar 4.108 berikut.



Gambar 4.108 Stand rajutan “Wolle Wolly” (1) dan ketertarikan pengunjung (2)

Berikut merupakan area tenang penjualan pos bloc dan area duduk di hall pos bloc yang disajikan oleh penulis pada gambar 4.109 halaman 162 dan gambar 4.110 halaman 163 berikut.



Gambar 4.109 Area tenang penjualan Pos Bloc

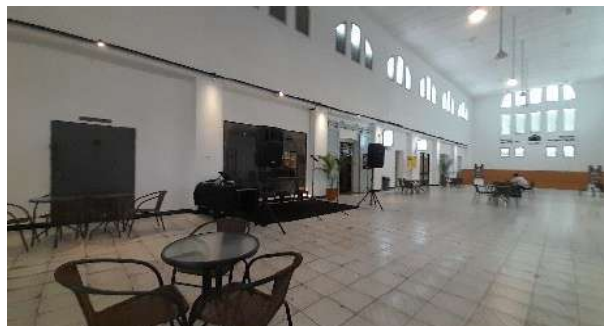
Disamping kiri pintu museum terdapat area booth penjualan sebagai pusat kuliner dan cinderamata (Gambar 4.109). Terdapat area jualan non-kuliner, seperti tas, photobooth, pernak-pernik dan sebagainya berada di dalam partisi kaca dengan

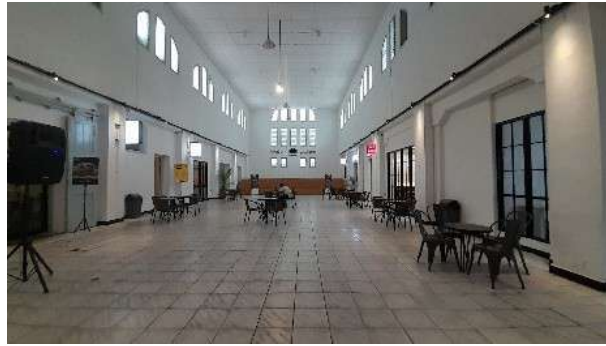
garis hitam, sedangkan booth kuliner berada diluar dekat dengan tempat duduk pengunjung (gambar 4.110). Area disebelah partisi non-kuliner terdapat area duduk yang lebih luas dan memiliki meja dan kursi lebih banyak, dan terdapat akses masuk dan keluar bangunan dari salah satu pintu di sebelah booth kuliner yang dijaga oleh *security*.



Gambar 4.110 Area duduk di hall Pos Bloc

Area ini disebut juga dengan *Maidan Hall*. Ruang duduk pengunjung dilengkapi panggung mini dengan perlengkapan band akustik, serta terdapat *stand* makanan dan minuman lainnya yang dapat dilihat pada gambar 4.111 berikut.

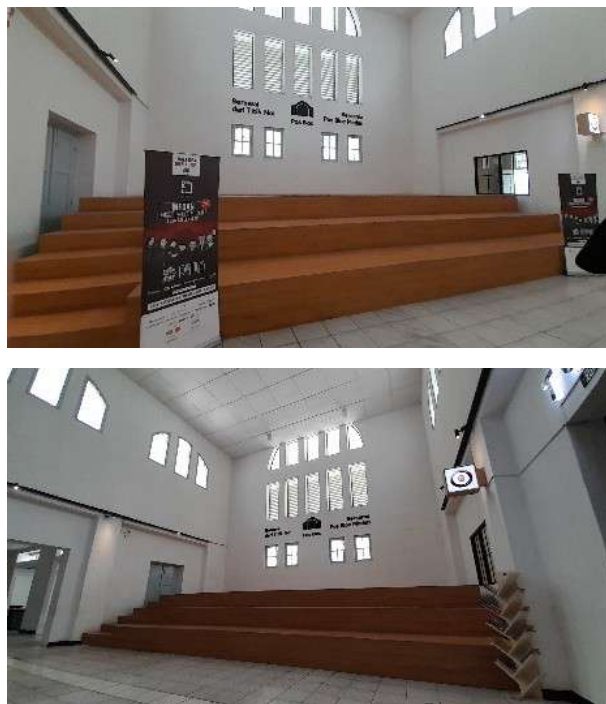




Gambar 4.111 Area tempat duduk Pos Bloc

Berdasarkan gambar 4.111 dapat dilihat bahwa, plafond area duduk masih dipertahankan seperti bangunan awal, dengan pergantian jenis lampu gantung yang lebih modern dan menyesuaikan tema pusat kuliner Pos Bloc. Jenis meja dan kursi yang digunakan sama dengan meja dan kursi pengunjung di koridor belakang museum, terlihat penggunaan set meja dan kursi serta *signage* tiap-tiap *stand* yang seakan mengubah kesan “kolonial” di ruangan ini menjadi lebih modern.

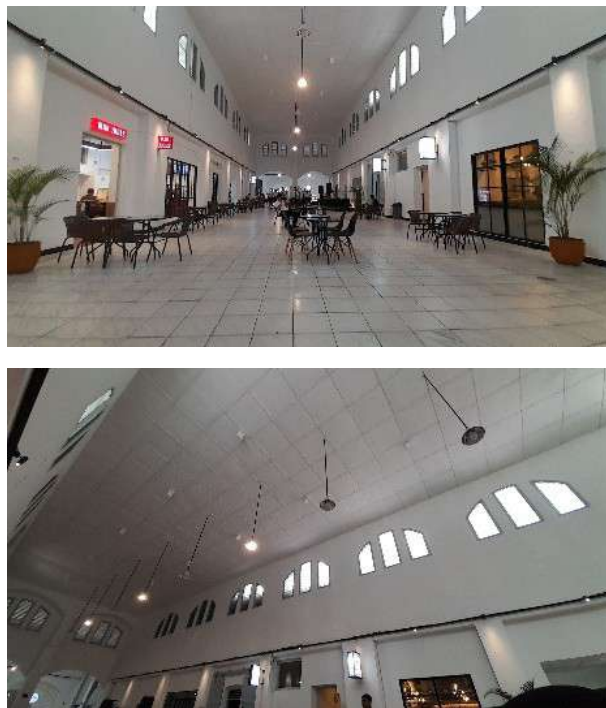
Di belakang area duduk, terdapat panggung besar yang sering digunakan pengunjung untuk berfoto bersama dan melakukan penampilan khusus di waktu-waktu tertentu, yang dapat dilihat pada gambar 4.112 berikut.



Gambar 4.112 Panggung yang dapat digunakan untuk duduk di Pos Bloc

Beberapa pengunjung dapat duduk bersantai menikmati makanan/minuman yang dibeli dari *stand-stand* di sekitar Maidan Hall, dan menikmati musik serta bercerita dengan teman ataupun keluarga di podium ini. Di sisi kiri podium ini terdapat pintu brankas yang ditutup dan di sisi kanan podium terdapat jendela dari *stand* makanan. Di area ini juga disediakan beberapa buku bacaan bagi pengunjung yang ingin membaca.

Berikut merupakan area tempat duduk di pos blok yang penulis sajikan pada gambar 4.113 berikut.



Gambar 4.113 Area tempat duduk di Pos Bloc

Berdasarkan gambar 4.113 dapat dilihat bahwa, meja dan kursi di ruang duduk berbahan dasar besi dan kaca dengan desain modern dan warna netral diletakkan di sisi kanan, kiri dan tengah ruangan. Ruangan duduk memiliki plafond yang cukup tinggi sehingga terdapat bukaan lengkungan di atasnya berupa kaca yang menghantarkan cahaya masuk ke dalam ruangan (Gambar 4.113). Lantai Pos Bloc berupa keramik 40x 40 berwarna putih dengan corak garis-garis halus, dan terdapat beberapa keramik yang memiliki ukuran 30x30 sebagai pembatas ruangan.

Beberapa pintu brankas sudah dibuka dan dijadikan pintu *stand*, namun beberapa masih dipertahankan.

Berikut merupakan pintu brankas di hall utama dan area tempat duduk di taman tengah pos bloc yang disajikan penulis pada gambar 4.114 dan gambar 4.115 berikut.



Gambar 4.114 Pintu brankas di hall utama



Gambar 4.115 Area tempat duduk di taman tengah Pos Bloc

Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat bahwa, diluar ruang duduk masih terdapat area yang dapat diduduki pengunjung untuk dapat mencicipi kuliner yang disediakan Pos Bloc, salah satunya berada di area *innercourt* Pos Bloc dengan material meja dan kursi yang sama. Disekitar pinggiran *innercourt* juga terdapat *booth* minuman ringan dan area duduk pengunjung dengan material meja dan kursi kayu dengan frame besi. Area *void* ini sering digunakan pengunjung untuk duduk dan menampilkan *live-music* pada panggung mini yang disediakan di salah satu sudut taman. Area ini cukup ramai di sore hari, namun beberapa pengunjung mengeluhkan kurangnya jenis vegetasi sebagai penambah aspek visual serta penghalau panas matahari yang masuk ke area ini.

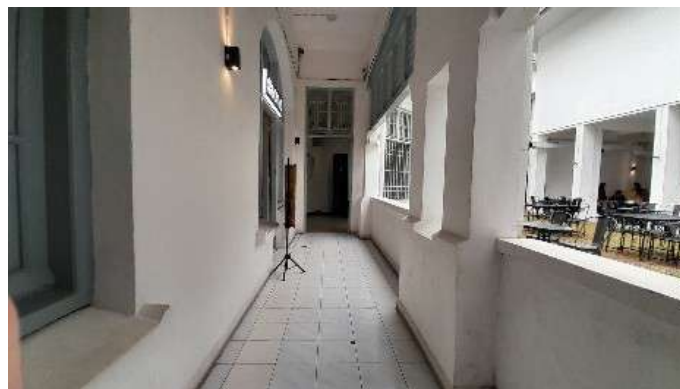
Di belakang sisi kanan bangunan terdapat susunan loker surat yang tidak terpakai lagi, dan digunakan sebagai latar berfoto pengunjung yang dapat kita lihat pada gambar 4.116 berikut.



Gambar 4.116 Pos Office Box (PO Box) peninggalan Kantor Pos lama di Pos Bloc

Pada saat *event* tertentu, area ini sering dijadikan sebagai *games area*. Lantai koridor berwarna merah, berbeda dengan ruangan lainnya, dan jenis lampu yang digunakan sudah diubah dan disesuaikan mirip seperti jenis lampu di Maidan Hall. Sisi ruang dalam loker ini sudah dialihfungsikan menjadi restoran. Di sampingnya terdapat parkir sepeda motor menuju gerbang keluar dari Jl. Balai Kota.

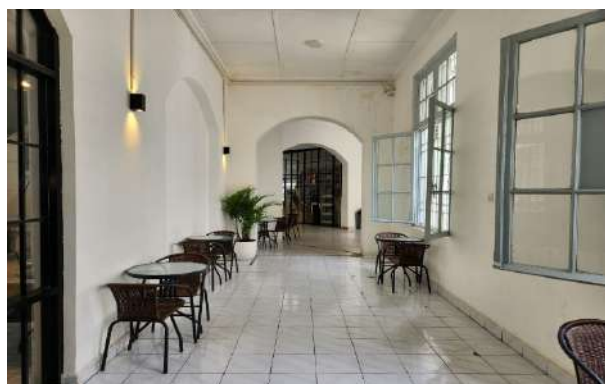
Ada lorong-lorong yang dapat mengarahkan kita menuju berbagai keperluan pengunjung, apakah mau ke bagian teras samping atau *innercourt* yang dapat dilihat pada gambar 4.117 berikut.



Gambar 4.117 Area selasar samping Pos Bloc

Berdasarkan gambar diatas dapat diketahui bahwa, bangunan heritage yang telah dialih fungsikan ini nampaknya kalah bersaing dengan hingar bingarnya musik yang sedang dimainkan, makanan yang ditawarkan dan kumpulan anak-anak muda yang sibuk ngobrol dan bersenda-gurau.

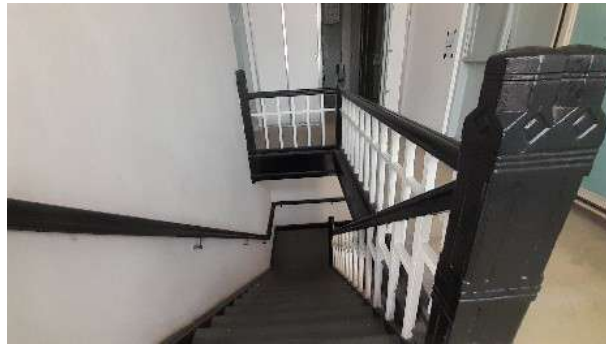
Berikut merupakan area duduk di pos bloc yang penulis sajikan pada gambar 4.118 berikut.



Gambar 4.118 Area duduk di Pos Bloc

Berdasarkan gambar 4.118, Bukaan pintu pertokoan di dalam gedung Pos Bloc memiliki bentuk yang sama dengan bukaan lainnya, hanya disesuaikan oleh warna tema toko tersebut, yaitu memiliki lengkungan di atasnya dan terdapat kaca. Disepanjang koridor pertokoan, jenis dan ukuran lantai pada tiap-tiap koridor memiliki perbedaan. Terdapat koridor yang memiliki lantai keramik lama 40x40 berwarna putih, dan terdapat koridor yang telah direnovasi, baik lantainya menjadi keramik 50x50 berwarna cokelat muda dan lampu tanam dan lampu yang modern.

Berikut merupakan gambar tangga ke lantai 2 di pos bloc yang penulis sajikan pada gambar 4.119 berikut.



Gambar 4.119 Tangga ke lt.2 Pos Bloc

Dari gambar tersebut dapat dilihat bahwa, terdapat tangga kayu yang menghubungkan lantai 1 dan lantai 2 namun letak tangga sangat sulit ditemukan karena banyaknya partisi pertokoan (Gambar 4.119), serta letak tangga yang berada di belakang bangunan terkadang menyulitkan pengunjung untuk menemukan tangga ini. Kondisi tangga masih sama seperti bangunan awal, berbahan dasar kayu dan railing dicat warna putih khas gaya kolonial. Baik anak tangga maupun *railing* tidak diganti dengan yang baru dan masih menggunakan warna cat yang sama. Di lantai 2, terdapat ruangan-ruangan dengan pintu khas kolonial yang belum diganti. Berikut merupakan gambar kusen pintu lantai 2 yang dapat dilihat pada gambar 4.120)



Gambar 4.120 Area lt.2 Pos Bloc (1) dan detail kusen pintu lantai 2 (2)

Dari gambar tersebut dapat dilihat bahwa, di lantai 2 terdapat tanda bertuliskan “mushollah” menunjukkan jalan menuju mosholla di sisi kanan lantai 2 bangunan. Terdapat pintu kayu berwarna abu-abu yang memiliki ornamen bertuliskan “Dinas Telegrap” pada bagian kusenya. Pada tiap-tiap ruangan terdapat pintu dan jendela dengan warna abu-abu yang senada. Ruang tengah di lantai 2 pada saat penelitian ini berlangsung belum rampung dan masih dalam proses renovasi pemasangan plafond, lampu tanam dan penggantian lantai keramik. Menurut pengelola, area ini nantinya dapat digunakan untuk komunitas-komunitas berkegiatan setelah proses renovasi rampung. Seperti yang dapat dilihat pada gambar 4.121 berikut.



Gambar 4.121 Area lt.2 Pos Bloc yang belum rampung

Diluar dari ruang musholla terdapat koridor balkon yang memberikan pengunjung pemandangan langsung menuju Lapangan Merdeka dan kondisi Jl. Balai Kota. Kondisi koridor lantai 2 belum rampung direnovasi, terdapat bagian keramik lantai yang belum selesai dipasang, namun bukaan seperti pintu dan jendela serta lampu gantung masih dipertahankan seperti bangunan lama (Kantor Pos). Dan untuk koridor nantinya akan diperbaiki menjadi salah satu akses pengunjung dan spot berfoto. Berikut merupakan gambar area balkon Pos Bloc dan area parkir depan Pos Bloc (gambar 4.122)(gambar 4.123).



Gambar 4.122 Area balkon lt.2 Pos Bloc



Gambar 4.123 Area parkir depan Pos Bloc

Dari gambar diatas dapat dilihat bahwa, Pada malam hari, area depan dan samping luar Pos Bloc akan dipenuhi oleh sepeda motor pengunjung Pos Bloc. Pada jam malam diberi pembatas dan *cone* jalan untuk membatasi akses masuk menuju Pos Bloc dengan area parkir sepeda motor. Untuk parkir dikenakan biaya sebesar Rp 3.000,- per kendaraan. Sistem pembayaran di Pos Bloc mayoritas menerima

pembayaran *cashless* atau dengan via transfer antar aplikasi sehingga pengunjung yang datang diharapkan dapat memahami prinsip pembayaran tersebut. Hal ini menunjukkan adanya pemanfaatan teknologi yang terjadi menjadi lebih praktis dalam upaya menyesuaikan konsep pasar anak muda.

Berikut merupakan gambar bangunan pos bloc malam hari yang dapat dilihat pada gambar 4.124 berikut.



Gambar 4.124 Bangunan Pos Bloc Malam Hari

Dari gambar tersebut dapat dilihat bahwa Pos Bloc pada malam hari cukup terang dan menjadi salah satu bangunan yang menonjol diantara bangunan lainnya. Area depan tetap dijaga oleh *security*. Fasad depan Pos Bloc sering dijadikan tempat swafoto dan foto bersama pengunjung di malam hari. Area ini dibatasi oleh pembatas dan *cone* jalan, sehingga lebih aman digunakan oleh para pengunjung untuk berfoto.

b. Lansekap

Kalau kita menuju halaman bangunan terdapat dua pintu masuk pada bangunan tersebut pintu utama dan pintu samping. Dikiri kanan bangunan terdapat halaman berupa teras yang telah penuh dengan deretan meja dan kursi yang tersusun rapi menunggu para pengunjung (gambar 4.125). Bahkan pada hari-hari tertentu mereka menggelar even yang membuat ruangan ini menjadi sesak dan dipadati oleh pengunjung terutama anak-anak muda. Di halaman ini mereka menghabiskan waktu untuk makan, ngopi, ngobrol, berselferia bersama teman-temannya dan ada yang hanya sekedar duduk diam sambil menerawang entah kemana dengan hpnya. Halaman bangunan ini menjadi ruang terbuka yang menjadi favorit anak-anak

muda untuk menunjukkan ke-exisannya sambil melihat riuhnya jalan raya yang hilir mudik. Yang dapat kita lihat pada gambar 4.125 dan gambar 4.126 halaman 172 berikut.



Gambar 4.125 Area duduk di belakang (SiTea Sitting Area) Pos Bloc



Gambar 4.126 Area parkir belakang khusus roda 2 Pos Bloc

Dari gambar diatas dapat dilihat bahwa, Pemandangan akan lebih eksotik lagi apabila malam hari telah datang, lampu-lampu jalan hidup, penerangan di bangunan-bangunan sekitarnya dan lampu-lampu yang berjalan dari lalu lalangnya mobil di samping halaman tempat duduk pera pengunjung. Namun, saya berfikir apakah mereka merasakan *spirit of place* pada bangun ini? Apakah mereka sadar akan keberadaan bangunan ini? Atau bangunan ini hanya merupakan hanya sebuah tempat untuk mereka berkumpul, makan ngopi dan wadah untuk mereka dapat bertemu.

A. Intangible

a. Aktivitas

Aktifitas yang dilakukan sangat beragam berdasarkan apa kepentingan mereka datang ke mari, ada yang membuat acara, ada yang reuni, jumpa teman, makan tempat nongkrong, ada juga kegiatan yang sangat sering dilakukan oleh anak-anak milenial yaitu membuat konten, tiktok *instagramable*, posting sana sini, selfe yang terkadang menjadi kehebohan tersendiri buat mereka dan menjadi viral dengan suasana yang baru. Kegiatan tersebut dapat dilakukan di luar ruangan, didalam ruangan, di *innercourt* atau bisa juga sebuah ruangan yang *private* yang disediakan berdasarkan keperluannya. Anak-anak muda umur 15 tahun sampai dengan 28 tahun merupakan pengunjung terbanyak datang dan datang lagi berulang kali ke tempat ini.

Di malam hari, pada area taman samping kiri, baik di luar maupun taman di area dalam (belakang rotunda) lebih sering ditempati pengunjung anak muda untuk makan, minum, *nongkrong* dan berswafoto. Banyak anak muda yang berkumpul dan menghabiskan waktu di sore dan malam hari di area taman samping ini karena suasananya yang sejuk dan nyaman serta dapat melihat pemandangan ke arah Kota Medan secara langsung. Dapat dilihat pada gambar 4.127 berikut.



Gambar 4.127 Area duduk di taman samping kanan Pos Bloc

Interaksi sosial dan gaya hidup zaman now pada anak-anak muda menjadi daya tarik terbesar pada bangunan ini. Aktivitas yang ada pada bangunan ini lah yang menjadi magnet bagi para pengunjung terutama anak muda. Namun, aktivitas yang membangkitkan atau mengedukasi para pengunjung sama sekali tidak dirasakan, mereka hanya berfoto pada kota-kota yang tersusun di dinding tanpa tau apa kegunaannya. Mereka hanya merasa aneh, unik, estetik, jadul dan lain sebagainya tanpa ada keterangan dan keingintahuan makna sebuah benda.

b. Memori

Kenangan yang dirasakan hanya yang bersifat kebaruan, suasana yang berbeda. Tempat yang asik untuk ngobrol, ngopi jumpa teman, mengadakan acara dan menghabiskan waktu. Namun untuk penulis, kenangan pernah datang ke bangunan ini untuk mengirim surat kepada teman di Bandung, membeli Prangko dan mengelemnya disudut kanan atas amplop, menunggu pak pos datang untuk menerima balasannya. Banyak kenangan yang dapat diingat dan bukan hanya ingatan namun adanya interaksi yang kita kerjakan membuat kenangan tersebut tetap melekat dihati.

Anak-anak di jaman saya tahun 90-an masih merasakan bagaimana mengirim undian atau lamaran kerja yang kita antarkan ke kantor pos bukan dengan tujuan rumah atau gedung namun dengan kode pos tersendiri seperti PO BOX. Yang nantinya kan dimasukkan oleh pihak pos ke boxnya masing-masing berdasarkan kodenya dan si penerima surat akan datang mengambil surat-surat tersebut dengan kunci yang mereka punya. Kenangan, kegiatan dan banyak lagi historis yang ada pada bangunan ini yang terkadang membuat kita tersenyum untuk mengingatnya. Saya pernah membawa tiga kelas anak-anak SD ke kantor pos besar ini yang pada waktu itu masih berfungsi sekitar tahun 2012, mereka sehari sebelumnya diberi tugas membuat surat kepada ibunya dan menyertakan kepada siapa dituju surat ini dan alamat tujuan dengan lengkap begitu juga pengirimnya kelas berapa dan membawa uang Rp. 3000 atau Rp. 5000. Besok harinya sampai di kantor pos mereka disuruh membeli prangko untuk pengiriman dalam kota dan masing masing anak melengketkan prangko tersebut di kana atas amplop. Setelah itu mereka berjejer memasukkan surat tersebut kedalam kotak pos. Kenangan atau memori itu sangat menyentuh mengingatkan kita dan para orang tua akan waktu itu begitu juga dengan anak-anak. Hal-hal kecil tersebut lah yang membuat kita terikat pada bangunan itu.

Spirit of Place bukan hanya tentang bangunan, kemegahan atau sejarah, namun interaksi pada bangunan tersebut yang menjadi kenangan yang tersimpan di lubuk hati yang membuat kita terikat pada bangunan tersebut. *Spirit of place* yang diperoleh berdasarkan hasil observasi pada Pos Bloc dalam aspek arsitektur adalah menara berbentuk segi enam, lengkungan yang dihiasi sejumlah kaca patri

ruangan rotunda, atap pada bangunan terdiri atas dua 2 jenis, yaitu atap lokal dan arsitektur eropa, atap dengan bentuk segi enam yang menyatu dengan tower, domer, atap sejenis gavel, lampu yang sangat besar tergantung ditengah ruangan, ragam hias ada lorong-lorong, *innercourt* luas, pintu besi bekas ruang bunker, ruang makan, ruang pertunjukan, ruang museum, kantor pos, kios-kios jualan, jendela-jendela yang besar dengan jeruji besi, ruangan sangat tinggi, ada kotak pos tertanam di dinding, teras belakang, teras samping, dan adanya panggung. Sedangkan untuk aspek lansekap adalah Taman yang luas dan nyaman. Untuk aspek *intangible*, pada aspek aktivitas terdapat makan, minum, ngobrol, mendengarkan musik, melihat pameran, menghabiskan waktu, berfoto, bermain TikTok, instagramable, dan kehadiran atau *exist*. sedangkan pada aspek memori didapatkan adalah Nilai arsitektur dan sejarah yang tinggi, Riwayat hidup, Bergaya arsitektur eropa arsitektur modern fungsional (art deco geometric), kualitas pencahayaan dan pengudaran sangat baik, arsitektural colonial yang berakuturasi dengan unsur lokal, mengingat kembali mengenang kota medan tempo dulu, ruang kreatif berbasis komunitas, ruang sudah berubah fungsi, ruang yang lebar dan tinggi, ruang vestibule, ruang yang sudah berubah fungsi, ruang terbuka, interaksi sosial, gaya muda anak milenial, bersifat kebaruan, interaksi yang membuat kenangan, dan interaksi pada bangunan. Berikut merupakan tabel tabulasi *spirit of place* di pos bloc yang penulis sajikan dalam bentuk tabel pada tabel berikut (tabel 4.7).

Tabel 4.7 Tabel Tabulasi Spirit of Place di Pos Bloc

Spirit of Place			
1. Pos Bloc			
Tangible	Arsitekturnya	1. Menara berbentuk segi enam	
		2. Lengkungan yang dihiasi sejumlah kaca patri	
		3. Ruangan rotunda	
		4. Atap pada bangunan terdiri atas dua (2) jenis, atap lokal dan arsitektur Eropa	
		5. Atap dengan bentuk segi enam yang menyatu dengan tower	
		6. Domer	
		7. Atap sejenis gavel	
		8. Lampu yang sangat besar tergantung ditengah ruangan	
		9. Ragam hias berupa burung merpati	
		10. Ada lorong-lorong	
		11. Innercourt luas	
		12. Pintu besi bekas ruang bunker	
		13. Ruang makan	
		14. Ruang pertunjukan	
		15. Ruang museum	
		16. Kantor Pos	
		17. Kios-kios jualan	

		18. Jendela-jendela yang besar dengan jeruji besi 19. Ruangan sangat tinggi 20. Ada kotak pos tertanam di dinding 21. Teras belakang 22. Teras samping 23. Adanya panggung	
	Lansekap	1. Taman yang luas 2. Taman yang nyaman	
Intangible	Aktivitas	1. Makan 2. Minum 3. Ngobrol 4. Mendengarkan music 5. Melihat pameran 6. Menghabiskan waktu 7. Berfoto 8. Bermain tik tok 9. Instagramable 10. Exist	

	Memori	1. Nilai arsitektur yang tinggi 2. Nilai sejarah bangunan 3. Riwayat hidup 4. Bergaya arsitektur Eropaharsitektur modern fungsional (Art Deco Geometrc) 5. Kualitas pencahauaan dan pengudaransangat baik 6. Arsitektural colonial yang beralkuturasi dengan unsur lokal 7. Mengingat Kembali mengenang kotamedan tempo dulu 8. Pos bloc medan 9. Ruang kreatif berbasis komunitas 10. Ruang sudah berubah fungsi 11. Ruang yang lebar dan tinggi 12. Ruang vestibule 13. Ruang yang sudah berubah fungsi 14. Ruang terbuka 15. Interaksi sosial 16. Gaya muda anak melenia 17. Menjadi magnet bagi bahan penunjang 18. Bersifat kebaruan	  

		19. Interaksi yang membuat kenangan 20. Historis yang ada pada bangunan ini 21. Interaksi pada bangunan	

4.3.4 Spirit of Place terhadap Daya Tarik Wisata

4.3.4.1 Spirit of Place Istana Maimun terhadap Daya Tarik Wisata

Berikut merupakan tabel tabulasi wawancara spirit of place pada istana maimun terhadap daya tarik wisata yang penulis sajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut (tabel 4.8)

Tabel 4.8 Tabulasi wawancara “Spirit of Place” pada Istana Maimun terhadap Daya Tarik Wisata

Daya Tarik Wisata	IK 1	Kesimpulan
1. <i>Building Attraction:</i> Keunikan	“Kalau ini (Istana Maimun), menurut saya masih unik, soalnya masih terjaga gitu, bangunannya terus juga unsur melayunya masih kelihatan, juga masih ditinggali sama orang-orang keluarganya, gitu”. “Unsur Melayunya seperti dari warnanya kuning dan hijau” “Ada singgasananya Raja, tempat duduknya dengan ornament” “Istana Kerajaan Deli, Kalau (bangunannya) tebanyang besarnya, luasnya, tapi kan tidak semua bisa dimasuki” “Kalau bangunannya bisa diingat karena baangunannya besar, lapangannya luas warna	1. Warna kuning dan hijau pada bangunan 2. Singgasana Raja 3. Besar dan Luas bangunan 4. Ornamen

Daya Tarik Wisata	IK 1	Kesimpulan
	dan ornamennya unik jadi mudah untuk diingat”	
2. <i>Culture Attraction:</i> Sejarah dan budaya setempat	“Ada live musiknya, mereka menyanyikan lagu Melayu, kalau siang” “Kita bisa liat bapak-bapak itu lagi main alat musik tradisional Melayu”	1. Atraksi alat musik dan lagu Melayu
3. <i>Social Attraction:</i> Lifestyle	“Kalau (Naik skuter) itu gak cocok aja,tapi lucu juga keliling-keliling ngeliatin bangunannya, bermain-main. Kalau jadi tempat rekreasi jalan-jalan dengan teman-teman bisa la...”	1. Tempat bermain 2. Tempat rekreasi
1. <i>Building Attraction:</i> Keunikan	“Istana maimun kan sudah menjadi icon bagi kota Medan dan juga sudah masuk tv, menarik sebagai wisata yang bersejarah”. “Bangunannya langsung nampak seperti Istana. Luas, besar dan megah...”	1. Icon Kota Medan 2. Bangunan Istana 3. Luas besr dan megah
2. <i>Culture Attraction:</i> Sejarah dan budaya setempat	“Didalam ada tempat penyewaan baju adat Melayu, kita juga dihias mereka,kalau perempuan pakai sunting kalau laki-laki pake topi dan keris”. “Kadang-kadang ada yang nyanyi dan menari juga di dalam”. Kita bisa	1. Memperkenalkan pakaian adat Melayu 2. Memperkenalkan musik tradisional 3. Memperkenalkan tarian tradisional

Daya Tarik Wisata	IK 1	Kesimpulan
	liat atau kalaupun kita mau nyanyi juga diboehkan, nanti diiringi mereka.	
3. <i>Social Attraction:</i> Lifestyle	“Kita bisa berfoto di dalam maupun diluar bangunan ini”. “Kalau saya suka bawa anak saya main sepeda atau skuter disini, murah kok cuma 20 ribu 25 menit kayaknya.” “Bisa sebagai tempat bermain bagi anak-anak, tempatnya nyantai, semua orang bisa masuk mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, semakin banyak permainan jadi orang betah”	1. Tempat berfoto 2. Tempat bermain 3. Dibuka untuk umum
1. <i>Building Attraction:</i> Keunikan	“Bangunan ini punya banyak cerita historic”	1. Bangunan Historis tapi tidak dikemas dengan baik
2. <i>Culture Attraction:</i> Sejarah dan budaya setempat	“Adanya live music itu sudah bagus, Tapi jangan sampai sekali jalan besok-besok tidak ada. Orang akan kecewa”. “maunya bekerja sama dengan sekolah-sekolah dijembatani dinas Pendidikan. Biar acara seperti itu bisa kontiniu”.	1. Live music 2. Kerjasama dengan dinas agar kegiatan terus berjalan.
3. <i>Social Attraction:</i> Lifestyle	“ Membuat tampilan-tampilan budaya Melayu dari sekolah-	1. Membuat acara yang terjadwal dan dapat dikunjungi

Daya Tarik Wisata	IK 1	Kesimpulan
	sekolah, kan jadi meriah”	oleh masyarakat umum.
	“Bisa diliat turis yang datang, masyarakat umumpun bisa melihat”	2. Tempat bermain 3. Memanfaatkan teknologi digital
	“Orang jadi banyak datang meliat pertunjukan. Jadi tempat wisatanya hidup dan meriah setiap sebulan atau seminggu sekali, giliran tapi tetap kontiniu”	
	“Bangunan ini purposenya harusnya nggak ini bukan lagi untuk liat sejarahnya, tapi jadi titik ngumpul, ngobrol dan jalan-jalan dan menyewa mainan”.	
	“Memang jadi lebih rame tapi bukan lagi untuk melihat bangunan sejarahnya aja tapi lebih banyak rekreasinya aja”	
	“anak sekarang semua kegiatan difoto, nah... itukan bisa jadi promosi gratis”	
1. <i>Building Attraction:</i> Keunikan	“Banyak sekali seharusnya yang bisa menjadikan istana maimoon ini menarik” “Terutama dari Historis Kesultanan Deli.Bagaimana raja ingin	1. Istana yang megah, besar dan mewah 2. Lapangannya lebar dan luas

Daya Tarik Wisata	IK 1	Kesimpulan
	menghadiahkan istana ini untuk permaisurinya. Ceritanya hampir sama dengan Taj Mahal di India, ada di Medan, kan itu jadi sesuatu ketertarikan “. “Semua orang yang berkunjung ke Medan mau liat Istana Maimoon” “Istana yang megah, besar dan mewah. Lapangannya lebar dan luas”	
2. <i>Culture Attraction:</i> Sejarah dan budaya setempat	“Namun terkadang beberapa kali saya perhatikan ada kegiatan yang bertentangan dengan yang seharusnya ditampilkan di istana” “Membuat kurangnya kewibawaan Istana”	1. Kegiatan seharusnya disesuaikan dengan wibawa Istana
3. <i>Social Attraction:</i> Lifestyle	“Mulai berubah pola masyarakat yang dating ke sana ya...” “Walaupun rame bukan mau melihat sejarah lebih banyak menjadi tempat berwisata”	1. Bangunan historis yang berubah menjadi tempat wisata

4.3.4.2 Spirit of Place Tjong A Fie terhadap Daya Tarik Wisata

Berikut merupakan tabel spirit of place pada Tjong A Fie mansion terhadap daya tarik wisata yang penulis sajikan pada tabel berikut (tabel 4.9).

Tabel 4.9 Tabulasi wawancara “Spirit of Place” pada Tjong A Fie Mansion terhadap Daya Tarik Wisata

Daya Tarik Wisata	IK 3	Kesimpulan
1. <i>Building Attraction:</i> Keunikan	“Bangunan Tjong A Fie itu bangunan yang unik karena, kaya zaman sekarang kan kita nyari bangunan yang kaya <i>vibes</i>-nya kaya zaman dulu kan susah ya, karena sekarang banyak mall-mall. Rumahnya kayak rumah dicina tapi warnanya Hijau. Ornamennya unik jadi gampang diingat Yang paling ingat areal tengah yang terbuka.” “Ruang lantai 2 duku katanya tempat ruang dansa, mewah kali”.	1. Rumah bergaya Cina 2. Warnanya hijau 3. Jendelanya besar 4. Ruang Dansa yang mewah
2. <i>Culture Attraction:</i> Sejarah dan budaya setempat	“Katanya ada acara sembahyang tapi gak boleh kita liat, sakral hanya orang tertentu aja, sayang juga”.	1. Acara adat tapi tidak boleh dilihat 2. Kekecewaan tidak dibolehkan masuk
3. <i>Social Attraction:</i> Lifestyle	“Kurang ya... kita boleh sih duduk-duduk disini tapi karena spacenya kecil jadi paing istirahat sebentar sebelum pulang, gak enak juga lama-lama”. “Paling foto-foto”	1. Kurang nyaman 2. Berfoto-foto
1. <i>Building Attraction:</i> Keunikan	“Rumahnya bernuansakan Melayu, Eropa dan Cina” “Pengunjung disambut dengan 2 patung singa yang berada di gerbang depan, terus ada gapurnya dengan atap berwarna merah, kalau kita lihat banyak ornamen dan lukisan burung di gapurnya. Kesannya jadi keren” “Pintu di gapurnya dari papan warna hijau dan bisa dilipat” “Kalau dipandang dari luar langsung terlihat deretan jendela-jendela yang besar berwarna hijau dan terbuka” “Di dalam bangunan ada ruang dansa yang mewah dengan plafon yang tinggi	1. Rumah bergaya Melayu, Eropa dan Cina 2. Patung Singa 3. Gapura berwarna merah dengan ornament dan lukisan 4. Pintu kayu lipat berwarna hijau 5. Jendelanya besar 6. Ruang Dansa yang mewah bergaya Eropa

Daya Tarik Wisata	IK 3	Kesimpulan
	yang dihiasi oleh ornamen Eropa, ada kursi-kursi dan barang-barang antik lainnya yang membuat ruangan itu terkesan <i>aesthetic</i> ”	
2. <i>Culture Attraction:</i> Sejarah dan budaya setempat	“Dalam bangunan ini ada ruangan untuk sembahyang atau doa, tapi kita enggak boleh liat, padahalkan seru kalau kita bisa masuk. Jadi kita berandai-andai ada apa disitu. Mungkin seperti di filem-filem kan” “Mungkin ada dupa untuk doa kan dari wanginya bisa buat kita merinding” “Diwahana rumah hantu aja orang jadi banyak yang mau liat, padahal tau ecek-ecek ya kan, tapi banyak aja yang mau dating rasakan suasananya”.	1. Ruangan Sembahyang tidak bisa di lihat atau akses 2. Kekecewaan tidak dibolehkan masuk
3. <i>Social Attraction:</i> Lifestyle	“Ada sih tempat duduk-duduk tapi kurang nyaman aja, paling Foto-foto buat kenangan atau ngasi tunjuk ke teman-teman”.	1. Kurang nyaman 2. Berfoto-foto
1. <i>Building Attraction:</i> Keunikan	“Bangunannya pasti sudah unik karena di desain dengan menyatukan 3 budaya, ada Melayu, Eropa dan Cina” “Banyak orang kagum dengan ruang dansa (<i>balairung</i>) tapi kurang terawat dan orang-orang yang masuk juga dibatasi ga boleh terlalu banyak karena khawatir struktur bangunannya sudah lama dan hanya dari kayu” “Maunya begitu masuk sudah terasa apakah itu wangi dupa atau guide nya pakai baju Chinese di depan, jadi itu kan bisa membuat kesan yang melekat pada pengunjung”	1. Rumah bergaya Melayu, Eropa dan Cina 2. Kekecewaan terhadap kurangnya mengekspos keunikan yang ada di bangunan 3. Kurang terawat 4. Promosinya masih klasikal
2. <i>Culture Attraction:</i> Sejarah dan budaya setempat	“Ada acara-acara adat atau acara-acara tradisional tapi pengunjung tidak boleh masuk, padahal itu bisa jadi daya tarik wisata yang cukup diminati baik oleh masyarakat lokal maupun mancanegara” “Kan keren kalau kita dating bisa menyalakan dupa, lilin doa, sehingga membuat pengunjung teringat. Dengan begitu kegiatan itu bisa diceritakan ke teman-temannya dan keluarganya, dan itu	1. Kekecewaan terhadap promosi yang klasikal 2. Kekecewaan terhadap kegiatan yang dilakukan untuk pengunjung 3. Pengunjung hanya mendapatkan pengalaman

Daya Tarik Wisata	IK 3	Kesimpulan
	akan menjadi kenangan yang melekat bagi pengunjung” “Atau bisa jadi pengunjung diperbolehkan memakai salah satu atribut atau pakaian tradisional cina jadi kegiatan itu berbekas dengan para pengunjung”	mendengar dan melihat saja
3. <i>Social Attraction: Lifestyle</i>	“Kurang nya Story telling, coba cerita nya di kemas dengan agak sedikit wah, kan orang-orang akan lebih <i>exciting</i> untuk dating seperti diluar diluar negeri kan seperti itu jadi orang banyak berkunjung” “Katanya da cafenya ya tapi kalau di belakang orang merasa tidak nyaman disitu, seharusnya dibuat di depan paling tidak orang-orang bisa menikmati ahalmn depannya” “Orang cuma foto-foto aja jadinya, padahal itu bisa diupload ke Instagram jadi kan promosinya lebih luas”	1. <i>Story telling</i> tidak dikemas dengan baik 2. Kurang nyaman 3. Berfoto-foto
1. <i>Building Attraction: Keunikan</i>	“Bangunannya sangat banyak yang bisa kita jadikan pelajaran, baik sejarahnya, ornamennya, maupun ruangan-ruangan yang ada di dalamnya” “Sangat unik untuk diperlihatkan dan dipelajari namun, kurangnya aktifitas di dalam yang membuat pengunjung datang Kembali”	1. Rumah bergaya Cina 2. Warnanya hijau 3. Jendelanya besar 4. Ruang dansa yang mewah
2. <i>Culture Attraction: Sejarah dan budaya setempat</i>	“Tradisi cina sangat banyak sebenarnya tapi mereka pihak pengelola tidak membuka kegiatan tersebut untuk umum dikarenakan adanya faktor ritual atau keramat. Jadi kalau ada hari-hari besar mereka malah menutup bangunan tersebut, khusus untuk keluarga saja”	1. Acara adat tapi tidak boleh dilihat 2. Kekecewaan tidak dibolehkan masuk
3. <i>Social Attraction: Lifestyle</i>	“Kurang kegiatan atau aktifitas yang dilakukan di bangunan tersebut yang melibatkan pengunjung dan terlebih lagi dengan uang masuk yang relative besar sebenarnya untuk per orangnya dengan hasil hanya mendengar dan melihat saja membuat pengunjung berpikir ulang untuk masuk” “Orang itu suka kalau ada sesuatu yang bisa dibawa atau dilakukan, tapi kalau	1. Kurang nyaman 2. Berfoto-foto

Daya Tarik Wisata	IK 3	Kesimpulan
	hanya untuk mendengar, melihat dan berfoto rasanya tidak sebanding dengan apa yang mereka harapkan”	

4.3.4.3 Spirit of Place Pos Bloc terhadap Daya Tarik Wisata

Berikut merupakan tabel tabulasi wawancara spirit of place pada pos bloc terhadap daya tarik wisata yang penulis sajikan pada tabel berikut (tabel 4.10).

