

**PENGEMBANGAN WISATA KAMPUNG LUKIS SANGKRAH SEBAGAI
WISATA EDUKASI DAN REKREASI**



**Disusun Sebagai Salah Satu Syarat Menyelesaikan Program Studi Strata I
Pada Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik**

Oleh :

DEWI NURHALIMAH
D300160030

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
2020**

HALAMAN PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN WISATA KAMPUNG LUKIS SANGKRAH SEBAGAI
WISATA EDUKASI DAN REKREASI

PUBLIKASI ILMIAH

Oleh :

DEWI NURHALIMAH
D300160030

Telah diperiksa dan disetujui untuk di uji oleh
Pembimbing



Dr. Ir. Dhani Mutiari, MT.

NIK.620

HALAMAN PENGESAHAN

**PENGEMBANGAN WISATA KAMPUNG LUKIS SANGKRAH SEBAGAI
WISATA EDUKASI DAN REKREASI**

Oleh :

DEWI NURHALIMAH
D300160030

**Telah dipertahankan di depan dewan pwnguji
Program studi arsitektur fakultas teknik
Universitas muhammadiyah surakarta
Pada hari selasa , 8 juli 2020
Dan dinyatakan telah memenuhi syarat**

Dewan penguji

- 1. Dr. Ir. Dhani Mutiari, MT.**
(Ketua Dewan Penguji)
- 2. M. S. Priyono. N, ST. MT.**
(Anggoa I Dewan Penguji)
- 3. Dr. Rini Hidayati**
(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)
(.....)
(.....)


Dekan Fakultas Teknik
Dr. Sri Sunariono, MT., Ph.D., IPM
NIK.682

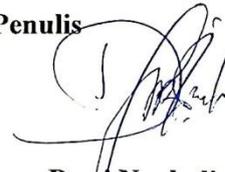
PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Publikasi Ilmiah ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila kelak terbukti ada ketidakbenaran dalam pernyataan saya di atas, maka akan saya pertanggungjawabkan sepenuhnya

Surakarta, ^{18 Agustus}..... 2020

Penulis



Dewi Nurhalimah
D 300 160 030

PENGEMBANGAN WISATA KAMPUNG LUKIS SANGKRAH SEBAGAI WISATA EDUKASI DAN REKREASI

Abstrak

Sangkrah merupakan salah satu kampung yang berada di kota solo yang dikenal dengan kota budaya, namun letak kelurahan sangkrah yang berada diantara sungai besar serta dengan pemukiman yang padat, sangkrah menjadi kampung yang dikenal sebagai kampung kumuhnya. Datangnya seorang relawan yang yang tergerak merubah kampung sangkrah, mendirikan rumah baca teratai untuk memberi perubahan pada kampung sangkrah dengan diadakan kegiatan kegiatan positif salah satunya mengembangkan lagi potensi masyarakat dengan usaha industri kain lukis. Hingga saat ini menjadi sebuah kawasan wisata baru. Yaitu kampung wisata lukis sangkrah. Kampung Lukis Sangkrah memiliki potensi karena memiliki satu kesatuan diantara banyaknya masyarakat sangkrah yang peduli akan berkembangnya pariwisata di kawasan Kampung sangkrah. Dengan sumber daya manusia yang dimiliki, sehingga memiliki keunggulan untuk menjadi pusat dari pariwisata kota solo. Maka diperlukan penataan kawasan untuk memperkuat citra kawasan yaitu dengan memanfaatkan lingkungan dan masyarakat sekitar dengan mewadahi seluruh kegiatan pariwisata dengan penerapan konsep dari teori kevin lynch(1969) seperti (1) Jalur (Path); (2) Tepian (Edge); (3) Kawasan (District); (4) Simpul (Nodes); (5)Tangeran (Landmark). Serta penyediaan fasilitas yang memadai untuk para wisatawan yang datang. Metode pembahasan yang digunakan adalah kualitatif-deskriptif dengan menggunakan data primer dari observasi lapangan dan data sekunder dari tinjauan literatur. Dari hasil analisis dan konsep didapatkan hasil berupa usulan desain pada kawasan pengembangan sangkrah berupa amenitas dengan fungsi sebagai Tourism Center, Café, Sovenir Shop, Ruang Workshop , Plaza, dan Homestay.