Tabel 4.10 Tabulasi wawancara “Spirit of Place” pada Pos Bloc terhadap Daya Tarik Wisata

Daya Tarik Wisata	IK 5	Kesimpulan
1. <i>Building Attraction:</i> Keunikan	“Uniknya bangunan ini adalah bangunan tua (<i>heritage</i>) peninggalan Belanda” “Fungsi bangunan ini dulunya sebagai kantor pos”	1. Bangunan <i>heritage</i> 2. Bangunan Kantor pos
2. <i>Culture Attraction:</i> Sejarah dan budaya setempat	“Ada sih museum tapi hanya sedikit informasi tentang fungsi bangunan” “Tidak ada yang khusus untuk budaya nya. Jadi saya tidak tau”	1. Informasi fungsi bangunan sangat sedikit 2. Tidak mengetahui sejarah bangunan
3. <i>Social Attraction:</i> Lifestyle	“Bangunan ini mewadahi berbagai komunitas di Kota Medan” “Banyak tempat untuk kita bisa berkreasi disini dengan mengadakan pameran, <i>fans club</i> , <i>battle dance</i> , dan komunitas fotografi semua kumpul disini” “Tempat ini menjadi <i>basecamp</i> nya anak-anak muda, <i>hangout</i> , ngopi, dan nongkrong” “Mudah dijangkau anak-anak muda karena berada di pusat kota”	1. Tempat berbagai komunitas 2. Ajang kreativitas terutama bagi komunitas anak-anak muda 3. Tempat <i>hangout</i> bagi anak-anak muda 4. Mudah diakses
1. <i>Building Attraction:</i> Keunikan	“Bangunan <i>heritage</i> berfungsi sebagai kantor pos” “Ada <i>Innercourt</i> nya yang nyaman”	1. Bangunan <i>heritage</i> berfungsi sebagai kantor pos 2. Rotunda

Daya Tarik Wisata	IK 5	Kesimpulan
	“Pintu-pintunya juga masih yang lama, dengan ukuran yang besar dan terbuat dari material kayu” “Ada 3 ruangan bekas <i>bunker</i> yang dialihfungsikan menjadi cafe, tapi tidak merubah dinding dan pintu besinya”	3. <i>Innecourt</i> 4. Pintu-pintu yang besar terbuat dari kayu 5. Ruangan <i>bunker</i> yang dialihfungsikan
2. <i>Culture Attraction:</i> Sejarah dan budaya setempat	“Kurangnya ada ya bu, kayaknya sama sekali tidak dibuat walaupun ada museum kantor pos nya”	1. Tidak adanya aktifitas sejarah
3. <i>Social Attraction:</i> Lifestyle	“Fungsi bangunan lebih banyak untuk anak-anak muda, tempat hangout, kita bisa berkumpul dan ngobrol berjam-jam disini” “Kalau kegiatan ini dilakukan di mall kesannya kurang enak, hanya jadi tontonan. Tapi kalau disini mereka jadi lebih nyaman, karena komunitas mereka diakui dan tidak dianggap aneh karena yang dating kan anak-anak muda yang mengikuti perkembangan zaman” “Bangunan ini menjadi tempat eksistensi anak muda, bisa berfoto-foto dengan spot foto yang <i>instagramable</i>, atau membuat konten youtube dan tiktok”	1. Wadah bagi anak-anak muda <i>hangout</i> 2. Kegiatan yang dilakukan anak-anak muda 3. Lebih nyaman 4. Eksis 5. Menjadi <i>memory collective digital</i>
1. <i>Building Attraction:</i> Keunikan	“Keramaiannya (<i>crowd</i>) sudah dapat hanya tinggal memberikan nuansa yang berbeda setiap minggu” “Wadah untuk anak muda dan kreatifitas”	1. Adanya keramaian (<i>crowd</i>) 2. Wadah untuk anak muda dan kreatifitas
2. <i>Culture Attraction:</i> Sejarah dan budaya setempat	“Kurang memberikan edukasi sejarah, baik sejarah bangunan maupun sejarah fungsi bangunan”	1. Kurang adanya edukasi sejarah bangunan dan fungsi
3. <i>Social Attraction:</i> Lifestyle	“Tempat anak muda muda berkumpul” “Banyak yang menghabiskan waktu di tempat ini walupun hanya sekedar nongkrong atau ngobrol”	1. Tempat anak-anak muda 2. Tempat nongkrong 3. Kegiatan hiburan (<i>entertainment</i>) yang

Daya Tarik Wisata	IK 5	Kesimpulan
	“Kegiatan yang dilakukan lebih banyak yang bersifat <i>entertainment</i> tapi <i>culture</i> nya ga dapat” “<i>Ambiance</i> nya berubah” “Bangunan ini menjadi tempat eksistensi anak muda, bisa berfoto-foto dengan spot foto yang <i>instagramable</i>, atau membuat konten youtube dan tiktok”	dikhususkan untuk anak muda 4. <i>Ambiance</i> nya berubah 5. Eksis 6. Menjadi <i>memory collective digital</i>
1. <i>Building Attraction: Keunikan</i>	“Mudah diakses oleh pengunjung terutama oleh anak-anak muda karena lokasinya sangat strategis, berada di tengah kota” “Bangunan yang sangat banyak menyimpan sejarah, baik dari bangunan itu sendiri maupun fungsinya. Namun tidak diinformasikan kepada pengunjung dengan baik”	1. Mudah diakses 2. Kekecewaan terhadap kurangnya informasi mengenai sejarah dan fungsi bangunan
2. <i>Culture Attraction: Sejarah dan budaya setempat</i>	“Kurangnya edukasi atau kegiatan yang melibatkan atau untuk mengenang sejarah maupun fungsi bangunan” “Banyak aktifitas yang bisa dibuat untuk mengingat Kembali sejarah dan fungsi bangunan”	1. Kurangnya edukasi kepada pengunjung terhadap sejarah dan fungsi bangunan 2. Kurangnya aktifitas untuk mengingat kembali sejarah dan fungsi bangunan
3. <i>Social Attraction: Lifestyle</i>	“Bangunan ini hanya diperuntukkan untuk kegiatan <i>entertainment</i> yang meninggalkan latar belakang dari sejarah dan fungsi bangunan” “Dampak dari aktifitas dan kegiatan yang ada sekarang mengubah <i>ambiance</i> yang tadinya ada menjadi tidak ada” “Sesuai dengan perkembangan zaman terutama dikalangan anak muda, bangunan ini hanya menjadi spot foto yang <i>instagramable</i> tanpa mengetahui arti penting yang ada pada sejarah dan fungsi bangunan”	1. Sebagai wadah <i>entertainment</i> 2. Suasana (<i>ambiance</i>) yang lama berubah 3. Tempat untuk anak-anak muda 4. Menjadi <i>memory collective digital</i> namun dengan makna yang berbeda

BAB V

HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Profil Informan Kunci

Informan kunci terdiri dari 11 orang yang terbagi atas 6 orang pengunjung, 3 orang pengelola tiap-tiap bangunan, dan satu informan kunci dari organisasi Asita dan 1 informan kunci dari akademisi. seluruh informan kunci ini dianggap mampu menjawab pertanyaan terkait *Spirit of Place* yang ada pada tiga bangunan yang sedang diteliti. Informan kunci 1, 2, 4, 5 dan 6 yaitu pengunjung dari ketiga bangunan ini merupakan masyarakat yang tinggal di berbagai wilayah di Kota Medan, sedangkan informan kunci 3 berdomisili di luar Kota Medan dan sedang melakukan studi di Kota Medan, sehingga untuk saat ini sementara tinggal di Kota Medan. Latar belakang informan kunci bervariasi, mulai dari Siswa Sekolah Menengah Atas, Mahasiswa di salah satu institut dan universitas di Kota Medan hingga Ibu Rumah Tangga. Satu dari 6 informan kunci pengunjung, yaitu Informan Kunci 1 merupakan Siswa di SMA Brigjend Katamso yang berlokasi di Jl. Sunggal, kemudian 3 dari 6 informan kunci, yaitu informan kunci 2, 3 dan 6 merupakan mahasiswa dari berbagai institut/universitas di Kota Medan yang sering mengunjungi bangunan heritage yang sedang diteliti. Informan kunci 5 merupakan salah satu panitia event organizer JKT48 *afterparty-show* pada saat event tersebut berlangsung di Pos Bloc. Sedangkan untuk informan kunci 2, merupakan ibu rumah tangga yang sering mengajak anaknya berwisata di Istana Maimun.

Jenis kegiatan dan tujuan berwisata tiap informan kunci pun beragam. Pada bangunan Istana Maimun, saat dihipir informan kunci 1 sedang berkumpul bersama teman-teman sekelasnya untuk merwisata, menikmati sore hari di area lapangan Istana Maimun sambil mengerjakan tugas sekolah yang diberikan oleh guru mereka yang juga masih berhubungan dengan Istana Maimun. Informan kunci 1 mengaku bahwa ia telah 3 kali ke Istana Maimun, 2 kali masuk ke istana dan 1 kali hanya berupa kunjungan di area lapangan saja. Selain itu, informan kunci 1 mengatakan sering melewati Jl. Brigjend Katamso, dimana Istana Maimun berada.

Sedangkan untuk informan kunci 2, merupakan seorang ibu rumah tangga yang sedang mengajak keluarga berwisata ke Istana Maimun dan mengajak anaknya bermain, berlari dan menikmati suasana lapangan luas dan hijau yang ada di depan Istana Maimun.

Informan kunci 2 mengaku bahwa ia dahulu pernah tinggal di area belakang Istana Maimun dan sejak kecil sering berkegiatan di area sekitar istana bersama anak lainnya. Informan kunci 2 juga mengatakan banyak kenangan yang diingat selama masih tinggal di area belakang istana. Namun untuk saat ini, informan kunci 2 sudah pindah ke kawasan Marelan, sehingga hanya sesekali saja berkunjung ke Istana Maimun di saat senggang untuk berkumpul bersama keluarga.

Untuk informan kunci yang mengunjungi Tjong A Fie Mansion yaitu informan kunci 3 dan 4. Informan kunci 3 merupakan salah satu mahasiswa PPG (Pendidikan Profesi Guru) Prajabatan di LPTK UMN yang sedang berkunjung bersama satu temannya. Mereka berdua berkunjung di sore hari dengan tujuan mengenang Tjong A Fie dari salah satu karya musikalisasi puisi teman mereka yang menceritakan kisah hidup Tjong A Fie. Sedangkan informan kunci 4 merupakan salah satu mahasiswi Psikologi Universitas Sumatera Utara yang sedang menempuh semester 6, yang sedang berwisata mengingat masa lalu di Tjong A Fie Mansion bersama ibunya pada masa lalu. Kemudian di Pos Bloc, terdapat 2 pengunjung sebagai informan kunci yaitu informan kunci 5 dan 6. Informan kunci 5 merupakan salah satu panitia event show JKT48 yang sedang memantau kelangsungan acara di salah satu hall Pos Bloc. Informan kunci 5 mengaku sudah sering melakukan event di berbagai tempat, namun baru event ini yang dilaksanakan di Pos Bloc. Informan kunci 5 mengatakan sudah mengunjungi Pos Bloc bahkan dari masih menjadi kantor pos, sehingga dapat merasakan perbedaan suasana yang terjadi pada saat masih berupa kantor pos dengan sudah menjadi Pos Bloc. Sedangkan informan kunci 6, merupakan salah satu alumni mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Sumatera Utara yang sedang melakukan reuni bersama teman sekolah menengah pertama (SMP) di Pos Bloc. Informan kunci 6 mengatakan memiliki ikatan yang kuat dengan Pos Bloc karena kakeknya merupakan salah satu mantan kepala Pos Indonesia Medan yang pernah menjabat dahulu, sehingga ia mengaku sering berkunjung sejak bangunan Pos Bloc masih menjadi Kantor Pos Indonesia.

Untuk informan kunci 7 8 dan 9 merupakan pengelola dari ketiga bangunan heritage ini, diantaranya informan kunci 7 merupakan pengelola dari istana maimun yang juga salah satu keturunan dari Kesultanan Deli. Informan kunci 8 merupakan Guide tour Tjong A Fie yang sudah bekerja kurang lebih 1 tahun, sedangkan informan kunci 9 merupakan pengelola Pos Bloc yang diwakili oleh salah satu pengelola dari PT Ruang Kreasi Pos. Ketiga informan kunci pengelola tersebut dianggap dapat memberikan informasi yang sesuai dengan topik pembahasan penelitian ini terkait *Spirit of Place* pada masing-masing

bangunan.

Untuk informan kunci 10 dan 11, merupakan informan yang diperlukan untuk proses triangulasi, berasal dari organisasi kepariwisataan dan juga sejarawan/akademisi yang memahami bangunan heritage sebagai salah satu destinasi wisata di Kota Medan, dan dianggap dapat memberikan informasi terkait bangunan heritage yang sedang diteliti melalui sudut pandang lain. Informan kunci 10 merupakan salah satu anggota Organisasi ASITA (*Association of The Indonesian Tours and Travel Agencies*). Informan kunci 11 merupakan akademisi juga berprofesi sebagai sejarawan, pengajar, ahli filologi Indonesia, Ketua Pusat Studi Sejarah dan Ilmu-Ilmu Sosial (Pussis) Universitas Negeri Medan (Unimed), dan Ketua Asosiasi Museum Indonesia (AMI) Sumatera Utara. Berikut merupakan profil informan kunci yang penulis sajikan pada tabel berikut (tabel 5.1).

Tabel 5.1 Profil Informan Kunci

Kode	Informan Kunci	Gender	Pekerjaan	Jumlah Kunjungan
	Nama			
IK-1	Nathan	LK	Siswa SMA	3 kali
IK-2	Ibu Ayu	PR	Ibu Rumah Tangga	>3 kali
IK-3	Dama	PR	Mahasiswa	3 kali
IK-4	Wulan	PR	Mahasiswa	2 kali
IK-5	Audra	LK	Panitia EO	2 kali
IK-6	Wina	PR	Mahasiswa	>3 kali
IK-7	Bapak Tengku Reizan Ivansyah	LK	Pengelola	-
IK-8	Alvin	LK	Guide Tour	-
IK-9	Ibu Anggi	PR	Pengelola	-
IK-10	Ibu Dewi	PR	Organisasi	-
IK-11	Bapak Dr. Phil. Ichwan Azhari, M.S	LK	Akademisi	-

5.2 *Spirit of Place* pada Bangunan Heritage di Kota Medan

5.2.1 Istana Maimun

Saat ini, Istana sudah menjadi museum dan tempat tinggal bagi keluarga keturunan Kesultanan Deli. Jika dilihat dari bentuk dan tampilan bangunan Istana maimun ini memiliki pesan-pesan yang tidak terlihat secara langsung, namun dari segi komunikasi secara visual, bangunan Istana Maimun juga memiliki banyak informasi tentang masa kejayaan, kepemimpinan dan keberadaan kesultanan melayu baik dari segi tampilan maupun interior bangunan yang dimilikinya (gambar 5.1), dan memiliki daya tarik tersendiri terutama sebagai bukti perjalanan sejarah dalam tokoh penguasa dan kebudayaan Kota Medan itu sendiri (Nasution, dkk. 2023).

5.2.1.1 *Spirit of Place* ditinjau dari aspek tangible: Arsitektur dan Lansekap

a. Bangunan Peninggalan Sejarah

Istana Maimun yang dulunya difungsikan sebagai gedung untuk menjamu tamu kesultanan Melayu Deli dan Peletakan batu pertama istana dimulai pada 24 Agustus 1888 dan selesai pada tahun 1891, yang berarti Istana Maimun sudah dibangun sejak 1888, didesain oleh Ir. Kapten Th. Van Erp dan di bawah koordinasi *BOW*, salah satu nama arsitek *BOW* yang disebutkan adalah A.P. Melchior (Sitorus, dkk. 2020).

Berdasarkan hasil wawancara dengan 2 (dua) pengunjung Istana Maimun mengenai letak kesejarahan Istana Maimun, salah satu pengunjung, yaitu Ibu Ayu, seorang Ibu Rumah Tangga yang sedang mengajak keluarganya menikmati sore hari di Istana Maimun memaparkan bahwa Istana Maimun merupakan salah satu sumber pengetahuan mengenai budaya Melayu, ilmu-ilmu mengenai sejarah istana Melayu, dan pengetahuan mengenai baju adat melayu yang ada di dalamnya. Istana Maimun juga merupakan salah satu ikon Kota Medan yang sering masuk televisi nasional maupun internasional, sehingga bangunan ini paling menarik sebagai wisata yang bersejarah. Berikut merupakan gambar interior istana maimun yang penulis sajikan pada gambar 5.1 halaman 196 berikut.



Gambar 5.1 Interior Istana Maimun

“Istana maimun kan sudah menjadi icon bagi kota Medan dan juga sudah masuk tv, udah banyak dilihat pengunjung dari mana saja, sampai luar negeri juga kesini. Menarik sebagai wisata yang bersejarah.”
(Ibu Ayu, Ibu rumah tangga)

Selain Ibu Ayu, banyak pengunjung yang sedang beraktivitas di sekitar area lapangan Istana Maimun. Pengunjung lainnya yang juga mengunjungi Istana Maimun adalah Nathan Silaen. Nathan merupakan salah satu siswa kelas 12 SMA Yayasan Perguruan Brigjen Katamso yang sedang berkumpul bersama teman-temannya dan juga sedang mengerjakan tugas mengumpulkan respon pengunjung terhadap bangunan Istana Maimun dengan pengunjung di sekitarnya. Berbeda dengan Ibu Ayu, Nathan mengatakan tidak begitu mengetahui sejarah dan silsilah dari Kesultanan Deli. Banyak informasi mengenai sejarah dan silsilah Kesultanan Deli yang tidak dipaparkan (gambar 5.2). Banyak dari pengunjung yang tidak mengetahui bagaimana sejarah kekuasaan Kesultanan Deli di Kota Medan pada zaman dahulu. Namun, bangunan Istana yang masih kokoh, benda peninggalan yang ada di dalam istana, serta penerapan warna kuning dan ornamen Melayu yang masih ada merupakan salah satu bukti sejarah Kesultanan Deli yang masih dapat dirasakan pada bangunan Istana Maimun.

“Kalau ini (Istana Maimun), menurut saya masih unik, soalnya masih terjaga gitu, terus juga unsur melayunya masih kelihatan, juga masih ditinggali sama orang-orang keluarganya, gitu.”

(Nathan Silaen, 17 tahun, Siswa SMA Brigdjen Katamso)

Bapak Reizan selaku pengelola mengatakan, pada dasarnya wisatawan lokal dan mancanegara datang ke Istana Maimun untuk mengetahui Sisi sejarahnya. Istana Maimun sangat erat kaitan dengan sejarah masa lampau akan kebesaran dan masa pemerintahan Kesultanan Deli khususnya di kota Medan, berbanding lurus dengan pernyataan Rukayah et.al. (2020) yang menyatakan sejarah dan geografis, festival, dan ruang kehidupan sehari-hari adalah tiga komponen paling representatif untuk *spirit of place*. Adapun salah satu foto di istana maimun terdapat pada gambar 5.2 berikut.



Gambar 5.2 Salah satu foto di Istana Maimun

“Jadi kalau saya bilang, pada dasarnya orang-orang datang kesini intinya untuk mengetahui sejarahnya. Istana Maimun ini ada kaitannya dengan sejarah mas lampau.” (Bapak Reizan, Pengelola Istana Maimun)

Menurut Bapak Reizan, ‘Maimun’ dalam bahasa Arab artinya ‘berkah’, sehingga Istana Maimun diharapkan menjadi suatu keberkahan bagi setiap masyarakat baik bagi keluarga keturunan Kesultanan Deli maupun masyarakat di kota Medan, maka dari itu hampir setiap hari Istana Maimun Selalu dikunjungi oleh wisatawan.

“Jadi kata maimun itu dalam bahasa Arab itu artinya “berkah” jadi saya sendiri dari kecil tinggal disini kan, setiap hari hampir tidak pernah kosong pengunjung. Walaupun covid kemarin dilarang orang keluar, tetap ada aja yang datang. Hujan lebat gimana pun lebatnya, ada aja yang datang. Seperti memaksakan diri harus kemari.” (Bapak Reizan, Pengelola Istana Maimun)

Sejarah dari bangunan Istana Maimun ini tidak jauh dari sejarah berdirinya kota Medan. Menurut Reizan, sudah terdapat keracunan informasi mengenai berdirinya kota Medan. Menurut Guru Patimpus, Kota Medan berdiri pada tahun 1590, sedangkan menurut buku sejarah yang dibaca oleh Bapak Reizan, Kota Medan baru ada di tahun 1918, yang berarti ratusan tahun kemudian setelah pendapat dari Guru Patimpus, sehingga kerancuan informasi tersebut dapat memberikan dampak berupa terhambatnya pembangunan Istana Maimun oleh pemerintah.

“Sejarah maimun ini gak lari dari sejarah Kota Medan. Nah sejarah kota Medan sendiri sebenarnya rancu. Jadi medan itu umurnya udah ratusan tahun, berdiri tahun 1590 katanya, zama guru patimpus. Sementara kalau saya buka buku sejarah, Medan itu baru ada tahun 1918, berarti ratusan tahun kemudian baru ada Medan. Tapi sekarang ini sebetulnya kaitan sejarah masa dulu dengan maimun ini besar. Dampaknya kaya sekarang ini lah, kita mau membangun istana maimun ini terhambat sama pemerintah.” (Bapak Reizan, Pengelola Istana Maimun)

Salah satu fenomena yang terjadi di Istana Maimun adalah banyaknya pedagang-pedagang mainan dan penyewa baju Melayu yang semakin banyak tiap tahunnya yang memenuhi ruangan-ruangan di Istana Maimun, sehingga banyak pengunjung yang merasa kecewa terhadap tampilan Istana Maimun yang tidak bisa dinikmati seluruh aspek arsitekturnya akibat tertutupi oleh para pedagang dan penyewa baju Melayu. Banyak pengunjung mengeluh atas fenomena ini dan sangat menyayangkan hal ini terjadi di cagar budaya yang seharusnya dirawat dan dilindungi. Adapun salah satu foto singgasana di istana maimun terdapat pada 5.3 halaman 199 berikut.



Gambar 5.3 Singgasana di Istana Maimun yang megah

“Jadi kita bicara icon kota Medan, kalau dipandang dari icon kota Medan ya semua bangga lah. Tapi sebetulnya kalau sekarang ini orang itu lebih banyak yang kecewa, karena gak seperti yang dibayangkan. Jadi kan kalau kesini yang mau dilihat itu dinding itu nuansanya itu emang bercorak eropa, Arab gitu kan, nah itu tertutup oleh pedagang-pedagang yang berjualan disitu. Jadi terkesan, masuk itu hanya untuk melihat orang jualan gitu. Mereka itu inginnya nampak lah nuansa jaman dulu itu ada disini. Tapi sekarang ini, nampaknya sejarah udah bergeser, jadi banyak yang salah sebenarnya sejarah ini ke pengujung.” (Bapak Reizan, Pengelola Istana Maimun)

Menurut pengelola Istana Maimun, masyarakat sebagai wisatawan lebih tertarik untuk datang ke Istana Maimun untuk melihat bangunan bersejarah atau bangunan *heritage*, dan peninggalan Sultan Deli berupa benda pusaka dan pembangunan istana sebagai salah satu ikon kota Medan. Menurut Bapak Reizan, seharusnya Istana Maimun harus dijaga sebagaimana aturan yang telah ditetapkan untuk bangunan cagar budaya dan sebagai bangunan bersejarah di kota Medan.

“Ya, lebih ke sejarahnya, heritage, orang-orang kan mau lihat peninggalan Sultan Deli itu apa-apa aja, gimana Sultan di sini tuh Itu kan harusnya dijaga ini kan cagar budaya jadi ya banyak pengunjung yang sebenarnya lebih mengharapkan sejarahnya unsur-unsur sejarah kesultanan Deli itu tapi itulah banyak yang kecewa dengan keadaan

yang sekarang ini karena saya sendiri pun masih sulit untuk mengubah ini berusaha juga.” (Bapak Reizan, Pengelola Istana Maimun)

Ibu Dewi selaku salah satu anggota dari organisasi ASITA mengatakan, Istana Maimun merupakan salah satu destinasi wisata yang hingga saat ini masih menjadi primadona di Kota Medan. Namun, beberapa hal yang diterima pengunjung sebagai bangunan yang bersejarah tidak lagi memberikan unsur kesejarahan bagi pengunjung. Ibu Dewi berpendapat, suasana megah seperti zaman kepemimpinan Kesultanan Deli di masa lalu sudah tidak bisa didapatkan lagi oleh wisatawan yang berkunjung ke Istana Maimun. Bangunan Istana Maimun yang tidak berubah dan tidak diperbaiki, khususnya pedagang-pedagang yang masih berjualan di area dalam istana tidak juga di relokasi sehingga *ambience* dari istana itu sendiri mulai memudar. Ibu Dewi menganggap energi dari tiap-tiap benda pusaka itu harus dirawat sehingga dapat memancarkan energi positif bagi semua yang merasakannya.

“Apanya, nggak dapet *ambience*-nya juga kurang, apa ya nggak ada, gitu-gitu aja yang gitu-gitu aja nggak dapet gitu. Kenapa? ini lagi-lagi ya kenapa terserah sama kita orang Indonesia, mereka pun nggak rawat. Setiap benda itu kan punya energi, kayu ini punya energi loh, terlepaslah dari itu dibilang apa, kalau nggak dirawat energinya, cabut, kosong dia. Coba kalau dikasih bunga hidup.” (Ibu Dewi, Organisasi ASITA)

Sedangkan menurut Bapak Dr. Phil. Ichwan Azhari, M.S, selaku Akademisi dari UNIMED mengatakan, Istana Maimun tidak seperti istana lainnya yang memiliki suasana sakral dalam artian sebagaimana istana sebagai hunian dan saksi sejarah kehidupan seorang pemimpin suatu daerah, terutama pemimpin rakyat Indonesia sejak zaman dahulu.

“Kalau kita pernah ke Solo, atau ke Jogja juga kan kita melihat bagaimana hubungan antara pengunjung dengan pembangunan (bangunan istana) gitu ya dengan aristokrat yang ada di dalamnya. Ini orang yang ada di dalamnya (keturunan Kesultanan Deli) itu nggak *Heritage* gitu.” (Bapak Ichwan, Akademisi)

Istana Maimun juga bukan bangunan dengan langgam arsitektur Melayu. Banyak kesalahan pemahaman mengenai gaya arsitektur di Istana Maimun yang beredar di masyarakat. Sejarah dan pemahaman mengenai budaya Melayu pada bangunan yang diterapkan di masa lalu dipengaruhi oleh berbagai budaya yang masuk ke Sumatera. Langgam arsitektur bangunan Istana Maimun yang sebenarnya adalah arsitektur eklektik, yang memperlihatkan campuran berbagai pengaruh pada elemen-elemen pembentuk bangunannya (Sitorus, dkk. 2020).

“Kalau ini beragam keragaman itu gado-gado arsitektur (Istana Maimun), Gado-gadonya itu menurut orang arsitek kalau itu artistik itu tetap juga bisa dipertanggungjawabkan kan, tapi ini kan dia penjelasan seperti itu belum ada. Hanya ini pokoknya bangunan Melayu lah ini Istana Melayu. Sultan Melayu seperti ini, ini kemegahannya, ini kebesaran peradaban Melayu katanya, kan itu yang kemudian dibilang tapi kok kayak gitu ya (arsitekturnya). Cuman dia begitu kan, jadi nggak nyampe edukasi tentang bangunan itu ke pengunjung itulah kira-kira.” (Bapak Ichwan, Akademisi)

Menurut Bapak Ichwan, dari segi arsitektur, Istana Maimun memiliki potensi sebagai bangunan *heritage* peninggalan istana Kesultanan Deli, namun informasi mengenai unsur budaya Melayu tidak dijelaskan karena arsitektur Istana Maimun merupakan arsitektur eklektik, gabungan dari beberapa arsitektur India, Timur Tengah dan Eropa. Berikut merupakan gambar koridor istana maimun pada gambar 5.4 berikut.



Gambar 5.4 Koridor Istana Maimun yang kaya akan ornamen

“Sebetulnya dari segi arsitektur dalam sama fungsi-fungsi juga tidak (Bukan Arsitektur Melayu). Jadi sebetulnya, potensial sebagai arsitektur karena dia bukan melayu, sebenarnya bukan Melayu, unsur budayanya dalam buku *Mimar Sinan* itu, (hanya) berapa persen itu unsur-unsur Melayunya. Jendela atau apa gitu, jadi mengusung Melayu itu pun sesuatu yang relatif dipaksakan.” (Bapak Ichwan, Akademisi)

Jika dilihat berdasarkan hasil observasi lapangan, jika bentuk denah bangunan dan tampak bangunan Istana Maimun yang merupakan cerminan satu sisi bangunan dengan yang lainnya, Bangunan Istana Maimun ini menunjukkan kesimetrisan yang kuat yang mengingatkan kepada gaya arsitektur *Palladian*, sebuah gaya arsitektur yang tercipta pada zaman *Renaissance* (Yudha, W.M.T., dkk. 2019). Kemudian, elemen bukaan seperti pintu dan jendela menyerupai bukaan pada arsitektur di Spanyol. Gaya arsitektur kubah istana tersebut jelas mengikuti gaya arsitektur Mughal India atau mungkin kolonial eropa yang menerapkan konsep arsitektur Mughal untuk menandai sebuah istana Islam (Yudha, W.M.T., dkk. 2019). Ornamen-ornamen atap merupakan *pucuk rebung*, yang merupakan ornamen asli lokal yang sering digunakan pada rumah-rumah Melayu, namun ornamen pada bagian dalam ruangan (interior) lebih merujuk pada elemen dekoratif dan hiasan berwarna cerah seperti ornamen pada arsitektur di wilayah Timur Tengah dan Asia Selatan. Mebel dan Furnitur yang digunakan pada tiap-tiap ruangan di Istana Maimun juga salah satu percampuran dua budaya yang bergaya Eropa (Nasution, dkk. 2023).

Dari hasil observasi lapangan, terdapat area *foyer* yang diisi oleh beberapa dokumentasi Istana Maimun zaman dahulu, beberapa pedang yang dipakai Sultan Deli yang terlindungi oleh kotak kaca, dan Ilustrasi lambang dan bendera kekuasaan pada zaman dahulu. Di sudut kanan dan kiri ruang *foyer* terdapat laci antik berbahan kayu yang memiliki warna cokelat dan terdapat ukiran khas Melayu dan lambang Melayu Deli berwarna emas dan di atasnya terdapat ukiran mahkota kerajaan. Adapun benda peninggalan kesultanan deli penulis sajikan pada gambar 5.3 berikut.



Gambar 5.5 Benda peninggalan Kesultanan Deli

Selain itu, salah satu objek wisata sejarah yang paling diminati wisatawan adalah Singgasana Sultan Deli yang berada di balairung. diletakkan di samping kanan balairung dan diberi pembatas agar pengunjung tidak dapat menyentuh ataupun duduk di singgasana tersebut, sehingga sultan saat ini saja yang dapat menggunakannya agar terjaga keaslian singgasana tersebut. Bagian penutup singgasana terdapat lambang Kesultanan Deli diikuti dengan ukiran khas alur tumbuhan Melayu Deli, dengan tambahan dua lampu gantung di sisi kanan dan kiri atas singgasana . Sayangnya terdapat penyewa baju Melayu tepat disamping kanan singgasana sehingga area ini terkesan kurang sakral. Seperti yang terlihat pada gambar 5.6 berikut.



Gambar 5.6 Detail ornamen singgasana Sultan Deli

Berdasarkan informasi dari pengunjung, pengelola dan triangulasi dengan organisasi dan akademisi terkait Istana Maimun, *Spirit of Place* sebagai istana bersejarah di Istana Maimun memudar di kalangan masyarakat yang disebabkan

hal-hal yang telah dijelaskan oleh Bapak Ichwan selaku pengelola sebelumnya, kurangnya peran pemerintah dalam menyesuaikan jenis acara yang diadakan di area Istana Maimun dengan wisata sejarah, serta terdapat kesalahan pemahaman jenis langgam arsitektur yang dipahami dan diyakini oleh masyarakat sebagai arsitektur Melayu, namun sesungguhnya Istana Maimun memiliki gaya arsitektur eklektik, yaitu gabungan dari berbagai gaya arsitektur. Hal-hal seperti ini perlu dipertimbangkan kedepannya bagi seluruh pihak yang berkaitan dengan pengembangan Istana Maimun, agar kedepannya *spirit* Istana Maimun sebagai salah satu destinasi wisata bersejarah dan *icon* Kota Medan dapat dirasakan oleh semua kalangan yang datang ke Istana Maimun, serta dibutuhkannya perbaikan benda peninggalan Kesultanan Deli lebih diperhatikan dan disesuaikan letaknya agar minat pengunjung untuk mengetahui sejarah dari Kesultanan Deli ini lebih diminati, selain itu, Istana Maimun juga lebih ramai dikunjungi wisatawan.

b. Bangunan sebagai tempat berbagai komunitas

Istana Maimun saat ini menjadi salah satu tujuan wisata yang juga sering terlihat sebagai salah satu tempat berkumpul dan beraktivitas bagi beberapa komunitas di Kota Medan. Banyak diantara komunitas-komunitas lokal sering mengadakan acara temu ramah di area lapangan Istana Maimun. Selain itu, banyak acara-acara dari masyarakat yang juga sering diadakan di Istana Maimun, salahsatunya komunitas Melayu yang sering mengadakan pertemuan dan *event* temu ramah antar-negara untuk membahas Budaya Melayu. Pengunjung yang ingin menampilkan penampilan juga dapat dilakukan di Istana Maimun.

“Kita setiap hari ada acara live musik tradisional mulai dari 10.30 – 12.00. Fungsi utamanya sebenarnya menyambut pengunjung, tapi berhubung karena dia berkembang menjadi suatu tontonan yang menarik, malah mereka mengusulkan kemarin membuat satu mic untuk mereka bernyanyi, malah ada yang menari lagi. Awalnya kita memang kita untuk menyambut aja, tapi karena permintaan banyak disiapkanlah satu mic siapa yang mau nari-nari gitu. Ada satu rombongan memang penari, ketika *live* musik sudah berjalan mereka meminta suapa dikasih waktu mereka untuk baris gitu kan, ada 20 orang gitu, menari di teras itu.” (Bapak Reizan, Pengelola Istana Maimun)

Pihak pengelola sendiri juga sudah mengusung sanggar tari tradisional sebagai acara pembuka di Istana Maimun. Hingga saat ini sudah ada sanggar tari dan kelompok pemain musik yang biasa tampil di teras istana.

“Kalau tarian itu, ada group tari disini itu dari orang tua saya sendiri, dari ibu saya. Sekarang group itu sudah berumur 54 tahun, dari tahun 1968 dan itu masih aktif sampai sekarang dan itu sering mengisi pertunjukan diatas sini. Itu pemain musiknya 3 orang itu, ada yang main akordion, gendang pak pong, sama gitar bass juga. Orangnya itu juga, Cuma kebetulan karena pemainnya agak langka, jada kalau ada yang berhalangan salah satu yang yang menggantikannya, saya merangkap juga, saya akordion bisa, gendang bisa, gitar juga bisa.” (Bapak Reizan, Pengelola Istana Maimun). Seperti pada gambar 5.7 berikut.



Gambar 5.7 *Live-music* Melayu sebagai penyambutan tamu

Sudah banyak komunitas-komunitas yang juga ingin bekerjasama mengembangkan Istana Maimun ini (gambar 5.7). Banyak dari mereka berpendapat bahwa Istana Maimun seharusnya dapat lebih dikembangkan, terlebih di belakang Istana Maimun terdapat Sungai Deli yang dapat dijadikan salah satu destinasi wisata air.

“Itu di belakang itu kan ada sungai Deli, ada komunitas Avros sungai Deli, mereka ada *boat* gitu, saya udah ngomong sama dia, diajak dari sungai itu. Akhirnya kami ajak orang dari kementrian, kami ajak, begitu samapai keatas menteri itu terkejut, loh ada istana disini, ini luar biasa ini kalau dikembangkan.” (Bapak Reizan, Pengelola Istana Maimun)

Selain dari komunitas-komunitas umum, pihak keluarga Keturunan Sultan Deli juga sering berkumpul dan mengadakan acara keluarga di Istana Maimun, seperti pengajian, akad pernikahan, pameran, dan sebagainya (gambar 5.8). Suasana kekeluargaan masih terasa saat ada acara keluarga yang dilakukan di Istana Maimun. Salah satu acara yang berlangsung saat observasi lapangan dilakukan adalah pernikahan salah satu cucu keturunan Sultan Deli. Acara berlangsung mulai dari sore hari hingga malam hari. Pada saat acara berlangsung, tamu masyarakat umum tidak diperbolehkan masuk ke dalam bangunan Istana Maimun, namun pengunjung masih bisa berkegiatan di area lapangan depan istana. Berikut merupakan acara pernikahan salah satu keturunan sultan deli(gambar 5.8)



Gambar 5.8 Acara pernikahan salah satu keturunan Sultan Deli

c. Bangunan Sebagai Tempat Wisata

Selain aspek arsitektur, aspek lain yang dibahas dalam penelitian ini yang juga diobservasi adalah aspek lansekap atau aspek ruang luar. Istana Maimun sebagai *icon* Kota Medan menyebabkan tempat ini merupakan salah satu tempat yang banyak dikenal oleh khalayak umum, sehingga banyak acara-acara, baik *event* untuk anak-anak maupun untuk orang dewasa yang sering diadakan di lapangan depan Istana Maimun pada waktu-waktu tertentu, sehingga masyarakat sekitar dapat menikmati fasilitas istana tidak hanya sebagai cagar budaya, namun sebagai sarana rekreasi bagi pengunjung agar segala kalangan umur dapat menikmati fasilitas yang ada di Istana Maimun. Ibu Ayu selaku pengunjung Istana Maimun berharap agar kegiatan yang dilakukan di Istana Maimun dapat memberikan memori yang baik dan berkesan bagi anak-anaknya. acara tersebut terdapat pada gambar 5.9 halaman 207 berikut.



Gambar 5.9 Festival tahunan di Istana Maimun

“Orang kan taunya, kalau ke Medan ya ke Istana Maimun, udah jadi *icon* Medan. Sering juga kan ada acara-acara buat umum di lapangannya, orang-orang bisa berkunjung bisa datang (ke acaranya). Kalau bangunannya, gak banyak berubah ya, gitu aja. Anak-anak (diajak) kesini, bisa jalan-jalan kan, biar tau mereka ini Istana Maimun gitu.” (Ibu Ayu, Ibu rumah tangga)

Ibu Ayu berharap agar kedepannya Istana Maimun dapat lebih baik lagi dari segi penyediaan wahana permainan dan lebih dirawat kembali sarana dan prasarana baik di dalam istana, seperti pengecatan kembali agar warna utama tidak pudar, maupun pada area ruang luar seperti penyediaan lampu pada malam hari, agar pengunjung yang datang, khususnya pengunjung lokal dapat lebih tertarik untuk datang dan menikmati berbagai atraksi yang disediakan. Hampir sama dengan Ibu Ayu, Nathan juga banyak melakukan aktivitas-aktivitas yang dilakukan di area ruang luar Istana Maimun, salah satunya adalah berkumpul dengan teman-teman, menikmati pemandangan, membeli jajanan, makan bersama serta menemani temannya untuk menyewa salah satu permainan dan kendaraan yang dapat disewa, yaitu skuter. Ia berpendapat, bangunan Istana Maimun masih unik dan masih memiliki ciri khas yang dapat menarik wisatawan untuk datang ke sana.

“Istana Kerajaan Deli, Kalau (bangunannya) tebayang besarnya, luasnya, tapi kan tidak semua bisa dimasuki. Tamannya luas, masih asri juga, tapi disana (area jualan) juga banyak warung-warung gitu.” (Nathan Silaen, 17 tahun, Siswa SMA Brigdjen Katamso)

Menurut Bapak Reizan Selaku pengelola, berbagai kegiatan yang dilakukan pengunjung di ruang luar istana berbagai macam. Berdasarkan observasi langsung yang dilakukan, pengunjung lokal, khususnya anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu di area lapangan depan Istana Maimun karena di Kota Medan sendiri masih belum banyak lapangan hijau dan luas yang dapat digunakan masyarakat umum, sehingga dengan adanya lapangan Istana Maimun yang juga sering digunakan untuk *event-event* budaya dan pendidikan sering ramai dan padat pengunjung. Berikut merupakan gambar taman depan istana maimun (gambar 5.10).



Gambar 5.10 Taman depan Istana Maimun

“Duduk di halaman, untuk di kota medan sendiri pun untuk lapangan yang sifatnya lebih luas di kota itu jarang ada. Jadi dari dulu itu orang banyak duduk, santai. Malah saya kemarin itu ada mengusulkan buat air mancur gitu kan, untuk orang duduk, kursi-kursi, menikmati..dibuat taman lah. Tapi ya itu tadi, pemerintah ga merespon.” (Bapak Reizan, Pengelola Istana Maimun)

Beberapa pendapat mengatakan, lapangan depan Istana Maimun bukanlah tempat yang pas untuk dijadikan *event-event* berbagai jenis karena menurut pengelola Istana Maimun sendiri, halaman depan istana merupakan bagian yang berbeda dengan istana, sehingga halaman dapat digunakan oleh masyarakat untuk beraktivitas di sekitar Istana Maimun, guna meramaikan Istana Maimun sebagai salah satu destinasi wisata sehingga aktivitas di Istana Maimun tidak terbatas.

“Iya cuman itu tadi, sebagian orang malah menyalahkan “ini istana bukan tempat bermain”. Nah, itu tergantung dari sudut pandang anda. Kalau saya berpikir gini “istana ya ini istana, halaman ya halaman” jadi bukan berarti ini istana seluruhnya dijadikan sakral gitu, jadi ga bisa berbuat apa-apa, jadi kaku. Sebenarnya pemerintah punya power, dia bisa bawa nama pemerintah takut orang ini, tapi pemerintah ga mau masuk. Makanya saya bilang kalau pemerintah memang benar-benar serius mau memajukan istana maimun ya bicaralah dimana masalahnya kan. Termasuk juga sewa-sewa lapangan ini. Ada sebagian orang yang ga setuju kalau lapangan ini disewa-sewa “kan malu istana kok disewa-sewakan” ya tapi malah pemerintah sendiri yang mau pakai, untuk program pemerintah, dipakailah depan maimun sebagai icon, mempromosikan wisata segala macam, saya kasih, ga usah bayar pun ga apa. Tapi kalau terus-terusan pemerintah hancur juga lah halamannya. Paling engga ada uang untuk rumputnya, gitu.”

(Ibu Dewi, Organisasi ASITA)

Menurut Ibu Dewi selaku organisasi ASITA menyarankan agar pemerintah dapat bekerja sama atau memberikan pengelolaan Istana Maimun kepada profesional sehingga keuntungan yang didapatkan dapat dibagi dengan keturunan yang memerlukan.

“Pemerintah, itu pemerintahnya yang nyewa, baru pemerintah kasih ke profesional jadi pemerintah harus berkorban gitu loh berapa keturunan yang perlu dapat uang. Udah.” (Ibu Dewi, Organisasi ASITA)

Peran pemerintah dalam menunjang pariwisata di Istana Maimun, menurut Bapak Ichwan masih belum berdampak secara langsung bagi keberadaan Istana Maimun sebagai salah satu cagar budaya *heritage* di Kota Medan, baik kepada pengunjung maupun kepada keturunan Sultan Deli yang masih menghuni di area sekitar Istana Maimun. Banyak *event-event* yang diadakan di area lapangan depan Istana Maimun, terkadang tidak memiliki keterkaitan dengan budaya Melayu maupun sejarah bangunan istana kebanggaan milik Kesultanan Deli ini.

“Kalau acara halamannya itu kadang kan ditutup buat panggung, rokok ya, Nanti ada apa joget dangdut gitu pakaian minim di panggungin lah (bangunan) *heritage* itu ya kan. Nah, bagaimana dia

menempatkan satu *entertainment* atau apa istilahnya yang sangat modern dan sangat bertentangan dengan *heritage* itu udah gitu sering dilakukan di situ. Siapa aja pokoknya bayar berapa juta berapa puluh juta, silahkan lakukan di situ.” (Ibu Dewi, Organisasi ASITA)

Dari observasi lapangan yang dilakukan, Setiap hari, terdapat rombongan anak-anak yang berwisata dari sekolah, baik tingkat SD, SMP hingga SMA yang berkunjung ke Istana Maimun. Seluruh area kecuali bagian belakang istana dapat diakses anak-anak dan staff pengajar. Umumnya, seperti hasil observasi, banyak anak-anak yang beraktivitas di area taman depan/lapangan hijau, serta di jalan sekitar taman untuk bermain, berkumpul dengan teman-teman, piknik dan makan jajanan serta berfoto di area tengah lapangan, seperti pada gambar berikut (gambar 5.11).



Gambar 5.11 Taman depan Istana Maimun

d. Bangunan sebagai tempat *public space*

Ibu Ayu sendiri merupakan salah satu pengunjung yang pergi berkunjung di sore hari bersama keluarganya. Ibu Ayu memilih Istana Maimun sebagai salah satu lokasi untuk berwisata bersama keluarganya agar dapat menikmati area ruang luar yang hijau dan luas sehingga dapat digunakan untuk anak-anaknya bermain berlari dan bertamasya di ruang luar. Berikut merupakan gambar anak-anak bermain di istana maimun yang penulis sajikan pada gambar 5.12 halaman 211 berikut.



Gambar 5.12 Anak-anak bermain di Istana Maimun

“Bisa sebagai tempat bermain bagi anak-anak, tempatnya nyantai, semua orang bisa masuk mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, semakin banyak permainan jadi orang betah, bangunannya kokoh dan menarik benar-benar terlihat sebagai istana kerajaan.” (Ibu Ayu, Ibu rumah tangga)

Kemudian, area sekitar Istana Maimun ini juga salah satu tempat bermain bagi anak-anaknya tempat bersantai yang sangat nyaman bagi semua orang, sehingga semua orang bisa masuk, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa (gambar 5.12). Selain itu, juga banyak permainan yang disediakan oleh para penjual atau pedagang yang ada di sekitar istana sehingga pengunjung bisa memiliki alternatif wisata yang dapat dilakukan di area Istana Maimun, walaupun menurut Ibu Ayu, pedagang di dalam istana sebaiknya tidak terlalu banyak agar lebih menampilkan isi dari Istana Maimun, dan para penjual di area luar sebaiknya lebih divariasikan jenis dagangannya agar pengunjung tidak bosan dengan jenis dagangan yang dijual. Ibu Ayu berharap agar lingkungan Istana Maimun dapat lebih bersih dan diharapkan lebih banyak permainannya hingga anak-anak dapat lebih betah bermain di area lapangan juga dirawat sebagaimana istana umumnya. Elemen lansekap seharusnya mampu membentuk suatu aktivitas di dalamnya dan memberikan ciri khas sebagai salah satu aspek *tangible* pembentuk *spirit of place* (Booth, 1988).

“Ya, bagus ada fasilitas buat pengunjungnya, Cuma ya maunya divariasikan, gak semua jual itu dan rame yang jualan. Maunya beda-beda. Di atas juga kan masuk kita udah banyak yang jualan itu, maunya satu aja kan gausah banyak-banyak.” (Ibu Ayu, Ibu rumah tangga)

Berikut merupakan gambar keadaan wisatawan yang sedang bersantai di istana maimun(gambar 5.14).



Gambar 5.13 Wisatawan yang Sedang Bersantai

Aktivitas manusia juga dapat bervariasi menurut tempat dan waktu di dalam dan di suatu lingkungan atau komunitas yang berbeda (Batty et al., 1998; Lai, Y., & Kontokosta, 2018). Pengunjung lain yang juga sedang berwisata di hari yang sama, yaitu Nathan yang masih berstatus siswa, di area ruang luar atau di lapangan

Nathan juga sedikit terganggu dengan banyaknya anak-anak yang bermain hingga ke area *entrance* istana, dan banyak sampah berserakan sehingga kenyamanan yang ada di area lingkungan Istana Maimun berkurang. Beberapa wahana permainan bahkan tidak beraturan dan kotor, juga para penyewa skuter listrik yang disediakan di area lapangan tidak semua berhati-hati berkendara di area istana dan bisa saja dapat menyebabkan hal-hal yang tidak diinginkan. Kemudian akan kehadiran pedagang kaki lima yang menjual makanan dan minuman, bagi Nathan produk yang dijual tidak begitu berbeda dengan produk yang dijual di luar Istana Maimun, bahkan beberapa produk makanan dirasa lebih enak dan lebih murah dibandingkan harga yang telah dipatok di Istana Maimun, sehingga kehadiran pedagan kaki lima di sekitar lingkungan Istana Maimun tidak begitu memberikan pengaruh kepada daya tarik atau minat masyarakat untuk datang ke Istana Maimun (gambar 5.13).

“Menurut aku sih, (area penjualan) kaya kurang pas aja gitu, kaya terlalu ramai. Kalau menurut aku, bagus dibuat kantinnya satu aja gitu, yang besar semua kesitu. (Area wahana permainan) Menurut aku sih, kaya disusun rapihkan aja gitu soalnya kaya berantakan susunan mainannya, disini ada, disini kosong, kotor berantakan juga mereka main-mainnya sampai kesini (depan jalan *entrance* Istana Maimun) kaya, mengganggu orang-orang jalan disini juga.” (Nathan Silaen, 17 tahun, Siswa SMA Brigdjen Katamso)

Berikut merupakan keadaan anak anak mengendarai sepeda listrik di istana maimun yang penulis sajikan pada gambar 5.14 berikut.



Gambar 5.14 Anak-anak mengendarai sepeda listrik di Istana Maimun

Menurut Bapak Ichwan, selaku Akademisi, unsur kesejarahan budaya Melayu yang harusnya sampai ke pengunjung sebagai *icon* Kota Medan yang bertuah belum tersampaikan secara jelas dan belum memenuhi kepuasan yang diinginkan sebagai salah satu cagar budaya wisata bersejarah, khususnya di Kota Medan, sehingga diperlukan edukasi agar pemahaman kepada masyarakat lebih jelas, seperti yang disampaikan oleh Kaffah & Ekomadyo (2022), bahwa citra tidak hanya diinterpretasikan melalui kesan visual, namun dapat dengan memahami makna dan historis pada setiap elemen yang ada pada suatu tempat tersebut. Citra dapat dibentuk oleh kegiatan yang menonjolkan interaksi sosial antar manusia dan sebagai tempat sosial-budaya (Ekomadyo et.al., 2020), dengan latar belakang budaya dan sejarah yang sudah ada sejak zaman dahulu, maka itu keragaman tersebut memunculkan citra daerah yang berbeda (Siregar, et.al., 2018).

“Terus juga, di situ tidak bisa terjadi tidak menampilkan ini budaya mana ini Melayu atau Karo? Kan mereka waktu ulang tahun kota Medan itu semua itu pakaian Karo semua di situ, ada foto-fotonya mereka gara-gara ada meriam itu. Jadi itu sebetulnya ini *heritage* gimana itu menjadi kacau ya dari segi isi walaupun dari segi bangunannya itu pun juga tidak Melayu gitu.” (Bapak Ichwan, Akademisi)

Berbagai kegiatan dapat dilakukan di taman depan Istana Maimun, salah satunya menyewa skuter dan sepeda listrik bagi pengunjung yang ingin berkeliling taman Istana Maimun, menikmati sore dan pagi hari dengan berkeliling taman, berkumpul dengan teman-teman dan keluarga dan dan foto bersama. Seperti pada gambar berikut (gambar 5.15)



Gambar 5.15 Aktivitas di taman depan Istana Maimun

5.2.1.2 *Spirit of Place* ditinjau dari aspek intangible: Aktivitas dan Memori

a. Bangunan sebagai tempat edukasi

Nathan merupakan salah satu siswa kelas 12 SMA Yayasan Perguruan nasional Brigjen Katamso yang sedang berkumpul bersama teman-temannya dan juga sedang mengerjakan tugas mengumpulkan respon pengunjung terhadap bangunan Istana Maimun dengan pengunjung di sekitarnya. Nathan berkunjung ke Istana Maimun bersama teman-temannya yang juga satu sekolah dengannya untuk melakukan tugas bersama dan juga mengunjungi serta mengamati aktivitas yang terjadi di lingkungan Istana Maimun. Kunjungan Nathan saat itu merupakan kunjungan kedua ke Istana Maimun. Nathan dan teman-temannya mengunjungi Istana Maimun dengan membawa kendaraan sepeda motor masing-masing. Nathan mengatakan tidak begitu mengetahui sejarah dan silsilah dari Kesultanan Deli, banyak informasi mengenai sejarah dan silsilah Kesultanan Deli yang tidak dipaparkan dan tidak banyak beredar di kalangan umum, bahkan di bangunan Istana Maimun itu sendiri. Banyak dari pengunjung yang tidak mengetahui bagaimana sejarah kekuasaan Kesultanan Deli di Kota Medan pada zaman dahulu.

“Kesini, bawa kendaraan, bawa motor sendiri, mau kerja kelompok.”
(Nathan Silaen, 17 tahun, Siswa SMA Brigdjen Katamso)

Bapak Reizan sebagai pengelola Istana Maimun mengatakan, pengunjung yang datang ke Istana Maimun lebih banyak dari kalangan umum, dari daerah-daerah luar kota luar negeri maupun lokal. Pengunjung yang datang ke Istana Maimun yang berasal dari luar kota umumnya berasal dari Lampung, Padang, Bukittinggi, Aceh dan daerah-daerah di sekitar Sumatera dan Jawa. Sedangkan pengunjung yang berasal dari luar negeri lebih banyak dari Malaysia dan beberapa pengunjung dari Eropa. Pengunjung lokal yang datang ke Istana Maimun banyak diantaranya adalah siswa siswi SD, SMP, SMA, dan guru serta kalangan Mahasiswa dan umum. Berikut merupakan gambar live musik melayu dan kegiatan study tour di istana maimun yang penulis sajikan pada gambar 5.16 dan gambar 5.17 halaman 216.



Gambar 5.16 Acara Live Musik Melayu di Teras Istana Maimun



Gambar 5.17 Kegiatan Study Tour di Istana Maimun

“Lebih banyak dari luar kota Medan, ada dari Lampung, Padang, Bukit Tinggi, Aceh, banyak suku-suku dari sekitar Sumatera. Tapi ada juga beberapa dari Jawa juga ada. Dari luar negeri pun banyak juga yang dari Asia juga, Malaysia lah yang banyak kesini. Belanda itu, Inggris, dari Eropa itu banyak yang berkunjung (Ke Istana Maimun). Rata-rata kalau diluar weekend 100-200, kalau weekend bisa mencapai 500 lebih. Banyak anak-anak sekolah itu ada tur dari sekolahnya bisa ratusan, dari mahasiswa juga.” (Bapak Reizan, Pengelola Istana Maimun)

Jadi berdasarkan penuturan pengelola Istana Maimun, banyak wisatawan yang datang memang untuk mendapatkan edukasi mengenai segala sesuatu mengenai Istana Maimun, mulai dari sejarah, budaya, dan peninggalan kesultanan (gambar 5.17). Namun banyak dari mereka yang kecewa karena apa yang ada tidak sesuai dengan ekspektasi mereka. Area dalam bangunan banyak yang tertutupi oleh pedagang-pedagang yang berjualan di area dalam istana. Umumnya orang-orang ingin melihat dinding dengan corak dan nuansa Arab. Eropa, India dan lainnya, namun saat ini area-area tertentu tertutupi oleh pedagang-pedagang dan penyewaan baju adat Melayu yang berjualan di atas, sehingga peninggalan sejarah di dalam istana tidak banyak yang bisa dilihat oleh pengunjung. Pihak pengelola telah menghimbau kepada penjual dan penyewaan agar tidak berjalan di area dalam pembangunan ekonomi dan sudah memberikan solusi untuk pindah ke tempat lain. Namun, dari sifat penjual yang juga merupakan keturunan dari keluarga Kesultanan Deli, tidak menerima saran tersebut karena hal tersebut dapat mempengaruhi pendapatan yang didapatkan dari pengunjung, sehingga hal tersebut dapat memicu konflik internal antar keluarga yang dapat mempengaruhi keadaan Istana Maimun.

“Jadi kalau saya bilang, pada dasarnya orang-orang datang kesini intinya untuk mengetahui sejarahnya. Istana Maimun ini ada kaitannya dengan sejarah mas lampau. Jadi kita bicara icon kota Medan, kalau dipandang dari icon kota Medan ya semua bangga lah. Tapi sebetulnya kalau sekarang ini orang itu lebih banyak yang kecewa, karena gak seperti yang dibayangkan. Jadi kan kalau kesini yang mau dilihat itu dinding itu nuansanya itu emang bercorak Eropa, Arab gitu kan, nah itu tertutup oleh pedagang-pedagang yang berjualan disitu. Jadi terkesan, masuk itu hanya untuk melihat orang jualan gitu. Mereka itu inginnya nampak lah nuansa jaman dulu itu ada disini.”
(Bapak Reizan, Pengelola Istana Maimun)

Hal ini juga dibenarkan oleh Ibu Dewi selaku salah satu anggota dari organisasi ASITA. Ia mengatakan Istana Maimun merupakan salah satu destinasi wisata yang hingga saat ini masih menjadi primadona di Kota Medan. berikut merupakan gambar pintu masuk utama istana maimun (gambar 5.18) .



Gambar 5.18 Pintu Masuk Utama Istana Maimun

Namun, beberapa hal yang diterima pengunjung sebagai penikmat wisata tidak begitu banyak masukan positif yang didapatkan dan banyak komentar-komentar terhadap sistem yang ada. Salah satu penyebab dari kesulitan perkembangan Istana Maimun sebagai salah satu destinasi wisata adalah adanya konflik internal antar keluarga Kesultanan Deli. Bangunan Istana Maimun yang tidak berubah dan tidak diperbaiki, khususnya pedagang-pedagang yang masih berjualan di area dalam istana tidak juga di relokasi sehingga *ambience* dari istana itu sendiri mulai memudar. Ibu Dewi menganggap energi dari tiap-tiap benda pusaka itu harus dirawat sehingga dapat memancarkan energi positif bagi semua yang merasakannya. Menurut Bapak Ichwan selaku akademisi, Istana Maimun dibutuhkan penjelasan menyeluruh kepada semua pengunjung mengenai persepsi arsitektur Melayu, agar tidak terjadi kesalahan informasi yang beredar di masyarakat. Berikut merupakan gambar sayap kiri bangunan istanam maimun yang penulis sajikan pada gambar berikut (gambar 5.19).



Gambar 5.19 Sayap Kiri Bangunan Istana Maimun

“Jadi sebetulnya kalau dia kembali tadi, dia potensial untuk menjadi suatu Heritage yang lain daripada yang lain gitu ya kan lain dari yang lain tidak Melayu tidak barat tidak India Atau segala macam unsur itu ada di situ jadi arsitektur yang sangat unik gitu, tapi jangan kasih label itu Melayu .” (Bapak Ichwan, Akademisi)

Namun walaupun demikian, beberapa hasil penelitian menunjukkan adanya potensi arsitektur heritage sebagai wisata edukasi. Wisata edukasi merupakan konsep wisata yang bersifat pengayaan yang bersifat rekreatif. Pada obyek karya Arsitektur, kegiatan ini dapat ditingkatkan kembali menjadi potensi wisata edukasi Arsitektur, dimana konsep dari edukasi itu sendiri adalah belajar dan mengajar, metode pembelajaran dapat berbentuk beragam yang salah satunya dengan metode melihat, mengamati dan menganalisis (Virdianti, 2017). Penerapan wisata edukasi ini menerapkan tiga kegiatan yaitu rekreatif, partisipatif, dan edukatif (Purnomo, 2021). Ketiga kegiatan tersebut sudah berjalan di Istana Maimun dengan sangat baik. Selain sebagai objek wisata dimana orang-orang datang untuk berwisata dan berekreasi, para wisatawan juga dapat berpartisipasi dalam kegiatan kebudayaan yang ada di Istana Maimun seperti mengenakan baju adat melayu, menari dan menyanyikan lagu melayu di live musik yang diadakan setiap hari dari pukul 10:00 – 12:00 WIB. Hal lain yang didapatkan di Istana Maimun tentunya adalah edukasi, wisatawan yang datang akan dibimbing dan dijelaskan mengenai sejarah Kesultanan Deli dan sejarah Meriam Puntung.

Dari hasil observasi yang sudah dilakukan, memang terdapat banyak siswa yang melakukan study tour ke Istana Maimun mulai dari TK hingga siswa Sekolah Menengah Atas dari dalam dan luar Kota Medan. Mereka datang untuk mengetahui sejarah Kesultanan Deli dan budaya Melayu. Para mahasiswa juga datang ke tempat ini untuk melakukan penelitian dan mengerjakan tugas mereka seperti pada gambar berikut (gambar 5.20).



Gambar 5.20 Kegiatan Study Tour di dalam Istana Maimun

Bagian dalam Istana yaitu area Balairung merupakan area yang paling banyak memberikan edukasi kepada pengunjung yang datang, selain arsitekturnya yang mewah, di area balairung inilah dipajang foto-foto sultan terdahulu, peninggalan-peninggalan Kesultanan, dan singgahsana Sultan. Beberapa informasi terkait sejarah pembangunan kompleks Istana, aktivitas sultan dan penghargaan sultan Deli pada masa itu ditampilkan pada layar televisi yang ada di belakang Balairung yang diiringi dengan musik melayu.

Ibu Dewi menyarankan agar pemerintah dapat bekerja sama atau memberikan pengelolaan Istana Maimun kepada profesional sehingga keuntungan yang didapatkan dapat dibagi dengan keturunan yang memerlukan. pemerintahsebaiknya mengambil alih dengan memberikan sewa jangka panjang 30 tahun ke pengelola profesional agar konflik yang terjadi tidak berkepanjangan.

“Internal konflik. Jadi kalau boleh saran, pemerintah itu pemerintahnya yang nyewa, baru pemerintah kasih ke profesional jadi pemerintah harus berkorban gitu loh berapa keturunan yang perlu dapat

uang. Udah. Jadi pemerintah ambil alih, sewa jangka panjang 30 tahun misalnya, baru pemerintah ngasih ke pengelola profesional. Kalau Maimun kalau itu (bisa jadi) jalan satu-satunya.”
(Ibu Dewi, Organisasi ASITA)

Hal ini juga sejalan dengan tanggapan Bapak Ichwan, yaitu adanya konflik internal yang menyebabkan pembangunan Istana Maimun terhambat akibat ketidaksamaaan suara setiap keluarga keturunan Kesultanan Deli, kurangnya peran pemerintah dalam menyesuaikan jenis acara yang diadakan di area Istana Maimun dengan wisata sejarah, serta terdapat kesalahan pemahaman jenis langgam arsitektur yang dipahami dan diyakini oleh masyarakat sebagai arsitektur Melayu, namun sesungguhnya Istana Maimun memiliki gaya arsitektur eklektik, yaitu gabungan dari berbagai gaya arsitektur. Hal-hal seperti ini perlu dipertimbangkan kedepannya bagi seluruh pihak yang berkaitan dengan pengembangan Istana Maimun, agar kedepannya *spirit* Istana Maimun sebagai salah satu destinasi wisata bersejarah dan *icon* Kota Medan dapat dirasakan oleh semua kalangan yang datang ke Istana Maimun.

b. Bangunan sebagai tempat bermain

Ibu Ayu sendiri merupakan salah satu pengunjung yang pergi berkunjung di sore hari bersama keluarganya. Ibu Ayu memilih Istana Maimun sebagai salah satu lokasi untuk berwisata bersama keluarganya agar dapat menikmati area ruang luar yang hijau dan luas sehingga dapat digunakan untuk anak-anaknya bermain berlari dan bertamasya di ruang luar.

“Bisa sebagai tempat bermain bagi anak-anak, tempatnya nyantai, semua orang bisa masuk mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, semakin banyak permainan jadi orang betah, bangunannya kokoh dan menarik benar-benar terlihat sebagai istana kerajaan.” (Ibu Ayu, Ibu rumah tangga)

Kemudian, area sekitar Istana Maimun ini juga salah satu tempat bermain bagi anak-anak, tempat bersantai yang sangat nyaman bagi semua orang, sehinggalsemua orang bisa masuk, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Selain itu, juga banyak permainan yang disediakan oleh para penjual atau pedagang yang ada

di sekitar istana sehingga pengunjung bisa memiliki alternatif wisata yang dapat dilakukan di area Istana Maimun, walaupun menurut Ibu Ayu, pedagang di dalam istana sebaiknya tidak terlalu banyak agar lebih menampilkan isi dari Istana Maimun, dan para penjual di area luar sebaiknya lebih divariasikan jenis dagangannya agar pengunjung tidak bosan dengan jenis dagangan yang dijual. Ibu Ayu berharap agar lingkungan Istana Maimun dapat lebih bersih dan diharapkan lebih banyak permainannya hingga anak-anak dapat lebih betah bermain di area lapangan juga dirawat sebagaimana istana umumnya.

“Ya, bagus ada fasilitas buat pengunjungnya, Cuma ya maunya divariasikan, gak semua jual itu dan rame yang jualan. Maunya beda-beda. Di atas juga kan masuk kita udah banyak yang jualan itu, maunya satu aja kan gausah banyak-banyak.”

(Ibu Ayu, Ibu rumah tangga)

Ibu Ayu berharap agar kedepannya Istana Maimun dapat lebih baik lagi dari segi penyediaan wahana permainan dan lebih dirawat kembali sarana dan prasarana baik di dalam istana maupun pada area ruang luar (gambar 5.21). Selain Ibu Ayu, banyak pengunjung yang sedang beraktivitas di sekitar area lapangan Istana Maimun. Pengunjung lainnya yang juga mengunjungi Istana Maimun adalah Nathan Silaen. Nathan merupakan salah satu siswa kelas 12 SMA Yayasan Perguruan nasional Brigjen Katamso yang sedang berkumpul bersama teman-temannya. Ia banyak melakukan aktivitas-aktivitas yang dilakukan di area ruang luar Istana Maimun, salah satunya adalah berkumpul dengan teman-teman, menikmati pemandangan, membeli jajanan, makan bersama serta menemani temannya untuk menyewa salahsatu permainan dan kendaraan yang dapat disewa, yaitu skuter. Ia berpendapat, bangunan Istana Maimun masih unik dan masih memiliki ciri khas yang dapat menarik wisatawan untuk datang ke sana. Banyak unsur-unsur budaya Melayu seperti ornamen ornamen peninggalan Kesultanan Deli yang masih ada dalam Istana Maimun masih menjadi minat masyarakat untuk datang ke bangunan ini. Berikut merupakan kios pedagang di dalam istana maimun yang penulis sajikan pada gambar 5.12 berikut.



Gambar 5.21 Kios pedagang di dalam Istana Maimun

“Istana Kerajaan Deli, Kalau (bangunannya) tebanyang besarnya, luasnya, tapi kan tidak semua bisa dimasuki. Tamannya luas, masih asri juga, tapi disana (area jualan) juga banyak warung-warung gitu.”
(Nathan Silaen, 17 tahun, Siswa SMA Brigdjen Katamso)

Hal ini sejalan dengan beberapa penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya, diaman aktivitas wisata dapat berupa kegiatan yang pasif dan juga aktif baik hanya duduk-duduk santai melihat pemandangan ataupun bermain wahana yang sudah disediakan. Aktivitas wisata juga dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori, diantaranya yaitu *something to do*, *something to see*, *something to learn*, dan *something to buy* (Asmoro et al., 2020).

Selain itu, melalui kegiatan bermain juga pengunjung mendapatkan pendidikan non-formal. Menurut Susilo (2014) pendidikan non-formal dapat didapatkan melalui keluarga, kelompok bermain – menghidupkan kembali permainan (dolan) tradisional dan penggunaan sumber lokal. Adanya penambahan area bermain di halaman depan Istana Maimun memberikan daya tarik tersendiri bagi wisatawan dan warga lokal kota Medan. Bapak Reizan selaku pengelola Istana Maimun mengatakan bahwa banyak dari pengunjung yang datang hanya untuk sekedar mengunjungi halaman Istana maimun saja, tidak masuk ke dalam bangunan Istana.

“Banyak juga yang memang suka berkunjung cuma di luar saja, ga masuk ke istana pun ga apa-apa masyarakat beraktivitas, jadi istana ini ramai.” (Bapak Reizan, Pengelola Istana Maimun)

Dari hasil observasi di lapangan, terdapat berbagai variasi permainan dan berbagai wahana permainan yang dapat dicoba oleh pengunjung dari semua kalangan, baik anak-anak maupun dewasa. Salah satu wahana yang diminati adalah skuter dan sepeda listrik yang dapat disewakan oleh pengunjung dan bermain di sekitar Kompleks Istana Maimun seperti pada gambar 5.22 berikut.



Gambar 5.22 Kegiatan di lapangan Istana Maimun

c. Bangunan merupakan bagian dari pengalaman masa lalu/ kenangan

Ibu Ayu mengatakan, pada saat ia masih kecil, ia sering datang ke Istana Maimun untuk bermain di belakang istana. Sekarang ibu Ayu sudah pindah ke area Marelان dan berkeluarga disana. Istana Maimun sudah menjadi salah satu bangunan yang memiliki kesan spesial bagi ibu Ayu, karena memori yang ada semasa kecil yang dilalui oleh ibu Ayu masih melekat di pikiran ibu ayah sehingga Istana Maimun ini merupakan salah satu tempat favorit bagi ibu Ayu.

“Sudah sering, dulu waktu masih kecil sering datang kesini untuk bermain karena rumah kami dulu dibelakang Istana Maimun ini, di gang Meriam tapi sekarang sudah pindah ke Marelان.” (Ibu Ayu, Ibu rumah tangga)

Berikut merupakan gambar foto wisudawan yang melakukan di istana maimun yang penulis sajikan pada gambar 5.23 halaman 225 berikut.



Gambar 5.23 Foto Wisuda di Istana Maimun

Istana Maimun bukanlah tempat yang asing bagi Ibu Ayu karena banyak memori masa kecil yang terbentuk oleh kegiatan yang dilakukan di sekitar Istana Maimun. Namun terdapat banyak hal yang telah berubah di Istana Maimun, salah satunya semakin banyaknya pedagang yang berjualan di dalam Istana Maimun dan mulai banyak atraksi wahana permainan yang tersedia di lapangan istana, sehingga ingatan mengenai Istana Maimun bagi Ibu Ayu mulai bertambah dengan adanya tambahan aktivitas yang terjadi di Istana Maimun seiring berjalannya waktu.

Memori adalah kapasitas mental manusia untuk mempertahankan dan menghidupkan kembali fakta, peristiwa dan sebagainya dengan mengingat atau mengenali pengalaman sebelumnya (Arkadani, dkk., 2011). Kenangan yang melekat pada suatu tempat wisata menjadi kumpulan kenangan bermakna yang diingat secara kolektif oleh sekelompok orang yang saling berbagi dan terlibat dalam membentuk memori atau disebut memori kolektif (Misztal, 2003). Memori yang terkumpul secara kolektif pada suatu lokasi wisata dapat digambarkan sebagai ikatan emosional antara individu dengan lokasi tersebut. Hubungan emosional antara individu dengan lokasi/simpul membentuk keterikatan tempat (Felasari, dkk., 2017).

Berdasarkan hasil observasi lapangan, di dalam istana masih terdapat peninggalan Kesultanan Deli yang disimpan dalam kotak kaca yang disusun sesuai fungsinya. Di area balairung terdapat perhiasan yang dipakai permaisuri, di ruang *foyer* terdapat koleksi senjata (pisau, belati, dan keris) yang dimiliki Sultan Deli, di area belakang balairung terdapat alat musik yang digunakan untuk acara khusus (gendang, akordion dan biola) dan alat makan kaca hadiah dari pihak Belanda. Hal ini dapat memicu munculnya memori kolektif bagi seseorang yang pernah mengunjungi Istana Maimun, sehingga ingatan seseorang mengenai Istana Maimun banyak melekat tentang sejarah dan benda peninggalan Kesultanan Deli. Berikut merupakan paparan sejarah istana maimun dan kesultanan deli yang penulis sajikan pada gambar 5.24 berikut.



Gambar 5.24 Paparan sejarah Istana Maimun dan Kesultanan Deli melalui layar televisi

Beberapa informasi terkait sejarah pembangunan kompleks Istana, aktivitas sultan dan penghargaan sultan Deli pada masa itu ditampilkan pada layar televisi yang ada di belakang balairung yang diiringi dengan musik melayu (gambar 5.24).

d. Bangunan merupakan penanda keberadaan seseorang

Di belakang balairung, ruangan ini terdapat dua kursi megah dengan corak tumbuhan dan ukiran mahkota di atasnya yang dapat dipakai pengunjung untuk duduk dan berfoto dengan latar belakang foto Foto Sultan Deli ke-9, Sripaduka Sultan Ma'moen Al-Rasyid Perkasa Alamsyah. Tempat ini dapat dilihat langsung dari pintu masuk. Disamping kiri dua kursi yang dapat diduduki pengunjung sebelumnya, terdapat informasi mengenai Ahli Waris Sultan Ma'moen Al-Rasyid. Pada zuriyat tersebut, disebutkan sultan yang pernah berkuasa pada tiap-tiap periodenya hingga sultan muda saat ini.

e. Bangunan yang nyaman dan menyenangkan

Istana Maimun hingga saat ini tidak hanya sebagai cagar budaya bangunan bersejarah saja, namun juga sudah sebagai tempat bersama bagi masyarakat. Masyarakat lokal hingga saat ini masih banyak yang masih kerap berwisata dan rutin mengunjungi Istana Maimun di pagi dan sore hari untuk sekedar berjalan kaki, menikmati sore hari, berkumpul dan bermain bersama keluarga dan melakukan berbagai aktivitas lainnya, hal ini disebabkan adanya rasa nyaman yang ditimbulkan, serta rasa senang yang diterima oleh para pengunjung. Masyarakat memiliki rasa “kepemilikan”, yang artinya masyarakat di sekitar Istana Maimun turut merasakan bahwa istana tersebut juga menjadi bagian dalam dirinya, disebabkan oleh seringnya waktu berkunjung dan sebagai bangunan lama di Kota Medan, sehingga masyarakat merasa tumbuh dan berkembang bersama Istana Maimun, sehingga Istana Maimun juga turut menjadi bagian dalam hidup mereka.

“Kalau saya perhatikan, banyak yang abis melihat istana maimun itu gak langsung pulang. Duduk di halaman, untuk di kota medan sendiri pun untuk lapangan yang sifatnya lebih luas di kota itu jarang ada. Jadi dari dulu itu orang banyak duduk, santai. Malah saya kemarin itu ada mengusulkan buat air mancur gitu kan, untuk orang duduk, menikmati.”
(Bapak Reizan, Pengelola Istana Maimun)

5.2.2 Makna *Spirit of Place* Pada Istana Maimun

Menelaah respon keseluruhan narasumber terhadap kondisi Kawasan Heritage di Istana Maimun berkaitan dengan makna *Spirit of Place* yang dapat dirasakan oleh para narasumber, dapat digolongkan menjadi dua golongan besar, yakni:

1. Makna *Spirit of Place* sebagai Tempat.

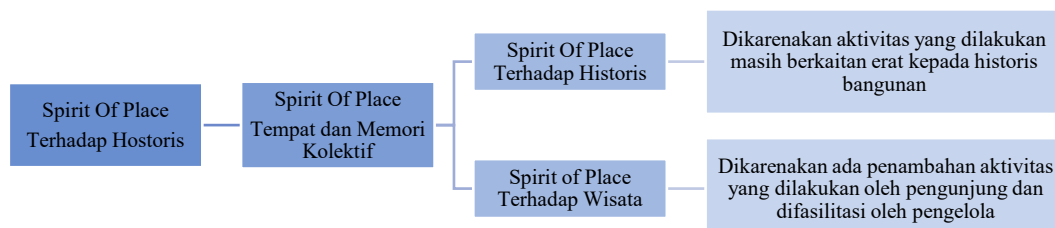
Makna *Spirit of Place* merupakan karakter tempat yang berperan untuk membentuk identitas Kawasan, pada Istana Maimun, karakter tempat ini didukung juga oleh adanya fasilitas sebagai tempat yang dapat dimanfaatkan oleh pengunjung sehingga menjelmakan Istana Maimun sebagai wadah untuk melaksanakan berbagai aktifitas terutama aktifitas wisata, aktifitas wisata inibukan hanya dilakukan oleh masyarakat lokal, berdasarkan keterangan narasumber pengelola Istana Maimun, pengunjung yang datang juga berasal dari luar kota

Medan. Berbeda dengan pengunjung berasal dari luar kota, maka pengunjung Istana Maimun yang berasal dari dalam kota Medan memanfaatkan lokasi Istana Maimun sebagai tempat untuk berwisata dengan waktu yang lebih Panjang/lama, untuk mengisi waktu yang relative lama di sekitaran istana Maimun, pengunjung local yang umumnya telah mengetahui adanya berbagai tempat di sekitaran Istana maimun akan memanfaatkan berbagai tawaran yang tersedia di lokasi Istana Maimun, beberapa lokasi yang menawarkan tempat wisata di dalam kompleks Istana.

2. Makna *Spirit of Place* sebagai Memory Kolektif

Utamanya *Spirit of Place* terbentuk melalui rekaman memori kolektif terhadap suatu tempat yang kemudian mengandalkan penceritaan untuk disebarluaskan, penyebarluasan memori kolektif tersebut mendapatkan wadah yang bervariasi pada zaman digital sekarang ini, memori terhadap suatu tempat secara berulang ulang dapat disebarluaskan tanpa mengenal batas batas administrasi wilayah melalui berbagai platform media sosial. Penyebarluasan memori kolektif tentang Istana Maimun semakin mengokohkan Istana Maimun menjadi salah satu tempat yang wajib dikunjungi jika berada di Kota Medan, hal ini juga berlaku bagi pengunjung yang waktu tinggalnya hanya sebentar di kota Medan, akan menyempatkan diri untuk mengunjungi Istana Maimun, hal ini diceritakan oleh Pengelola Istana Maimun bahwa banyak pengunjung juga berasal dari luar kota, terbukti dengan berlimpahnya informasi kunjungan ke Istana Maimun diberbagai platform media sosial. Kunjungan dari masyarakat luar kota Medan ke Istana Maimun banyak dipengaruhi oleh tersampainya informasi tentang adanya Arsitektur yang menyimpan Memori bersejarah tentang kepingan sejarah perjalanan suatu masyarakat. Berikut merupakan skema *spirit of place* yang penulis sajikan pada gamabr 5.25 berikut.

Gambar 5.25 Skema *Spirit of Place* pada Istana Maimun (analisis penulis)



Berdasarkan skema 5.25, menelaah hasil wawancara dengan informan kunci terkait kondisi dan fenomena yang terjadi pada bangunan Istana Maimun, maka makna *Spirit of Place* pada bangunan Istana maimun dapat terbagi menjadi dua, yakni bangunan sebagai tempat dan bangunan sebagai memory kolektif, dengan fungsi yaitu historis/sejarah, dikarenakan aktivitas yang dilakukan di Istana Maimun masih erat kaitannya dengan aspek sejarah Kesultanan Deli, serta fungsi wisata dikarenakan masih terdapat beragam aktivitas yang dilakukan di lingkungankompleks Istana Maimun yang difasilitasi oleh pengelola sebagai sarana wisata bagi masyarakat umum.

Berikut merupakan tabel spirit of place bangunan istana maimun yang penulis sajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut (tabel 5.2).

Tabel 5.2 *Spirit of Place* pada bangunan Istana Maimun

Spirit Of Place			Informan Kunci				
			Ik 1	Ik 2	Ik7	Ik 10	Ik 11
Tangible	Arsitektur	1. Bangunan peninggalan bersejarah	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan
		2. Bangunan sebagai wadah berbagai komunitas	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan
	Landskap	3. Bangunan sebagai tempat wisata	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan
		4. Bangunan sebagai tempat Public Space	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan
Intangible	Aktivitas	5. Bangunan sebagai tempat education	kurang merasakan	kurang merasakan	kurang merasakan	kurang merasakan	kurang merasakan
		6. Bangunan sebagai tempat bermain	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan
	Memory collective	7. Bangunan merupakan bagian dari pengalaman masa lalu/kenangan	tidak merasakan	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan
		8. Bangunan merupakan penanda keberadaan seseorang (exist)	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan
		9. Bangunan nyaman dan menyenangkan	merasakan	merasakan	merasakan	kurang merasakan	kurang merasakan

*IK = Informan Kunci

Berdasarkan tabel 5.2, *Spirit of Place* pada bangunan Istana Maimun yang dapat dirasakan oleh pengunjung hingga saat ini dari kelima informan kunci yang diberikan pertanyaan adalah *spirit* bangunan sebagai peninggalan bersejarah, sebagai wadah berbagai komunitas, sebagai tempat wisata, sebagai tempat *public space*, sebagai tempat bermain, dan sebagai penanda keberadaan seseorang. Sedangkan *spirit* bangunan merupakan bagian dari pengalaman masa lalu tidak dirasakan oleh informan kunci 1, dimana informan kunci 1 adalah informan termuda untuk kategori bangunan Istana Maimun. Kemudian untuk *spirit* bangunan sebagai tempat belajar tidak begitu dirasakan atau kurang dapat dirasakan oleh informan kunci, namun *spirit* bangunan sebagai tempat yang menyenangkan hanya 3 informan kunci yang dapat merasakannya, yaitu informan kunci 1, 2 dan 7, sedangkan informan kunci 10 dan 11 kurang merasakan rasa yang menyenangkan saat berada di Istana Maimun.

5.2.3 Tjong A Fie Mansion

5.2.3.1 *Spirit of Place* ditinjau dari aspek tangible: Arsitektur dan Lansekap

B. Bangunan Bernilai Sejarah

Salah satu pengunjung Tjong A Fie yaitu Dama mengatakan bahwa bangunan Tjong A Fie Mansion ini merupakan suatu bangunan yang memiliki keunikan tersendiri karena memiliki suasana dan kesan yang masih seperti pada zaman dahulu yang masih awet hingga sekarang, dan pengalaman yang didapatkanelama berkunjung ke Tjong A Fie Mansion berbeda dengan berkunjung ke wisatamodern saat ini seperti Mall (gambar 5.26).

“Bangunan Tjong A Fie itu bangunan yang unik karena, kaya zaman sekarang kan kita nyari bangunan yang kaya *vibes*-nya kaya zaman dulu kan susah ya, karena sekarang banyak mall-mall.” (Dama, 23 tahun, Mahasiswa Pendidikan Profesi Guru)

Dama berpendapat bahwa Tjong A Fie merupakan salah satu tokoh yang berpengaruh di Kota Medan yang rumahnya patut untuk dikunjungi, karena rumah Tjong A Fie merupakan saksi sejarah yang masih kokoh berdiri hingga saat ini dann masih mempertahankan bentuk bangunan aslinya, baik dari interior maupun eksterior bangunan. Sehingga pengunjung yang datang masih dapat merasakan nuansa zaman dulu.

“Kayanya salah satu (destinasi wisata) kalau mau lihat bangunan bersejarah yang ciri khasnya zaman dulu bisa kesini deh gitu.” (Dama, 23 tahun, Mahasiswa Pendidikan Profesi Guru)

Alvin yang merupakan seorang pramuwisata tetap yang sudah bekerjaselama satu tahun di Tjong A Fie Mansion ini juga mengatakan bahwa banyak wisatawan lokal dan mancanegra yang datang ke Tjong A Fie Mansion ini karenamereka tertarik akan sejarah Tjong A Fie. Lebih lanjut Alvin menambahkan bahwabanyak dari pengunjung yang sudah datang lebih dari dua kali ke tempat ini. Merekasangat tertarik akan sejarah dan budaya (*culture*) yang ada di Tjong A Fie Mansionini dan juga menggagumi sosok Tjong A Fie. Selain bangunan Tjong A FieMansion yang merupakan perpaduan 3 budaya yaitu *Chinese*, Melayu, dan Eropa.



Gambar 5.26 Fasad Tjong A Fie

“Jadi tugas kami di sini kayak menjelaskan apa aja sih isi di dalam Museum tersebut dan begitu juga dengan bangunannya kan juga udah lama Bu. Udah 123 tahun usianya jadi wisatawan itu jadi tertarik dengan cerita-cerita yang kami jelaskan seperti itu seperti informasi tentang Tjong A Fie atau juga pengundur sejarahnya dan juga bangunannya kan ada tiga konsep-konsep Chinese, Melayu konsep dan Eropa konsep di perpadukan jadi satu jadi orang itu kayak tertarik pengen ke Eropa tapi ada di Medan ini gitu. Dari dulu memang begini sih, dan juga warnanya masih (lama), paling yang depan aja sih bu, dulunya warna kuning terus karena dari pemerintah sana mau warna putih semua bangunannya jadi depannya harus dicat warna putih kalau nggak dia warna kuning kian.” (Alvin, Pramuwisata Tjong A Fie)

Secara estetika, bangunan tersebut pada umumnya merupakan paduan gaya, desain, dan arsitektur Melayu, Belanda, India, Inggris, dan Cina, sebagai akumulasi dan kristalisasi sejarah Kota Medan sendiri, yang dapat ditelusuri sejak era penanaman tembakau Deli di Sumatera Timur pada tahun 1863 (Hutauruk, 2017). Ibu Dewi (anggota organisasi ASITA) menyarankan agar teknologi bangunan harus diterapkan dalam bangunan Tjong A Fie Mansion. Walaupun tidak keseluruhan, namun teknologi bangunan yang dipakai akan berguna bagi pengunjung sebagai keamanan dan keselamatan bagi para pengunjung karena bangunan ini sendiri merupakan bangunan yang sudah cukup lama dan merupakan cagar budaya yang perlu dilestarikan sehingga agar tidak mudah rusak dan hancur.

“Iya emang pengelola sangat tradisional itu bangunannya. Nggak tahu sekarang udah diperbaiki, itu karena kan udah mulai rapuh-rapuh juga di beberapa Sisi kan. maksimum ya itu juga harus ditemukan itu penyelesaiannya tanpa merusak *main building*. Teknologi harus masuk ke situ ya, kan karena saya nggak gitu ngelihat di teknologi bangunan masuk ke situ makin lama itu bisa ambruk itu.” (Ibu Dewi, anggota organisasi ASITA)

Salah satu kesalahan yang ada di Tjong A Fie Mansion adalah tidak adanya papan informasi yang disediakan oleh pengelola khususnya di beberapa ruangan yang tidak ada keterangan fungsi dan penjelasan mengenai benda-benda yang pernah dipakai oleh Tjong A Fie itu sendiri sehingga perlu ditambahkan tentang informasi bagi pengunjung yang datang seperti pada gambar 5.27 berikut.



Gambar 5.27 Dapur Tjong A Fie

“Iya, karena papan dia. Kayak dapurnya Itulah itu kan dapurnya penuh *history* ya, cuman cuma gitu nggak ada keterangan apapun di situ. Padahal dapurnya itu sangat berpotensi itu. Sebagus-bagusnya bangunan mereka lebih bagus Mall, tapi yang dicari orang karena itu ya (budaya dan sejarah). Karena kan, misalnya kakeknya pernah cerita melihat tempat itu.” (Ibu Dewi, anggota organisasi ASITA)

Bagi Ibu Dewi, daya tarik utama pada bangunan Tjong A Fie Mansion adalah sejarah benda-benda peninggalan, dokumentasi sebagai kenangan perjuangan tokoh Tjong A Fie, dan wasiat yang ditinggalkan bagi para penerusnya dan anak-anak muda sehingga dapat melaksanakan hidup yang lebih baik.

“Sebetulnya ada arsitektur yang menarik itu di atas itu ya kan. Misalkan keramiknya itu itu kapan? dari mana (asalnya)? perpaduan antara Melayu dengan Cina gitu kan keunggulan-keunggulan penting ya kan itu juga nggak kita temukan ini bentuk jendela ini bentuk pintu ini misalnya mencerminkan perpaduan dua arsitektur yaitu kita nggak dapat gitu.” (Bapak Ichwan, Akademisi)

Dalam wacana konservasi sebuah tempat, yang mana fokus utamanya adalah melestarikan keaslian, identitas dan *spirit of place* (Rifaioğlu & Guchan, 2013). Menurut bapak Ichwan dari segi arsitektur, ada beberapa hal yang perlu ditingkatkan dan dikembangkan pada bangunan Tjong A Fie Mansion ini sebagai kritik dan saran bagi pengelola agar dapat Meningkatkan daya tarik wisata dan sebagai pelestarian cagar budaya di kota Medan. Selain itu, peran pemerintah juga sangat diperlukan dalam pengembangan pariwisata bersejarah di Tjong A Fie Mansion ini. Beberapa barang-barang benda peninggalan perlu dijaga dan dilestarikan.

“Nah itu kemudian ya dari segi arsitektur ya mungkin kalian lah yang banyak apa tapi ada toilet yang di depan itu kan agak mengganggu itu kan itu nggak ada tadinya itu baru ditambahkan gitu kan itu maunya Entah di Entah di daerah belakang lah Setidaknya dia bisa itu kalau untuk rumah Tjong A Fie. Misalkan mereka membuat proposal kepada pemerintah jadi barang-barang banyak sehingga memungkinkan orang melihat bangunan itu kan bangunan-bangunan lama itu kan sebetulnya, meubel furniture yang bagian dari itu ya kan nggak bisa hanya ruang kosong begitu aja.” (Bapak Ichwan, Akademisi)

Dari hasil observasi lapangan, Tjong A Fie mansion ini tetap mempertahankan keaslian bangunan, mulai dari material, furniture, penataan interior dan eksteriornya. Ketika masuk ke dalam ruangan, pengunjung diarahkan ke ruang tamu yang luas, terdapat foto keluarga Tjong A Fie dengan istri ketiga dan anak-anaknya, kemudian di area tengah terdapat kursi dan meja tamu kayu dengan kombinasi marmer yang sering digunakan Tjong A Fie untuk menyambut tamu dengan lampu gantung

ditengahnya. Selain itu disisi sudut sebelah kanan juga terdapat piano peninggalan Tjong A Fie seperti pada gambar 5.8.



Gambar 5.28 Ruang Tamu utama Tjong A Fie Mansion

Spirit of place ini juga mengalami perubahan melalui proses yang dikonstruksikan oleh waktu, sehingga, teori *spirit of place* muncul sebagai subjek penting dalam konservasi kawasan (Rifaioğlu & Guchan, 2013). Seperti peninggalan Tjong A Fie yang lainnya banyak terdapat pada ruang kerja dan kamar pribadinya. Semua furniture yang ada di dalamnya memiliki nilai sejarah yang tinggi karena merupakan peninggalan asli dari Tjong A Fie bahkan di tempat ini terdapat sertifikat penyimpanan uang Tjong A Fie dan surat wasiat asli Tjong A Fie. Peralatan masak yang ada di area dapur Tjong A Fie Mansion juga masih asli dan memiliki nilai sejarah. Jadi memang bangunan Tjong A Fie Mansion ini merupakan bangunan bernilai sejarah, karena segala sesuatu yang ada di Tjong A Fie mansion ini masih asli sejak zaman dahulu, tidak banyak yang berubah, baik dari penataan ruang dalam, ruang luar, material, warna cat, bahkan material yang digunakan masih asli.

C. Bangunan sebagai tempat komunitas

Pengunjung yang datang ke Tjong A Fie Mansion, umumnya sangat beragam. Mulai dari masyarakat lokal hingga mancanegara. Jenis pengunjung yang datang pun juga beragam. Alvin mengatakan mayoritas pengunjung yang datang adalah siswa dan wisatawan lokal baik dari dalam maupun luar kota Medan dan kebanyakan adalah orang *chinese*.

“Pengunjung Bu, banyaknya wisatawan lokal sih Bu dan juga mancanegara juga ada tapi lebih banyak wisatawan lokal dari berbagai kota biasanya orang Chinese sih Bu. Kalau untuk wisatawan luar negeri kebanyakan dari Belanda sih bu, Belanda, Perancis, karena kan Belanda biasanya dia suka tentang sejarah bu. Karena memang (orang Belanda) salah satu wisatawan yang paling tertarik tentang sejarah terutama sejarah tentang Indonesia dan juga bangunan ini, gitu.” (Alvin, Pramuwisata Tjong A Fie)

Kegiatan yang dilakukan pengunjung juga ditentukan oleh jenis pengunjung yang datang. Umumnya pengunjung merupakan keluarga yang sedang berwisata sejarah, kemudian juga terdapat travel dari berbagai daerah.

“Mereka lebih ke keluarga sih bu, jadi kayak misalnya berlibur gitu, bawa anak-anaknya tapi kalau dari travel biasanya juga ada bu dari travel jumlahnya sekitar 40 orang 50 orang juga ke sini.” (Alvin, Pramuwisata Tjong A Fie)

Beragam jenis pengunjung atau wisatawan yang datang ke Tjong A Fie Mansion menunjukkan bahwa Tjong A Fie Mansion sebagai salah satu destinasi wisata bersejarah di Kota Medan diminati oleh berbagai kalangan umur dan dapat dinikmati oleh berbagai orang dengan latar belakang yang berbeda.

○ Bangunan sebagai tempat wisata

Area taman depan menurut Dama adalah salah satu area yang cukup bagus dan sangat indah dan menambah kesan asri bagi pengunjung saat masuk dan melihat suasana Tjong A Fie Mansion (gambar 5.29). Sedangkan area di sekitar Tjong A Fie Mansion, sedang dilaksanakan program renovasi Kawasan Kesawan oleh Pemerintah Kota, sehingga bagi pengendara sepeda motor dan mobil yang biasanya

dapat melewati Kawasan Kesawan, untuk saat itu aksesnya menuju Tjong A Fie Mansion sedikit terhambat. Menurut pengunjung lain yaitu Wulan, area taman Tjong A Fie Mansion adalah area yang asri dan berkesan megah bagi Wulan. Perletakan susunan tanaman hias dan luas taman di area depan menambah kesan megah dan menunjukkan bahwa bangunan ini memang benar-benar “mansion”. Berikut merupakan gambar taman depan tjong a fie (gambar 5.29).