Kata kunci : Sangkrah, Pengembangan Kampung, Wisata Lukis

Abstract

Sangkrah is one of the villages in the solo city known as the city of culture, but the location of the Sangkrah village which is between a large river and a dense settlement, Sangkrah becomes a village known as a slum village. The arrival of a volunteer who was moved to change the village of Sangkrah, establishing a lotus reading house to give a change to the village of Sangkrah by holding positive activities, one of which was to develop the potential of the community with a painting industry. Until now it has become a new tourist area. Namely the painting village Sangkrah. Langk Sangkrah Village has the potential because it has a unity among the many Sangkrah communities who care about the development of tourism in the Sangkrah Kampung area. With its human resources, so it has the advantage to be the center of solo city tourism. So the arrangement of the area is needed to strengthen the image of the region by utilizing the environment and surrounding communities by accommodating all tourism activities by applying concepts from the theory of Kevin Lynch (1969) such as (1) Path (Path); (2) Edge; (3) District (District); (4) Nodes (Nodes); (5) Tangerang (Landmark). And the provision of adequate facilities for tourists who come. The discussion method used is qualitative-descriptive using primary data from field observations and secondary data from literature reviews. From the results of the analysis and concept, the results obtained are in the form of design proposals in the area of development in the form of

amenities with functions as a Tourism Center, Café, Souvenir Shop, Workshop Room, Plaza, and Homestay.

Keywords: Sangkrah, Village Development, Painting Tourism

1 PENDAHULUAN

Masing-masing daerah pasti memiliki jenis wisata yang ditawarkan sesuai dengan ciri khas dan daya tarik wisata yang dimiliki oleh daerah itu sendiri. Salah satu daerah pariwisata yang memiliki keunikan dan daya tarik khusus adalah Kota Surakarta atau yang kerap disebut Sala atau Solo. Pengebangan Kota budaya berbasis kampung saat ini banyak diminati oleh wisatawan terutama di Kota Solo, kelurahan Sangkrah merupakan salah satu kampung yang berada di tengah kota kraton yang dikenal dengan berbagai kearifan lokalnya. Namun letak kelurahan sangkrah yang berda di diantara sungai besar dan pemukiman yang padat, sangkrah menjadi kampung yang dikenal sebagai kampung kumuhnya.tetapi saat ini kampung sangkrah telah mendapat warna baru dengan didirikanya rumah baca teratai menghidupkan kembali kegiatan masyarakatnya terutama dalam usaha industri kain lukis, kemampuan masyarakat dalam hal melukis yang memang sudah ada sejak dari dulu, membuat beberapa masyaryakat mengembangkanya menjadi sebuah potensi industri kain lukis dan menjualnya ke berbagai wilayah di kota, hingga saat ini menjadi sebuah wisata baru yaitu kampung wisata lukis sangkrah.

Mengembangkan potensi masyarakatnya yang sebagian besar merupakan buruh kain lukis maupun buruh pabrik. Pengembangan kampung lukis sangkrah saat ini telah berjalan sejak tahun 2013 namun 2 tahun terakhir kegiatan wisata kampung lukis sudah tidak beroperasi dengan maksimal. Kurangnya cirikhas kampung lukis sebagai tujuan minat wisatawan untuk berkunjung, elemen kawasan wisata yang kurang memadai dan tidak adanya ruang komunal serta kurangnya memaksimalkan potensi pada kawasan. Kenyataanya mengembangkan sebuah kawasan wisata tidak cukup jika hanya mengembangkan masyakartnya saja, agar dapat menarik para wisatawan beberapa elemen juga harus dikembangkan untuk dapat menjadi penunjang sebuah kampung wisata agar lebih menarik

1.1 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang sebuah kampung wisata lukis untuk menjadi kawasan wisata yang edukasi berbasis rekreasi dengan memanfaatkan potensi masyarakat dan lingkungan sekitar?

2. Bagaimana Mendesain dan re-desain bangun atau fasilitas pendukung kampung wisata lukis supaya layak untuk dijadikan desa wisata dan menjadi daya tarik wisatawan.

1.2 Tujuan

Beberapa tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menyusun sebuah konsep perencanaan dan perancangan penataan kampung wisata lukis menjadi kawasan wisata edukasi berbasis rekerasi dengan memanfaatkan potensi yang ada.
2. Untuk mendapatkan sebuah desain bangunan atau fasilitas pendukung kampung wisata lukis supaya layak untuk dijadikan desa wisata dan menjadi daya tarik wisatawan

2 METODE

Metode yang digunakan ada beberapa cara untuk mengumpulkan data yang mendukung untuk menyusun laporan ini, antara lain :