Gambar 5.29 Taman depan Tjong A Fie

“Iya, karena peletakan taman ditengah halaman depan membawa kesan bahwa bangunan ini memang kelihatan sesuai dengan namanya yaitu ‘mansion’.” (Wulan, 21 tahun, Mahasiswa Psikologi USU)

Masih pada periode yang sama dengan Dama, pada saat itu area di sekitar Tjong A Fie Mansion sedang dilaksanakan program renovasi Kawasan Kesawan oleh Pemerintah Kota, sehingga bagi pengendara sepeda motor dan mobil yang biasanya dapat melewati Kawasan Kesawan, untuk saat itu aksesnya menuju Tjong A Fie Mansion sedikit terhambat. Namun, menurut Wulan, bangunan sekitar Tjong A Fie, seperti TIPTOP restaurant, toko alat musik dan sebagainya justru memikat pengunjung untuk berwisata ke Tjong A Fie Mansion karena rasa penasaran yang ditimbulkan saat sedang berada di bangunan sekitar Tjong A Fie Mansion.

“Saya kurang tahu persis tetapi disekitar Tjong A Fie terdapat restaurant TIPTOP, Pajak Ikan, atau hotel yang dimana tempat tersebut dikunjungi oleh turis diluar Medan dan dengan letak Tjong A A Fie yang dekat

dengan tempat-tempat tersebut membuat turis pasti akan mampir juga.”
(Wulan, 21 tahun, Mahasiswa Psikologi USU)

Alvin menjelaskan bahwa ketika ada sembahyang keluarga dan hari pertama Imlek Tjong A Fie Mansion akan ditutup sementara dan kembali dibuka pada keesokan harinya. Unikny, pada hari kedua atau ketiga perayaan Imlek akan ada barongsai di Tjong A Fie Mansion ini dimana semua pengunjung yang datang dapat menikmatinya. Hal ini tentu memberikan daya tarik tersendiri bagi wisatawan yang datang berkunjung. Berikut merupakan gambar lampion di area void bangunan Tjong A Fie yang penulis sajikan pada gambar 5.30 berikut.



Gambar 5.30 Lampion di area *void* bangunan Tjong A Fie

“Nah, kalau di sini biasanya ada kalau imlek jadi keluarga besar Tjong A Fie Itu datang ke sini untuk makan-makan bersama dan juga ke besokannya udah nggak ada Imlek lagi. Jadi besoknya itu, kayak misalnya dua hari setelah Imlek atau satu hari setelah Imlek, jadi kita ada pertunjukan kayak barongsai gitu.”

Dari hasil observasi yang dilakukan, hal yang menarik dari lansekap Tjong A Fie mansion ini adalah adanya ruang terbuka (*courtyard*) yang berada di bagian tengah rumah yang menjadi ciri khas dari arsitektur cina (Hasbi, 2008). Area ini merupakan area yang paling diminati oleh wisatawan yang datang berkunjung (gambar 5.30, gambar 5.31), karena dibandingkan dengan semua area di Tjong A Fie Mansion, pengunjung lebihbanyak menghabiskan waktu mereka di area ruang terbuka ini (*courtyard*). Berikut merupakan gambar *innercourt* di tengah Tjong A Fie Mansion pada gambar 5.31 berikut.



Gambar 5.31 *Innercourt* di Tengah Tjong A Fie Mansion

Selain itu, di bagian depan bangunan Tjong A Fie juga terdapat taman yang ditanami oleh bunga-bunga. Pada saat peneliti melakukan observasi, guguran bunga yang jatuh dari pohon, dibentuk dan disusun dengan rapi sehingga terlihat indah dilihat oleh pengunjung yang masuk lewat gerbang utama, seperti pada gambar 5.32 berikut.



Gambar 5.32 Taman Depan Tjong A Fie Mansion

5.2.3.2 *Spirit of Place* ditinjau dari aspek intangible: Aktivitas dan Memori

a. Bangunan sebagai tempat edukasi

Dama merupakan seorang mahasiswi yang sedang menempuh Pendidikan Profesi Guru (PPG) di LPTK UMN. Ia merupakan alumni Pendidikan Guru SD di Universitas Negeri Medan (UNIMED). Diluar kesibukannya, ia sering menyempatkan diri untuk berjalan-jalan dan berkumpul (*hangout*) dengan teman- temannya. Dama dan teman-temannya memilih tempat berkumpul yang tidak hanya unik dan *aesthetic* tetapi juga dapat memberikan ilmu dan edukasi bagi yang mengunjunginya. Ada beberapa tempat di Medan yang dapat memberikan hal tersebut, yaitu bangunan-bangunan heritage. Salah satu bangunan heritage yang adadi Kota Medan adalah Tjong A Fie Mansion.

Awal mula Dama dan teman-temannya mengetahui tempat ini adalah melalui karya musikalisasi puisi yang dibawakan oleh temannya di SMA yang berjudul ‘Tjong A Fie’, yang dikenal sebagai seseorang yang menjunjung tinggi nilai toleransi dan keberagaman di Kota Medan. Hal ini menimbulkan rasa penasaran bagi Dama untuk mengetahui lebih dalam mengenai Tjong A Fie dan kehidupannya di masa lampau. Oleh karena itu, ia menyisihkan waktunya untuk mengunjungi kediaman/rumah Tjong A Fie untuk mengetahui lebih dalam mengenai sejarah Tjong A Fie, melihat keunikan bangunan Tjong A Fie Mansion, serta merasakan suasana/atmosfer zaman dulu yang masih sangat terasa baik pada eksterior maupun interiornya.

“Pernah waktu itu teman SMA buat musikalisasi puisi, terus dia buat judul lagunya itu Tjong A Fie, jadi dari situ tuh, ‘apa sih Tjong A Fie?’ gitu kan (awalnya) ga tau, katanya orang chinese ya, katanya orangnya itu menjunjung tinggi toleransi dan keragaman di Kota Medan. Dari situ penasaran, terus diajakin temen kemari.” (Dama, 23 tahun, Mahasiswa Pendidikan Profesi Guru)

Dama juga sangat Terkesan terhadap sikap toleransi dan keragaman tokoh Tjong A Fie itu sendiri bagaimana sejarah dan perjuangannya membangun kota Medan dan bekerjasama bersama berbagai etnis untuk memajukan kota Medan. Berikut merupakan wasiat Tjong A Fie yang terdapat pada gambar 5.33 halaman 240 berikut.



Gambar 5.33 Wasiat Tjong A Fie

“Katanya orangnya (Tjong A Fie, orang yang-) menjunjung tinggi toleransi dan keragaman di Kota Medan. Tokoh Tjong A Fie itu kan salah satu tokoh yang terkenal di Kota Medan, jadi bisa dilihat (dari bangunannya) sejarahnya, gimana sih bangunannya dan lain sebagainya.” (Dama, 23 tahun, Mahasiswa Pendidikan Profesi Guru)

Berikut merupakan alat masak dan surat wasiat tjong a fie yang penulis sajikan pada gambar 5.34 berikut.



Gambar 5.34 Alat Masak dan Surat Wasiat Tjong A Fie

Selain itu, pramuwisata yang ada di Tjong A Fie Mansion, Alvin, mengatakan bahwa memang ada beberapa wisatawan yang datang untuk meneliti Tjong A Fie Mansion. Mereka datang untuk mengetahui segala sesuatu mengenai Tjong A Fie, baik dari segi biografi beliau maupun semua yang berhubungan dengan bangunan Tjong A Fie mansion (gambar 5.33, gambar 5.34).

“Kalau meneliti pasti ada bu, beberapa universitas juga, tapi kurang tau juga, biasanya ke pengelolanya langsung. Karena kan lebih detailnya, tentang aksesorisnya dan lain-lain gitu.” (Alvin, Pramuwisata Tjong A Fie)

Beberapa hasil penelitian menunjukkan adanya potensi arsitektur heritage sebagai wisata edukasi. Wisata edukasi merupakan konsep wisata yang bersifat pengayaan yang bersifat rekreatif. Pada obyek karya Arsitektur, kegiatan ini dapat ditingkatkan kembali menjadi potensi wisata edukasi Arsitektur, dimana konsep dari edukasi itu sendiri adalah belajar dan mengajar, metode pembelajaran dapat berbentuk beragam yang salah satunya dengan metode melihat, mengamati dan menganalisis (Virdianti, 2017). Penerapan wisata edukasi ini menerapkan tiga kegiatan yaitu rekreatif, partisipatif, dan edukatif (Purnomo, 2021).

Dari hasil observasi peneliti, wisatawan yang datang ke tempat ini akan mendapatkan banyak edukasi mengenai sosok Tjong A Fie. Ketika masuk ke dalam Tjong A Fie mansion, para wisatawan akan ditanya apakah mereka ingin dipandu oleh pramuwisata yang ada atau ingin berkeliling sendiri. Jika memilih untuk dipandu, maka *tour guide* akan membawa pengunjung berkeliling Tjong A Fie dan memberikan banyak sekali penjelasan mengenai setiap ruang yang ada di dalam bangunan, biografi Tjong A Fie dan keluarganya, serta penjelasan mengenai peninggalan-peninggalan Tjong A Fie yang tertata rapi di dalam bangunan. Penjelasan yang diberikan juga sangat detail dan mudah untuk dipahami. Sehingga wisatawan yang datang akan mendapatkan banyak pengetahuan baru mengenai Tjong A Fie.

b. Bangunan merupakan bagian dari pengalaman masa lalu/ kenangan

Salah satu pengunjung yang memiliki kenangan tersendiri di Tjong A Fie mansion ini adalah Wulan. Wulan pertama kali berkunjung ke Tjong A Fie mansion disaat ia masih kecil bersama ibunya di sore hari. Wulan masih mengingat momensaat itu, ia dan ibunya bermain piano yang berada di ruang tamu depan yang pada saat itu masih diperbolehkan untuk digunakan. Wulan masih mengingat saat itu cuacanya bagus dan ada banyak pengunjung dari luar negeri yang juga mengunjungi Tjong A Fie Mansion disaat yang bersamaan dengan Wulan. Ia juga menjelaskan bahwa bangunan bersejarah ini meninggalkan suasana yang unik dan mengesankan bagi dirinya. Adapun gambar piano tersebut terdapat pada gambar 5.35 halaman 242 berikut.



Gambar 5.35 Piano di Ruang Tamu Tjong A Fie “Mengingatnkan saya waktu pertama kali saya berkunjung dengan ibu

saya saat masih kecil. Saya dan Ibu saya memainkan piano yang pada saat itu masih boleh untuk dimainkan dan pada sore itu cuacanya cukup bagus dan banyak sinar matahari yang masuk ke setiap ruangan di ruang dansa terdapat 2 orang dari luar negeri yang sedang berdansa.” (Wulan, 21 tahun, Mahasiswa Psikologi USU)

Wulan menjelaskan bahwa ia tertarik dengan Tjong A Fie karena beliau merupakan sosok yang sangat berpengaruh dan cukup disegani di Kota Medan pada masa lampau, serta namanya masih eksis hingga kini sebab perjuangan dan pengaruhnya dalam perkembangan Kota Medan ini sangat signifikan bagi seluruh masyarakat Kota Medan. Berdasarkan penjelasan Alvin sebagai seorang pramuwisata di Tjong A Fie Mansion, bangunan ini dulunya adalah rumah dari bapak Tjong A Fie. Namun sekarang sudah dijadikan museum dan objek wisata sejarah di Kota Medan. Tjong A Fie mansion masih dikelola oleh pihak keluarga Tjong A Fie yaitu Ibu Mimi yang tinggal di sayap kanan dari bangunan Tjong A Fie.

“Dulunya ini bu, dulunya masih tempat tinggal dari bapak Tjong A Fie dan keluarganya, sekarang itu jadi museum tapi masih dikelola sama pihak keluarganya bu di rumah ini, terus ya paling ya cucunya, salah satu cucunya tinggal di sayap kanan ini bu, jadi sekarang mengelola bangunan ini, itu Ibu Mimi namanya.” (Alvin, Pramuwisata Tjong A Fie)

Kesan yang ditinggalkan setelah mengunjungi bangunan Tjong A Fie menurut Alvin adalah pengunjung dapat merasakan bagaimana perjuangan Bapak Tjong A Fie yang merupakan seorang pedagang perantauan yang mau membantu orang-orang

pribumi di kota Medan untuk bekerjasama membangun kota Medan sehingga terbangun kekaguman terhadap beliau, seperti pad gambar 5.36 berikut.



Gambar 5.36 Foto Tjong A Fie Beserta Putranya

“Mereka itu (wisatawan) kaya kagum sih bu tentang suasana dari Bapak Tjong A Fie-nya, karena kan, biasanya kaya orang chinese kenapa dia mau membantu orang pribumi gitu. Pasti mereka itu kagum juga tentang Tjong A Fie-nya.” (Alvin, Pramuwisata Tjong A Fie)

Pengalaman masa lalu atau kenangan merupakan bagian dari memori/ingatan. Memori atau ingatan adalah kemampuan untuk menyimpan, mempertahankan, dan mengingat kembali kejadian, pengalaman, serta aktivitas yang pernah dilakukan. Menurut Rahman (2020), memori disimpan dalam tiga sistem penyimpanan, yaitu memori sensoris (*sensory memory*), memori jangka pendek (*short term memory*), dan memori jangka panjang (*long term memory*).

Pada dasarnya, tidak ada memori yang bisa menjaga masa lalu sepenuhnya. Memori pada masa lalu bisa direkonstruksi dan dimaknai oleh masyarakat pada setiap zaman, karena setiap perubahan memiliki semangat yang berbeda. Sementara itu, bangunan cagar budaya konteks bangunan (materiil) memiliki nilai yang tetap, tidak bergerak dan menyimpan pengetahuan. Dengan memanfaatkan memori budaya, bangunan cagar budaya dapat bekerja dengan merekonstruksi dengan menghubungkannya dengan pengetahuan serta situasi aktual-kontemporer (Rahman, 2020). Aspek persepsi dan psikologis dari suatu pengalaman lingkungan yang dirasakan oleh manusia dapat memberikan makna. Masa lalu, pengalaman, latar belakang, kenangan, kepribadian, pengetahuan, budaya, sikap, motivasi, keyakinan, usia dan jenis kelamin berpengaruh terhadap rasa yang dirasakan pada tempat tersebut

(Karo-karo, 2019).

“Pasti bu, karena memang salah satu wisatawan yang paling tertarik tentang sejarah terutama sejarah tentang Indonesia dan juga bangunan ini, gitu.” (Alvin, Pramuwisata Tjong A Fie)

Berikut merupakan gambar cafe di Tjong A Fie yang penulis sajikan pada gambar 5.37 berikut.



Gambar 5.37 Café di Tjong A Fie

Selain itu, dari hasil observasi yang dilakukan peneliti menemukan bahwa ada wisatawan yang datang berkunjung karena memiliki kenangan masa lalu di tempat ini, salah satunya adalah Wulan. Selain itu wisatawan mancanegara yang datang ke tempat ini juga ada yang karena cerita dari anggota keluarga mereka yang membuat mereka tertarik untuk berkunjung.

c. Bangunan Merupakan Penanda Keberadaan Seseorang (*Existence*)

Banyak dari pengunjung yang datang ke Tjong A Fie selalu berfoto di setiap sudut rumah Tjong A Fie. Salah satunya adalah Wulana, saat berkunjung Wulan kerap mengambil foto-foto beberapa hal yang menarik, seperti lukisan Tjong A Fie dan keluarganya, keramik antik, lampu gantung di tiap-tiap ruangan, mengobrol dan menikmati suasana di Tjong A Fie Mansion dengan teman-temannya. Tjong A Fie merupakan salah satu panutan bagi Wulan. Wulan sangat menghargai Tjong A Fie, dan ia merasa dengan mengunjungi mansion tersebut yang merupakan titik terakhir

perjuangan Tjong A Fie dapat merasakan bagaimana suasana kehidupan dan mengetahui perjuangan Tjong A Fie itu sendiri.

“Berkesan, karena rumah ini merupakan rumah titik akhir dari perjalanan perantauan seseorang Ya, Tjong A Fie Mansion ini merupakan rumah dari Tjong A Fie yang merupakan seorang perantau dari provinsi Gwangdong, dan rumahnya ini merupakan titik terakhir perjalanannya.” (Wulan, 21 tahun, Mahasiswa Psikologi USU)

Wulan mengatakan telah berkeliling Tjong A Fie Mansion, mengambil foto hal-hal yang unik dan menarik seperti lukisan, keramik dan lampu gantung hias di beberapa ruangan. Selain itu Wulan juga mengobrol bersama temannya dan duduk bersama di sofa yang diperbolehkan selama berada di Tjong A Fie Mansion. Berikut merupakan koridor menuju ruangan kamar di Tjong A Fie yang terdapat pada gambar 5.38.



Gambar 5.38 Koridor menuju ruangan kamar di Tjong A Fie

“Mengambil foto beberapa hal menarik seperti lukisan, keramik, chandelier, mengeksplor tiap sudut ruangan, membaca *guidebook* yang diberikan, mengobrol dan duduk di sofa yang diperbolehkan.” (Wulan, 21 tahun, Mahasiswa Psikologi USU)

Berdasarkan penjelasan pramuwisata yang ada di Tjong A Fie, yaitu Alvin, bangunan Tjong A Fie memang memiliki beberapa spot foto yang *aesthetic* dan *instagramable*. Wisatawan diberi kebebasan untuk mengambil foto sendiri atau dibantu oleh pramuwisata yang ada. Namun untuk foto pre-wedding, pihak Tjong A Fie akan memberikan tarif sebesar Rp 2.000.000/2 jam dan penyewa diberi kebebasan dalam memilih spot foto.

“Selain itu juga bisa juga foto-foto dan bisa minta bantuan

dengan pemandunya misalnya mau foto gitu nah jadi kita harus spot-spot foto yang *instagramable* lah bu, jadi wisatawan itu tertarik dan juga kalau wisatawan mau foto *prewedding* bisa di sini. Biasanya kita kena charge itu 2 jam 2 juta. Banyak yang tertarik bu, terutama orang-orang Chinese juga kan karena pas etnisnya juga di sini. Jadi kalau foto-foto *prewedding* itu biasanya mereka di sini.” (Alvin, Pramuwisata Tjong A Fie)

Dari hasil observasi, ketika melakukan penelitian di Tjong A Fie Mansion ini, peneliti banyak melihat para wisatawan yang berfoto di berbagai spot foto yang ada di dalam Tjong A Fie Mansion. Area yang paling sering dijadikan spot foto adalah area *innercourt* yang ada di tengah bangunan dan area balairung di lantai 2.

d. Bangunan yang nyaman dan menyenangkan

Wulan Kantina Indrati, atau yang biasa dipanggil dengan sebutan Wulan juga merupakan salah satu pengunjung yang sudah 3 (tiga) kali berkunjung ke Tjong A Fie mansion. Wulan merupakan salah satu mahasiswi sedang menempuh pendidikan semester 6 di jurusan Psikologi di Universitas Sumatera Utara. Wulan mengunjungi Tjong A Fie Mansion biasanya dengan membawa sepeda motor. Hal yang paling unik di Tjong A Fie Mansion menurut Wulan adalah bangunannya yang lebar dan sinar matahari yang masuk ke setiap ruangan menciptakan suasana tenang dan hangat. Selain itu, lorong-lorong menuju ruang-ruang lainnya menambah kesan besar kepada bangunan, dan pemilihan warna yang khas pecinan sangat unik dan tidak biasa dijumpai di Kota Medan (gambar 5.38).

“Bangunannya lebar, banyak cahaya matahari, terdapat banyak lorong untuk menuju ke ruangan berbeda, warnanya sih (unik).”
(Wulan, 21 tahun, Mahasiswa Psikologi USU)

Salah satu pramuwisata tetap yang sudah bekerja di Tjong A Fie selama satu tahun lebih mengatakan bahwa yang banyak membuat wisatawan betah di tempat ini adalah suasana zaman dulunya yang masih dipertahankan dan masih bisa dirasakan oleh para pengunjung yang datang.

Berikut merupakan gambar bangunan Tjong A Fie yang terdapat pada gambar 5.39 berikut.



Gambar 5.39 Bangunan Tjong A Fie yang luas dan lebar

“Paling apa sih bu, suasana yang lama juga kan bangunannya, tetap bertahan juga apa kan bangunannya udah 100 tahun lebih jadi kan orang itu tertarik. ‘Ih kok masih bersih masih tertata rapi, gitu.’”
(Alvin, Pramuwisata Tjong A Fie)

Dari hasil observasi yang dilakukan, suasana di dalam Tjong A Fie Mansion terasa nyaman karena kebersihan dan kerapian sangat diperhatikan di tempat ini. Selain itu, ruang-ruang yang ada di dalam Tjong A Fie mansion terasa sejuk karena adanya *courtyard* di tengah bangunan yang memperlancar aliran udara di dalam bangunan (gambar 5.39). Sehingga semua ruang yang ada di dalamnya terasa nyaman, sejuk, dan tidak pengap, hanya saja disebabkan perabot dan material yang digunakan masih asli dan sama dengan yang digunakan pada masa lalu, kesan bangunan lama cukup terasa sehingga pengunjung merasa kembali ke masa lalu.

5.2.3.3 Makna *Spirit of Place* Pada Tjong A Fie

Hasil wawancara dengan pengunjung maupun *guide-tour* menunjukkan bahwa Tjong A Fie Mansion tidak lepas oleh aspek sejarah dan masa lalu Tjong A Fie. Tjong A Fie Mansion yang sudah lama berdiri di kawasan pecinan di Kota Medan hingga saat ini masih *exist* dan masih diminati oleh berbagai wisatawan, baik wisatawan lokal maupun wisatawan internasional. Berdasarkan respon keseluruhan narasumber terhadap kondisi Kawasan Heritage di Tjong A Fie Mansion berkaitan dengan makna *Spirit of Place*, digolongkan menjadi dua golongan besar, yakni:

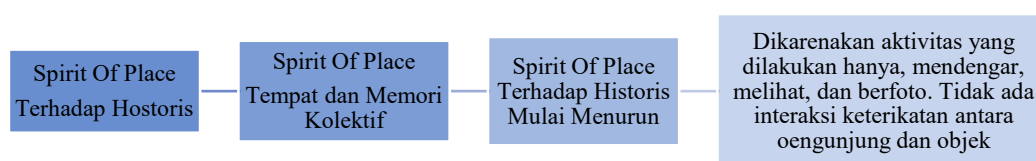
1. Makna *Spirit of Place* sebagai Tempat.

Makna *Spirit of Place* sebagai tempat pada Tjong A Fie Mansion dirasakan secara samar, mengingat bahwa Tjong A Fie Mansion tidak mempunyai lahan yang tersisa untuk dimanfaatkan sebagai ruang bersama, hal ini dipersulit juga dengan masih difungsikannya Tjong A Fie sebagai fasilitas rumah pribadi keturunan Tjong A Fie berupa perayaan hari besar tertentu.

2. Makna *Spirit of Place* sebagai Memory Kolektif

Tjong A Fie Mansion sudah lama dikenal sebagai Istana seorang turunan tionghoa yang kaya raya, berada di tengah tengah kota Medan. Sebagai bangunan yang sudah lama berdiri dan dibangun dengan arsitektur yang khas negeri China, maka gedung ini disamping memiliki arsitektur yang berbeda dari bangunan disekitarnya juga menyimpan berbagai cerita histori tentang seluk beluk keluarga Tjong A Fie, antara lain yang menarik untuk dibicarakan adalah Tjong A Fie sebagai seorang hartawan yang dermawan, terbukti dengan dokumen sejarah yang menuliskan berbagai kontribusi beliau dalam kegiatan kegiatan amal untuk membantu masyarakat, dengan adanya memori kolektif terhadap Tjong A Fie dan Istanaya tersebut menjadikan Tjong A Fie mansion mempunyai *Spirit of Space* dipandang dari segi Memori Kolektif. Berikut Skema Spirit Of Place pada tjong a fie mansion yang terdapat pada gambar 5.40.

Gambar 5.40 Skema Spirit of Place pada tjong A Fie Mansion



Berdasarkan skema 5.40, hasil analisa wawancara dengan informan kunci terkait kondisi dan fenomena yang terjadi pada Tjong A Fie Mansion, makna *Spirit of Place* pada bangunan Tjong A Fie Mansion dapat terbagi menjadi dua, yakni bangunan sebagai tempat dan bangunan sebagai memori kolektif, dengan aspek historis/sejarah yang mulai menurun, dikarenakan aktivitas yang dilakukan diTjong A Fie Mansion hanya mendengar, melihat dan berfoto , serta tidak ada interaksi keterikatan pengunjung dengan objek-objek yang ditampilkan di Tjong A Fie Mansion. Berikut merupakan tabel spirit of place pada bangunan Tjong A Fie Mansion yang terdapat pada tabel 5.3 berikut.

Tabel 5.3 *Spirit of Place* pada bangunan Tjong A Fie Mansion

Spirit of Place			Informan Kunci				
			Ik 3	Ik 4	Ik8	Ik 10	Ik 11
Tangible	Arsitektur	1. Bangunan peninggalan bersejarah	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan
		2. Bangunan sebagai wadah berbagai komunitas	Tidak merasakan	Tidak merasakan	merasakan	Tidak merasakan	Tidak merasakan
	Landskap	3. Bangunan sebagai tempat wisata	merasakan	merasakan	merasakan	Tidak merasakan	Tidak merasakan
		4. Bangunan sebagai tempat Public Space	Tidak merasakan	Tidak merasakan	Tidak merasakan	Tidak merasakan	Tidak merasakan
Intangible	Aktivitas	5. Bangunan sebagai tempat education	kurang merasakan	kurang merasakan	kurang merasakan	kurang merasakan	kurang merasakan
		6. Bangunan sebagai tempat bermain	Tidak merasakan	Tidak merasakan	Tidak merasakan	Tidak merasakan	Tidak merasakan
	Memory collective	7. Bangunan merupakan bagian dari pengalaman masa lalu/kenangan	tidak merasakan	merasakan	merasakan	Tidak merasakan	kurang merasakan
		8. Bangunan merupakan penanda keberadaan seseorang (exist)	Tidak merasakan	Tidak merasakan	Kurang merasakan	Tidak merasakan	Tidak merasakan
		9. Bangunan nyaman dan menyenangkan	merasakan	merasakan	merasakan	kurang merasakan	Tidak merasakan

*IK = Informan Kunci

Berdasarkan tabel 5.3, *Spirit of Place* pada bangunan Tjong A Fie Mansion yang dapat dirasakan oleh kelima informan kunci adalah bangunan sebagai peninggalan sejarah. Hanya informan kunci 8 yang dapat merasakan bangunan sebagai wadah komunitas, yaitu Alvin sebagai *tour-guide*. *Spirit* bangunan sebagai tempat wisata, dapat dirasakan 3 informan kunci. Bangunan sebagai pengalaman masa lalu, hanya informan kunci 4 dan 8. *Spirit* bangunan sebagai penanda keberadaan hanya dirasakan oleh informan kunci 8, sedangkan bangunan yang menyenangkan dirasakan oleh informan kunci 3, 4 dan 8. Untuk *spirit* bangunan sebagai tempat *education*, kurang bisa merasakan suasana pembelajaran, sedangkan *spirit* bangunan sebagai *public space* dan tempat bermain sama sekali tidak bisa dirasakan.

5.2.4 Bangunan Pos Bloc

Gedung Kantor Pos Medan merupakan salah satu ikon bangunan bersejarah yang dibanggakan kota Medan. Tidak lengkap bila menceritakan arsitektur lama kota Medan tanpa menyebut kehadiran gedung yang hingga ini masih berfungsi melayani masyarakat. Seratus abad lamanya gedung ini berdiri sejak dimulai pembangunan tahun 1909 dan diresmikan penggunaannya tahun 1911. Pada tahun 2011 mencapai usia 100 tahun, kantor pos Medan masih digunakan sebagaimana awal pendiriannya. Tidak banyak gedung berusia setua ini masih dimanfaatkan dengan baik tanpa banyak perubahan fisik yang berarti.

5.2.4.1 *Spirit of Place* ditinjau dari aspek tangible: Arsitektur dan Lansekap

a. Bangunan bernilai sejarah

Kantor Pos Medan juga merupakan salah satu peninggalan bangunan bersejarah yang dapat ditemukan di Kota Medan yaitu peninggalan pemerintah Hindia-Belanda yang berada di jalan Balaikota, tepatnya di depan Hotel Dharma Deli (gambar 5.41). Bangunan ini merupakan salah satu dari dampak kemajuan tembakau Deli, yang dalam perkembangannya dibangun sarana dan prasarana infrastruktur dalam menunjang kegiatan perkebunan. Menurut Juwono, dkk. (2018) dapat dilihat pada gambar 5.41 berikut.



Gambar 5.41 Fasad Pos Bloc

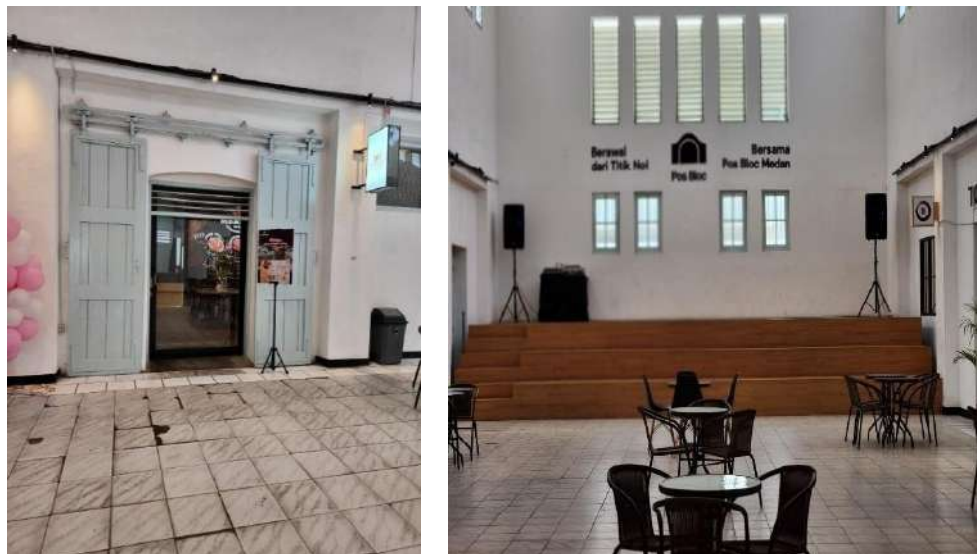
Salah satu pengunjung yang sedang melakukan kegiatan di Pos Bloc yang bersedia memberikan pengalamannya adalah Audra. Audra merupakan salah satu panitia acara *afterparty* JKT48 yang diadakan di Pos Bloc. Sebelum menjadi bangunan Pos Bloc, Audra sudah pernah mengunjungi tempat ini di saat masih

berupa kantor pos. Namun, setelah direnovasi, ini merupakan kali pertama Audra mengunjungi Pos Bloc.

“Sebelum acara ini saya belum pernah. Dulu sebelum jadi Pos Bloc saya pernah datang, waktu masih Kantor Pos, tapi setelah jadi Pos Bloc saya belum pernah, baru kali ini.” (Audra, Panitia/*Event Organizer* JKT48 afterparty)

Audra mengatakan, bangunan Pos Bloc sebagai cagar budaya sudah seharusnya dijaga dan dilestarikan, namun penggunaan ruang Pos Bloc sebagai salah satu wadah bagi komunitas untuk berkarya harus tetap menerapkan aturan yang telah ditetapkan sebagai bangunan cagar budaya. Audra merasa beruntung atas fasilitas yang diberikan agar acara dapat terlaksana seperti *sound system* yang sudah disediakan, area parkir yang memadai, dan kebersihan yang cukup. Oleh sebab itu, Audra selaku panitia salah satu *event* yang pernah tampil di Pos Bloc juga harus menjaga kondisi bangunan Pos Bloc agar tidak rusak dan lebih terjaga.

Berikut merupakan pintu sejak zaman belanda yang penulis sajikan pada gambar 5.42 berikut.



Gambar 5.42 Pintu Sejak Zaman Belanda yang Masih Dipertahankan dan Podium di Pos Bloc

“Memang mereka ada kasih saran karena ini bangunan lama, jangan ada plester, jangan apa tembok segala macam, kami sangat tau, ga apa kami mengerti kondisi itu. Jadi kami sebisa mungkin menjaga, mereka kasih tempat kita menjaga, sama-sama.” (Audra, Panitia/*Event Organizer* JKT48 afterparty)

Selain Audra, terdapat pengunjung lain yaitu Wina, yang merupakan salah satu dari banyak pengunjung yang memanfaatkan waktu berkumpul bersama teman-temannya di Pos Bloc. Saat ditemui, Wina dan teman-temanya sedang melakukan reuni bersama sekolah menengah pertama. Wina bersedia memberikan beberapa jawaban atas pertanyaan terkait bangunan Pos Bloc ini. Menurut Wina, alihfungsi bangunan Kantor Pos Indonesia menjadi Pos Bloc sebagai tempat bagi komunitas dan masyarakat umum untuk dapat menampilkan berbagai karya serta menikmati berbagai produk UMKM lokal Kota Medan bukan masalah yang besar jika bangunan Pos Bloc tidak mengubah dan menghilangkan nilai sejarahnya.

“Kalau dari pengalihfungsi dari PT. Pos kesini (Pos Bloc)sebenarnya saya agak sedih gitu, karena kan ini termasuk bangunan lama, cagar budaya, tapi kalau tidak juga diteruskan kan, kondisinya juga tidak baik-baik aja. Kalau menurut saya sih, ya ga apa-apa selagi dia tidak meninggalkan nilai sejarahnya sendiri, gitu.”

(Wina, Alumni Fakultas Hukum USU)

Berikut merupakan *Inner Court* yang penulis sajikan dalam bentuk gambar berikut (gambar 5.43)



Gambar 5.43 *Inner court* di Pos Bloc

Untuk konsep dari Pos Bloc ini sendiri, Ibu Anggi selaku pengelola Pos Bloc Medan dibawah PT. Ruang Kreatif Pos yang mengelola dan mengaturnyalannya tenant-tenant dan event yang sedang berlangsung di Pos Bloc, menjelaskan bahwa Pos Bloc Medan merupakan proyek kerjasama antara PT. Pos Properti Indonesia dengan PT. Ruang Kreatif Pos. PT. Pos Properti Indonesia berkolaborasi dengan PT.

Ruang Kreatif Pos untuk merevitalisasi gedung kantor pos besar Medan, mengalihfungsikan dan mengelola aset negara yang bersejarah ini menjadiruang kreatif publik yang disesuaikan dengan masa kini namun tidak menanggalkan identitas awalnya yang berupa kantor pos besar Kota Medan, yang sudah berusia 112 tahun tersebut untuk dijadikan *creative hub*, sehingga dapat membantu berbagai komunitas di Kota Medan dalam mengembangkan bakat dan merealisasikan event-event dengan mengusung konsep *Art, entertainment dan Heritage Place* dengan ketersediaan berbagai tenant-tenant baik FnB (*Food and Beverage*), maupun non-FnB dengan tujuan untuk membantu UMKM dan UKM lokal Kota Medan.

“Jadi konsep dari sebenarnya Pos Bloc ini adalah proyek antara PT.Pos Properti Indonesia dengan PT. Ruang Kreatif Pos. Jadi kalau Pos Bloc itu sebenarnya di bawah dari PT Ruang Kreatif Pos jadi tidak adahubungan-hubungan kita dengan pos sendiri jadi PT Pos Properti Indonesia berkolaborasi dengan PT Ruang Kreatif Pos untuk merevitalisasi gedung pos yang sudah berusia 112 tahun ini untuk dijadikan *creative hub* bisa dijadikan fungsi untuk komunitas-komunitas bisa membuat event-event di sini jadi memang Sebenarnya untuk *creative hub* yang di dalamnya ada tenant seperti FNB, dan juga jual baju, dan untuk membantu para UMKM dan komunitas-komunitas yang ada di kota Medan gitu.” (Ibu Anggi, Pengelola Pos Bloc)

Berikut merupakan gambar bangunan pos bloc yang penulis sajikan pada gambar 5.44 berikut.



Gambar 5.44 Bentuk bangunan Pos Bloc tidak diubah

Terkait pelestarian bangunan cagar budaya, Ibu Anggi sudah berkomunikasi dengan salah satu pihak pelestarian cagar budaya di Kota Medan yang datang untuk mengawasi karena PT. Ruang Kreasi Pos ini hanya menempati aset cagar budaya sehingga mereka harus mengikuti aturan-aturan tertentu terkait dengan pelestarian bangunan cagar budaya bersejarah. Beberapa hal yang menjadi pertimbangan dalam renovasi bangunan pos box ini adalah salah satunya tiga pintu brankas yang ada di tenant Es coklat Gajah Mada yang tidak diganti dengan pintu yang baru, kemudian cat yang digunakan sudah ditentukan jenis dan warna yang patut digunakan. Beberapa brankas yang sudah dibobol merupakan pintu yang sebenarnya sudah rusak sehingga dapat diganti menjadi pintu yang baru atau bukaan yang baru yang lebih aman bagi pengunjung. Untuk kaca-kaca dan jendelayang sudah rusak tidak bisa dipakai lagi dan boleh diganti namun jendela dan kaca masih harus tetap disimpan. Beberapa tulisan Belanda yang ada di dinding-dindingtenant juga masih dapat dibaca dan tidak dihilangkan untuk menjaga keaslian bangunan sebagai salah satu bangunan bersejarah di zaman kolonial di kota Medan, seperti yang dapat dilihat pada gambar 5.45 berikut.



Gambar 5.45 Jendela di pos Bloc

“Kemarin cagar budaya datang dan saya juga di *interview* waktu itu, bagaimana ngejaganya? Yah, ya ngejaganya ya seperti itu tadi. Kita sendiri, karena kita kan menempati asetnya kita cuma menempati ibaratnya ya, kayak kita ngekos. Kita ya harus ngefollw. Ibarat kita

disuruh *get out*, pasti yang punya gedung ini ngelihat gitu itu mungkin salah satu yang membuat beda antara Mall, dengan kita bisa nongkrong, tapi di tempat Heritage. mungkin kalau ibu lihat dia ada brankas di lantai bawah, jadi sebenarnya ada tiga berangkas. Satu itu di Es Coklat Gajah Mada, pada saat dia masuk kurasi, udah ditambah pintu *sliding* pintu khususnya dia buka. Dia tinggal (sesuaikan) warna cat yang kita minta, dan dia kasih mural. Ada muralnya di situ. Udah begitu aja. Jadi ya masih banyak yang lama gitu (elemen bangunannya).” (Ibu Anggi, Pengelola Pos Bloc)

Unsur kesejarahan pada bangunan Pos Bloc sebagai salah satu warisan bangunan zaman kolonial sudah sedikit bergeser dan bahkan hampir tidak ada kesan antik dan khas bangunan kolonialnya disebabkan banyak elemen modern yang ditampilkan di dalam Pos Bloc (gambar 5.46). Banyak sejarah di bangunan Pos Bloc yang seharusnya menjadi salah satu daya tarik masyarakat untuk mengunjungi Pos Bloc ini, karena masih banyak anak muda yang tidak *aware* akan kehadiran bangunan cagar budaya disekitarnya. Bapak Ichwan, selaku akademisi mengatakan, perlu pengetahuan dan informasi terkait bagaimana sejarah bangunan ex-kantor pos ini terbangun. Sama seperti yang dikemukakan oleh Schulz (1980), terdapat 3 kategori perubahan sejarah, yaitu perubahan praktis, perubahan sosial dan perubahan budaya, dan tiap-tiap perubahan ini memiliki implikasi fisik (lingkungan). Ketika perubahan budaya dan sosial terjadi dan berimplikasi pada lingkungannya, perlu dipertimbangkan kemunculan masalah yang timbul disebabkan perubahan tersebut, bagaimana *genius loci* dapat dipertahankan di bawah tekanan tuntutan perkembangan zaman (Schulz, 1980). Berikut merupakan gambar eksterior pos blok yang disajikan pada gambar 5.46 berikut.



Gambar 5.46 Eksterior Pos Bloc

“Anno 1911 kan itu ada apa arti 1911 ini kan itu enggak dapat tuh, seandainya ada narasi itu tentunya dia sama teman-teman anno 1911 ini dibangun 1911, sekarang tahun berapa? berarti udah 100-an tahun. Makanya ini bagian dari cagar budaya, dia lihat tuh nggak ada lagi lho bangunan seperti ini, itu nyampe ya kan bisa pesan heritage-nya itu nyampe ke anak-anak muda. Itu terus dia bergambar sepeda jadul ya kan, ini sepeda jadul kuno, ini adalah sepeda yang berfungsi untuk mengantar surat gitu ya, ya kan dengan sepeda ini itu kan nggak ada cerita itu kan, ini sepeda pak pos. Dalam tafsir anak-anak muda yang ke situ, ini sepeda jadul gitu kan, jadi bagaimana mau menampilkan itu dalam bentuk memori ke masa lalu bagi pengunjung Pos Bloc. Masih kurang. Udah gitu, perangkonya juga nggak banyak-banyak bicara ya.” (Bapak Ichwan, Akademisi)

Bangunan kantor pos ini memiliki nilai estetika arsitektur yang tinggi. Hal ini dapat dilihat dari beberapa elemen-elemen yang menampilkan ciri khas arsitektur Eropa, seperti bentuk yang tinggi dan besar (berbeda dengan kantor pos lain yang cenderung horizontal), struktur untuk mendukung atap yang besar, dan tata ruang yang monumental (Juwono, 2018). Kekhasan bangunan-bangunan kolonial awal abad-20 adalah mulai diperhatikannya unsur-unsur lokal di samping mulai dikenal adanya teknologi bangunan yang lebih baik. Pelestarian fisik bangunan dengan menjaga, tidak ada perubahan yang signifikan dari unsur-unsur arsitektural dan strukturnya. Pertama mengenai unsur arsitektural mencakup bagian bangunan dan detail bangunan. Hilangnya unsur arsitektural karena rusak mengakibatkan perbaikan yang sangat mahal karena harus mengganti dengan bahan bangunan dengan desain bentuk yang sama. Dengan demikian, perawatan bangunan sangat penting untuk diperhatikan. Penambahan unsur-unsur baru harus memenuhi ketentuan konservasi agar tidak merusak keasliannya maupun kekuatan bangunannya (Juwono, 2018).

Dari hasil observasi yang dilakukan di lapangan, banyak elemen bangunan Pos Bloc yang masih memakai elemen lama dari bangunan kantor Pos Indonesia yang lama, sehingga masih ada timbul kesan bangunan lama di Pos Bloc. Pemakaian material yang sama dan adanya museum mini yang menampilkan berbagai koleksi perangko dari periode tahun tertentu menimbulkan kesan bangunan lama dan bersejarah, sehingga bangunan khas Pos Indonesia tidak

sepenuhnya berubah, seperti pintu masuk utama gedung Pos Bloc, pengunjung diarahkan memasuki hall entrance yang luas berbentuk heksagonal dan memiliki banyak bukaan di dalamnya yang menampilkan tiap-tiap ruang dengan fungsi yang berbeda. Atap hall merupakan atap kayu yang berbentuk kubah dengan ujung lancip dan ditengahnya terdapat lampu gantung yang cukup panjang. Dari area masuk dapat dilihat terdapat kaca patri yang menghiasi bagian atas Hall Pos Bloc. Pintu menuju ruang koleksi/museum sejarah Kantor Pos berada di sisi kiri disebelah kanan area booth dari hall seperti yang terlihat pada gambar 5.47 berikut.



Gambar 5.47 Hall rotunda Pos Bloc

Dari pintu masuk menuju museum Kantor Pos, pengunjung disambut oleh etalase lukisan gedung kantor pos dan sepeda antik pengirim surat yang dulu digunakan untuk mengirim surat. Sepeda antik ini melambangkan perjuangan Kantor Pos yang sejak dulu memberikan pelayanan yang terbaik dan sepeda ini juga menjadi saksi perjuangan Pos Indonesia dari zaman ke zaman memberikan informasi dan pelayanan yang terbaik bagi masyarakat Indonesia seperti pada (gambar 5.48) berikut.



Gambar 5.48 Museum-mini Pos Bloc

b. Bangunan sebagai tempat berbagai komunitas

Sebagai wadah bagi berbagai jenis komunitas di Kota Medan, Audra berpendapat bahwa kehadiran Pos Bloc ini sangat membantu komunitas-komunitas seperti dirinya untuk dapat menyampaikan pesan dan ekspresi tanpa adanya perbedaan sikap dan fasilitas yang diberikan. Audra juga mengetahui bahwa bangunan Pos Bloc ini merupakan bangunan lama dan salah satu cagar budaya bersejarah sehingga harus dirawat seluruh elemen yang digunakan selama acara komunitas mereka berlangsung.

“Jadi sebenarnya sangat membantu ya, komunitas-komunitas yang terbatas tempatnya. Kami inikan sebenarnya perkumpulan penggemar, bukan hobi yang gimana-gimana banget gitu, bukan yang sangat spesial, bukan apa, tapi mereka mau memfasilitasi saya sangat berterima kasih. Memadai dan dibantu semua. Sound dibantu, kebersihan nya juga dibantu.” (Audra, Panitia/*Event Organizer* JKT48 afterparty)

Selain Audra, Wina yang juga merupakan salah satu pegiat UMKM di Kota Medan pernah mengajukan proposal terkait usahanya agar dapat masuk ke salah satu tenant disini dan menjadi bagian dari Pos Bloc, namun ternyata administrasi dan prasyarat cukup merepotkan bagi Wina. Menurut Wina, konsep Pos Bloc sebelum direnovasi itu berbeda dengan konsep saat ini. Saat itu Wina cukupdiberatkan pada biaya sewa yang saat itu masih akan diterapkan, kemudian *brand* yang belum cukup besar dan portfolio desain yang belum dirasa cukup untuk bisa masuk sebagai salah satu *tenant* di Pos Bloc, sehingga Wina memutuskan untuk mundur. Sayangnya ketika *Grand Opening* Pos Bloc pertama kali, Wina melihat banyak konsep yang berubah, sehingga Wina cukup kecewa pada saat melihat tenant yang masuk.

“Kalau boleh saya cerita sedikit, kalau saya enggak salah ya, sewaktu ini masih masa mau dibangun, sebenarnya konsepnya itu tidak seperti ini bu, karena saya termasuk yang pernah jualan di daerah Kesawan kemarin, jadi saya mau masukin usaha saya kesini, tetapi dengan konsep mereka yang belum seperti ini. Nah kenapa kemarin kami gak jadi masuk, karena kemarin ada terkendala biaya sewa harusnya.” (Wina, Alumni Fakultas Hukum USU)

Walaupun begitu, Wina tidak berkecil hati. Wina berkata akan tetap mengunjungi Pos Bloc untuk berkumpul bersama maupun hanya untuk menikmati

waktu luang. Menurut Wina, terdapat berbagai kalangan pengunjung yang hadir menghabiskan waktu dari siang hari hingga ke malam hari di Pos Bloc dan dapat bebas memilih di mana saja untuk dapat berkumpul bersama keluarga ataupun teman. Seperti yang terlihat pada gambar 5.49 berikut.



Gambar 5.49 Perkumpulan remaja di taman samping Pos Bloc

“Untuk komunitas banyak orang bilang ini *foodcourt* ya, ini mall ya, engga. Ini memang *community hub* sebenarnya kayak ngebantu.”
(Wina, Alumni Fakultas Hukum USU)

Ibu Anggi, selaku pengelola Pos Bloc mengatakan, komunitas-komunitas dari berbagai instansi seperti kampus-kampus dan sekolah di Medan dapat bergabung dan melakukan berbagai aktivitas di Pos Bloc.

“Saya selalu bilang “Ini kampus-kampus mana datang ke sini itu.”
Kamu punya acara apa ada yang namanya SD misalkan kayak di kampus, di sekolah (bisa gabung).” (Ibu Anggi, Pengelola Pos Bloc)

Sebagai akademisi dan peneliti, yang juga peminat filateli di Kota Medan, Dr.Phil. Ichwan Ashari merupakan salah satu tokoh yang dekat dengan dunia surat- menyurat dan bangunan Pos Bloc. Bapak Ichwan merupakan salah satu pegiat filateli dan bahkan memiliki beberapa koleksi perangko unik dan bersejarah. Bapak Ichwan sangat menyayangkan bagaimana komunitas perangko yang saat ini berkurang dan bahkan sudut filateli di Pos Bloc sudah ditiadakan. Divisi Filateli yang dulu ada di Kantor Pos

Indonesia di Medan merupakan divisi yang Bapak Ichwan tekuni saat itu, namun seiring berkembangnya zaman dan bergantinya fungsi bangunan, hobi itu mulai jarang diadakan.

“Pernah pameran yang di situ, pameran filateli. Jadi saya pernah diangkat menjadi pengurus filateli untuk kota Medan. Jadi, kami ada kantor kami di situ, di pojok itu, Divisi Filateli di situ sekarang pun masih ada, tapi nggak begitu aktif lah kayak dulu beberapa 10 tahun yang lalu masih aktif orang jual beli perangko lama gitu karena memang.. jadi (berubah) apa dulu waktu di situ itu. Cobalah (diadakan) pameran. Bagaimana *spirit heritage* bisa dihidupkan di gedung yang begitu cantik, gitu kan.” (Bapak Ichwan, Akademisi).

Berikut merupakan stand komunitas rajut di pos bloc yang penulis sajikan pada gambar 5.50 berikut



Gambar 5.50 Stand Komunitas Rajut di Pos Bloc

Komunitas merupakan sekumpulan individu yang membentuk kelompok sosial dari bermacam lingkungan, yang memiliki tempat hidup maupun ketertarikan dan berbagi hal yang sama, serta memiliki kepedulian antara satu sama lain dan relasi yang terjalin diantaranya kuat karena saling berbagi value dan interest yang sama. (Kertajaya, 2008). Komunitas terbentuk dari sekelompok orang, saling berinteraksi secara sosial di antara anggota kelompok, berdasarkan adanya kesamaan kebutuhan atau tujuan dalam diri mereka atau di antara anggota kelompok yang lain dan adanya wilayah-wilayah individu yang terbuka untuk anggota kelompok yang lain (Hillery,

1995).

Ray Oldenberg (1997) mendefinisikan ruang publik sebagai *third place* (ruang ketiga) yang berfungsi sebagai tempat khusus di luar *first place* (tempat tinggal/rumah) dan *second place* (kantor/sekolah), dimana individu-individu tersebut dapat bertemu, bersosialisasi, dan mengaktualisasi diri mereka tanpa dibatasi oleh hirarki jabatan, status maupun perbedaan sosial dan ekonomi. Dalam hal ini, Pos Bloc telah menjadi *third place* yang menyediakan tempat atau ruang bagi komunitas-komunitas sebagai wadah untuk berinteraksi dan berkomunikasi, bertukar informasi dan kreasi antar komunitas lainnya sehingga dapat menciptakan suasana dan kesan yang baik bagi ruang tersebut yang berasal dari aktivitas tersebut (gambar 5.50).

Berdasarkan hasil observasi lapangan, setiap minggunya, pengelola Pos Bloc mengusung beberapa *event-event* terkait komunitas yang dapat dilaksanakan di Pos Bloc, sehingga setiap harinya wisatawan dapat berkunjung menikmati acara yang telah ditampilkan oleh para komunitas-komunitas yang bergabung memeriahkan acara di Pos Bloc. Seperti yang dapat dilihat pada gambar 5.5 berikut.



Gambar 5.51 Perkumpulan remaja di Pos Bloc

c. **Bangunan sebagai tempat wisata**

Mengenai Pos Bloc sendiri, Wina yang juga merupakan salah satu pegiat UMKM di salah satu Kawasan Kesawan cukup senang dengan adanya wadah yang diberikan bagi para UMKM dan UKM lokal Medan agar dapat memasarkan produknya lebih luas. Alihfungsi bangunan kantor menjadi kawasan komunitas bagi anak muda untuk

berkreasi ini cukup unik karena merupakan bangunan pertama yang mengusung konsep seperti ini dan masih belum banyak bangunan- bangunan yang mengusung konsep seperti Pos Bloc. Dengan suasana yang nyaman, hijau dan teduh menjadi alasan Wina untuk sering mengunjungi Pos Bloc untuk sekedar bersantai dan bercengkrama dengan teman-temannya.

“Untuk menarik daya masyarakat yang seperti ini tuh sebenarnya bagus, karena mereka sebenarnya tidak menghilangkan sejarahnya karena kan sebagian masih ada pos-nya juga kan dibelakang gitu. Ya kalau dari saya sebenarnya, oke-oke aja sih, tidak masalah.”
(Wina, Alumni Fakultas Hukum USU)

Selain anak remaja dan dewasa, jenis pengunjung Pos Bloc cukup beragam. Mulai dari kalangan anak-anak, hingga ibu-ibu atau keluarga besar yang datang untuk berwisata kuliner di Pos Bloc.

“Tapi di sini menurut saya bukan hanya Anak muda aja. Saya juga sering jumpai ibu-ibu arisan keluarga di sini, kayak, mungkin mereka mikirnya juga ini kan mungkin ada mini-museum ya di situ kan, kan keluarga-keluarga ya Ada outdoornya ada indoornya semua ada mencakup di sini. Makanan juga banyak walaupun jatuhnya ini kaya *foodcourt* tapi versi lebih gede mungkin, kan.” (Wina, Alumni Fakultas Hukum USU)

Menurut pengelola Pos Bloc, Ibu Anggi, dikatakan bahwa Pos Bloc sendiri sudah mengikuti aturan mengenai bangunan bersejarah yang dialihfungsikan menjadi pusat komunitas dan kuliner bagi semua kalangan umur pengunjung agar pelestarian bangunan tetap dijaga, sehingga wisata bersejarah masih bisa dirasakan oleh pengunjung bahwa gedung Pos Bloc merupakan salah satu bangunan lama yang memiliki sejarah sebagai salah satu daya tarik wisatanya.

“Kalau untuk pariwisata sendiri ada ya. Karena memang ini kan gedungnya gedung Heritage, jatuhnya selain pariwisata. Mungkin ibu masuk lewat rotunda Itu ada ruangan bulat memang itu dari semua ruangan Paling unik ya, tempatnya kayak itu tetap dijadikan *icon*. Jadi memang tempatnya destinasi juga pariwisata karena pasti banyak peninggalan-peninggalan.” (Ibu Anggi, Pengelola Pos Bloc)

Untuk sistem kerja dan pemilihan *stand* yang ada di Pos Bloc bukan mudah, karena harus melewati serangkaian aturan dan tata cara untuk dapat menjadi salah satu

stand yang berjualan di Pos Bloc. Selain jenis produk yang dijual, proposal desain *stand* tiap-tiap tenant juga diperhitungkan. Beberapa produk yang tidak dapat masuk umumnya memiliki permasalahan dengan jenis produk yang dijual dan sistem regulasi yang sulit diterima oleh masing-masing calon tenant. Sehingga areatenant dan area pengunjung sesuai dengan kebutuhan pasar.

“Kita open buat semua orang yang mau jadi calon tenant kita waktu itu, asalkan mereka itu membuat proposal. Ini di proposal itu mereka harus mencantumkan nama usahanya apa misalkan makan itu ada fotonya harganya berapa kalau itu minuman atau baju semuanya harus disertakan dalam bentuk proposal. Kemudian dari proposal tersebut kita pelajari dan yang potensial itu yang diundang untuk ikut kurasi, karena di dalam proposalnya mereka juga harus menjelaskan *monthly plan*-nya mereka secara per bulan bagaimana karena kenapa penting buat kita tahu karena kita di sini hanya sistem *sharing revenue*. Karena kita *sharing revenue* 15% setiap tenant, kita kasih patokan buat mereka kita kasih seperti target tiap bulan, tetap harus ada batas gitu ya yang harus mereka *achieve* gitu.” (Ibu Anggi, Pengelola Pos Bloc)

Berikut merupakan foto bersama pengelola pos bloc yang penulis sajikan pada gambar 5.52 berikut.



Gambar 5.52 Foto Bersama Pengelola Pos Bloc

Sebagai tempat wisata, Pos Bloc merupakan salah satu destinasi wisata yang mulai berkembang dan mulai digemari, terlebih adanya pusat kuliner dan pusat komunitas yang berdiri di Pos Bloc, sehingga tujuan utama wisatawan berkunjung tidak lagi untuk mengunjungi bangunan bersejarah, namun untuk merasakan bagaimana suasana dan menjadi bagian dari masyarakat yang memeriahkan pusat kuliner UMKM Kota Medan dan sebagai penikmat karya komunitas. keberadaan kantor pos memiliki peluang untuk

memberikan kontribusi yang sangat berarti untuk dapat memberikan kemudahan bagi para wisatawan (Juwono, 2018). Dari hasil observasi yang dilakukan di lapangan, sebagai tempat wisata Pos Bloc (gambar 5.52) menyediakan berbagai variasi jenis wisata, yaitu wisata sejarah dengan adanya museum mini berisi berbagai benda dan perangko yang dahulu pernah digunakan semasa masih bertukar surat, wisata kuliner, yaitu dengan penyediaan berbagai jenis *tenant food and beverage* yang ada di Maidan Hall, kemudian wisata budaya, yaitu dengan berkumpul dengan kerabat dan keluarga serta menampilkan karya seni dari berbagai komunitas-komunitas di Kota Medan. yang dapat dilihat pada gambar 5.53 berikut.



Gambar 5.53 Pengunjung Pos bloc

d. Bangunan sebagai tempat *public space*

Alasan mengapa Audra memilih Pos Bloc sebagai tempat untuk mengadakan reguler meeting dan after party fans JKT48, karena Audra dan panitialainnya telah melihat bagaimana potensi yang ada di Pos Bloc ini dengan mempertimbangkan berbagai penawaran yang diberikan, salah satunya adalah penyediaan tempat yang gratis tanpa harus membayar sewa gedung atau panggungan hanya perlu memberikan kontribusi berupa membeli UMKM-UMKM yang adadi tenant- tenant di Pos Bloc.

“Kami lihat instagram, sebenarnya kami juga ada opsi beberapa cafe, kami lihat potensi nya bagaimana untuk acara kami ini dan Pos Bloc salah satunya. Di Pos Bloc ini mereka menawarkan gratis, itu yang pertama. Yang kedua, tempat yang disediakan itu luas, timbal balik nya hanya kami jajan doang, jadi ya *worth it* aja.” (Audra, Panitia/*Event Organizer* JKT48 afterparty)

Sebagai ruang publik, Pos Bloc sendiri dibuka dari jam 10 pagi hingga jam 10 malam di hari kerja, untuk *weekend* mulai dibuka di jam 8 pagi hingga jam 11 malam, dan jika ada *event-event* khusus, jadwal buka dapat disesuaikan.

“Di Sabtu Minggu paling padat itu bisa Sampai sekitar 3000-an kemarin waktu event malah 6.000 karena ada event apa ya cosplay waktu itu, Tapi kalau dia seperti biasa itu sekitar 1000 paling sedikit 1200 lebihnya itu 1800 tapi *flow* ya dari pagi sampai malam.”
(Ibu Anggi, Pengelola Pos Bloc)

Dalam menjelaskan bagaimana kehadiran “Pos Bloc” dalam kawasan *heritage* yang kuat akan kesan kolonial peninggalan Zaman Belanda, Ibu Dewi lebih memperhatikan bagaimana Pos Bloc ini dapat menjadi *trendsetter* bagi anak muda yang saat ini membutuhkan tempat berekspresi, namun tetap dapat mempertahankan aspek-aspek bangunan bersejarah yang tidak meninggalkan kesankolonialnya, karena bagaimanapun, bangunan Pos Bloc ini sudah lama berdiri dan menjadi saksi kehidupan masyarakat Kota Medan dan sangat andil besar dalam penyebaran informasi dan komunikasi yang dilakukan masyarakat dalam bangunan ini disaat masih menjadi Kantor Pos Besar Indonesia di Medan.

“Crowdnya udah dapet loh komunitasnya udah dapet. Tinggal bagaimana istilahnya memasukkan konsep ini ke *crowd* ini ya kan, gitu. Diarahkan dia karena crowdnya dia udah dapet dari kantor pos di Tiktok kayak sekarang kan. Saya telepon pak Kadis saya bilang, “Pak Kadis Ini komunitasnya udah dapat, crowdnya sudah dapat tinggal pemko medan kek mana membentuk ini mengarahkan ini. Iya *crowd*-nya udah dapet tinggal cuma di ini jangan masalahnya kadang udah bobroknya datang, pemerintah turun. Berganti yang jualan, saudaranya kek, si saudaranya ini jangan yang udah ada yang ada di situnya. Ditata,biarkan mereka. Jangan ganggu jangan mau lagi.”
(Ibu Dewi, Organisasi)

Bapak Ichwan berpendapat seharusnya kegiatan mengirim surat, koleksi perangko, dan kegiatan mengenai pertukaran informasi pada zaman dahulu masih tetap ditampilkan dan dapat diperagakan dan dicontohkan pada generasi masa ini, sehingga deskripsi ‘Pos Indonesia’ itu masih ada dan tidak seluruhnya digantikan

oleh kegiatan masa kini. Seharusnya ada edukasi mengenai apa itu perangko, membuat surat dan mengirim surat masih harus dipertahankan, serta menjelaskan bahwa perangko ini sangat berharga pada masa itu dan hingga kini masih diincar para kolektor perangko di seluruh dunia. Bapak Ichwan juga menyampaikan bagaimana narasi-narasi perlu diterapkan pada bangunan ini agar suasana di bangunan Pos Bloc dapat membawa pengunjung lokal maupun mancanegara ke masa lalu.

“Jadi kalau menurut saya Pos Bloc itu perlu dibenahi lebih dalam lagi untuk bisa mendapatkan kesan itu. Itu yang sangat disayangkan kalau itu bisa dihidupkan mereka kita ada pojok tempel di pos itu kan, ya jadi saya mau itu mau salah satu pendekatan kami di filateli mau coba itu setelah melihat potensi yang luar biasa banyaknya pengunjung gitu. Tapi dari segi, kita harus dari segi sejarah ya, historis kalau bisa itu ditempelkan kan menarik sekali sama pengunjung gitu jadinya kan *wah* kantor pos itu.” (Bapak Ichwan, Akademisi)

Namun, dengan alihfungsi Pos Bloc, komunitas lainnya di Kota Medan jugadapat mengembangkan bakat dan minatnya. Hanya saja hal yang disayangkan olehBapak Ichwan adalah sejarah dan peninggalan Pos Indonesia yang bermaknahistoris tidak begitu ditonjolkan di Pos Bloc, hanya berupa museum mini saja yangtidak begitu lengkap koleksinya dan tidak meninggalkan kesan yang mendalam bagi anak muda yang melakukan aktivitas disana.

5.2.4.2 *Spirit of Place* ditinjau dari aspek intangible: Aktivitas dan Memori

a. Bangunan sebagai tempat berkumpul/ *Nongkrong*

Pada saat ditemui dan diwawancarai, Wina sedang berkumpul bersama teman-temannya untuk melakukan reuni bersama di area taman luar. Menurut Wina, suasana asri dan hijau yang ditimbulkan oleh rerumputan menimbulkan suasana yang nyaman dan santai sehingga cocok untuk dijadikan area berkumpul, *ngobrol* dan *nongkrong* bersama teman dan menikmati kopi di sore hari, baik bersama teman maupun keluarga. Selain anak muda, Wina juga melihat cukup banyak keluarga yang datang berkunjung ke Pos Bloc ini.

“Aku ke lapangan karena kan suasananya. Aku tuh suka lihat yang rumput hijau gitu, yang teduh-teduh gitu, walaupun sebenarnya nggak punya pohon ya di situ, tapi suka lihat yang itu tuh duduk-duduk.”
(Wina, Alumni Fakultas Hukum USU)

Dengan hadirnya Pos Bloc sebagai ruang bagi anak muda berkreasi, maka Pos Bloc digadang akan menjadi salah satu pusat komunitas di Kota Medan yang akan terus berkembang dan berinovasi mengikuti perkembangan zaman. Wina mengatakan akan terus berkunjung ke Pos Bloc satu hingga dua kali sebulan untuk terus *update* berbagai *event-event* yang dilaksanakan di Pos Bloc serta untuk menikmati berbagai pilihan kuliner yang tersedia.

“Sebulan minimal 1-2 kali pasti ke sini karena aku pribadi, karena (jam) kosong ke sini karena ada indoor, ada mau makanan juga banyak tersedia kalau misal ketemu nggak suka ini ada banyak pilihan. Kebetulan ini pun di pusat kota jadi untuk ke mana-mana dekat tinggal ngumpul di sini teman dari mana-mana teman juga banyak tempat duduk juga.” (Wina, Alumni Fakultas Hukum USU)

Bapak Ichwan mengatakan pernah mengikuti pameran filateli yang dahulu sering diadakan di hall utama Kantor Pos Indonesia, dengan memamerkan beragam koleksi perangko unik dan langka yang pernah beredar di Indonesia. Hal seperti ini sudah sangat jarang terjadi disebabkan beberapa hal, salah satunya mulai sedikit diadakan acara pameran mengenai surat-menyurat di Kantor Pos. Padahal kegiatan ini dapat memunculkan kembali nilai-nilai *spirit* Pos Indonesia yang dahulu pernah menjadi salah satu bangunan penting di Kota Medan ini.

“Kalau dia jadi museum kan, jadi informatif kan kalau museum-museum pos kan ini ada alat untuk begini, tapi dia nggak ada menceritakan konteks perangko perangko yang ada beredar di Sumatera Utara gitu ya. Nilai historis dari filateli itu nggak tampil di situ, tiba-tiba ke arah modern perangkonya berhenti di era modern. Tidak ada diceritakan bagaimana dahulu para pejuang kemerdekaan merebut kantor pos itu dan mengambil alih misalnya perangko belanda yang ada di situ kemudian dikasih stempel resep Indonesia saya punya saya koleksi itu.” (Bapak Ichwan, Akademisi).

Berikut merupakan gambar anak-anak muda yang hangout di pos bloc yang penulis sajikan pada gambar 5.54 halaman 268 berikut.



Gambar 5.54 Anak-Anak Muda yang Hangout di Pos Bloc

Nongkrong merupakan salah satu aktivitas yang sering dilakukan oleh setiap masyarakat (gambar 5.54). Pada mulanya, nongkrong dapat diartikan sebagai suatu kegiatan untuk mengisi waktu luang yang dilakukan dengan sekedar minum kopi dan teh dengan didampingi makanan kecil (cemilan) yang dilakukan bersama keluarga dan sanak saudara di rumah. Tradisi ini biasanya dilakukan pada pagi hari maupun malam hari sebagai pengisi waktu luang (Cahya, 2018). Seiring berkembangnya kondisi masyarakat, kegiatan nongkrong mulai mengalami perkembangan makna, walaupun secara umum tetap diartikan sebagai kegiatan untuk mengisi waktu luang atau kegiatan untuk menghabiskan waktu, namun kemungkinan ada juga yang mengartikan kegiatan nongkrong dengan makna lain, misalnya eksistensi diri maupun hal yang lain (Nafik 2017). Budaya nongkrong merupakan bentuk ragam yang ada di Indonesia. Keberagaman bentuk budaya tersebut dilihat dari sebagai sikap, cara hidup, dan nilai-nilai dalam suatu kelompok tertentu. Ini dipahami pula sebagai pola aktivitas tertentu yang sudah menjadi kebiasaan, yaitu nongkrong. Meskipun kehadirannya dipandang sebelah mata, budaya nongkrong tetap eksis menjadi bentuk ekspresi keberagaman masyarakat di kala mengisi kekosongan waktu seperti berkumpul, berbincang, dan bahkan sambil menikmati kopi tertentu (Ramli, 2022).

Dari hasil observasi, Di belakang area duduk juga terdapat panggung besar yang sering digunakan pengunjung untuk berfoto bersama dan melakukan penampilan khusus di waktu-waktu tertentu (gambar 5.55). Area ini disebut juga dengan *Maidan Hall*. Hall ini berfungsi sebagai ruang duduk pengunjung yang dilengkapi panggungmini dengan perlengkapan band akustik, serta terdapat booth makanan dan minuman lainnya. Seperti yang dilihat pada gambar 5.55 berikut.



Gambar 5.55 Area tempat duduk di Pos Bloc

b. Bangunan sebagai tempat berkreasi

Audra merupakan salah satu pengunjung dan juga sebagai salah satu panitia pelaksana salah satu event yang diadakan di Pos Bloc. Event yang sedang berlangsung ini merupakan *event after-party* yang dilaksanakan oleh fans JKT48 setelah konser yang sudah diadakan sebelumnya di tempat lain. Audra menyebutkan terdapat kurang lebih 190 hingga 200-an member dari fans JKT48 sejak 2012, sehingga diperlukan area yang cukup luas untuk dapat menampung fans-fans tersebut.

“Kami tidak hitung ini event yang ke berapa, soalnya event nya berbeda-beda. Biasanya kami seminggu sekali, untuk event ini trigger nya itu setelah konser, jadi kemarin ada konser, ini kita mau buat *after party* nya gitu.” (Audra, Panitia/Event Organizer JKT48 afterparty)

Wina juga mengatakan, kurangnya minat masyarakat untuk menikmati pameran karya dan museum dikarenakan kurangnya ketersediaan ruang bagi komunitas dan pelaku seni untuk berkarya di Kota Medan ini merupakan salah satu

alasan dan dorongan bagi investor dan penyedia layanan seperti PT Ruang Kreatif Pos untuk menciptakan wadah bagi berbagai jenis komunitas dan perkumpulan anak muda yang ingin berkreasi dan menampilkan karya mereka di Kota Medan.

“Untuk bagian acara, Cuma di weekend setau saya, kaya live music, kaya kemarin itu aku pernah kesini lagi ada lomba modelling waktu itu. Waktu pertama kali itu masih sedikit kemarin, dan kemarin itu belum banyak acara yang lain-lain, gitukan. Kalau sekarang untuk *vibesnya* udah makin rame sih. Udah mulai maju juga sih usaha-usaha disini, kalau aku lihat ya.” (Wina, Alumni Fakultas Hukum USU)

Konsep dari Pos Bloc sebagai sarana wadah komunitas untuk berkarya salah satunya dimanfaatkan oleh pegiat *dance motion* yang pada saat itu menggunakan Hall utama atau Rotunda yang ada di tengah Pos Bloc sebagai sarana mereka menaridan merekam kegiatan mereka. Pos Bloc juga memberikan kebebasan untuk pengunjung berfoto seperti foto prewedding atau foto individual di sudut ruangan manapun yang dapat dijadikan salah satu spot berfoto selama pengunjung yang berfoto membeli dari tenant-tenant yang sudah disediakan.

“Kemarin tuh di tempat kita, boleh nggak syuting di situ kita masuk ke youtube itu, bagus banget, iya pakailah sana itu rutu tuh juga masih dalam renovasi waktu itu mereka mau *dance motion* dance itu mereka sampai berapa ribu itu ya juta atau ribu itu ya, itu buatnya di bawah dunia tipe-tipe waktu itu lagunya waktu itu mereka dan mereka pakai juga update kami cuma minta tag nama kami, itu aja yang kita minta, jadi biar orang mau wedding foto foto tahunan juga disini, tapi kalau foto kan kita kenakan charge, Tjong A Fie kan 350, kita 500 di sini pakailah mau di sudut mana lah itu foto gitu kan yang penting nggak bawa makanan dari luar jajan dari sini dan tidak boleh pakai *cash*, cuma itu yang kita minta.” (Ibu Anggi, Pengelola Pos Bloc)

Dalam menerapkan konsep tersebut, Ibu Dewi menyarankan dibuatkan fasilitas untuk para pengunjung agar dapat berkarya sesuai minat dan bakatnya di Pos Bloc.

“Konsep inilah. Pernah kami usung kalau di pelabuhan itu kan ada anak-anak yang ngamen, maksudku, kasih aja mereka panggung itu, panggung kecil di dekat pelabuhan itu dia nggak usah datang ke pondok

gede itu di situ dianya disiapkan *infocus*-nya, siapkan aja setiap pelabuhan kayak gitu. Suruh mereka gantian yang ada di situ sama kayak ini disiapkan panggungnya terisi sendirinya itu. Terus, anak-anak yang yang lompat ambil koin itu kan nggak bisa diapa-apain lagi. Siapkan tempat-tempat mereka kan dari pertunjukan. Jadi nggak perlu mahal nggak mahal yang ada aja memanfaatkan itu sudah jauh lebih gampang daripada bangun lagi komunitas baru.” (Ibu Dewi, Organisasi ASITA)

c. Bangunan merupakan bagian dari pengalaman masa lalu/ kenangan

Wina mengaku ada kedekatan dirinya terhadap bangunan Pos Bloc ini, sebab dahulu, kakek Wina merupakan salah satu mantan kepala kantor Pos Indonesia di Kota Medan, sehingga Wina sendiri sering mengunjungi bangunan bersejarah ini sejak dulu, namun setelah menjadi Pos Bloc, Wina setidaknya berkunjung satu hingga dua kali sebulan untuk berkumpul dan menikmati makananserta *live music* di sore hari.

“Kebetulan, mantan kepala kantor pos disini adalah kakek saya.”

(Wina, Alumni Fakultas Hukum USU)

Hampir sama dengan Wina, Bapak Ichwan merupakan salah satu yang paling sering mengunjungi dan beraktivitas di divisi filateli di Pos Bloc. Bapak Ichwan merasakan kesan yang luar biasa jika mengunjungi Pos Bloc. kesan pertama Bapak Ichwan mengunjungi Pos Bloc sebagai *Community Space* dirasa merupakan pilihan yang tepat karena berada di lokasi yang strategis dan berada di pusat Kota Medan. Adanya atmosfer suasana anak muda yang ditampilkan di berbagai sudut ruangan di Pos Bloc sedikit mengubah persepsi bangunan akan sejarahnya sebagai salah satu bangunan yang penting di zaman kolonial. Area museum mini juga hanya menampilkan beberapa benda peninggalan Pos dan perangko antik dan unik yang hanya sedikit sehingga tidak memunculkan sebagian besar kesan dan suasana “Pos Indonesia”. Berikut merupakan gambar suasana malam di area pos bloc yang penulis sajikan pada gambar 5.56 berikut.



Gambar 5.56 Suasana Malam hari di Pos Bloc

“Kesan pertama memang yang nampak di situ sebetulnya menonjol lokasi ya lokasi yang strategis ya. Seandainya pun itu rumah gaya hantu itu tetap rame juga itu gitu ya kan. Jadi orang datang ke situ sebetulnya bukan lihat kantor pos ya bukan heritage gitu tapi satu tempat yang sangat strategis tempat yang sangat dibutuhkan anak-anak muda gitu ya kan dibutuhkan anak muda ada makanan ada ini ada macam-macam ya kan, kalau dia sebagai wisata berlatar belakang bangunan apa pembangunannya dia kalau buat saya sukses gitu ya kan sukses, tapi kalau dia memberikan makna ada sebuah sejarah yang mendalam gitu ya kita lihat di tengah itu kan ada tempat duduk-duduk gitu ya tempat duduk lahan terbuka kan, lebih kepada atmosfer suasana anak muda yang kesannya ya saya ada tiga empat kali lah ke situ, kesannya itu enggak dapat nilai-nilai kesejarahan di situ. Tanyalah di situ, ini apa kalau Pos Bloc lah katanya, Pos Bloc, nyantai rame malam minggu begitu kan makanan yang dijual sebetulnya biasa-biasa saja ada Nelayan di situ ada makanan-makanan yang kalau dibilang mengarah ke tempo dulu sama sekali nggak ada ya kan, jadi lebih kepada kantor pos itu sebagai sebuah bangunan tempat yang nggak untuk wisata heritage tadi itu enggak enggak dapat kalau ke situ”

(Bapak Ichwan, Akademisi)

Menurut Juwono, (2012), Pada saat ini keberadaan bangunan kantor pos Medan telah dianggap sebagai landmark atau tetenger (penanda) bagi kota Medan (gambar 5.56). Bangunan ini mewakili suatu unsur yang berasal dari perkembangan Medan sebagai kota kolonial yang memiliki perbedaan dengan bangunan-bangunan kolonial lain seperti Bank Indonesia atau Balai Kota. Kehilangan bangunan ini akan

merusak sistem arsitektur pusat kota Medan secara keseluruhan baik secara fisik maupun visual. Pada kasus-kasus tertentu bahkan suatu gedung bersejarah dipertahankan dengan cara mengisi fungsi baru. Namun, juga dipertimbangkan bahwa fungsi yang baru tidak merusak fisik yang ada sehingga mengurangi nilai bangunan.

Berkumpulnya orang-orang di tempat tertentu seperti tempat wisata secara tidak sadar berkontribusi pada pembentukan memori. Ingatan kolektif atau individual membentuk identitas, terutama ingatan akan peristiwa-peristiwa yang memiliki arti penting bagi suatu komunitas. Peristiwa bermakna seperti itu akan menebalkan batasbatas perasaan seseorang tentang dirinya dalam hubungannya dengan orang lain dan masyarakat umum. Kenangan tersebut dapat mempengaruhi terciptanya suatu ruang karena ingatan membedakan satu tempat dengan tempat lainnya (Felasari, 2012). Memori yang terkumpul secara kolektif pada suatu lokasiwisata dapat digambarkan sebagai ikatan emosional antara individu dengan lokasi tersebut. Hubungan emosional antara individu dengan lokasi/simpul membentuk keterikatan tempat. Keterikatan tempat adalah simbol hubungan dengan tempat di mana dihasilkan dengan memberikan makna emosional dan akal sehat ke tempat atau batas tertentu dan menjelaskan bagaimana orang memandang dan berhubungan dengan mereka (Altman, 1992).

d. Bangunan merupakan penanda keberadaan seseorang (eksis)

Hal yang paling unik pada Pos Bloc ini adalah ketersediaan wadah bagi para komunitas anak muda dengan berbagai kalangan dan jenis minat yang dapat menggunakan fasilitas di Pos Bloc ini dengan leluasa namun tetap dengan memperhatikan aturan dan ketentuan terhadap bangunan yang ada, sehingga Pos Bloc disini juga turut andil dalam melestarikan beragam kesenian dan meningkatkan pendapatan para UKM dan UMKM di Kota Medan.

“Sebenarnya, di Medan kan juga belum ada wadah untuk kaya *art exhibition*, atau apa ya kita bilang, museum aja di Medan itu gak laku sebenarnya gitu kan. Sebenarnya untuk memajukan rasa apa ya, rasa

kita untuk mencintai kesenian itu, ini bisa menjadi wadah, karena kan mereka sering mengadakan acara gitu, disini. Untuk acara-acara yang kaya kemarin kaya lukisan, gitu-gitu. Bagus sih sebenarnya.” (Wina, Alumni Fakultas Hukum USU)

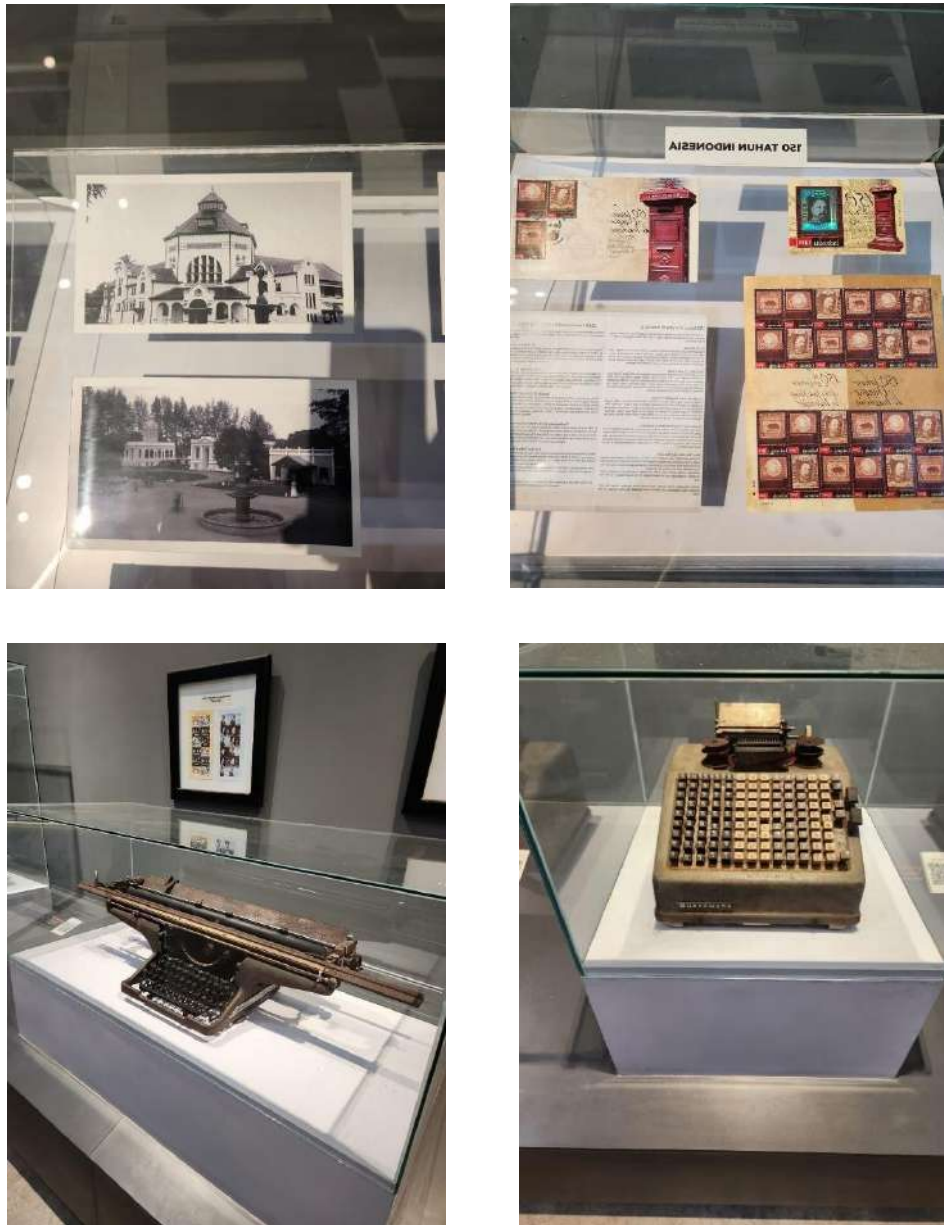
Tidak hanya brand-brand besar, Pos Bloc juga menerima UMKM Kota Medan untuk dapat menaikkan *brand image* mereka agar lebih dikenal masyarakat, khususnya di Kota Medan. Selain menyediakan wadah bagi *tenant* UMKM, Pos Bloc management juga sering memasarkan dan mempromosikan berbagai kegiatan dan produk yang mereka jual di sosial media sehingga semakin banyak dari berbagai kalangan masyarakat yang ingin berkunjung ke Pos Bloc.

“Kita juga ngebantu para teman UMKM-UMKM untuk meningkatkan brand image-nya mereka gitu makanya kita tuh masih dateng masih ngecek gimana nih bulan ini bisa *achieve* target nggak ini kenapa apa yang kurang kita kasih aja kalau di mall kan nggak yang penting bayar tiap bulan kalau kita kan nggak katanya bisa dibantu misalkan kita lihat dari grafiknya, kalau kurang promosi nanti tinggal ngomong sama Divisi Sosial Media, nanti apa yang bisa dibantu untuk foto untuk di-up lagi di sosial media. Misalkan kayak jusnya nggak laku misalkan mungkin pada saat ada program kayak Pos Bloc “Recharge”, mungkin kita bisa *bundling* gitu kan, oh ini kan karena olahraga yang selesai olahraga mungkin makan salad dari mereka atau jus buah atau orang kan jadinya yang beli tiket tadi dapat paket itu gitu jadi ngebantu dengan cara seperti itu gitu.” (Ibu Anggi, Pengelola)

Ibu Dewi juga berpendapat bahwa *trendsetter* juga penting sebagai salah satu daya tarik masyarakat untuk datang ke Pos Bloc. Salah satunya dengan membuat *trendsetter* memakai pakaian khas zaman kolonial bagi para pengunjung yang datang ke Pos Bloc, sehingga tidak hanya menjadi ajang berkumpul dan pusat fashion, tetapi juga sebagai ciri khas unik sebagai daya tarik *community space* di Kota Medan.

“Atau gini, munculkan aja beberapa *trendsetter* orang di situ. Asal masuk ke situ dia pakai baju itu. Munculkan beberapa *trendsetter* mainnya itu lama-lama ikut. Karena ini bangunan kolonial. Kita masuk bangunan ini kita harus pakai baju kolonial Minggu depan buat lagi

model baru. *Saya sudah memakai bagaimana dengan kamu?* Lihat aja 6 bulan berubah. (Memang) Butuh waktu. Bicara aja sama orang kreatif. Caranya begitu. Terus buat *trendsetter*. Kalau kita udah banyakyang mau kasih kasih ide cuma mereka kerjakan atau tidak, nah itu. Sampai akhirnya kita memilih diam. Paling nggak sih kalau saran saya sih itu, buat *trendsetter*” (Ibu Dewi, Organisasi ASITA). Berikut merupakan alat alat peninggalan kantor pos di pos bloc yang terdapat pada gambar berikut (gambar 5.57)



Gambar 5.57 Alat-Alat Peninggalan Kantor Pos di pos Bloc

Dalam hal ini, Ibu Dewi ingin menampilkan dan mengembalikan bagaimana *mvibes* kolonial pada zaman dahulu dapat diterapkan pada masa ini dengan kolaborasi trend masa kini, sehingga tujuan yang telah disampaikan pengelola untuk menarik minat masyarakat muda di Kota Medan masih sejalan dengan rencana ini.

Keberadaan media sosial menjadi sarana yang digunakan oleh sebagian kalangan ini untuk mengungkapkan dirinya kepada publik, terutama hidden talent yang dimiliki remaja tersebut. Pengungkapan diri (*self-disclosure*) merupakan bagian tahap pembukaan informasi perihal seseorang kepada individu lainnyadengan mempunyai maksud dan tujuan tertentu. Pengungkapan diri sebagai kemampuan diri untuk mengutarakan informasi tentang diri-nya kepada individu lainnya (Moekabar, 2022).

e. Bangunan yang nyaman dan menyenangkan

Namun hal tersebut tidak membuat Wina untuk tidak mengunjungi Pos Bloc. Suasana yang nyaman dan adanya jenis komunitas-komunitas baru yang memunculkan karyanya di tiap minggunya menambah daya tarik bagi Pos Bloc sendiri.

“Kalau suasana sih, cukup nyaman, tetapi kan ketika kalau udah malam baru mulai agak (ramai), karena (masih) sepi kali ya. Ya sebenarnya untuk tempatnya udah oke sih, untuk tempatnya. Kalau kesan (bangunan lama) pasti tetep dapet, karena mereka tidak banyak merubah hal yang dari gedung yang lama dari bangunan yang lama, gitu sih sebenarnya.” (Wina, Alumni Fakultas Hukum USU)

Bangunan *heritage* seperti Pos Bloc yang memiliki kesan kolonial masih ada di bayangan Wina. Wina sedikit menyayangkan bagian Museum yang hanya memiliki sedikit koleksi dan berharap akan ada atraksi lainnya yang dihadirkan PosBloc untuk dapat meningkatkan citra bangunan sebagai bangunan bersejarah di Kota Medan. Sedangkan menurut Ibu Anggi, selaku pengelola, *event-event* di Pos Bloc harus tetap dilaksanakan secara bertahap di tiap periode agar semakin banyakpengunjung yang tertarik untuk mengunjungi Pos Bloc.

“Kita usahakan harus banyak event kita tuh selalu discuss at least dalam satu minggu itu harus ada tiga event, kenapa? kita tarik *crowd*. dengan *crowd* dateng kesini ngebantu para tenant. karena tempat kita memang komuntas, jadi memang yang marketing tuh yang ada di meja sana belum dateng itu tuh biasanya banyak sekali itu yang kirimin kayak demo-demo, kita kasih *space* buat mereka. Karena kan orang Medan ini kan suka kayak gitu suka nampil tapi gengsi gitu ya kita kasih lah *space*-nya jadi makanya kita kasih panggunglah buat mereka,

asalkan tidak bawa sponsor tertentu gitu-gitu ya kalau udah pakai sponsor jatuhnya jadi sewa gitu.” (Ibu Anggi, Pengelola Pos Bloc)

Sudah lumrah dan biasa dilakukan bahwa bangunan bersejarah memiliki peluang untuk dikembangkan fungsinya sebagai obyek wisata. dalam rangka mempertahankan fungsi bangunan, tidak hanya mempertahankan aktivitas lama namun dapat menambahkan fungsi baru yang sesuai atau bahkan mendukung program konservasi. Disarankan untuk mengembangkan fungsi baru seperti diuraikan di atas untuk menambah aktivitas atraksi yang menarik pengunjung khususnya para wisatawan (Juwono, 2012). Ada beberapa kemungkinan pengembangan fungsi yang dilakukan untuk menambah nilai bangunan ini namun tetap selaras dengan karakter bangunan Pos Bloc, antara lain adalah dengan melakukan wisata kantor pos masa lalu, yaitu pengenalan aktivitas produksi kantorpos meliputi pelayanan kantor pos, penyortiran surat, pembukaan kantung pos hingga penjualan benda filateli. Khusus untuk aktivitas terakhir ini dapat dikembangkan sebagai produk unggulan wisata kantor pos karena produk filateli sendiri adalah obyek seni dan edukasi yang telah cukup populer (Juwono, 2012).

5.2.4.3 Makna *Spirit of Place* Pada Pos Bloc

Respon keseluruhan narasumber terhadap kondisi kawasan *Heritage* di Post Bloc berkaitan dengan makna *Spirit of Place* yang dapat dirasakan oleh para narasumber, juga digolongkan menjadi dua golongan besar, yakni:

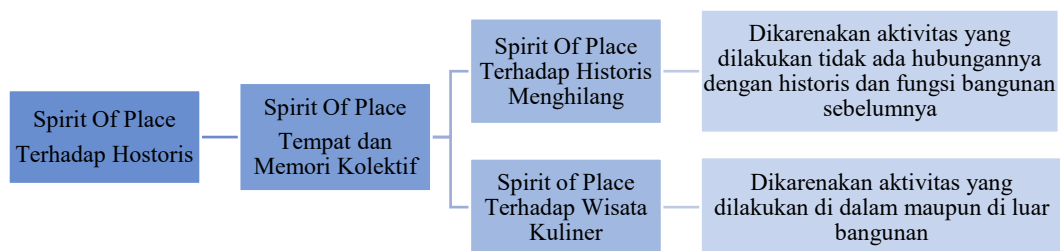
1. Makna *Spirit of Place* sebagai Tempat.