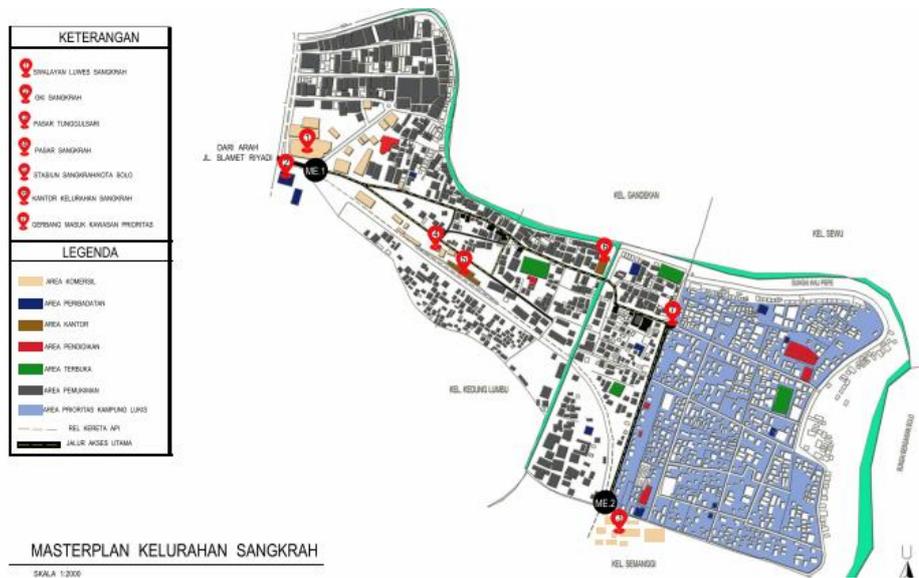
1. Studi Literatur. Pengumpulan data dari studi literatur untuk mendapatkan data sekunder yang berasal dari buku, jurnal, dan majalah yang memiliki keterkaitan dengan kampung wisata, urban design dan pembahasan lain yang memiliki hubungan dengan judul yang diangkat.
2. Studi banding, kegiatan meninjau sebuah objek yang berkaitan dengan judul yang diangkat guna mendapatkan gambaran mengenai perancangan dan pengembangan topik yang diangkat.
3. Survei lapangan atau studi observasi. Pengamatan langsung ke lapangan pada kawasan prioritas yaitu di kelurahan Sangkrah dengan tujuan untuk mendapatkan gambaran dan data primer berupa kondisi eksisting bangunan, aktivitas masyarakat, kondisi jalan dan lain sebagainya.
4. Analisis dan Penerapan konsep desain. Hasil yang didapat dari observasi lapangan, studi literatur, sehingga dapat dianalisis untuk selanjutnya dilakukan pemilihan konsep yang sesuai untuk diaplikasikan dengan kondisi eksisting di Sangkrah.

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Lokasi perancangan

Kampung Sangkrah, yang merupakan kampung strategis di mana letak kampung tersebut dikelilingi oleh 4 sungai besar di Surakarta(Sungai Jenes, Sungai Pepe, Sungai Tegal Konas,

Sungai Bengawan) Surakarta, selain itu dekat dengan pusat perekonomian (Pasar Klewer dan Pusat Grosir Surakarta/PGS), Keraton, dan stasiun kota.

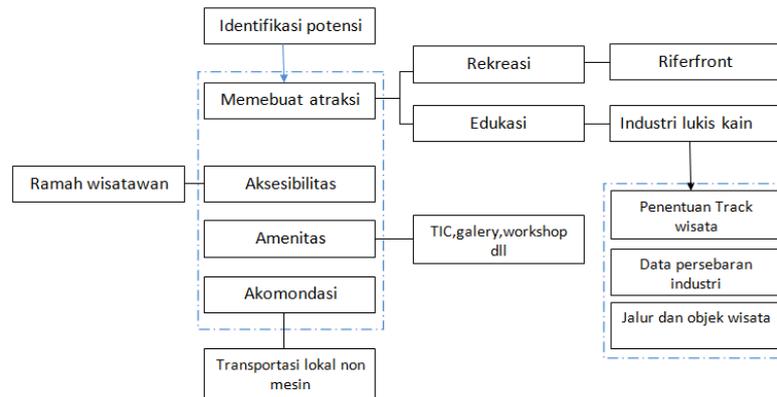


Gambar 1 Lokasi Perancangan Kampung Lukis Sangkrah
Sumber : analisis penulis (2020)

Kampung wisata lukis sendiri berada di RT 002/RW 012 dan sebagian warga RW 011 Kelurahan Sangkrah, Kecamatan Pasar Kliwon, Solo, sudah mulai dikenal sejak era tahun 1980-an. Sejak RZ bersama warga Sangkrah membentuk komunitas bernama Kampong Lukis pada tahun 2014 dengan tujuan untuk memwadhahi para pelukis yang memang banyak tinggal di wilayah ini dan membantu usaha mereka. Awalnya hanya ada 5 orang, kini menjadi 60 orang saat ini komunitas kecil tersebut menjadi paguyuban dengan nama yang sama dan diketuai oleh Teguh. Para pelukis Sangkrah ini biasa menerima pesanan dari luar Jawa dan digunakan sebagai oleh-oleh atau souvenir di tempat-tempat wisata. Lukis kain banyak dipesan untuk produk taplak dan sarung bantal kursi. Kini mereka mencoba kembali mengangkat jasa lukis kain dengan merambah ke produk busana dan jilbab.