Makna *Spirit of Place* sebagai tempat pada Pos Bloc sangat mudah dirasakan, hal ini sangat beralasan, karena seperti sudah umum diketahui bahwa awalnya Gedung Pos Bloc merupakan Gedung Kantor Pos Besar Medanyang sudah lama beroperasi, yakni sejak jaman pendudukan Belanda. Seiring perjalanan waktu maka beberapa bagian dari Gedung Kantor Pos Besar Medandifungsikan menjadi tempat wisata kuliner, *Spirit of Place* sebagai tempat padaPos Bloc muncul akibat masih terbukanya peluang untuk membuka tempat wisata kuliner di daerah perkotaan, mengingat permintaan yang cukupbesar terhadap tempat yang dapat digunakan sebagai ruang publik, disamping

sebagai tempat berbagai pilihan wisata kuliner yang mendisain arealnya menjadi nyaman untuk tempat menncicipi hidangan, Pos Bloc juga dikenal sebagai tempat berbagai komunitas yang tumbuh di kota Medan menyalurkan bakat mereka atau sekdar saling berkumpul antara sesame anggota komunitas, hal ini secara periodik memanfaatkan Pos Bloc sebagai tempat beraktivitas.

2. Makna *Spirit of Place* sebagai Memori Kolektif

Pos Bloc yang memanfaatkan bagian dari Gedung Kantor Pos Besar Medan disamping berfungsi sebagai tempat untuk wisata kuliner, tentu tidak lepas dari adanya suatu brand yang sudah dikenal sejak lama yakni Kantor Pos Besar Medan, yang mana sudah sejak lama Kantor Pos Besar Medan sudah menjadi salah satu *icon* Kota Medan, disamping mempunyai Arsitektur bangunan yang berciri khas pada jaman dibangunnya juga terdapat ingatan terhadapdijalankannya fungsi fungsi Pos pada bangunan Gedung Pos Bloc tersebut. Berikut merupakan skema spirit of place pada bos bloc yang penulis sajikan pada gambar 5.58 berikut.



Gambar 5.58 Skema Spirit of Place pada Pos Bloc

Berdasarkan skema 5.58, hasil analisa wawancara dengan informan kunci terkait kondisi dan fenomena yang terjadi pada Pos Bloc, makna *Spirit of Place* pada bangunan Pos Bloc dapat terbagi menjadi dua, yakni bangunan sebagai tempat dan bangunan sebagai memori kolektif, dengan *spirit* historis/sejarah yang mulai menghilang, terganti oleh aktivitas yang dilakukan saat ini tidak berhubungan dengan fungsi bangunan sebelumnya dan menjadi *spirit* baru, yaitu sebagai wisata kuliner dikarenakan aktivitas telah digantikan oleh fungsi saat ini. Berikut merupakan spirit of place pada bangunan pos bloc yang penulis sajikan pada tabel 5.4 berikut.

Tabel 5.4 *Spirit of Place* pada bangunan Pos bloc

Spirit Of Place			Informan Kunci				
			Ik 5	Ik 6	Ik9	Ik 10	Ik 11
Tangible	Arsitektur	1. Bangunan peninggalan bersejarah	Tidak merasakan	Tidak merasakan	Kurang merasakan	Tidak merasakan	Tidak merasakan
		2. Bangunan sebagai wadah berbagai komunitas	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan
	Landskap	3. Bangunan sebagai tempat wisata	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan
		4. Bangunan sebagai tempat <i>Public Space</i>	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan
Intangible	Aktivitas	5. Bangunan sebagai tempat <i>education</i>	Tidak merasakan	tidak merasakan	tidak merasakan	tidak merasakan	Tidak merasakan
		6. Bangunan sebagai tempat bermain	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan
	Memory collective	7. Bangunan merupakan bagian dari pengalaman masa lalu/kenangan	tidak merasakan	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan
		8. Bangunan merupakan penanda keberadaan seseorang (exist)	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan
		9. Bangunan nyaman dan menyenangkan	merasakan	merasakan	merasakan	kurang merasakan	kurang merasakan

*IK = Informan Kunci

Berdasarkan tabel 5.4, *Spirit of Place* pada bangunan Pos Bloc yang dapat dirasakan oleh kelima informan kunci adalah bangunan sebagai wadah berbagai komunitas, sebagai tempat wisata, sebagai *public space*, sebagai tempat bermain, dan sebagai penanda keberadaan seseorang. Namun *spirit* yang dirasakan sudah berganti tidak sama seperti *spirit* bangunan dengan fungsi sebelumnya. Untuk *spirit* bangunan sebagai peninggalan bersejarah tidak dirasakan oleh empat informan kunci kecuali oleh informan kunci 9 yang sedikit merasakan. Untuk *spirit* bangunan sebagai bagian dari pengalaman masa lalu cukup dirasakan keempat informan kunci kecuali informan kunci 5 yang tidak merasakan sama sekali. Untuk *spirit* bangunan sebagai bangunan yang nyaman dan menyenangkan dirasakan oleh informan kunci 5,6 dan 9, sedangkan informan kunci 10 dan 11 kurang merasakan. Sedangkan untuk *spirit* bangunan sebagai tempat belajar/*education* tidak dapat dirasakan sama sekali oleh semua informan kunci.

5.2.5 Kesimpulan

Tabel 5.5 Tabulasi 3 Bangunan dengan Indikator Spirit of Place

SPIRIT OF PLACE			ISTANA MAIMUN			TJONG A FIE			POS BLOC		
			IK 1	IK 2	IK 7	IK 3	IK 4	IK 8	IK 5	IK 6	IK 9
Tangible	Arsitektur	1.Bangunan peninggalan bersejarah	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan	Tidak merasakan	Tidak merasakan	Kurang merasakan
		2.Bangunan sebagai wadah berbagai komunitas	merasakan	merasakan	merasakan	Tidak merasakan	Tidak merasakan	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan
	Landskap	3.Bangunan sebagai tempat wisata	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan
		4.Bangunan sebagai tempat Public Space	merasakan	merasakan	merasakan	Tidak merasakn	Tidak merasakan	Tidak merasakan	merasakan	merasakan	merasakan
Intangible	Aktivitas	5.Bangunan sebagai tempat education	kurang merasakan	Kurang merasakan	Kurang merasakan	merasakan	Kurang merasakan	Kurang merasakan	Tidak merasakan	Tidak merasakan	Kurang merasakan
		6.Bangunan sebagai tempat bermain	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan	Tidak merasakan	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan
	Memory collective	7.Bangunan merupakan bagian dari pengalaman masa lalu/kenangan	Tidak merasakan	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan	Tidak merasakan	merasakan	merasakan
		8.Bangunan merupakan penanda keberadaan seseorang (exist)	merasakan	merasakan	merasakan	Kurang merasakan	Kurang merasakan	Kurang merasakan	merasakan	merasakan	merasakan
		9.Bangunan nyaman dan menyenangkan	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan	merasakan
KESIMPULAN			DAPAT MERASAKAN			MELEMAH			MELEMAH		

*IK = Informan Kunci

Berdasarkan kesimpulan tabel 5.5, dari ketiga bangunan yang terpilih menjadi lokasi penelitian, *spirit* yang paling dirasakan oleh pengunjung adalah bangunan sebagai tempat wisata. Kemudian, *spirit* bangunan peninggalan bersejarah, hanya 6 informan kunci yang merasakannya, 1 informan kunci (IK-9) kurang bisa merasakan dan 2 diantaranya tidak bisa merasakan *spirit* peninggalan bersejarah. Kemudian, untuk *spirit* bangunan sebagai wadah komunitas dirasakan oleh 7 informan kunci, namun IK-3 dan IK-4 mengatakan bahwa lokasi penelitian tidak cocok untuk wadah komunitas. Untuk *spirit* bangunan sebagai *public space*, dapat dirasakan 6 informan kunci, namun IK-3, IK-4, dan IK-8 merasa lokasi penelitian tidak sesuai digunakan sebagai sarana fasilitas umum, karena bangunan-bangunan ini merupakan cagar budaya yang harus dijaga. Untuk *spirit* bangunan sebagai tempat *education* atau tempat belajar sama sekali tidak bisa dirasakan oleh 2 informan kunci, dan 6 informan kunci lainnya merasa kurang mendapatkan segi edukasi dari ketiga bangunan tersebut. Kemudian, *spirit* bangunan sebagai tempat bermain dapat dirasakan oleh 8 informan kunci, namun informan kunci 4 tidak merasa sesuai jika ketiga bangunan ini dijadikan area bermain. *Spirit* bangunan merupakan bagian dari masa lalu disetujui oleh 6 informan kunci, selebihnya, IK-1 dan IK-5 tidak merasakan adanya pengalaman masa lalu yang didapatkan saat berada di ketiga lokasi penelitian. Selanjutnya *spirit* sebagai penanda keberadaan seseorang (*existence*) dapat dirasakan oleh 6 informan kunci, namun bagi IK-3, IK-4 dan IK-8 masih dirasa kurang menandakan keberadaan seseorang. Terakhir, *spirit* bangunan sebagai bangunan yang nyaman dan menyenangkan dapat dirasakan oleh 9 informan kunci yang bisa merasa nyaman dan senang jika berada di ketiga lokasi penelitian dan menyarankan agar ketiga lokasi lebih meningkatkan aspek-aspek pendukung fasilitas kenyamanan dan keamanan bagi pengunjung.

Dari berbagai hasil yang didapatkan, maka *spirit* yang paling berpengaruh dalam meningkatkan daya tarik wisata pada bangunan *heritage* untuk saat ini adalah aspek ***spirit* bangunan sebagai tempat sejarah, bangunan sebagai tempat yang nyaman dan menyenangkan, serta bangunan sebagai tempat bermain.**

- *Spirit of Place* pada Istana Maimun masih dapat dirasakan oleh pengunjung dikarenakan adanya berbagai kegiatan yang terus-menerus pada bangunan

- *Spirit of Place* pada Tjong A Fie Mansion tidak begitu dapat dirasakan dikarenakan kegiatan dan interaksi pada bangunan tidak terlalu berlangsung kontinu dimana kegiatan hanya berupa mendengar dan berfoto, menimbulkan kejenuhan bagi pengunjung.
- *Spirit of Place* pada Pos Bloc juga tidak begitu dapat dirasakan oleh pengunjung dikarenakan kurangnya kegiatan atau wadah untuk mengekspose kesejarahan, tidak adanya kegiatan edukasi berupa sejarah dan budaya pada bangunan tempo dulu, namun *spirit of place* lainnya muncul dikarenakan adanya perubahan fungsi atas kegiatan yang terjadi pada bangunan.

Tabel 5.6 Spirit of Place yang dirasakan oleh pengunjung

SPIRIT OF PLACE		Pengalaman yang dirasakan pengunjung (Informan Kunci)		
		ISTANA MAIMUN	TJONG A FIE MANSION	POS BLOC
Tangible	Arsitektur	KUAT (Adanya memori kolektif)	KUAT (Adanya memori kolektif)	KUAT (Adanya memori kolektif)
	Lansekap	SANGAT KUAT (Adanya memori kolektif dan kegiatan)	MELEMAH (Tidak adanya memori kolektif atau kegiatan)	KUAT (Adanya memori kolektif dan kegiatan)
Intangible	Aktivitas	KUAT (Adanya interaksi sosial)	MELEMAH (Tidak ada interaksi sosial)	SANGAT KUAT (Jenis kegiatan yang berbeda dari bangunan sebelumnya yang difasilitasi oleh pengelola)
	Memori	SANGAT KUAT (Adanya kegiatan-kegiatan lain yang difasilitasi oleh pengelola)	MELEMAH (Tidak ada kegiatan-kegiatan lain yang difasilitasi oleh pengelola)	KUAT (Adanya interaksi sosial terhadap kegiatan dan fungsi yang baru)

Berdasarkan tabel 5.6, Aspek arsitektural bangunan Istana Maimun, Tjong A Fie dan Pos Bloc menguat disebabkan adanya memori kolektif, kemudian area lansekap *spirit of place* yang dapat dirasakan oleh pengunjung pada bangunan Istana Maimun sangat kuat dan Pos Bloc cukup kuat, sedangkan untuk bangunan Tjong A Fie melemah., dikarenakan adanya kegiatan membuat pengunjung mengingat akan kawasan atau bangunan tersebut (memori kolektif). Untuk aktivitas yang terjadi, yang melemah hanya pada bangunan

Tjong A Fie, sedangkan pada Istana Maimun menguat, bahkan Pos Bloc sangat kuat diakibatkan oleh jenis kegiatan yang berubah menjadi *public space*. Kemudian, pada pengalaman dan memori pengunjung, kuat dirasakan pada bangunan Istana Maimun dan Pos Bloc (adanya interaksi sosial), namun melemah pada bangunan Tjong A Fie Mansion, disebabkan karena tidak adanya kegiatan-kegiatan, interaksi antar pengunjung dan bangunan. Berikut merupakan Spirit of Place Istana Maimun masa lalu dan sekarang yang penulis sajikan pada tabel 5.7 berikut.

Tabel 5.7 Spirit of Place Istana Maimun masa lalu dan sekarang

Spirit of Place Istana Maimun	
<i>Spirit of Place masa lalu</i>	<i>Spirit of Place sekarang</i>
1. Sebagai tempat acara Penobatan Kesultanan	1. Sebagai tempat Edukasi Historis dan Budaya
2. Sebagai tempat acara Penerimaan Tamu Kesultanan	2. Sebagai tempat Wisata
3. Sebagai tempat Acara Perkawinan Keluarga Kesultanan	

Berdasarkan tabel diatas dapat terlihat bahwa, *Spirit of Place* Istana Maimun mengalami perubahan dari Spirit of Place masa lalu ke masa sekarang dimana terjadinya perubahan dimana Spirit of Place yang dahulu adalah berupa tempat yang sangat privasi yang hanya dapat di masuki pada saat-saat tertentu saja, seperti pada saat adanya acara kesultanan baik itu penobatan kesultanan, perkawinan dan penerimaan tamu kesultanan. Namun Spirit of Place pada saat sekarang terjadi perubahan dan penambahan *Spirit Of Place* berupa edukasi historis dan budaya dapat dilihat dengan adanya kegiatan studi tour anak-anak sekolah dan masyarakat umum dan penyewaan busana atau pakaian adat yang sangat diminati pengunjung. Penambahan spirit juga terjadi akibat adanya kegiatan yang di fasilitasi oleh pengelola membuat masyarakat umum tertarik mengunjungi bangunan tersebut. Aktifitas dan memory kolektif sangat berperan penting dalam berlanjutnya spirit of place pada Istana Maimun. Berikut merupakan tabel *Spirit Of Place* masa lalu dan sekarang Tjong A Fie yang penulis sajikan dalam bentuk tabel berikut (tabel 5.8)

Tabel. 5.8 Spirit of Place masa lalu dan sekarang

Tjong A Fie	
Spirit of Place masa lalu	Spirit of Place sekarang
1. Sebagai tempat tinggal	1. Bangunan historis

2.Status sosial yang tinggi

2.Melemahnya spirit of place

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa, *Spirit of Place* pada Tjong A Fie melemah dikarenakan kurangnya kegiatan yang diberikan oleh pengelola untuk pengunjung sangat berpengaruh besar terhadap ketertarikan pengunjung yang hanya pada aktifitas mendengar melihat dan berfoto, ditambah lagi dengan adanya beberapa ke kegiatan yang berlangsung tidak diperuntukan atau dipertunjukkan kepada pengunjung. Disini dapat kita lihat bahwa spirit of place suatu bangunan sangat berpengaruh terhadap kegiatan yang diberikan oleh pengelola kepada pengunjung. Berikut merupakan spirit of place pos bloc masa lalu dan sekarang yang penulis sajikan dalam bentuk tabel berikut (tabel 5.9).

Tabel 5.9 Spirit of Place Pos Bloc masa lalu dan sekarang

Pos Bloc	
Spirit of Place masa lalu	Spirit of Place sekarang
1.Bangunan Kolonial	1.Bangunan historis
2.Fungsi bangunan yang sangat penting pada masanya	2.Wisata Kuliner 3.Tempat anak muda ngumpul 4.Eksis

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa, *Spirit of Place* pada Pos Bloc sangat jauh berbeda terhadap spirit of place pada saat ini dimana adanya perubahan atau pengalihan fungsi sangat berpengaruh terhadap keberlangsungan spirit of place pada saat sekarang. Spirit of Place pada masa lalu dimana fungsi dan kegiatan yang ada pada bangunan historis ini tidak dapat lagi dirasakan oleh pengunjung

dikarenakan kegiatan dan aktifitas dalam bangunan sudah sangat berbeda. Spirit of place berubah dengan spirit of place-spirit of place baru yang bermunculan dengan beragam kegiatan yang dilakukan didalam bangunan. Spirit of place tersebut lebih didominasi sebagai wadah tempat anak muda berkumpul (hangout), menunjukkan ke eksistensinya anak muda dan Spirit of Place terhadap kuliner.

5.3 *Spirit of Place* dalam meningkatkan Daya Tarik Wisata pada Lokasi Penelitian

5.3.1 Istana Maimun

Berdasarkan data yang didapatkan, spirit of place pada Istana Maimun adalah Bangunan Istana yang megah, merupakan hal utama yang diingat oleh para pengunjung serta warna kuning dan hijau pada bangunan, Singgasana Raja, besar dan luas pada bangunan dan juga ornamen merupakan hal yang menakjubkan yang dirasakan oleh pengunjung. Atraksi alat musik (orchestra) lagu Melayu, memakai pakaian adat Melayu dan berfoto di singgasana raja, tempat bermain dan rekreasi bagi masyarakat umum (public space) merupakan fasilitas yang sangat berpengaruh terhadap memori kolektif para pengunjung untuk kembali berkunjung. Istana Maimun merupakan Ikon Kota Medan, dengan adat Melayu merupakan bangunan historis yang dapat merepresentasikan Kota Medan dengan akses yang sangat mudah di capai menjadikan Istana Maimun banyak dikunjungi oleh masyarakat umum baik itu luar kota dan manca negara walaupun ada beberapa sisi yang tidak dikemas dengan baik. Spirit of Place Bangunan historis tetap dapat dirasakan dikarenakan adanya kegiatan antar pengunjung dan historis bangunan menjadikan spirit of place bangunan berlanjut dan dengan adanya pemanambahan kegiatan yang difasilitasi oleh pengelola perubahan spirit of place pada Istana maimun bertambah menjadi spirit of place pada sector wisata.

5.3.2 Tjong A Fie Mansion

Berdasarkan data yang didapatkan, spirit of place pada tjong a fie adalah rumah bergaya cina, jendela yang besar, ruang dansa yang megah, patung singa pada gerbang utama merupakan hal yang pertama yang diingat oleh para pengunjung yang ingin dan telah berkunjung. Lukisan , Courtyard yang berada di tengah ruangan merupakan ciri khas dari topologi rumah arsitektur cina merupakan tempat favorit para pengunjung untuk berfoto ria, foto-foto keluarga dan suasana ruang yang kental dengan nuansa Eropah dan Tiong hoa juga perabotan mewah dari berbagai negeri didatangkan menjadi penanda keberadaan status sosialnya sebagai saudagar kaya raya dengan status sosial yang tinggi dan dermawan

merupakan daya tarik tersendiri yang ingin dilihat para pengunjung terutama adanya monumen surat wasiat yang di wariskan beliau kepada para keturunannya untuk terus di lakukan menjadi cerita yang sangat tersohor dikalangan orang Tiong hoa untuk datang berkunjung. Upacara atau ibadah yang menjadi tradisi yang tetap dilakukan di dalam rumah sebagai rumah kediaman seperti peringatan atau sembahyang bagi para leluhur dan acara keagamaan lainnya dilaksanakan namun sangat disayangkan tidak untuk di pertunjukan bagi para pengunjung menjadi hal yang sangat di sayangkan oleh para pengunjung dengan alasan privasi, namun pengalaman pengunjung yang kurang memikat dan storry-telling yang kurang dikemas dengan menarik dirasakan oleh pengunjung sangat berpengaruh terhadap aktifitas untuk berkunjung kembali mengakibatkan memori kolektif menjadi memudar.

5.3.3 Pos Bloc

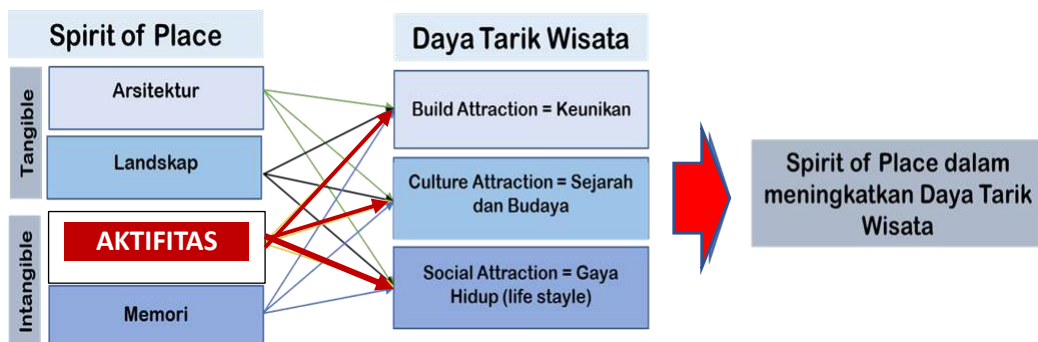
Berdasarkan data yang didapatkan, spirit of place pada pos bloc adalah bangunan heritage, bangunan kantor pos, informasi fungsi bangunan sangat sedikit, pengunjung tidak mendapatkan edukasi terhadap sejarah bangunan dan fungsi bangunan dimana diketahui bahwa Bangunan Kantor Pos Besar Medan ini merupakan bangunan dengan aktifitas yang sangat penting pada masanya, namun bangunan tersebut beralih menjadi sangat penting bagi anak-anak muda Medan dengan aktifitas yang sangat berbeda akibat perubahan fungsi bangunan dan dijadikan tempat berkumpulnya berbagai komunitas, ajang kreativitas terutama bagi komunitas anak-anak muda di Kota Medan. Keberadaan bangunan menjadi tempat hangout bagi anak-anak muda. Posisi bangunan yang berada dipersimpangan tepat di kawasan titik nol kota Medan menjadi objek yang sangat mudah diakses oleh pengunjung merupakan daya tarik yang luar biasa bagi para pengunjung. Berikut bagan skema hubungan aktifitas terhadap spirit of place yang penulis sajikan dalam bentuk gambar 5.59 dan gambar 9.60 halaman 289 berikut.



Gambar 5.59 Skema hubungan Aktifitas terhadap Spirit of Place dalam meningkatkan Daya Tarik Wisata (analisis penulis)



Gambar 5.59 Skema hubungan Aktifitas terhadap Spirit of Place dalam meningkatkan Daya Tarik Wisata (analisis penulis)



Gambar 5.60 Skema unsur-unsur pembentuk spirit of place dalam aspek Aktifitas memberikan efek positif dalam meningkatkan daya tarik wisata (analisis penulis)

Pada gambar diatas dapat kita lihat bahwa kegiatan atau aktifitas yang terjadi dengan melibatkan adanya interaksi pengunjung dan bangunan mengakibatkan keberlanjutan *Spirit of Place* pada bangunan tetap dirasakan pengunjung dengan begitu memberikan dampak positif mengakibatkan daya tarik wisata meningkat, keterikatan anatar pengunjung dan tempat berlanjut dan memberikan memori kolektif yang kuat bagi pengunjung. Namun disisi lain apabila kegiatan atau aktifitas pada bangunan heritage tersebut tidak melibatkan interaksi sosial bagi pengunjung terhadap bangunan heritage tersebut mengakibatkan spirit of place pada bangunan tersebut hilang

seiringnya waktu dan terlupakan. Disisi lain daya tarik wisata tidak terpengaruh selama aktivitas yang berlangsung menarik minat para pengunjung.

Dalam hal ini membuktikan bahwa adanya unsur-unsur lain pembentuk *spirit of place* memberi peluang-peluang besar untuk dapat dikelola dengan lebih maksimal agar memberikan dampak lebih banyak lagi dalam meningkatkan daya tarik wisata heritage terutama khususnya di Kota Medan.

5.4 Spirit of Place dalam meningkatkan Daya Tarik Wisata

5.4.1 Keunikan

Keunikan (Build Attraction): Spirit of Place dapat memberikan daya tarik fisik yang kuat pada suatu destinasi wisata. Misalnya, keindahan alam, landscape yang menarik, arsitektur yang unik, dan ciri khas geografis suatu tempat. Karakteristik atau keunikan ini merupakan subjek utama pada daya tarik wisata secara visual dan nyata. Bangunan heritage yang memiliki spirit of place umumnya mempertahankan keaslian dan keunikan budaya serta arsitektur yang telah ada sejak lama. Keberadaan elemen-elemen seperti struktur bangunan, bahan bangunan, ornamen, dan detil khas dari suatu periode sejarah tertentu, menciptakan pengalaman yang unik dan berbeda dari bangunan modern. Hal ini menarik minat para wisatawan yang ingin melihat, merasakan, dan mempelajari warisan budaya dan sejarah. Berikut merupakan daya tarik wisata pada aspek keunikan terhadap 3 lokasi penelitian yang peneliti sajikan dalam tabel berikut (tabel 5.10).

Tabel. 5.10 Daya Tarik Wisata pada aspek Keunikan terhadap 3 lokasi penelitian (analisis penulis)

Daya Tarik Wisata	SOP Istana Maimun	SOP Tjong A Fie	SOP PosBloc
Build Attraction (Keunikan)	1. Banguna Historis (Heritage) 2. Singgasana 3. Icon Medan 4. Bangunan Istana 5. Lapangan yang luas	1. Bangunan Historis (Heritage) 2. Ruang Courtyard 3. Ruang Dansa 4. Gapura dengan Patung Singa	1. Bangunan Historis (Heritage) 2. Innercourt 3. Rotunda 4. Bangunan Kolonial

	6. Warna 7. Besar, Megah 8. Teras dan pilar-pilar 9. Ornamen 10. Bangunan Melayu	5. Warna 6. Ornamen 7. Bergaya Cina, Melayu dan Eropa 8. Bangunan Cina	

5.4.2 Sejarah / Budaya

Pemahaman Budaya dan Sejarah: Spirit of Place juga berkontribusi dalam meningkatkan pemahaman pengunjung tentang budaya dan sejarah suatu tempat. Teori Sense of Place menjelaskan bahwa pengalaman di tempat yang memiliki Spirit of Place yang kuat dapat memberikan pengunjung rasa kedekatan dengan tempat tersebut. Melalui eksplorasi dan interaksi dengan penduduk lokal, pengunjung dapat memahami nilai-nilai budaya, tradisi, dan sejarah tempat tersebut. Pemahaman ini membuat pengunjung merasa terlibat secara emosional dengan tempat tersebut dan meningkatkan daya tarik wisata. Dengan memahami konsep teori-teori tersebut dan mengimplementasikan elemen Spirit of Place yang unik dan menarik, destinasi wisata dapat menciptakan pengalaman yang mendalam dan bermakna bagi pengunjung, serta meningkatkan daya tarik dan keunikan tempat tersebut.

Tabel. 5.11 Daya Tarik Wisata pada aspek Sejarah dan Budaya terhadap 3 lokasi penelitian (analisis penulis)

5.4.3 Life Style (gaya hidup)

Social attraction berupa gaya hidup (life style) adalah salah satu aspek penting

Daya Tarik Wisata	SOP Istana Maimun	SOP Tjong A Fie	SOP PosBloc
Cultur Attraction (Sejarah dan Budaya)	1. Memperkenalkan Budaya Melayu 2. Atraksi Orkes lagu Melayu 3. Penyewaan Pakaian Adat Melayu	1. Acara Keagamaan (namun tidak untuk dipertontokan) 2. Ruangan Sembahyan (tidak dapat diakses oleh pengunjung) 3. Pernak Pernik atau Perabotan dari Cina	1. Kurangnya edukasi sejarah pada bangunan dan fungsi bangunan

dalam daya tarik wisata. Istilah ini mengacu pada daya tarik yang berkaitan dengan interaksi sosial dan pengalaman yang diperoleh dari berinteraksi dengan masyarakat lokal dan wisatawan lainnya saat mengunjungi suatu destinasi wisata.

Social attraction pada gaya hidup dapat berupa berbagai hal, termasuk budaya lokal, tradisi, festival, kuliner khas, dan kegiatan sosial lainnya yang melibatkan interaksi dengan orang-orang setempat. Hal ini dapat mencakup mengunjungi pasar tradisional, mengikuti kelas memasak, berpartisipasi dalam festival budaya, atau terlibat dalam kegiatan di komunitas setempat.

Daya tarik berupa gaya hidup (life style) dapat memberikan pengalaman yang berharga bagi wisatawan, karena mereka memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan orang-orang lokal, memahami kehidupan sehari-hari mereka, dan mempelajari budaya dan tradisi mereka. Interaksi semacam ini juga dapat menciptakan hubungan yang berarti antara wisatawan dan masyarakat lokal, menghasilkan pertukaran budaya, pengetahuan, dan pengertian yang lebih dalam.

Selain itu, gaya hidup juga dapat mempengaruhi persepsi wisatawan terhadap suatu destinasi. Jika wisatawan merasa disambut dengan baik dan memiliki pengalaman positif dalam berinteraksi dengan masyarakat lokal, mereka cenderung memiliki pandangan yang lebih positif tentang destinasi tersebut. Hal ini dapat berdampak pada kepuasan wisatawan, tingkat kunjungan yang berulang, dan rekomendasi positif kepada orang lain. Dengan demikian, social attraction menjadi elemen penting dalam daya tarik wisata karena memberikan kesempatan kepada wisatawan untuk mengalami interaksi sosial yang bermakna dengan masyarakat lokal, memperkaya pengalaman wisata mereka, dan mempromosikan pemahaman lintas budaya. Berikut merupakan tabel daya tarik wisata pada aspek gaya hidup

terhadap 3 lokasi penelitian yang penulis sajikan pada tabel berikut (tabel 5.12).

Tabel. 5. 12 Daya Tarik Wisata pada aspek Gaya Hidup (*life style*) terhadap 3 lokasi penelitian (analisis penulis)

Daya Tarik Wisata	SOP Istana Maimun	SOP Tjong A Fie	SOP PosBloc
Social Attraction (Gaya Hidup)	1. Tempat bermain 2. Tempat Wisata 3. Tempat Berfoto 4. Tempat Edukasi 5. Tempat Pengadaan Acara 6. Kenyamanan	1. Sport Foto 2. Koleksi barang antik dan mewah 3. Kurang nyaman	1.Tempat Nongkrong, Hangout/ Exist 4. Tempat Komunitas Anak Muda 5. Entertainment (hiburan) 6. Tempat berfoto 7. Kenyamanan

Berikut merupakan tabel *Spirit Of Place* pada aspek pembentukan daya tarik wisata pada ketiga lokasi penelitian yang penulis sajikan pada tabel 5.13 dan tabel 5.14 halaman 294 berikut.

Tabel 5.13 Tabel Spirit of Place pada aspek pembentuk Daya Tarik Wsiata pada ketiga lokasi penelitian

	Spirit Of place	Tourist Attraction		
		Build Attraction	Cultural Attraction	Social Attraction
T A N G I B L E	1. Identitas Budaya	Mempertahankan dan mengekspresikan budaya lokal dalam arsitektur, seni dan tradisi yang terkait dengan bangunan warisan		
	2. Sejarah dan Warisan	Menyimpan sejarah yang kaya dan memberikan wawasan tentang periode tertentu, peristiwa atau tokoh bersejarah		
	3. Keunikan Arsitektur	Memiliki desain arsitektur yang khas dan memikat yang mencerminkan gaya dan periode tertentu, sering kali menggabungkan unsur-unsur tradisional dan inovatif		
	4. Keindahan Visual	Menyajikan pemandangan visual yang menakjubkan melalui tata letak, elemen dekoratif, ornamen atau lanskap sekitar		
	5. Keberadaan Ruang Terbuka	Menimbulkan perasaan kagum, kekaguman dan keajaiban saat mengunjungi bangunan warisan		

	Spirit Of place	Tourist Attraction		
		Build Attraction	Cultural Attraction	Social Attraction
I N T A N G I B L E	1.Rasa Keajaiban	Menimbulkan perasaan kagum, kekaguman, dan keajaiban saat mengunjungi bangunan wisata		
	2. Masa Kini dan Masa Lalu	Menawarkan perspektif yang unik tentang perubahan zaman dan transformasi dari masa lalu hingga sekarang		
	3.Keberlanjutan	Mengehendakikan keberlanjutan dalam pengelolaan dan pelestarian bangunan heritage sebagai warisan berharga untuk generasi mendatang		
	4.Hubungan dengan Komunitas	Menjadi pusat aktivitas komunitas, merayakan acara budaya, dan menjadi tempat berkumpulnya penduduk setempat serta pengunjung dari luar		
	5.Cerita dan Mitos	Terkait dengan cerita, legenda, dan mitos yang melibatkan bangunan tersebut, menambahkan aspek magis dan mistis		

Tabel 5.14 Tabel Spirit of Place pada Daya Tarik Wsiata pada ketiga lokasi penelitian

	Spirit Of place	Tourist Attraction		
		Build Attraction	Cultural Attraction	Social Attraction
T A N G I B L E	1.Identitas Budaya	Arsitektur yang Mempesona   	Tradisi, seni, dan Kesenian Lokal   	Interaksi dengan Masyarakat Setempat   
	2. Sejarah dan Warisan	Bangunan Bersejarah yang megah   	Pengetahuan Sejarah dan konteks   	Pengalaman Berbagi dan Diskusi   
	3.Keunikan Arsitektur	Desain yang Menakjubkan   	Gaya Arsitektur yang Khas   	Penghargaan Terhadap Keindahan   
	4.Keindahan Visual	Pemandangan Alam yang Indah   	Elemen Visual yang Meenarik   	Pemandangan Bersama dan Fotografi   
	5.Keberadaan Ruang Terbuka	Ruang Terbuka yang Mengundang   	Ritual dan Kegiatan Komunal   	Interaksi Sosial dan Kesenangan   
		 Istana Maimun	 Tjong A Fie mansion	 Pos Bloc

	Spirit Of place	Tourist Attraction		
		Build Attraction	Cultural Attraction	Social Attraction
I N T A N G I B L E	1.Rasa Keajaiban	Pengalaman Magis dan Ajaib   	Mitos, Legenda, dan Cerita Menarik   	Misteri dan Keajaiban Tempat   
	2. Masa Kini dan Masa Lalu	Tranformasi yang Menarik   	Pengertian Kontinuitas Budaya   	Pengalaman Sejarah yang Hidup   
	3.Keberlanjutan	Praktik Ramah Lingkungan   	Pelestarian Budaya dan Lingkungan   	Partisipasi Dalam Upaya Keberlanjutan   
	4.Hubungan dengan Komunitas	Tempat Berkumpul dan Beraktivitas   	Perayaan Budaya dan Festival   	Integrasi Komunitas dan Inklusi   
	5.Cerita dan Mitos	Cerita yang Memikat   	Mitos Lokal dan Legenda   	Keselaran dan Kesamaan Cerita   
		 Istana Maimun	 Tjong A Fie mansion	 Pos Bloc

Berikut merupakan tabel tabulasi spirit of place sebagai daya tarik wisata pada ketiga lokasi penelitian yang penulis sajikan pada tabel berikut (tabel 5.15).

Tabel 5.15 Tabulasi *Spirit of Place* sebagai Daya Tarik Wsiata pada ketiga lokasi penelitian

Tourist Attraction	Istana Maimun		Tjong A Fie Mansion		Pos Bloc	
	Positif	Negatif	Positif	Negatif	Positif	Negatif
Build Attraction	• Warna • Bangunann istana • Singgasana Raja • Besar dan luas • Ornamen • Icon Kota Medan	• Kurang dikemas dengan baik	• Warnanya menarik • Jendela yang besar • Ruang dansa mewah • Rumah yang bergaya Melayu, Eropa, dan Cina • Gapura • Patung Singa • Vibes zaman dahulu	• Kurang mengekspos keunikan bangunan • Promosi masih klasikal • Kurang terawat	• Bangunan heritage • Eks Kantor pos • Rotunda • Inner court • Ruang bunker yang dialih fungsikan • Keramaian • Wadah untuk anak muda • Mudah di akses	• kurang edukasi yang informatif mengenai sejarah dan fungsi bangunan
Cultural Attraction	• Atraksi musik dendang melayu • Memperkenalkan pakaian adat melayu • Memperkenalkan tarian melayu	• Menjjalin kerjasama dengan instansi terkait agar kegiatan terus berjalan • Kegiatan harus memberi dampak positif pada bangunan	• Ruang Sembahyang • Courtyard yang indah • Ruang dansa	• Acara/atraksi yang diperuntukkan orang tertentu • Kurang membuka diri • Kesan eksklusif	• Meusium	• Tidak ada kegiatan yang eksklusif terhadap heritage bangunan
Social Attraction	• Tempat berekreasi • Tempat bermain • Berfoto • Dibuka untuk umum • Tempat berkumpul • Berwisata	• Membuat acara yang terjadwal dengan baik • Memanfaatkan teknologi digital	• Kemewahan • Prabot yang mewah • Berfoto	• Story telling tidak dikemas dengan menarik • Tidak sebanding dengan yang diharapkan	• Tempat hangout • Tempat anak muda berkreatifitas & berkarya • menjadi tempat memory collective digital • Eksis keberadaan	• Suasana (ambiance) yang lama • Memory collective digital dengan makna yang berbeda

Berikut merupakan tabel aspek *spirit of place* dalam meningkatkan daya tarik wisata pada ketiga lokasi penelitian yang peneliti sajikan pada tabel berikut (tabel 5.16).

Tabel 5.16 Aspek *Spirit of Place* dalam meningkatkan Daya Tarik Wisata pada ketiga lokasi penelitian

Daya Tarik Wisata	SOP Istana Maimun	SOP Tjong A Fie	SOP PosBloc
Build Attraction (Keunikan)	11. Banguna Historis (Heritage) 12. Singgasana 13. <i>Icon</i> Medan 14. Bangunan Istana 15. Lapangan yang luas 16. Warna 17. Besar, Megah 18. Teras dan pilar-pilar 19. Ornamen 20. Bangunan Melayu	9. Bangunan Historis (Heritage) 10. Ruang <i>Courtyard</i> 11. Ruang Dansa 12. Gapura dengan Patung Singa 13. Warna 14. Ornamen 15. Bergaya Cina, Melayu dan Eropa 16. Bangunan Cina	5. Bangunan Historis (Heritage) 6. <i>Innecort</i> 7. <i>Rotunda</i> 8. Bangunan Kolonial
Cultur Attraction (Budaya)	4. Memperkenalkan Budaya Melayu 5. Atraksi Orkes lagu Melayu 6. Penyewaan Pakaian Adat Melayu	4. Acara Keagamaan (namun tidak untuk dipertontokan) 5. Ruangan Sembahyan (tidak dapat diakses oleh pengunjung) 6. Pernak Pernik atau Perabotan dari Cina	2. Kurangnya edukasi sejarah pada bangunan dan fungsi bangunan
Social Attraction (Gaya Hidup)	7. Tempat bermain 8. Tempat Wisata 9. Tempat Berfoto 10. Tempat Edukasi 11. Tempat Pengadaan Acara 12. Kenyamanan	8. Sport Foto 9. Koleksi barang antik dan mewah 10. Kurang nyaman	1. Tempat Nongkrong, Hangout/ Exist 11. Tempat Komunitas Anak Muda 12. Entertainment (hiburan) 13. Tempat berfoto 14. Kenyamanan

1. Bangunan berwarna kuning dan hijau pada bangunan, Singgasana Raja, Besar dan Luas bangunan, Ornamen, Atraksi alat musik dan lagu Melayu atau *Orkes Melayu*, tempat bermain dan rekreasi, sebagai ikon Kota Medan, bangunan istana, memperkenalkan baju adat Melayu. *Spirit of Place* sebagai bangunan historis walaupun tidak cukup baik dalam mengmas cerita mengalami perubahan bukan hanya sebagai bangunan historis yang menjadi daya tarik utama namun bertambahnya aktivitas

akibat perubahan dari kebutuhan pengunjung lain menjadikan Istana Maimun sebagai tempat bermain berkumpul dan wisata.

2. Berdasarkan data yang didapatkan, *spirit of place* pada Tjong A Fie Mainsion adalah rumah bergaya cina, jendela yang besar, ruang dansa yang megah, adanya upacara dan ibadah, rumah bergaya melayu, cina dan eropa, patung singa pada gerbang utama, lukisan dan foto keluarga, memberikan kesan pada pengunjung, namun pengalaman pengunjung yang kurang, dan *storry-telling* yang kurang dikemas dengan menarik memberikan pengaruh yang signifikan pada keberlanjutan kunjungan kembali wisatawan mempengaruhi ketertarikan pengunjung.
3. Berdasarkan data yang didapatkan, *spirit of place* pada Pos Bloc adalah bangunan *heritage*, bangunan yang berfungsi sebagai kantor pos pada zamannya, walaupun informasi fungsi bangunan sangat sedikit, dan tidak mengetahui sejarah bangunan, sangat diraskan oleh pengunjung terutama oleh pengunjung yang pernah mempunyai memori kolektif pada fungsi bangunan sebelumnya, namun menjadi tempat yang sangat menarik bagi anak-anak muda dimana tempat tersebut menjadi bagian dari wadah berbagai komunitas, ajang kreativitas terutama bagi komunitas anak-anak muda, tempat *hangout* bagian anak-anak muda, dan faktor keberadaan lokasi atau tempat juga sangat berpengaruh besar (mudah diakses) sebagai daya tarik bagi pengunjung.

Teori tentang *Spirit of Place* adalah konsep yang dapat menambah daya tarik wisata sebuah destinasi. Konsep ini mengacu pada ide bahwa setiap tempat memiliki karakteristik unik dan identitas yang terkait dengan sejarah, budaya, alam, dan pengalaman manusia di dalamnya. Daya tarik utama dari teori "*Spirit of Place*" adalah kemampuannya untuk membangkitkan perasaan khusus dan mendalam pada pengunjung. Ketika seseorang mengunjungi tempat dengan spirit yang kuat, mereka dapat merasakan koneksi emosional yang mendalam dengan lingkungan sekitar mereka. Ini dapat mencakup perasaan damai, kekaguman terhadap keindahan alam, kekaguman pada warisan budaya, atau rasa keterhubungan dengan sejarah yang ada di tempat tersebut. Ketika destinasi wisata berhasil menggali dan memperkuat

"*Spirit of Place*" mereka, mereka dapat menarik pengunjung yang tertarik pada pengalaman yang lebih dalam dan berarti. Meningkatkan daya tarik wisata dengan menawarkan pengalaman yang lebih dalam, berarti, dan berkelanjutan bagi pengunjung. Hal ini juga dapat memberikan manfaat ekonomi yang signifikan bagi komunitas lokal melalui pariwisata yang berkelanjutan.

Dengan demikian meningkatkan daya tarik wisata, penting bagi destinasi wisata untuk memperhatikan dan menghargai *Spirit of Place* yang ada. Dengan mempromosikan dan melestarikan daya tarik fisik, budaya, dan sosial suatu tempat, destinasi wisata dapat menarik minat pengunjung dan memberikan pengalaman yang unik dan bermakna. Untuk mempromosikan daya tarik "*Spirit of Place*" dalam wisata, destinasi dapat melakukan beberapa hal berikut:

1. Konservasi Warisan: Melestarikan situs sejarah, warisan budaya, dan lingkungan alami yang membentuk identitas tempat. Ini bisa dilakukan melalui pemeliharaan bangunan bersejarah, pengembangan museum, peningkatan aksesibilitas ke situs budaya, dan perlindungan alam.
2. Menggali Sejarah dan Budaya: Menyediakan informasi yang relevan dan mudah diakses tentang sejarah, cerita lokal, dan budaya setempat. Pemandu wisata yang terlatih dan sumber daya informasi yang terpercaya dapat membantu pengunjung memahami makna dan nilai-nilai di balik tempat tersebut.
3. Melibatkan Komunitas Lokal: Melibatkan penduduk setempat dalam pengembangan dan promosi pariwisata. Mengadakan acara budaya, mempromosikan kerajinan lokal, dan mendukung inisiatif lokal dapat memberikan pengalaman yang autentik kepada wisatawan.
4. Mengintegrasikan Alam: Mempromosikan keindahan alam dan menjaga ekosistem yang sehat. Destinasi yang memiliki lanskap yang menakjubkan, taman nasional, atau kawasan alam yang dilindungi dapat menarik pengunjung yang tertarik dengan keindahan alam dan kelestariannya.
5. Menawarkan Pengalaman Unik: Mengembangkan aktivitas atau program yang memungkinkan wisatawan merasakan "*Spirit of Place*" secara langsung. Ini bisa meliputi tur berpemandu, festival budaya, kursus seni atau

kerajinan, atau kegiatan yang menghubungkan wisatawan dengan masyarakat setempat.

Spirit of place pada bangunan heritage merujuk pada karakter unik, atmosfer, dan energi yang melekat pada suatu tempat yang telah lama ada dan memiliki nilai sejarah, budaya, dan arsitektur yang tinggi. Keterkaitan antara *spirit of place* dalam meningkatkan daya tarik wisata dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Keaslian dan Keunikan: Bangunan *heritage* yang memiliki *spirit of place* umumnya mempertahankan keaslian dan keunikan budaya serta arsitektur yang telah ada sejak lama. Keberadaan elemen-elemen seperti struktur bangunan, bahan bangunan, ornamen, dan detil khas dari suatu periode sejarah tertentu, menciptakan pengalaman yang unik dan berbeda dari bangunan modern. Hal ini menarik minat para wisatawan yang ingin melihat, merasakan, dan mempelajari warisan budaya dan sejarah.
2. Perasaan/Emosional: *Spirit of place* pada bangunan heritage mampu membangkitkan perasaan emosional dengan para pengunjung. Melalui atmosfer yang diciptakan, bangunan heritage dapat menyentuh perasaan, mengundang rasa kagum, menggugah kenangan, atau menyampaikan cerita yang melibatkan emosi. Pengalaman ini memberikan daya tarik tersendiri bagi wisatawan yang ingin merasakan kedalaman budaya dan sejarah suatu tempat. Dalam hal ini perasaan emosional dapat dikategorikan menjadi memori kolektif bagi para pengunjung.
3. Nilai Sejarah dan Edukasi: Bangunan heritage dengan *spirit of place* menjadi sumber pengetahuan dan edukasi yang berharga. Wisatawan yang tertarik pada sejarah dan budaya dapat mempelajari aspek-aspek historis, gaya arsitektur, kehidupan masyarakat pada masa lalu, serta peristiwa bersejarah yang terjadi di sekitar tempat tersebut. Hal ini meningkatkan daya tarik wisata, terutama bagi mereka yang mencari pengalaman pembelajaran yang mendalam.

4. Keindahan Visual: Bangunan heritage sering kali menampilkan keindahan visual yang menarik bagi mata. Komposisi desain arsitektur yang harmonis, detil ornamen yang indah, atau lanskap yang menakjubkan di sekitarnya, semuanya memberikan pesona estetika yang kuat. Keindahan visual ini menjadi daya tarik bagi wisatawan yang ingin menikmati keindahan bangunan dan lingkungannya.
5. Identitas Lokal: Bangunan heritage yang memancarkan *spirit of place* mencerminkan identitas lokal suatu daerah. Hal ini menarik wisatawan yang ingin mengenal dan merasakan kehidupan masyarakat lokal, budaya, dan tradisi yang ada di sekitar bangunan tersebut. Mereka ingin terlibat dalam pengalaman yang otentik dan memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang warisan lokal.

Keseluruhan, *spirit of place* pada bangunan heritage memberikan daya tarik wisata yang kuat karena memberikan pengalaman yang autentik, perasaan emosional, nilai edukasi, keindahan visual, dan identitas lokal. Ini membuat wisatawan merasa terhubung dengan sejarah, budaya, dan warisan suatu tempat.

BAB VI

KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

6.1.1 *Spirit of Place* pada bangunan heritage di kota Medan

Penelitian ini memberikan pemahaman sehingga dapat menjelaskan *Spirit of Place* melalui elemen pembentuknya seperti yang diungkap Garnham (1985), yaitu aspek *tangible* yang dapat berupa suatu situs, bangunan, lingkungan, rute atau benda-benda buatan manusia, serta aspek *intangible* yang dapat berupa memori, narasi, dokumen tertulis, suatu *event/festival*, ritual, pengetahuan tradisional, makna, warna dan aspek *intangible* lainnya.

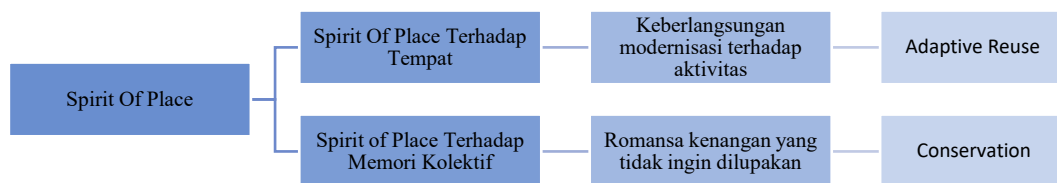
Menemukan *Spirit Of Space* melalui kondisi *Tangible* dan *Intangible* tentu tidak dapat dipahami sebagai hitam dan putih, mengingat kedua aspek ini juga berdasarkan hasil penelitian menunjukkan keeratan hubungan, jika tidak bisa dibayangkan saling mempengaruhi, adanya aspek yang diklasifikasikan dalam *tangible* berupa bangunan gedung, yang secara *Spirit of Place* bangunan gedung ini juga akan terkait erat dengan kondisi *intangible* apa yang disematkan di dalamnya sehingga suatu bangunan fisik juga tidak dapat dinilai berdiri sendiri dengan memisahkan secara nyata kondisi *intangible* yang menyertainya.

a. *Spirit of Place* berfungsi sebagai tempat

Spirit of Place dapat didefinisikan sebagai kualitas pengalaman unik atau karakter tempat yang eksklusif untuk suatu tempat, dan karena itu, merupakan bagian penting dari identitasnya (Norberg-Schulz 1980; Garnham 1985). Rasa lokalitas yang berbeda ini memberikan sebuah makna, nilai, emosi, dan misteri bagi tempat itu sendiri dan pengunjunnya (ICOMOS 2008). Secara umum, fenomena ini adalah tentang aspek-aspek yang dihargai dari suatu tempat yang memiliki makna yang lebih dalam dan konotasi emosional bagi penghuninya, hal tersebut membangkitkan rasa memiliki dan kesejahteraan di antara mereka, dan dapat meningkatkan kualitas hidup mereka (Norberg-Schulz 1980; Garnham 1985; Jackson 1994).

b. *Spirit of Place* berfungsi sebagai memori kolektif

Spirit of Place dibangkitkan secara kolektif oleh atribut sosio-fisik yang nyata (seperti bangunan, lanskap, objek, aktivitas yang dapat diamati dan karakteristik sosial, fitur visual, orang, dan informasi sensorik) dari tempat dan atribut yang tidak berwujud/symbolis (seperti sebagai, kenangan, nilai, makna, keyakinan, dan emosi) yang terkait dengan tempat (Garnham 1985; ICOMOS 2008; Silva 2013). Oleh karena itu, di satu sisi, *Spirit of Place* dapat dijelaskan melalui fitur sosio-fisik yang signifikan dan atribut simbolis dari tempat tersebut (gambar 6.1). Di sisi lain, itu juga bisa dikonseptualisasikan dalam hal deskriptif tempat itu. Atribut tempat kualitatif tersebut bersatu untuk membangkitkan pengalaman tempat ini, dan dengan demikian dapat didefinisikan sebagai inti dari *Spirit of Place* (Silva 2013). Berikut merupakan skema *spirit of place* pada bangunan heritage di kota medan yang penulis sajikan pada tabel berikut (tabel 6.1).



Gambar 6.1 Skema *Spirit of Place* pada Bangunan Heritage di Kota Medan

Berdasarkan gambar diatas diketahui bahwa, dari hasil pengamatan observasi dan analisis wawancara yang telah dilakukan, didapatkan *spirit* yang ada pada ketiga bangunan lokasi penelitian yang paling berpengaruh dalam meningkatkan daya tarik wisata pada bangunan heritage untuk saat ini adalah:

1. **Aspek spirit bangunan sebagai tempat sejarah.** Terdapat 3 kategori perubahan sejarah, yaitu perubahan praktis, perubahan sosial dan perubahan budaya, dan perubahan ini memiliki implikasi pada lingkungan (Schulz, 1980). Ketika perubahan budaya dan sosial menjadi nyata melalui implikasi fisiknya, maka perlu dipertimbangkan masalah perubahan pada lingkungan tersebut, bagaimana *Spirit of Place* dapat dipertahankan di bawah tekanan tuntutan perkembangan zaman (Schulz, 1980).

2. **Aspek bangunan sebagai tempat yang nyaman dan menyenangkan,** dimana ruang (space) adalah pembentuk tempat (place) yang memiliki makna dan nilai, yang berkaitan dengan budaya lokal yang dibentuk oleh kegiatan dan aktivitas kebudayaan yang digunakan untuk mengekspresikan kebebasan dari potensi sesuatu yang dapat menghasilkan sebuah kegiatan atau aktivitas yang memiliki makna bagi penggunanya, juga sebagai pembentuk memori bagi manusia (Alkamoosi, 2019), sehingga dengan menciptakan ruang yang dapat menciptakan suatu memori dan citra yang baik bagi masyarakatnya, diperlukan ruang yang nyaman dan menyenangkan agar kualitas bangunan tetap dipertahankan sehingga bangunan yang menjadi daya tarik wisata, khususnya wisata *heritage* dapat bertahan.
3. **Aspek bangunan sebagai tempat bermain.** Menurut Schulz (1980) makna suatu objek terkandung di dalam hubungannya dengan objek lain, yaitu, apa yang telah dikumpulkan oleh objek tersebut, dengan demikian sebuah benda merupakan hal yang dibentuk berdasarkan nilai yang dikumpulkannya, karena hal penting yang paling mendasar bagi manusia adalah membuat eksistensinya menjadi lebih bermakna. Area bermain merupakan salah satu ruang yang dibutuhkan oleh masyarakat Kota Medan, terlebih pada saat ini kurangnya lahan yang luas yang dapat digunakan masyarakat untuk berkegiatan, namun pada ketiga bangunan terdapat suatu ruang yang dapat dimanfaatkan oleh pengunjung untuk bermain dan berkegiatan bersama, sekalipun bangunan tersebut merupakan bangunan cagar budaya namun salah satu kegiatan yang dapat dilakukan untuk mempertahankan bangunan dengan memberikan kehidupan pada bangunan tersebut.

Mempertahankan *Spirit of Place* kawasan sebenarnya tidak bermakna mempertahankan kekunoan, tetapi dalam mempertahankan *Spirit of Place* secara prinsip adalah mempertahankan makna kawasan yang menjadi spirit atau roh kawasan. Keberlanjutan suatu kawasan

sebenarnya bergantung pada segala aktivitas dan upaya yang dilakukan masyarakat yang dinaunginya (Mutfianti, 2013). Bila masyarakatnya mampu memberdayakan lingkungan dan mampu berinteraksi baik dengan lingkungan kawasan, maka hal tersebut dapat menimbulkan ketergantungan antara masyarakat dan menciptakan daya untuk mempertahankan lingkungan. Dengan mempertahankannya, maka kawasan tetap mampu bertahan dan berkelanjutan (Mutfianti, 2013).

6.1.2 *Spirit of Place* dalam meningkatkan Daya Tarik Wisata

Era dimana komunikasi dan transportasi menjadi penghubung bagi setiap orang di setiap sudut wilayah, baik berupa lintas negara, regional maupun daerah, maka daya Tarik suatu tempat akan menjadi menarik untuk dikunjungi oleh wisatawan, baik wisatawan local maupun luar daerah atau luar negeri. Kunjungan wisata sudah terbukti memiliki *multiplier effect* yang sangat berperan dalam perekonomian, disamping sebagai salah satu penyumbang devisa, sector pariwisata dapat menciptakan lapangan kerja, memberikan pemasukan bagi Pendapatan Asli Daerah (PAD) dan memberikan peluang berusaha bagi masyarakat sekitar lokasi wisata.

Terhadap adanya bangunan gedung yang memiliki *Spirit of Place* di Kota Medan, sudah terbukti menjadi daya Tarik wisata bagi wisatawan untuk mengunjungi tempat tersebut. Untuk mengefektifkan kunjungan wisata, dari sisi lokasi yang akan dikunjungi terkhusus yang memiliki *Spirit of Place* terdapat dua kondisi secara umum yang dapat ditempuh agar tempat yang telah memiliki *Spirit of Place* menjadi menarik untuk dikunjungi, kedua kondisi tersebut saling berhubungan dan mempengaruhi, yakni:

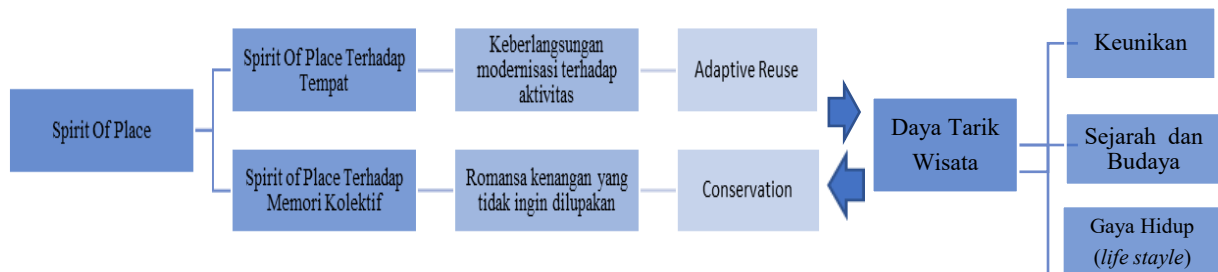
a. Konservasi

Konservasi merupakan sebuah konsep yang digunakan untuk melestarikan atau menjaga benda-benda bersejarah dan perlu adanya tindakan pelestarian (Preservasi) yang terdapat di lingkungan suatu daerah yang mempunyai nilai-nilai sejarah dan langka yang merupakan nantinya akan menjadi dasar adanya konservasi (Irwansyah, 2017). Konservasi merupakan konsep upaya yang

dilakukan terkait pengelolaan suatu tempat supaya maknakultural yang terdapat terpelihara secara baik, bangunan sejarah dengan konsep yang melatarbelakangi pembangunan gedung tersebut mencirikan arsitektur yang khas sehingga menjadi penanda terhadap suatu era, dengan melaksanakan upaya konservasi maka bagian bagian Arsitektur gedung akan terjaga orisinalitasnya untuk dapat diwariskan pada generasi mendatang, dengan demikian semakin orisinal arsitektur bangunan maka semakin banyak nilai sejarah yang dapat digali dan semakin besar pula potensi bangunan gedung tersebut untuk dapat dikunjungi, layaknya sebagai monumental terhadap perjalanan sejarah suatu wilayah. Pelaksanaan konservasi akan mengundang berbagai lapisan masyarakat untuk tertarik mendatangi suatu objek bangunan gedung, dengan berbagai keperluan, mulai dari keperluan penelitian sejarah, penelitian budaya dan tentu saja yang bertujuan untuk wisata.

b. Adaptive Reuse

Disamping upaya untuk mempertahankan keaslian bangunan melalui pelaksanaan konservasi, tidak bisa dipungkiri bahwa bangunan gedung heritage yang telah menjalani usia yang panjang, tentu memerlukan perawatan yang semestinya agar bagian bagian yang sudah berusia lama tersebut dapat secara layak untuk tetap digunakan. Pelaksanaan *Adaptive Reuse* juga bertujuan untuk memanfaatkan bangunan yang berumur cukup tua yang kebanyakan mempunyai nilai sejarah yang tinggi, dengan cara mengisi dengan aktivitas atau kegiatan baru yang bermaksud untuk menghidupkan penggunaan bangunan tersebut. Memahami konservasi dan *Adaptive Reuse* di atas terlihat kaitan yang sangat erat antara keduanya, kondisi keduanya saling mengisi yakni pada salah satu kondisi. Pada sisi lain pelaksanaan *Adaptive reuse* dapat menjadikan bangunan tua menjadi nyaman untuk dikunjungi, dengan menyesuaikan bagian bagian tertentu tanpa merusak atau mengganggu keaslian bangunan secara keseluruhan; pada sisi lain kita juga dapat memahami bahwa Tindakan *re-use* merupakan bagian yang tak terpisahkan dari kebijakan konservasi itu sendiri. Berikut merupakan skema *spirit of place* terhadap daya tarik wisata yang penulis sajikan pada gambar berikut (gambar 6.2)



Gambar 6.2 Skema *Spirit of Place* terhadap Daya Tarik Wisata

Berdasarkan skema 6.2, *Spirit of Place* memiliki fungsi terhadap “tempat”, yang ditentukan oleh keberlangsungan modernisasi terhadap aktivitas yang terjadi dan terhadap “memori kolektif”, yang berarti romansa kenangan yang tidak ingin dilupakan masih ada pada bangunan tersebut. *Spirit of Place* memiliki dua kondisi secara umum yang dapat ditempuh agar tempat yang telah memiliki *Spirit of Place* kedua kondisi tersebut saling berhubungan dan mempengaruhi dalam meningkatkan daya tarik wisata, yakni konservasi, yaitu konsep upaya yang dilakukan terkait pengelolaan suatu tempat agar makna kultural terdapat terpelihara secara baik, serta *adaptive reuse*, untuk memanfaatkan bangunan yang cukup tua yang kebanyakan mempunyai nilai sejarah yang tinggi, dengan cara mengisi dengan aktivitas atau kegiatan baru yang bermaksud untuk menghidupkan penggunaan bangunan tersebut.

6.1.3 Kontribusi Penelitian

Penelitian ini menguatkan beberapa teori terkait *Spirit of Place* yang terbentuk oleh beberapa aspek pembangun dan menambah khazanah pengetahuan pembentuk *Spirit of Place* yang dibentuk oleh aspek-aspek yang lebih mendetail dan khusus, sesuai dengan teori dari Garnham (1985), yang mengatakan bahwa *Spirit of Place* merupakan kekuatan tangible dan intangible yang mampu membentuk kesan dalam kota, dengan menerapkan aspek *tangible*, yaitu aspek arsitektur, dan elemen-elemen yang ada pada aspek lansekap yang ada pada

bangunan bersejarah, serta aspek *intangible*, dengan memahami persepsi dan kebiasaan manusia dari aktivitas dan memori yang dihasilkan selama berada di bangunan bersejarah tersebut, untuk dapat meningkatkan daya tarik wisata bersejarah. Hal ini menguatkan pendapat dari Shofia Islamia Ishar, et. al. (2017), yang mengatakan *Spirit of Place* memberi atmosfer pada kawasan serta persepsi masyarakat terhadap beberapa daya tarik yang menjadi unggulan kawasan dan ditentukan oleh persepsi pengguna terhadap suatu kawasan studi, serta dipengaruhi oleh gaya arsitektur dan persepsi masyarakat terhadap keunggulan kawasan. Kemudian teori Peter Davis, HanYin Huang, WanChen Liu (2015), mengenai konsep '*Spirit of Place*', yang memungkinkan masyarakat lokal untuk menyatakan bagaimana mereka "mengalami" pengalaman dari suatu tempat, mendefinisikan apa yang mereka nilai sebagai warisan dan membantu mereka membangun rasa identitas mereka sendiri, sehingga hal tersebut dapat membentuk sebuah "jiwa" dari bangunan tersebut yang dapat meningkatkan daya tarik bagi wisatawan. Penelitian berkontribusi pada pemaknaan *Spirit of Place* dan secara teoritis memperkaya pada berbagai teori yang sudah dikenal ketika pembahasan atau diskusi terkait dengan *Spirit of Place*, melalui penggalian berbagai informasi yang ada pada literatur dan informan terhadap berbagai objek penelitian yang merupakan unsur unsur Bangunan Gedung yang sudah lama dikenal di kota Medan dengan latar belakang yang beragam yang dapat diberikan penjelasan dari berbagai bidang ilmu.

Kontribusi penelitian *Spirit of Place* akan sangat beririsan dengan ketiga objek yang sangat sarat dengan nilai yang dapat dijelaskan dari sudut pandang ilmu yang berbeda; misalnya dari segi kebudayaan dapat dilihat bahwa Istana maimoon merupakan gedung monumental saksi sejarah Kesultanan Melayu Deli dan Tjong Afie Mansion sebagai monument keberhasilan perantau tionghoa di kota Medan dan keharmonisan; dan Pos Blok sebagai monument kolonialisasi di kota Medan dengan perangkat administrasi layanan public berupa layanan pos; dengan demikian berkontribusi pada teori yang dikemukakan Garnham (1985).

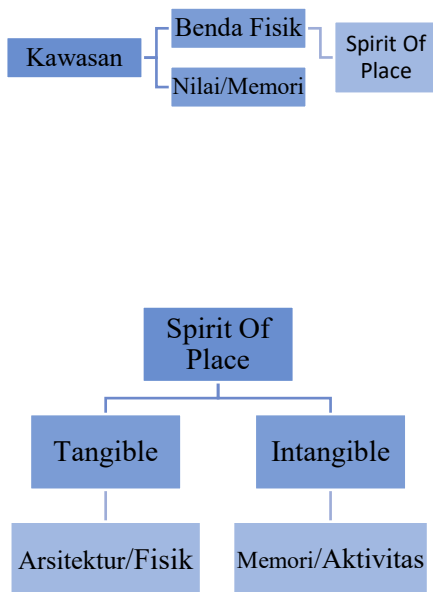
Berikut merupakan tabel kontribusi penelitian terkait spirit of place yang penulis sajikan pada tabel 6.1 berikut.

Tabel 6.1 Kontribusi penelitian terkait *Spirit of Place*

TEORI	KONTRIBUSI
Teori <i>Spirit of Place</i> (C. Norberg-Schulz, 1980), <i>Spirit of Place</i> merupakan ciri-ciri khas dari suatu tempat yang sudah dikenang orang sejak lama yang membedakan tempat tersebut dengan tempat-tempat yang lainnya. Teori <i>Spirit of Place</i> (Kapila D. Silva, 2015) <i>Spirit of Place</i> merupakan pemaknaan melalui ingatan, nilai, keyakinan dan emosi yang terkait dengan tempat tersebut	“Jiwa” atau “Semangat” yang dibangun oleh manusia untuk menjaga atribut sosio-fisik dan keberlangsungan spiritual kawasan tertentu yang dapat membangkitkan rasa memiliki dan kesejahteraan kawasan tersebut. Teori <i>Spirit of Place</i> atau disebut juga <i>Genius Loci</i> mengemukakan bahwa suatu tempat atau lokasi memiliki karakteristik unik yang dihasilkan oleh faktor-faktor seperti sejarah, budaya, geografi dan lingkungan fisik. Di kota Medan, terdapat banyak bangunan heritage atau bangunan yang bersejarah yang memiliki nilai sejarah dan budaya yang penting. Kota Medan yang memiliki sejarah panjang sebagai pusat perdagangan dan bisnis di Sumatera Utara, sangat berpengaruh terhadap perkembangan kotanya. Dalam merancang atau mempertahankan bangunan heritage di kota Medan, teori <i>Spirit of Place</i> dapat memberikan kontribusi penting. Dalam hal ini memperhatikan karakteristik dan nilai historis bangunan serta konteks sekitar sangat berperan dan mempengaruhi hubungan antar manusia dan lingkungannya. <i>Spirit of Place</i> dapat membantu mempertahankan dan memperkaya warisan budaya kota Medan melalui perencanaan dan pengembangan bangunan dan lingkungan yang sensitive terhadap nilai sejarah dan budaya kota. Hal ini dapat membantu menjaga identitas kota Medan dan meningkatkan masyarakat tentang nilai sejarah dan budaya kota Medan.

Teori Daya Tarik Wisata (Ginting, Nurlisa. 2020)

Daya tarik wisata merupakan sumber daya tetap yang dapat berupa alam maupun buatan manusia yang bertujuan untuk menarik wisatawan berjunjung ke suatu daerah.



Teori daya tarik wisata atau dalam bahasa Inggris disebut "tourism attraction theory" adalah suatu konsep yang menjelaskan faktor-faktor apa yang menarik wisatawan untuk mengunjungi suatu tempat. Faktor-faktor ini dapat berupa atraksi wisata, keindahan alam, budaya lokal, sejarah, dan lain sebagainya. Dalam konteks kota Medan, teori daya tarik wisata dapat memberikan kontribusi terhadap *Spirit of Place* atau semangat tempat.

Spirit of Place adalah suatu konsep yang menggambarkan karakteristik khas suatu tempat yang membentuk identitasnya. Identitas ini dapat terbentuk dari berbagai aspek, seperti sejarah, budaya, dan lingkungan fisik. Kehadiran atraksi wisata yang menarik dan unik di kota Medan dapat memberikan kontribusi positif terhadap *Spirit of Place* kota tersebut.

Daya Tarik Wisata dapat memberikan kontribusi penting terhadap *Spirit of Place* kota Medan melalui pengembangan pariwisata kuliner dan destinasi wisata sejarah dan budaya.

Teori daya tarik wisata dapat memberikan kontribusi positif terhadap kota Medan dari berbagai aspek, seperti pengembangan industri pariwisata, peningkatan ekonomi, peningkatan citra kota, peningkatan kesadaran masyarakat, dan peningkatan investasi. Oleh karena itu, penting untuk mengembangkan daya tarik wisata yang unik dan menarik di kota Medan untuk meningkatkan potensi pariwisata dan perekonomian kota ini.

Teori Fenomenologi (Seamon,2000) Fenomenologi adalah studi interpretif tentang pengalaman manusia, dimana bertujuan untuk menguji dan memperjelas situasi, kejadian, makna dan pengalaman “sebagaimana ia secara spontan berlangsung dalam kehidupan sehari-hari”. <pre> graph TD A[Fenomenologi] --- B[Pengalaman] B --> C[Spirit Of Place] C --> D[Tangible] C --> E[Intangible] </pre>	Teori fenomenologi adalah teori filsafat yang mempelajari hubungan antara manusia dengan dunia sekitarnya, termasuk objek dan lingkungan. Dalam konteks bangunan bersejarah seperti Istana Maimun, Tjong A Fie Mansion, dan Pos Bloc Medan, teori fenomenologi dapat memberikan kontribusi penting dalam memahami pengalaman dan makna yang terkait dengan bangunan tersebut. Pengalaman manusia dengan bangunan-bangunan dan lingkungan sekitarnya dapat membentuk makna yang unik dan berbeda bagi setiap individu, tergantung pada latar belakang, pengalaman, dan budaya masing-masing. Teori fenomenologi dapat membantu kita memahami bagaimana pengalaman manusia dengan bangunan tersebut mempengaruhi memori, kesan berwisata dan keinginan untuk kembali berkunjung kepada wisatawan terhadap bangunan tersebut. Dalam hal ini, kita dapat memperhatikan faktor-faktor seperti tampilan bangunan, tekstur, warna, serta keunikan dan keselarasan arsitektur bangunan tersebut

6.2 Saran

6.2.1 Implikasi Penelitian

Hasil penelitian membuktikan bahwa *Spirit of Place* sangat penting bagi bangunan heritage yang ada di kota Medan dengan menjadikan tiga bangunan sebagai objek penelitian yakni Istana Maimoon, Tjong Afie Mansion dan Pos Bloc, serta hasil penelitian juga memberikan bukti bahwa *Spirit of Place* dapat menjadi daya Tarik wisata bangunan bersejarah di kota Medan, sehingga penelitian ini dapat bermanfaat pada:

(1) Pemerintah

Keberlangsungan bangunan heritage sangat besar pengaruhnya kepada seberapa besar kepedulian Pemerintah terutama Pemerintah Kota Medan

terhadap kelangsungan keberadaannya. Pemerintah terutama pemerintah kota dapat mengambil peran yang sangat besar dalam melestarikan bangunan heritage, antara lain melalui perizinan dan regulasi, sehingga melalui regulasi dapat diatur penggunaan lahan dan restorasi terhadap bangunan heritagedan yang tak kalah pentingnya adalah bertindak sebagai koordinator dalam pendanaan bagi bangunan yang memerlukan pembiayaan.

(2) Pengelola bangunan heritage

Selaku pihak yang sehari-hari berada pada bangun heritage, pengelola bangunan berkewajiban mengatur tatalaksana pada bangunan heritage, antara lain yang dapat dilakukan adalah perencanaan dan pelaksanaan even even yang dapat menarik kehadiran pengunjung agar dapat mengunjungi gedung heritage, hal ini dimaksudkan agar keberadaan bangunan heritage dapat optimal, tidak hanya berfungsi komersil namun juga dapat berfungsi sebagai edukasi bagi masyarakat pengunjung terhadap sejarah bangunan tersebut dan tentu saja akan terkait dengan sejarah keberadaan kota Medan.

(3) Akademisi

Hasil penelitian diharapkan bermanfaat bagi akademisi baik manfaat dalam pengembangan teori-teori yang berkaitan dengan *Spirit of Place* juga bermanfaat dalam penambahan wawasan literasi, sehingga sinergi dalam pengembangan teori ini akan semakin berkembang kedepannya dan tentu saja ekspektasi supaya ilmu ini semakin menarik minat sebanyak mungkin pihak.

6.2.2 Keterbatasan Penelitian

Peneliti dengan ketidaksempurnaan yang dimiliki tentu terdapat keterbatasan dalam menawarkan sebuah produk hasil penelitian, Sebagian besar keterbatasan ini dilatarbelakangi dengan terbatasnya waktu yang ada sehingga penggalan berbagai informasi dengan metode penelitian fenomenologi juga tidak sempurna, antara lain yang dirasakan adalah keinginan untuk melihat fenomena lainnya pada berbagai bangunan heritage lainnya yang tersebar di kota Medan. Objek penelitian ini masih terbatas oleh kawasan bangunan wisata bersejarah yang

tidak hanya terpusat pada sisi “*heritage*” atau kesejarahan saja, sebab *Spirit of Place* ada pada jenis kawasan dan bangunan apapun, tidak hanya pada kawasan dan bangunan *heritage*, sehingga diharapkan penelitian selanjutnya untuk dapat mengeksplor kawasan lainnya yang diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai *Spirit of Place*.

6.2.3 Rekomendasi Penelitian Berikutnya

Penelitian yang dilaksanakan membuktikan bahwa *Spirit of Place* sangat penting bagi bangunan heritage dan mempunyai peran penting dalam kunjungan wisata ke kota Medan, padakesempatan ini ada beberapa hal yang peneliti rasakan kondisi factual yang dapat menjadi bahan untuk didalami pada saat yang akan datang, antara lain adalah:

- a. Penelitian ini mencoba untuk menangkap fenomena pada ketiga lokasi yang dapat mewakili keberagaman kondisi di Kota Medan, yakni Unsur Kekuasaan Melayu Deli sebagai etnis yang diketahui sebagai etnis yang sudah ada sejak awal di kota Medan, Unsur pendatang yang sukses yakni Tionghoa dan unsur Kolonial sebagai pihak yang pernah berkuasa di tanah air, ada beberapa hal terkait lokasi yang menjadi pertanyaan, seperti: bagaimana kondisi *Spirit of Place* pada bangunan *heritage* lainnya yang banyak terdapat di Kota Medan?
- b. Terdapat bangunan *heritage* yang secara bersamaan terletak di tempat yang berdekatan, namun secara lokasi, wilayah tersebut tidak terlalu populer bagi pengunjung, mengapa demikian?
- c. Kita tidak dapat lepas dari perkembangan zaman secara global, salah satunya adalah wisata *heritage* dimana munculnya kecerdasan buatan AI (*Artificial Intelligence*), bagaimana *Spirit of Place* jika disinergikan dengan AI tersebut?
- d. Budaya seperti apa yang menjadi *Spirit of Place* pada kawasan tersebut?
- e. Apakah ada hal-hal yang harus dipertahankan atau dimodifikasi terkait *Spirit of Place* dari kawasan/bangunan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdelfatah Ebrahim, Sherif Khashaba, Hussein Elshanawany , (2023). "A Framework for Developing Sustainable Practices in Historical Buildings," *Civil Engineering and Architecture*, Vol. 11, No. 3, pp. 1182 - 1208,
- Abusaada, H., & Elshater, A. (2020). Affective Atmospheres, Essence of Architecture, and *Spirit of place. Reconstructing Urban Ambiance in Smart Public Places*, 41-59.
- Adestya, P., Hidayat, Y., & Azkia, L. (2021). Peran Pemerintah Dalam Meningkatkan Daya Tarik Wisata Candi Agung Di Amuntai Kabupaten Hulu Sungai Utara. *PADARINGAN (Jurnal Pendidikan Sosiologi Antropologi)*, 3(3), 483-497.
- Adisaputra, F., & Winoto, S. (2021, August). IDENTIFIKASI FAKTOR KEPUASAN PENGGUNA FASILITAS BANGUNAN HIJAU UNTUK PONDOK PESANTREN (STUDI LOKASI: JAKARTA). In *Prosiding Seminar Intelektual Muda* (Vol. 3, No. 1).
- Adiyanto, J., Prijotomo, J., & Pangarsa, G. W. (2011). Ngibikan village spirituality design in Javanese Architecture. *Nakhara: Journal of Environmental Design and Planning*, 7, 89-102.
- Afriandi, I., Hafiz, H., & Gharizi, F. (2013). Kajian Ekspresi Bangunan Eiger Adventure Store Jl. Sumatera Bandung Ditinjau Dari Eksterior Dan Interior Bangunan. *Reka Karsa*, 1(2).
- Agumsari, D., Ekomadyo, A. S., Bintana, M. G. D., & Susanto, V. (2020). Capturing Genius Loci of Riparian Culture: The Case of Musi River Palembang. In 3rd International Conference on Dwelling Form (IDWELL 2020) (pp. 103-112). Atlantis Press.
- Agustini, F., Amanah, D., & Harahap, D. A. (2022). Local Tourists' Assessment of the Elements of Tourism Development in Medan. *Journal of Indonesian Tourism, Hospitality and Recreation*, 5(1), 86-95.
- Agustini, Fauzia, Siregar, Hasrul, Sipur, Almastoni. (2011). Tinjauan Tentang Kebijakan Pemerintah Daerah Terkait Pengembangan Kepariwisata di Sumatera Utara (Studi Kasus Kota Medan). Badan Penelitian dan Pengembangan Pemerintah Provinsi Sumatera Utara
- Al Mudra, M., (2004). "Rumah Melayu: memangku adat menjemput zaman. Balai Kajian dan Pengembangan Budaya Melayu," Yogyakarta: Penerbit Adicita Karya Nusa.
- Aldy, P., & Dharma, S. M. (2018, March). *Spirit of place* of Merdeka corridor in Selatpanjang City. In *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science* (Vol. 126, No. 1, p. 012214). IOP Publishing.

- Aldy, P., & Mira Dharma, S. (2018, March). Spirit of place of Merdeka corridor in Selatpanjang City. In IOP Conference Series: Earth and Environmental Science (Vol. 126, No. 1, p. 012214). IOP Publishing.
- Alexander, C. (1979). The timeless way of building (Vol. 1). New york: Oxford university press.
- Al-Kamoosi, N., & Al-Ani, M. Q. (2019, April). The Role of *Spirit of place* to Achieve Emotional Smart City. Perfect Smart Cities vs. Real Emotional Cities. Proceedings of REAL CORP 2019, 24th International Conference on Urban Development, Regional Planning and Information Society (pp. 781-791). CORP–Competence Center of Urban and Regional Planning.
- Alonso, A., Borrajo, M., & Yi, L. (2019). Are social media data pushing overtourism? The case of Barcelona and Chinese tourists. Sustainability, 11(12), 3356
- Altman I, Low S. Perilaku Manusia dan Lingkungan: Kemajuan dalam Teori dan Penelitian. New York: Pers Pleno; 1992.
- Amanah, D., Budiarta, K., & Harahap, D. A. (2018). Kepuasan Pengunjung Tempat Wisata Pemandian Hairos Waterpark Medan. Jurnal PLANS: Penelitian Ilmu Manajemen dan Bisnis, 13(1), 56-64.
- Amanah, D., Hurriyati, R., Gaffar, V., Agustini, F., & Harahap, D. (2018). Foreign tourist's attitude to the elements of the developing of tourism in Medan, Indonesia. Management Science Letters, 8(5), 371-380.
- Amanah, D., Hurriyati, R., Gaffar, V., Agustini, F., & Harahap, D. (2018). Foreign tourist's attitude to the elements of the developing of tourism in Medan, Indonesia. Management Science Letters, 8(5), 371-380.
- Amirshaghghi, S., & Nasekhian, S. (2021). Authenticity and the *spirit of place*: an approach towards making urban textures durable. *Cogent Arts & Humanities*, 8(1), 1982482.
- Angelina, I., and Kahdar K., (2014). "Eksplorasi Motif Pucuk Rebung dengan Teknik Olah Reka Latar pada Busana Pengantin Modern." Craft, vol. 3, no.1
- Annisa, M., Zuindra, Z., & Wardana, M. K., (2022). "THE MEANING ON MAIMUN PALACE ORNAMENTS: SEMIOTIC STUDY," Jurnal Pendidikan dan Sastra Inggris, vol.2, no.1, pp.107-119.
- Ardakani MK, Oloonabadi SSA. Memori kolektif sebagai agen yang efisien dalam perkotaan berkelanjutan konservasi. Rekayasa Procedia. 2011;21:985–8.
- Ardakani, M. K., & Oloonabadi, S. S. A. (2011). "Collective memory as an efficient agent in sustainable urban conservation". Procedia Engineering, 21, pp.985-988.
- Ardiansyah, I., & Aly, C. S. (2017). The expression of nation-building and The character-building spirit as forms of national identity as observed in the istiqlal mosque's architecture. *Riset Arsitektur (RISA)*, 1(04), 399-412.
- Arikunto, S. 2010. Metode Penelitian. Jakarta: Bumi Aksara.

- Arsenault, D., & Maclaren, F. (2012). *Reinforcing the authenticity and spirit of place of indigenous peoples to promote cultural tourism at world heritage sites as a development approach: Learning from the Canadian experience*.
- Ashworth, G. J., Graham, B., & Tunbridge, J. E. (2007). *Pluralising pasts. Heritage, Identity and Place in Multicultural Societies*. London.
- Asmoro, A. Y., Bachri, T. B., & Detmuliati, A. (2020). Analisis Potensi Wisata Desa dengan Kerangka 6A: Studi Kasus Desa Ngajum, Malang. *Media Wisata*, 18(2), 231-250.
- Aso, M. T., Hidayatullah, S., & Alvianna, S. (2021). *The Influence of Tourist Destinations on Tourist Visiting Interest in Tutubhada Traditional Village Nagekeo Regency*. In International Conference on Hospitality and Tourism Studies (ICONHOSTS)
- Audrey N., Sudiarta, I Nyoman, & Mahadewi, Ni Putu Eka. 2022. Pengaruh Bauran Promosi Terhadap Keputusan Pelancong Ke M-Bloc Space Jakarta Pada Era New Normal. *Jurnal IPTA (Industri Perjalanan Wisata)*, [S.l.], v. 10, n. 2, p. 248-256, jan. 2023. ISSN 2548-7930.
- Avros, M. (1914). *Descriptive Catalogue of Their Exhibit with a Short Review of the Agricultural District of the East Coast of Sumatra & And Acheen*. Batavia: AVROS Medan.
- Azliansyah, T., Margaretha, R., & Sinaga, D. (2020). Pengaruh Promosi Wisata dan Kualitas Pelayanan terhadap Kepuasan Wisatawan pada Objek Wisata Istana Maimun Medan. *Jurnal Prointegrita*, 4(1), 185-200.
- Babbie, Earl, (1998) *The Practice of Social Research*, 8ed, Belmont: Wodsworth Publisng Company.
- Bachri, B. S. (2010). Meyakinkan validitas data melalui triangulasi pada penelitian kualitatif. *Jurnal teknologi pendidikan*, 10(1), 46-62.
- Baddeley, A. D. (1999). *Essentials of human memory*. Psychology Press.
- Badil, ., Dildar Muhammad , D. D. M. ., Zeenaf Aslam , Z.A. ., Kashif Khan , K. K. ., Anny Ashiq, A. A., & Uzma Bibi, U. B. (2023). The Phenomenology Qualitative Research Inquiry: A Review Paper: Phenomenology Qualitative Research Inquir. *Pakistan Journal of Health Sciences*, 4(03).
- Bahrun, S., Alifah, S., & Mulyono, S. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Survey Pemasaran Dan Penjualan Berbasis Web. *TRANSISTOR Elektro Dan Informatika*, 2(2), 81–88.
- Baindur, M. (2014). Bangalore lake story: reflections on the spirit of a place. *Journal of Cultural Geography*, 31(1), 32-56.
- Batty, M., Jiang, B., & Thurstain-Goodwin, M. (1998). Local movement: agent-based models of pedestrian flows.
- Beck, C. T. (1994). Phenomenology: Its use in nursing research. *International journal of nursing studies*, 31(6), 499-510.
- Belz, M. M. (2012). *Spirit of place and the evolution of the vernacular house in Kinnaur, Himachal Pradesh, India*. Kansas State University.

- Benazira, A. (2022). Development of Sawah Lukis Tourist Attraction As a Support of Muslim Tourists from Medan lifestyle. *Prosiding Fakultas Agama Islam Universitas Dharmawangsa*, 2, 32-41.
- Berki Márton (2015). "A térbeliség trialektikája" [The trialectics of spatiality], *Tér és Társadalom* 2015/2, pp. 3-18.
- Booth, Norman K. 1983. *Basic Elements of Landscape Architectural Design*. Waveland Pr Inc. New York
- Boumeester, Marc. (2021). Place as an image, image as a place. *INFLECTION: Journal of The Melbourne School of Design*. Delft: Delft University.
- Boyd, S., (2002). "Cultural and heritage tourism in Canada: Opportunities, principles and challenges," *Tourism and hospitality Research*, vol.3, no.3, pp.211-233.
- Bravo, L., & Garagnani, S. (2013). *The city as an extended network of public spaces: reconnecting the spirit of place and time through modeling of old realities and new virtualities*. In IFoU International Conference, Creative Renaissance.
- Brook, I. (2012). Can 'spirit of place' be a guide to ethical building? in *Ethics and the built environment* (pp. 155-168). Routledge.
- Buiskool, D. A. (2005). Medan: A Plantation City on the East Coast of Sumatra 1870-1942. *dalam Kota Lama Kota Baru: Sejarah Kota-Kota di Indonesia*. Yogyakarta: Ombak, hal, 275-300.
- Canter, D. (1977). *The psychology of place*. St Martin'S Press.
- Cao, X., Gong, M., Yu, L., & Dai, B. (2020). Exploring the mechanism of social media addiction: An empirical study from WeChat users. *Internet Research*, 30(4), 1305-1328.
- Cao, X., Qu, Z., Liu, Y., & Hu, J. (2021). How the destination short video affects the customers' attitude: The role of narrative transportation. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 62, Article 102672
- Carmona, M. (2019). Place value: Place quality and its impact on health, social, economic and environmental outcomes. *Journal of urban design*, 24(1), 1-48.
- Carpenter, C., Glassner, B., Johnson, B., & Loughlin, J. (1988) *Kids, Drugs, and Crime*, Lexington, MA: Lexington.
- Casal, Stella Maris (2008) *The spirit of place and the new uses*. In: 16th ICOMOS
- Chen, J., Becken, S., & Stantic, B. (2021). Harnessing social media to understand tourist mobility: The role of information technology and big data. *Tourism Review*.
- Chen, J., Becken, S., & Stantic, B. (2022). Harnessing social media to understand tourist travel patterns in multi-destinations. *Annals of Tourism Research Empirical Insights*, 3(2), 100079.

- Cheng, Z., & Zhang, B. (2021). Capital flows, place image, and place identity: Bridges in San Jiadian historic and cultural village in Beijing. *Area*, 53(3), 531-542.
- Chressetianto, A. (2013). Pengaruh aksesoris dan elemen pembentuk ruang terhadap suasana dan karakter interior lobi Hotel Artotel Surabaya. *Intra*, 1(2).
- Chung, N., & Koo, C. (2015). The use of social media in travel information search. *Telematics and Informatics*, 32(2), 215-229.
- Cojanu, D. (2014). Homo Localis. Interpreting cultural identity as spirit of place. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 149, 212-216.
- Conzen, M. R. G. (1966). *Historical townscapes in Britain: a problem in applied geography*.
- Cooper et. al. 1993. *Tourism Principles & Practice*. England : Longman Group Limited.
- Corsane, G., Davis, P. S., Hawke, S., & Stefano, M. (2009). Ecomuseology: a holistic and integrated model for safeguarding ‘*spirit of place*’ in the North East of England. *Spirit of place: between tangible and intangible heritage*.
- Cresswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*-John W. Creswell.
- Creswell, J. W. (1999). Mixed-method research: Introduction and application. In *Handbook of educational policy* (pp. 455-472). Academic press.
- Cristancho, S. M., Goldszmidt, M., Lingard, L., & Watling, C. (2018). Qualitative research essentials for medical education. *Singapore medical journal*, 59(12), 622.
- Cristancho, S. M., Goldszmidt, M., Lingard, L., & Watling, C. (2018). Qualitative research essentials for medical education. *Singapore medical journal*, Vol.59, No.12, pp.622.
- Crowe, N. (1997). *Nature and the idea of a man-made world: an investigation into the evolutionary roots of form and order in the built environment*. MIT press.
- Cullen, G. (2012). *Concise townscape*. Routledge.
- Dai, T., Zheng, X., & Yan, J. (2021). Contradictory or aligned? The nexus between authenticity in *heritage* conservation and *heritage* tourism, and its impact on satisfaction. *Habitat International*, 107, 102307.
- Damayanti, F., Nugroho, A. M., & Santosa, H. (2017). Tipologi Rumah Jawa Di Kawasan Perdesaan Sumber Polaman Lawang. *Reka Buana: Jurnal Ilmiah Teknik Sipil dan Teknik Kimia*, 2(1), 56-73.
- Damayanti, R. S., & Salura, P. (2022). The *spirit of place* dynamics at GPIB Immanuel and the Pancaran Kasih in Depok. *ARTEKS: Jurnal Teknik Arsitektur*, 7(1), 109-118.
- Davis, P., Huang, H. Y., & Liu, W. C. (2010). *Heritage*, local communities and the safeguarding of ‘*Spirit of place*’ in Taiwan. *Museum and society*, 8(2), 80-89.

- Denzin, Norman K., & Lincoln, Yvonna S., (ed.), (2009). *Handbook of Qualitative Research*, 2nd editions, New Delhi, Teller Road Thousand Oaks, California, USA:Sage Publication, Inc.
- Dewi, W. K., & Hermawan, D. (2018). Partisipasi Civil Society Dalam Mengembangkan Pariwisata Di Kabupten Lampung Selatan (Studi Pada Kelompok Sadar Wisata Di Kabupaten Lampung Selatan). *Administratio: Jurnal Ilmiah Administrasi Publik Dan Pembangunan*, 8(2).
- Dimitrovski, D., & Crespi Vallbona, M. (2018). *Urban food markets in the context of a tourist attraction—La Boqueria market in Barcelona, Spain*. *Tourism Geographies*, 20(3), 397-417.
- Du, X., Liechty, T., Santos, C. A., & Park, J. (2022). 'I want to record and share my wonderful journey': Chinese Millennials' production and sharing of short-form travel videos on TikTok or Douyin. *Current Issues in Tourism*, 25(21), 3412-3424.
- Dukes, S. (1984). Phenomenological methodology in the human sciences. *Journal of Religion and Health*, Vol.23, No.3,
- Dúll Andrea (2004), "Helyek és dolgok: a tárgyi környezet jelentésének környezetpszichológiai megközelítései és mérési lehetőségei" [Places and things: environmental psychological approaches and measurement opportunities in relation to the meaning of the material environment], in: Kapitány Ágnes – Kapitány Gábor, ed., *Termékszemantika*, Budapest, Magyar Iparművészeti Egyetem
- El-Khoury, N. (2013). Experiencing the " *Spirit of place*" as a Design Task: the Street of Hamra in the Heart of Beirut. *International Archives of the Photogrammetry, Remote Sensing and Spatial Information Sciences*, 5, W2.
- Elseragy, A., Elnokaly, A., & Sabbagh, M. (2017, June). Revitalizing Alexandria through its symbolic significance of *heritage*, urban form, and the distinctive *spirit of place*. In *Proceedings of the International Conference on Changing Cities III Spatial, Design, Landscape & Socio-economic Dimensions* (pp. 1819-1834). GRAFIMA PUBLICATIONS Str. Eksadakyrou 5, 546 35 Thessaloniki, Greece
- Estabrooks, P. A., Harden, S. M., Almeida, F. A., Hill, J. L., Johnson, S. B., Porter, G. C., & Greenawald, M. H. (2019). Using integrated research-practice partnerships to move evidence-based principles into practice. *Exercise and sport sciences reviews*, 47(3), 176.
- Fairley, S. (2003). In search of relived social experience: Group-based nostalgia sport tourism. *Journal of Sport Management*, 17(3), 284-304.
- Fatimah, R. S., & Akliyah, L. S. (2022, January). Identifikasi Potensi Daya Tarik Wisata di Desa Kiangroke Kecamatan Banjaran Kabupaten Bandung. In *Bandung Conference Series: Urban & Regional Planning* (Vol. 2, No. 1, pp. 81-88).

- Fatmasari, I., Andalasari, T. D., & Kushendarto, K. (2013). Perancangan Lansekap Kawasan Rumah Susun Mahasiswa Universitas Lampung sebagai Laboratorium Praktikum Pertanian. *Jurnal Agrotek Tropika*, 1(1).
- Felasari, S., Setyabudi, H., & Setyohadi, D. B. (2017). Menjelajah memori kolektif dan menempatkan keterikatan menggunakan data media sosial. ICSADU: Konferensi TIO Seri: Ilmu Bumi dan Lingkungan. (99)
- Feliu-Torruella, M., Fernández-Santín, M., & Atenas, J. (2021). "Building relationships between museums and schools: Reggio Emilia as a bridge to educate children about heritage". *Sustainability*, Vol.13, No.7, 3713.
- Galvin, R. (2015). "How many interviews are enough? Do qualitative interviews in building energy consumption research produce reliable knowledge?" *Journal of Building Engineering*, Vol. 1, 2-12.
- Galvin, R. "How many interviews are enough? Do qualitative interviews in building energy consumption research produce reliable knowledge?". *Journal of Building Engineering*, 1, pp.2-12
- Gao, W., Liu, Z., & Li, J. (2017). How does social presence influence SNS addiction? A belongingness theory perspective. *Computers in Human Behavior*, 77, 347-355.
- Garnham, H. L. (1985). *Maintaining the spirit of place*. PDA Publishers Corp.
- Ghozali, I., & Zuhri, S. (2020). Elemen Dekorasi Arsitektur Masjid sebagai Komponen Daya Tarik pada Wisata Religi. *Tsaqofah dan Tarikh: Jurnal Kebudayaan dan Sejarah Islam*, 5(1), 91-96.
- General Assembly and International Symposium: 'Finding the spirit of place – between the tangible and the intangible', 29 sept – 4 oct 2008, Quebec, Canada.
- Ginting, N., & Silitonga, S. (2002). Sejarah dan Citra Kawasan (Place Identity) Studi Kasus: Jl. Brigjen. Katamso, Jl. Pemuda, Jl. A. Yani dan Lapangan Merdeka Medan.
- Ginting, N., & Triska, E. (2020, April). Developing Tourism Attractions Based on Ecotourism in Aek Nauli Indonesia. In *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science* (Vol. 452, No. 1, p. 012033). IOP Publishing.
- Ginting, N., & Wahid, J. (2015). Exploring identity's aspect of continuity of urban heritage tourism. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 202, 234-241.
- Ginzarly, M., Houbart, C., & Teller, J. (2018). The Historic Urban Landscape approach to urban management: a systematic review.
- Girsang, D., & Nabila, R. (2020). Potensi dan Pengembangan Museum Uang Sumatera Sebagai Objek dan Daya Tarik Wisata Sejarah di Kota Medan. *Jurnal Ilmiah Akomodasi Agung*, 7(1), 39-48.
- Goossens, C. (2000). Tourism information and pleasure motivation. *Annals of Tourism Research*, 27(2), 301–321.

- Gospodini, A. (2002). European cities in competition and the new 'uses' of urban design. *Journal of urban design*, Vol.7, No.1, pp.59-73.
- Gursoy, D., & McCleary, K. W. (2004). An integrative model of tourists' information search behavior. *Annals of Tourism Research*, 31(2), 353–373
- Gusriza, F. (2022). Analisis Potensi Objek Daya Tarik Wisata di Kawasan Saribu Rumah Gadang. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 9(1), 37-44.
- Habib, M. A., Nisa, B. K., Diniati, B. T. A., Ratnaningsih, A. P., & Fatkhullah, M. (2022). Empowerment of Society Art Groups as Supporting Magnetism of Sendang Made Natural Tourist Attraction, Jombang Regency. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, 22231-22245.
- Habibullah, S., & Ekomadyo, A. S. (2021). Place-Making Pada Ruang Publik: Menelusuri Genius Loci Pada Alun-Alun Kapuas Pontianak. *Jurnal Pengembangan Kota*, 9(1), 36-49.
- Hadi, D. S. N., Raharjo, W., & Azizah, R. B. N. (2022). Interaksionisme Simbolik Dalam Genius Loci Kawasan Pecinan Sebagai Potensi Wisata Budaya Dan Maknanya Bagi Kota Magelang. *Jurnal Analisa Sosiologi*, 11(2).
- Halbwachs, M. (1980). *The Collective Memory*. USA; Harper & Row
- Hamidah, H., & Asnur, L. (2022). Pengaruh Fasilitas Wisata Terhadap Kepuasan Pengunjung di Daya Tarik Wisata Pantai Air Bangis Pasaman Barat. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Sains dan Humaniora*, 6(2).
- Handinoto. (1996). *Perkembangan kota dan arsitektur kolonial Belanda di Surabaya, 1870-1940*. Diterbitkan atas kerjasama Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat, Universitas Kristen PETRA Surabaya dan Penerbit ANDI Yogyakarta.
- Hansen, S. (2020). Investigasi teknik wawancara dalam penelitian kualitatif manajemen konstruksi. *J. Tek. Sipil*, 27(3), 283.
- Harahap, S. A., & Rahmi, D. H. (2020). Pengaruh kualitas daya tarik wisata budaya terhadap minat kunjungan wisatawan nusantara ke Kotagede. *Gemawisata: Jurnal Ilmiah Pariwisata*, 16(2), 118-129.
- Harbyantinna, A. L. D., Raudhoh, R. S., & Andrianawati, A. (2022). Ragam Hias Gaya Tionghoa sebagai Identitas Bangunan Candra Naya. *Waca Cipta Ruang*, 8(1), 23-27.
- Harsono, S., & Aritonang, L. (2022). Pengaruh Akulturasi Gaya Arsitektur Cina dan Kolonial Belanda serta Melayu dalam Desain Rumah Tjong A Fie. *Jurnal Ruang Luar dan Dalam*, 3(1), 1-10.
- Hartono, J. M. (Ed.). (2018). *Metoda Pengumpulan dan Teknik Analisis Data*. Penerbit Andi.
- Hasbi, Muhammad (2008) *Model Pekuliahan Sejarah Arsitektur*. Universitas Mercu Buana.

- Hassler, U., Algreen-Ussing, G., & Kohler, N. (2002). "Cultural heritage and sustainable development in SUIT". SUIT Position Paper, Vol.3, No.9, pp.1-5.
- He, M., & Qi, J. (2019, August). Study on the Theory of Rafael Moneo Architectural Typology. In IOP Conference Series: Materials Science and Engineering (Vol. 592, No. 1, p. 012105). IOP Publishing.
- Heidegger, M. (1971). Building, Dwelling. Thinking, 323-39.
- Helaluddin, H. (2018). Mengenal lebih dekat dengan pendekatan fenomenologi: sebuah penelitian kualitatif. *Jurnal ResearchGate*, 1-15.
- Hendren, K., Newcomer, K., Pandey, S. K., Smith, M., & Sumner, N. (2022). How qualitative research methods can be leveraged to strengthen mixed methods research in public policy and public administration. *Public Administration Review*.
- Hermawan, D. A. (2020). Redesain Pasar Klandasan I di Kota Balikpapan dengan Optimalisasi Pencahayaan dan Penghawaan (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).
- Hernowo, B. (2015). Mengapa Bangunan Heritage Sangat Penting Untuk Kota Kita. [http://rgdoi.net/10.13140/RG.2\(1653.7762\)](http://rgdoi.net/10.13140/RG.2(1653.7762)).
- Hofisi, C., Hofisi, M., & Mago, S. (2014). "Critiquing interviewing as a data collection method". *Mediterranean Journal of Social Sciences*, Vol.5, No.16, pp.60.
- Hofisi, C., Hofisi, M., Mago, S. (2014). "Critiquing interviewing as a data collection method." *Mediterranean Journal of Social Sciences*, Vol. 5(16), 60-64.
- ICOMOS Declaration (2008). General Assembly and International Symposium: 'Finding the spirit of place – between the tangible and the intangible. Canada. *International Journal of Cultural Property*, 15, 393 - 396.
- Irianto, I., & Subandi, S. (2015). Studi Fenomenologis Kebahagiaan Guru di Papua. *Gadjah Mada Journal of Psychology (GamaJoP)*, 1(3), 14-0.
- Isdarmanto, I. (2016). Analysis Strategy of Tourism Development at Kalibiru, Kulon Progo as A Leading Tourist Attracction in Yogyakarta Special Region. *Jurnal Kepariwisata*, 10(3), 1-12.
- Ishar, S.I. (2018). Analisis Spirit Of Place Kawasan Pasar Teluk Bandar Lampung Sebagai Wujud Konservasi Kawasan Kota Tua. *PENELITIAN MANDIRI UNIVERSITAS BANDAR LAMPUNG*, (1).
- John W. Creswell - Research Design_ Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches (2nd Edition) (2002)
- Juwono, S., Rukayah, R. S., & Yandri, S. (2018). BANGUNAN HERITAGE KANTOR POS MEDAN. Badan Penerbit Planologi UNDIP bekerjasama dengan PT POS INDONESIA (PERSERO) dan Universitas Bung Karno Jakarta.

- Kaffah, M. F., & Ekomadyo, A. S. (2022). Genius Loci Kampung Bandar Pekanbaru. *Nature: National Academic Journal of Architecture*, 9(1), 42-54.
- Kahtani, S. J., Xia, J., & Veenendaal, B. (2011). Measuring accessibility to tourist attractions. In *The Geospatial Science Research Symposium; RMIT University: Melbourne, Australia*.
- Kamurahan,dkk (2014), Studi Persepsi Masyarakat Terhadap Estetika Desain Fasade Bangunan Dengan Pendekatan Teori Subyektif Studi Kasus di Koridor Boulevard on Business (BoB) Jalan Piere Tendean Manado. Universitas Sam Ratulangi, Vol 11, No.2, 2014, Sulawesi Utara.
- Kan, R., Wang, S., & Yan, Q. (2009). Study on the model of the community managing in tourist attractions. *International Journal of Business and Management*, 4(9), 221-225.
- Kan, R., Wang, S., & Yan, Q. (2009). Study on the model of the community managing in tourist attractions. *International Journal of Business and Management*, 4(9), 221-225.
- Kaplan, A. M., & Haenlein, M. (2010). Users of the world, unite! The challenges and opportunities of social media. *Business horizons*, 53(1), 59-68.
- Karimah, S., & Hastuti, H. (2019). The Development Strategy Of Lake Kelimutu Tourist Attraction In Ende Regency. *Geosfera Indonesia*, 4(2), 188-200.
- Kartika, T., & Fajri, K. (2017). "Pengembangan Wisata Heritage Sebagai Daya Tarik Kota Cimahi," *Jurnal Manajemen Resort Dan Leisure*, vol. 14, no.2, pp.35-46.
- Kask, T., & Raagmaa, G. (2010). The *spirit of place* of West Estonian resorts. *Norsk Geografisk Tidsskrift-Norwegian Journal of Geography*, 64(3), 162-171.
- Kemenparekraf (2020). Data Kunjungan Wisatawan tahun 2020. Jakarta; Kemenparekraf
- Kemenparekraf. (2009). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 tentang Kepariwisata. Jakarta: Pemerintah Pusat Indonesia
- Khalaf, R. A., & Abbas, S. S. (2020, July). Economic revitalization of historical paths, Analytical study of the tourist attraction property. In *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering* (Vol. 881, No. 1, p. 012012). IOP Publishing.
- Khamdevi, M. (2018). Studi Potensi Lokal Kampung Cilegong Desa Mekarwangi dengan Analisis *Spirit of place*. *MARKA (Media Arsitektur dan Kota): Jurnal Ilmiah Penelitian*, 2(1), 27-31.
- Kim, H., Xiang, Z., & Fesenmaier, D. R. (2015). Use of the internet for trip planning: A generational analysis. *Journal of travel & tourism marketing*, 32(3), 276-289. Kota Medan
- Kneafsey, M. (1998). "Tourism and Place Identity: A case-study in rural Ireland". *Irish geography*, Vol.31, No.2, pp.111-123.
- Kohn, M. Brave (2004). *New neighborhoods: The privatization of public space*. Psychology Press.

- Kotler, Philip., Keller, Kevin L. (2013). *Manajemen Pemasaran*, Jilid Kedua. Jakarta: Erlangga.
- Krisnandika, A. A. K., & Yusiana, L. S. (2020, May). Identification of Tourist Attractions in Timpag Village. In *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science* (Vol. 501, No. 1, p. 012015). IOP Publishing.
- Kurniawan, A., Salain, R., & Trimariato, C. (2015). Konservasi Fasade Bangunan Kolonial di Jalur Belanda, Kota Singaraja, Bali. *Space*, 2(2), 149-168.
- Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2017). Social networking sites and addiction: Ten lessons learned. *International journal of environmental research and public health*, 14(3), 311.
- Lai, Y., & Kontokosta, C. E. (2018). Quantifying place: Analyzing the drivers of pedestrian activity in dense urban environments. *Landscape and Urban Planning*, 180, 166-178.
- Larasati, Widya Laksmi. (2020). Pengamatan Orientalisme pada arsitektur Istana Maimun dan Masjid Raya Medan. *Vitruvian : Jurnal Arsitektur, Bangunan dan Lingkungan*, [S.l.], v. 10, n. 1, p. 79-86
- Leavy, P. (2022). *Research design: Quantitative, qualitative, mixed methods, arts-based, and community-based participatory research approaches*. Guilford Publications.
- Leavy, P. (2022). *Research design: Quantitative, qualitative, mixed methods, arts-based, and community-based participatory research approaches*. Guilford Publications.
- Lemon, L. L., & Hayes, J. (2020). Enhancing trustworthiness of qualitative findings: Using Leximancer for qualitative data analysis triangulation. *The Qualitative Report*, 25(3), 604-614.
- Lew, A. A. (1987). A framework of tourist attraction research. *Annals of tourism research*, 14(4), 553-575.
- Liu, H., Wu, L., & Li, X. (2018). Social media envy: How experience sharing on social networking sites drives Millennials' aspirational tourism consumption. *Journal of Travel Research*, 58(3), 355-369
- Liu, H., Wu, L., Li, X., & (Robert).. (2019). Social media envy: How experience sharing on social networking sites drives Millennials' aspirational Tourism consumption. *Journal of Travel Research*, 58(3), 355-369
- Liyushiana & Christina Sianipar. (2017). Pengelolaan Koridor Jalan Ahmad Yani Sebagai Daya Tarik Wisata Pusaka. *Khasanah Ilmu-Jurnal Pariwisata Dan Budaya*, 8(2).
- Lofload, John. (1967). *Doomsday Cult: The Process of Conversion, Proselytization, and Maintenance of Faith*, Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Luo, Q., & Zhong, D. (2015). Using social network analysis to explain communication characteristics of travel-related electronic word-of-mouth on social networking sites. *Tourism Management*, 46, 274-282.
- Lynch, K. (1960), *The image of the city*, Cambridge, MIT Press

- Marhendi. (2005). *Manajemen Wisata*. Semarang: Universitas Katholik Soengijapranata
- Markevičienė, J. (2012). The spirit of the place—the problem of (re) creating. *Journal of Architecture and Urbanism*, 36(1), 73-81.
- Maryani, E. (1991). Pengantar geografi pariwisata. *Bandung: Jurusan Pendidikan Geografi FPIPS IKIP*.
- Merleau-Ponty, M., & Smith, C. (1962). *Phenomenology of perception* (Vol. 2012). London: Routledge.
- Middleton, V.T.C. (1994) *Marketing in Travel and Tourism*. Butterworth-Heinemann, Oxford
- Mill, R. C. (1990). *Tourism: The international business*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Mirsa, R., Muhammad, M., Saputra, E., Kusprasetya, A., & Alamsyah, R. (2022). Sense Of Place On Tourist Attractions In Central Aceh Regency. *International Journal of Engineering, Science and Information Technology*, 2(4), 1-10.
- Misztal B. (2003). *Teori Mengingat Sosial*. Pers Universitas Terbuka
- Misztal B. *Teori Mengingat Sosial*. Pers Universitas Terbuka; 2003.
- Moertiningsih, S. & Gandarum, M.D.N (2022). *Spirit of place* lansekap kota bersejarah. Tangerang: Universitas Trisakti.
- Moneo, R. (1978). On typology. *Oppositions* 13.
- Montgomery, J. (1998). Making a City: Urbanity, Vitality and Urban Design. *Journal of Urban Design*, 3, 93-116.
- Moran, D. (2002). *Introduction to phenomenology*. Routledge
- Moran, D. (2002). *Introduction to phenomenology*. routledge.
- Morris, W. (1973). *The American Heritage Dictionary of English Language*, Boston: Houghton Mifflin.
- Moustakas, C. (1994). *Phenomenological research methods*. Sage publications.
- Moustakas, C. (1994). *Phenomenological research methods*. Sage publications.
- Muhadjir, Noeng, (2011). *Metodologi Penelitian: Paradigma Positivistik Objektif, Phenomenology Interpretative, Logika Bahasa Platonic, Chomskyist, Hegelian & Hermeneutic, Paradigma Studi Islam, Matematik Recursion, Set Theory & Structure Equality Modeling Dan Mixed*, Yogyakarta: Rake Sarasin.
- Muhammad, D. M. D., Aslam, Z. A. Z., Khan, K. K. K., Ashiq, A. A. A., & Bibi, U. B. U. (2023). “The Phenomenology Qualitative Research Inquiry: A Review Paper: Phenomenology Qualitative Research Inquir. Pakistan”. *Journal of Health Sciences*, pp.09-13.
- Mujib, A. (2015). Pendekatan Fenomenologi dalam Studi Islam. *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 167-183.
- Muhsin, I.K. (2016). *Daya Tarik Wisata (Mata Kuliah: Pemanduan Wisata Alam dan Ekowisata)*. Bali: Universitas Udayana

- Muljadi, J. A., and A. Warman. (2012). "Pariwisata dan perjalanan." Jakarta: PT. Raja Grafindo.
- Mutfianti, R. D. (2013). Mengembalikan *Spirit of place*, Sebuah Upaya mempertahankan Citra Koridor Jalan Tunjungan Surabaya. *E-Jurnal Eco-Teknologi UWIKA (eJETU)*, 1(1).
- Mutfianti, R. D., & Jatmiko, A. D. Pemanfaatan Karakter Tempat (*Spirit of place*) sebagai Obyek Wisata Kota Lama Studi Kasus Koridor Kalimas Timur Surabaya. *Menuju Arsitektur berEmpati*, 185.
- Narangajavana, Y., Fiol, L. J. C., Tena, M. Á. M., Artola, R. M. R., & García, J. S. (2017). The influence of social media in creating expectations. An empirical study for a tourist destination. *Annals of tourism research*, 65, 60-70.
- Nasution, A. G. J., Febriani, A., Syafitri, N., & Ananda, P. (2023). Arsitektur Bangunan Istana Maimun Telaah Sejarah dan Ornamen. *Jurnal Kajian Penelitian Pendidikan dan Kebudayaan*, 1(1), 01-09.
- National Museum of World Cultures [Tropenmuseum]. (ca. 1890). Istana Maimun di Medan. <https://collectie.wereldculturen.nl/>
- National Museum of World Cultures [Tropenmuseum]. (ca. 1925). Massa di depan Istana Maimun, istana Sultan Deli. <http://collectie.wereldculturen.nl/>
- National Museum of World Cultures [Tropenmuseum]. (ca. 1923). Massa di depan Istana Maimun di Medan. <https://collectie.wereldculturen.nl/>
- Neubauer, B. E., Witkop, C. T., & Varpio, L. (2019). How phenomenology can help us learn from the experiences of others. *Perspectives on medical education*, 8, 90-97.
- Nezakati, H., Amidi, A., Jusoh, Y. Y., Moghadas, S., Aziz, Y. A., & Sohrabinezhadtalemi, R. (2015). Review of social media potential on knowledge sharing and collaboration in tourism industry. *Procedia-social and behavioral sciences*, 172, 120-125.
- Nogueira, S., & Carvalho, J. M. (2022). Unlocking the dichotomy of place identity/place image and its impact on place satisfaction for ecotourism destinations. *Journal of Ecotourism*, 1-19.
- Norberg-Schulz, C. (1980). Genius loci: Towards a Phenomenology of. *Architecture*, 5.
- Novarlia, I. (2022). Tourist Attraction, Motivation, and Prices Influence on Visitors' Decision to Visit the Cikandung Water Sources Tourism Object. *Budapest International Research and Critics Institute-Journal (BIRCI-Journal)*, 5(3).
- Nurlaeli, S., & Syahputra, M. H. I. (2022). Development of Tourist Attraction In Asahan Regency (Case of Kelapa Gading Lake). *NAWASENA: Jurnal Ilmiah Pariwisata*, 1(2), 20-28.
- Nurlestari, Ajeng Fitri. (2016). Pengaruh Daya Tarik Wisata Terhadap Niat Kunjungan Ulang Wisatawan dengan Kepuasan Wisatawan Sebagai Variabel Intervening Pada Taman Safari Indonesia Cisarua Bogor. *Sekolah Tinggi Pariwisata Bogor*.

- O'Donnell, P. M. (2008). Urban cultural landscapes and the *Spirit of place*.
- O'Donnell, P. M., & Turner, M. (2012). The historic urban landscape recommendation: a new UNESCO tool for a sustainable future. In Meeting of IFLA, Cape Tow.
- Ong, Henry Iskandar (2004). Kajian Genius Loci dengan Pendekatan Fenomenologi Arsitektur. Studi Kasus Kawasan Kesawan. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Orbasli, A., (2002). "Tourists in historic towns: Urban conservation and heritage management", Taylor & Francis.
- Otto, J. E., & Ritchie, J. B. (1996). The service experience in tourism. *Tourism management*, 17(3), 165-174.
- Padilla-Diaz, Mariwilda. 2015. Phenomenology in Educational Qualitative Research: Philosophy as Science or Philosophical Science, *International Journal of Educational Excellence*, Vol 1 No. 2. Hlm. 101—110.
- Pallasmaa, J. (1996). The geometry of feeling: A look at the phenomenology of architecture. In *Theorizing a new agenda for architecture, An anthology of architectural theory* (pp. 447-453).
- Pane, I. F. (2016). Water Tower of Medan as a Character of the City Tourism. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 234, 201-209.
- Pane, I. F., & Harisdani, D. D. (2013). Kajian" Sense of Place" Terhadap Usaha Peningkatan Pariwisata Kota Medan.
- Pantano, E., & Dennis, C. (2019). Store buildings as tourist attractions: Mining retail meaning of store building pictures through a machine learning approach. *Journal of Retailing and Consumer Services*, 51, 304-310.
- Parvaneh, Z., Liao, F., Arentze, T., & Timmermans, H. (2014). A micro-simulation model of updating expected travel time in provision of travel information: A Bayesian belief approach implemented in a multi-state supernetwork. *Procedia Computer Science*, 32, 796–801.
- Paumier, C.B. (2004). *Creating a Vibrant City Center: Urban Design and Regeneration Principles*.
- Peirce, C. S. (1991). *Peirce on signs: Writings on semiotic*. UNC Press Books.
- Pemko Medan (2021). *Rencana Pembangunan Jangka Menengah Daerah Kota Medan*. Medan;PEMKO MEDAN
- Pendit, Nyoman S. (1994). *Ilmu Pariwisata Sebuah Pengantar Perdana*. Jakarta: PT. Pradnya Paramita.
- Pickard, S. (2018). Health, illness and frailty in old age: a phenomenological exploration. *Journal of Aging Studies*, 47, 24-31.
- Polkinghorne, D. E. (1989). Phenomenological research methods. In Valle, R. S. & Halling, S. (Eds.), *Existential-phenomenological perspectives in psychology*. pp. 41–60. New York: Plenum Press
- Pramudito, S., Kristiawan, Y. B., Wismarani, Y. B., & Analisa, F. C. K. (2020). Identifikasi Aspek Sense Of Place Kawasan Bersejarah Berdasarkan

- Preferensi Pengunjung (Studi Kasus: Kawasan Sagan, Yogyakarta). *Jurnal Arsitektur ARCADE*, 4(3), 206-215.
- Purnomo, A. H., Sumaryoto, S., & Suparno, S. (2020). Studi Pengaruh Gaya Arsitektur Bangunan Terhadap Daya Tarik Kunjungan Wisata di Kota Lama Semarang. *ARSITEKTURA*, 18(1), 74-83.
- Purnomo, M. B., Nugroho, R., Cahyono, U. J., & Nugroho, P. S. (2021). Revitalisasi Kawasan Pabrik Gula Tasikmadu Karanganyar sebagai kawasan living heritage. *Senthong*, 4(2).
- Putra, R. A., & Ekomadyo, A. S. (2015). Interpretasi Makna Pada Warung Kopi Aceh Studi Kasus: Warung Kopi Solong di Banda Aceh. *Atrium: Jurnal Arsitektur*, 1(1), 1-10.
- Putri, T. N. (2020). GENIUS LOCI PERMUKIMAN NELAYAN PANTAI UTARA TUBAN JAWA TIMUR (Studi Kasus: Kelurahan Kingking Dan Kelurahan Karangsari). *Jurnal Arsitektur ARCADE*, 4(2), 101-106.
- Rahadiyanti, M., Kusumowidagdo, A., Wardhani, D. K., Kaihatu, T. S., & Swari, I. A. I. (2020). Sense of Place Kawasan Wisata Pasar Ubud.
- Ramely, A., Nor, N. A. M., Kayat, K., & Ab Talib, M. F. (2021). The Development of Local Cultural Festivals as a Tourist Attraction in the Islamic City of Kota Bharu: A Qualitative Inquiry.
- Regina, Y. V. (2022). Sejarah dan budaya sebagai pembentuk genius loci di desa kemiren, banyuwangi. *Jurnal Arsitektur ZONASI*, 5(1), 51-59.
- Relph, E. (1976). *Place and placelessness* (Vol. 67). London: Pion.
- Relph, E. (2007). *Spirit of place* and sense of place in virtual realities. *Techne: Research in philosophy and technology*, 10(3), 17-25.
- Relph, E. (2009). A pragmatic sense of place. *Environmental and architectural Phenomenology*, 20(3), 24-31.
- Revida, E., Gaspersz, S., Uktolseja, L.J., Nasrullah, N., Warella, S.Y., Nurmiati, N., Alwi, M.H., Simarmata, H.M.P., Manurung, T. and Purba, R.A., (2020). "Pengantar Pariwisata", Yayasan kita menulis.
- Rifaioğlu, M. N., & Güçhan, N. Ş. (2013). Property Rights as a Source for Identifying and Conserving the *Spirit of place*. *Megaron*, 8(3).
- Rifaioğlu, M. N., & Sahin Güçan, N. (2008). Understanding and preserving *spirit of place* by an integrated methodology in historical urban contexts.
- Ritonga, P., & Karo-Karo, D. (2019). Analisis sense of place terhadap usaha Peningkatan jumlah wisatawan di kota medan. *Jurnal BIKOM*, 2(1), 10-10.
- Ritonga, R. M. (2019). Pengembangan Wisata Warisan Budaya Sebagai Daya Tarik Kota Tangerang Cultural *Heritage* Tourism Development As Tourist Attraction In Tangerang. *Jurnal Binawakya*, 14(3).
- Røe, P. G. (2014). Analysing Place and Place-making: Urbanization in Suburban Oslo. *International Journal of Urban and Regional Research*, 38(2), 498-515.

- Rombe, O. S. C., Henry, L., Rachmayanti, I., Fajarwati, A. A. S., & Meliana, S. (2023). Gentrification and Adaptive Reuse: An Exploration of the Design Concept of Sustainable Urban Escape. Case Study: Pos Bloc and Pasar Baru Shopping Street, Jakarta. *KnE Social Sciences*, 185-195.
- Rukayah, R. S., & Juwono, S. (2018). Arsitektur dan Desain Kota Hibrida Pada Kantor Pos Dan Alun-alun di Medan. *Tata Loka*, 20(3), 317-330.
- Rukayah, Siti M. A., & Agung Budi Sardjono, A. E. (2020). In Searching the Spirit of Place: Historic Semarang River with Malacca as Best Practice. *Journal of Hunan University Natural Sciences*, 47(9).
- Ruskin, J. (1892). *Seven lamps of architecture*. 1892 (Vol. 17). Charles E. Merrill.
- Ryan, C., Page, S., & Aicken, M. (2005). Taking tourism to the limits. Elsevier Science.
- Ryccewicz-Borecki, M. (2008). Assessing the Fragility of *Spirit of place* at the Tsar's Hunting Palace Garden in Bialowieza, Poland.
- Sadad, I. (2018). Analisis *Spirit of place* Kawasan Pasar Teluk Bandar Lampung Sebagai Wujud Konservasi Kawasan Kota Tua. Penelitian Mandiri Universitas Bandar Lampung, (1).
- Sahmura, Y., & Wahyuningrum, S. H. (2018). Identifikasi Langgam dan Periodisasi Arsitektur Kolonial Nusantara Pada Bangunan Cagar Budaya. *MODUL*, 18(2), 60-69.
- Sahmura, Y., & Wahyuningrum, S. H. (2018). Identifikasi Langgam dan Periodisasi Arsitektur Kolonial Nusantara Pada Bangunan Cagar Budaya. Modul, 18(2), 60-69.
- Salah Ouf, A. M. (2001). Authenticity and the sense of place in urban design. *Journal of Urban Design*, 6(1), 73-86.
- Sampaio, J. C. R. (2008). Nibbling away the *spirit of place* in protected urban areas.
- Saragih, M. G., & Surya, E. D. TOURIST ATTRACTIONS, SATISFACTION AND INTEREST TO VISIT REPEAT TOURIST.
- Schmidt, J. (1985). Maurice Merleau-Ponty: between phenomenology and structuralism. Macmillan.
- Schmidt, S., & Németh, J. (2010). "Space, place and the city: Emerging research on public space design and planning". *Journal of Urban Design*, Vol.15, No.4, pp.453-457.
- Seamon, D. (2000). Phenomenology, place, environment, and architecture: A review of the literature. *Phenomenology Online*, 36, 1-29.
- Seifried, C., & Meyer, K. (2010). Nostalgia-related aspects of professional sport facilities: A facility audit of Major League Baseball and National Football League strategies to evoke the past. *International Journal of Sport Management Recreation and Tourism*, 5(1), 51-76.
- Setiawan, D., & Utami, T. B. (2016). Tipologi Perubahan Elemen Fasad Bangunan Ruko Pada Penggal Jalan Puri Indah, Jakarta Barat. *Vitruvian: Jurnal Arsitektur, Bangunan, Dan Lingkungan*, 6(1), 185-197.

- Shaw, K., McFarlane, A., & Bookless, C. (1997). The phenomenology of traumatic reactions to psychotic illness. *The Journal of nervous and mental disease*, 185(7), 434-441.
- Siahaan, S., Afriyanto, A., & Wulandari, R. S. PENILAIAN DAYA TARIK WISATA TAMAN KEANEKARAGAMAN HAYATI KELURAHAN BUNUT KABUPATEN SANGGAU. *JURNAL HUTAN LESTARI*, 10(2), 462-471.
- Sianturi, N. E. (2016). Analisis desain langit-langit istana maimun. *PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif*, 1(2), 215-223.
- Sigala, M., Christou, E., & Gretzel, U. (Eds.). (2012). *Social media in travel, tourism and hospitality: Theory, practice and cases*. Ashgate Publishing, Ltd.
- Silva, K. D. (2015). The *spirit of place* of Bhaktapur, Nepal. *International Journal of Heritage Studies*, 21(8), 820-841.
- Simanihuruk, M. (2019). Tourist Attraction and Tourist Facilities Intentions to Visitor Satisfaction: Case of Sindang Barang Cultural Village. *E-Journal of Tourism*, 6(2), 210-224.
- Simanihuruk, M., Mumin, A. T., & Wulan, S. (2018). The Effect of Tourist Attraction Toward Visitor Satisfaction in Sindang Barang Cultural Village, Bogor Regency. *TRJ Tourism Research Journal*, 2(2), 33-44.
- Sinar, T. L. (2006). *Sejarah Medan Tempo Doeloe* (15th ed). Medan: Perwira.
- Sipayung, M. C., Sudarsono, B., & Awwaluddin, M. (2019). Analisis Perubahan Lahan Untuk Melihat Arah Perkembangan Wilayah Menggunakan Sistem Informasi Geografis (Studi Kasus: Kota Medan). *Jurnal Geodesi Undip*, 9(1), 373-382.
- Siregar, H. H., Natalivan, P., & Ekomadyo, A. S. (2018). Cultural Assemblage as Genius Loci: Character Analysis of Medan City Center District. In *SHS Web of Conferences* (Vol. 41, p. 04011). EDP Sciences.
- Sitorus, R., Fitri, I., & Indira, S. S. Istana maimun: sebuah monumen kejayaan industri perkebunan di tanah deli. Medan: Pusaka Industri Perkebunan Indonesia
- Solso, R. L. 1995. *Cognitive Psychology* (4th ed.). Boston: Allyn and Bacon.
- Stafhell & Kleingrothe (Universiteit Leiden). (ca. 1890). Interior Istana Maimun di Medan. <https://digitalcollections.universiteitleiden.nl/view/item/915207>
- Stafhell & Kleingrothe (Universiteit Leiden). (ca. 1890). Interior Istana Maimun di Medan. <https://digitalcollections.universiteitleiden.nl/view/item/915207>
- Stankiewicz, B. J., & Kalia, A. A. (2007). Acquisition of structural versus object landmark knowledge. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*, 33(2), 378.
- Sudarmadji, S. (2014). Analisa Sisi Positif Dan Negatif Pemilihan Bentuk Atap Berpenutup Genteng Untuk Rumah Tinggal. *PILAR*, 10(1).

- Sudiarta, I. N. (2015). Popularity of tourist attraction in Bali from the perspective of foreign tourists. *E-Journal of Tourism*, 2(2), 68-73.
- Sugiyama, A. G. (2011). Ecotourism: Pengembangan Pariwisata berbasis konservasi alam. *Bandung: Guardaya Intimarta*, 17.
- Sugiyono. 2012. Metode Penelitian Kuantitatif kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suharto. 1994. Dasar-dasar Pertanaman Menciptakan Keindahan dan Kerindangan. Jakarta: Media Wiyata.
- Sulistyo Broto, W. (2012). Diferensiasi dan Redefinisi Ruang Terbuka Publik Kota melalui pemaknaan jiwa tempat (*Spirit of place*)(Studi Kasus: Taman Bungkul Surabaya). *Jurnal Iptek*, 16, 9-16.
- Supriyadi, B. (2019). Tourism Infrastructure as a Tourist Attraction. *International Journal of Advanced Science and Technology (IJAST)*, ISSN: 2005-4238(Print); 2207-6360 (Online), NADIA, 130, 115-126. doi: 10.33832/ijast.2019.130.11.
- Susanti, W. D., Agustin, D., & Mutia, F. (2020). Kajian Genius Loci Pada Kampoeng Heritage Kajoetangan Malang. *JURNAL ARSITEKTUR*, 10(2), 85-94.
- Suwantoro, Gamal. (2004). Dasar-dasar Pariwisata. Penerbit Andi Yogyakarta.
- Suwartono, G. (2014). Dasar-Dasar Pariwisata. Yogyakarta: Andi.
- Syam, B., & Nasution, M. L. (2020). Pengaruh Cognitive Behavioral Therapy in Group Terhadap Kualitas Kehidupan Kerja Perawat Di Ruang Rawat Inap RSUD. Dr. Pirngadi Kota Medan (Doctoral dissertation, Universitas Sumatera Utara).
- Taghulihi, B. (2022). Strategi Pengembangan Daya Tarik Wisata Bahari Kelurahan Togolobe Pulau Hiri. *Jurnal Impresi Indonesia*, 1(6), 604-611.
- Takari, M., BS, A. Z., & DJa'far, F. M. "Sejarah Kesultanan Deli dan peradaban masyarakatnya," USU Press bekerjasama dengan Kesultanan Deli. 2012.
- Taken Smith, K. (2012). Longitudinal study of digital marketing strategies targeting Millennials. *Journal of consumer marketing*, 29(2), 86-92.
- Tembakau Deli. (ca. 1926). Pernikahan Tengkoeh Otteman dengan Tengkoeh Amanah.<http://www.tropenmuseum.nl/>.
- Tibbalds, Francis. (2001). Making People Friendly Towns: Improving the Publik Environment in Town and Cities, London, Spon Press
- Tuan, Y. F. (1974), Topophilia: a study of environmental perception, attitudes, and values, Prentice-Hall, Englewood Cliffs
- Umam, C., & Novianti, E. (2021). TUNDA ISLAND AS A TOURIST ATTRACTION IN TIRTAYASA DISTRICT, SERANG REGENCY. *JELAJAH: Journal of Tourism and Hospitality*, 3(1), 25-32.
- Universiteitsbibliotheek Leiden. (ca. 1931). Kompleks Istana Maimun, Medan. Sumatra. <https://collectie.wereldculturen.nl/>

- Universiteitsbibliotheek Leiden. (ca. 1905). Taman Istana Maimun di Medan.
<https://www.bibliotheek.universiteitleiden.nl>
- Utami, W. (2004). Kajian Stimulus Collective Memory terhadap Bangunan-Bangunan Kolonial di Sekitar Lapangan Merdeka. e-USU Repository. Medan: Universitas Sumatera Utara.
- Van Manen, M. (1990). Beyond assumptions: Shifting the limits of action research. *Theory into practice*, 29(3), 152-157.
- Van Manen, M. (2016). *Phenomenology of practice: Meaning-giving methods in phenomenological research and writing*. Routledge.
- Virdianti, E., Vatrina, S. A., & Angkasa, D. P. (2017). Citra visual koridor kawasan kota lama semarang ditinjau dari potensi wisata edukasi arsitektur heritage. *Rekayasa Hijau: Jurnal Teknologi Ramah Lingkungan*, 1(1).
- Wahid, Alamsyah, Bhakti dan Julaihi (2013) *Arsitektur dan Sosial Budaya Sumatera Utara*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Wang, B., & Adolphe, L. (2012). *Spirit of place* in science park. Take ZJ Inno-Park as an example. In *Ambiances in action/Ambiances en acte (s) International Congress on Ambiances, Montreal 2012* (pp. 551-556). International Ambiances Network.
- wansyah, I. (2017). “Konservasi Bangunan Bersejarah Studi Kasus: Istana Niat Lima Laras Batubara”. *PROPORSI: Jurnal Desain, Multimedia dan Industri Kreatif*, Vol.2, No.2, pp.131-142.
- Wattimena, Reza A.A. (2016). Mengurai Ingatan Kolektif Bersama Maurice Halbwachs, Jan Assmann dan Aleida Assmann dalam Konteks Peristiwa 65 di Indonesia. *Jurnal Studia Philosophica et Teologica* Vol. 16 No.2 ISSN 1412-0674
- Whyte, W. H. (1980). *The social life of small urban spaces*. New York: Project for Public Space.
- Widaningsih, L. (2011). Ruang Publik Kota Sebagai“ Places” Dalam Mengembangkan Aktivitas Berkebudayaan Masyarakat Perkotaan. 1–9.
- Wijaya, M. A., & Wibowo, D. H. (2020). Studi Karakteristik dan *Spirit of place* Bangunan Dia. Lo. Gue Artspace. *MARKA (Media Arsitektur dan Kota): Jurnal Ilmiah Penelitian*, 4(1), 59-74.
- Witt, Prentice, R. C., , S. F., & Wydenbach, E. G. (1994). The endearment behaviour of tourists through their interaction with the host community. *Tourism Management*, 15(2), 117-125.
- Wiyana, T., Putranto, T. S., Zulkarnain, A., & Kusdiana, R. N. (2018, March). City image towards tourist attraction examining city image of solo as tourist attraction. *Earth and Environmental Science* (Vol. 126, No. 1, p. 012200). IOP Publishing.
- Wojnar, D. M., & Swanson, K. M. (2007). Phenomenology: an exploration. *Journal of holistic nursing*, 25(3), 172-180.

- Worskett, R. (1969). The character of towns: an approach to conservation.
- Wulandari, E., & Safriana, D. (2017). Konsep pengembangan Kota Banda Aceh sebagai kota wisata tsunami. *Jurnal Arsitektur ARCADE*, 1(1), 1-7.
- WTO, (2004). "Indicators of Sustainable Development for Tourism Destinations,".
- Xiang, Z., & Gretzel, U. (2010). Role of social media in online travel information search. *Tourism management*, 31(2), 179-188.
- Xiang, Z., Magnini, V. P., & Fesenmaier, D. R. (2015). Information technology and consumer behavior in travel and tourism: Insights from travel planning using the internet. *Journal of retailing and consumer services*, 22, 244-249.
- Xiang, Z., Magnini, V. P., & Fesenmaier, D. R. (2015). Information technology and consumer behavior in travel and tourism: Insights from travel planning using the internet. *Journal of retailing and consumer services*, 22, 244-249.
- Yanti, S. R., & Pudianti, A. (2021). Kajian *spirit of place* pada pasar legi Kotagede yogyakarta sebagai karakter pasar tradisional. *NALARs*, 20(1), 11-20.
- Yoeti, O. A. (1985). Pengantar Ilmu Pariwisata. Bandung. Angkasa.
- Yoeti, O. A. (1996). Pemasaran Pariwisata Terpadu. Bandung: Angkasa
- Yoeti, O. A. (2002). Perencanaan dan Pengembangan Pariwisata (cetakan pertama). *Pradnya Paramita*.
- Yoo, K. H., & Gretzel, U. (2009). Comparison of deceptive and truthful travel reviews. In *Information and communication technologies in tourism 2009* (pp. 37-47). Springer, Vienna.
- Yudhaa, W. M. T., Fadli, R. F. R., Astari, S. A. S., Yulisma, S. Y. S., Siahaan, R. S. R., Mardianus, H. M. H., & Nasution, A. N. A. (2019). Uji Signifikansi Bangunan Istana Maimun Sebagai Bangunan Cagar Budaya. In *Talenta Conference Series: Energy and Engineering (EE)* (Vol.2, No.1).
- Yurnita, A., Trisutomo, S., & Ali, M. (2017). Model reklamasi Pantai Secara Berkelanjutan, Kasus: Pantai Kota Makassar. *Tata Loka*, 19, 339-354.
- Yurnita, A., Trisutomo, S., & Ali, M. (2017, July). Assessing the sustainable development of coastal reclamation: a case of Makassar using GIS application. In *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science* (Vol. 79, No. 1, p. 012013). IOP Publishing.
- Zaenuri, M. (2012). Perencanaan Strategis Kepariwisata Daerah Konsep dan Aplikasi. Yogyakarta: e-Gov Publishing.
- Zahrah, W., Ginting, N., Aulia, D.N., and Marisa, A., (2021). "'Shop as Home': The Meaning of Built Environment to Quality of Life of Shop Houses Residents in Medan, Indonesia," *Civil Engineering and Architecture*, Vol. 9, No. 3, pp. 932 - 948,
- Zawadzka, D. (2008). The Peterborough petroglyphs/ Kinoomaagewaabkong: Confining the *spirit of place*.
- Zeng, B., & Gerritsen, R. (2014). What do we know about social media in tourism? A review. *Tourism management perspectives*, 10, 27-36.

- Zhang, J., Bai, H., Lu, J., & Zheng, L. (2023). Problematic use of social media: The influence of social environmental forces and the mediating role of copresence. *Heliyon*, e12959.
- Zhou, Q., Sotiriadis, M., & Shen, S. (2023). Using TikTok in tourism destination choice: A young Chinese tourists' perspective. *Tourism Management Perspectives*, 46, 101101.
- Zimmermann, T. (2019). *Spirit of place* and Nation Building: Kosovo and Bosnia from Imperial to Post-Communist Times. *Entangled Religions*, 9, 79-107.