3.2 Konsep kawasan

3.2.1 Pengembangan Kawasan Wisata Kampung Lukis Sangkrah



Gambar 2. Strategi Pengembangan Kawasan Wisata
(Sumber :Analisis Penulis,2020)

Berdasarkan studi kasus dilapangan secara umum kawasan perancanag dalam mengembangkan pariwisata masih kurang dalam promosi maupun dalam masalah penunjang kawasan wisata, sehingga dalam perencanaan pengembangan kawasan kampung lukis ini perlu adanya elemen penunjang citra kawasan dan elemen penting lainnya dalam mengembangkan suatau kawasan wisata baik dari *akomondasi*, *atraksi*, *aksesibilitas* dan *amenitasnya*

3.2.2 Analisis dan Konsep Pembentuk Citra Kawasan

Selama ini kawasan sangkrah dikenal sebagai kawasan padat penduduk dan pemukiman kumuh di area bantaran sungai, saat ini kawasan sangkrah tengah mengembangkan potensi masyarakatnya yang sebagian besar merupakan buruh kain lukis maupun buruh pabrik. Pengembangan kampung lukis sangkrah saat ini telah berjalan sejak tahun 2013 namun 2 tahun terakhir kegiatan wisata kampung lukis sudah tidak beroperasi dengan maksimal. Padahal kampung lukis sangkrah menjadikan kawasan ini warna baru sebagai kampung wisata. Untuk menjadi kawasan kampung wisata pentingnya dalam memperkuat citra kawasan yaitu dengan memanfaatkan lingkungan dan masyarakat sekitar dengan mewedahi seluruh kegiatan pariwisata dengan konsep dari teori kevin lynch(1969) seperti (1)Jalur (*Path*); (2) Tepian (*Edge*); (3) Kawasan (*District*); (4) Simpul (*Nodes*); (5)Tangeran (*Landmark*).



Gambar 3 Zonasi dan Fungsi Ruang serta Konsep Kawasan
(Sumber : Analisis Penulis, 2020)

1. Konsep Jalur Sirkulasi Pada Kawasan Wisata

Jalur sirkulasi pada jalur primer atau jalan utama yaitu JL. Sungai Indragiri yang umumnya sangat jarang dilewati oleh pejalan kaki karena pedestrian yang tidak tertata. Jalur sirkulasi sekunder digunakan bersamaan dengan pejalan kaki dan kendaraan bermotor, area jalur sirkulasi sekunder biasanya digunakan oleh masyarakat sekitar sebagai tempat bermain anak-anak karena minimnya lahan atau public space dan area bercengkrama antar keluarga.

Konsep :

- a. Penataan jalur pedestrian pada jalur primer maupun sekunder dengan memberikan kursi pepohonan pada jalur pedestrian.
- b. Memanfaatkan jalur pedestrian dengan memberikan lukisan seperti mural di setiap gang atau jalan sebagai ciri khas kampung wisata

2. Pemberdayaan Pengusaha dan Pengrajin Kain Lukis Sangkrah

Pengrajin kain lukis sangkrah saat ini sebanyak 30 orang yang tersebar di RW 11 dan RW 12, kebanyakan masyarakat melakukan kegiatan melukis di area teras rumah maupun ruang tamu pada rumah masing-masing. Pekerjaan melukis biasanya dilakukan saat ada pesanan tetapi ada beberapa pelukis yang memproduksi sendiri lalu menjualnya ke berbagai kota

Konsep :

- a. Pola sebaran pengerajin kain lukis yang menyebar menjadi nilai tambah untuk merencanakan suatu track wisata untuk memfasilitasi kunjungan para wisatawan.
- b. Mendesain ulang layout ruang teras sebagai area melukis maupun area tampil wisata

3. Tepian Sungai Sebagai Wisata Rekreasi

Sangkrah yang berada diantara banyak sungai membuat area sungai dapat dijadikan sebagai atraksi wisata baru dan dengan adanya potensi sungai dengan air yang cukup besar serta masih adanya kegiatan transportasi air tradisional dengan perahu yang akan menjadikan ciri khas sungai bengawan solo menjadikan sungai untuk dapat dimanfaatkan dengan maksimal.

Konsep :

- a. Alih fungsi rumah sempadan sungai yang sudah tidak digunakan
- b. Memanfaatkan aliran sungai sebagai wisata rekreasi dengan menciptakan kawasan *Riverfront* dengan konsep *Riverwalk*.

4. Ruang Terbuka Sebagai Pusat (Open Center)

- a. bantaran sungai digunakan sebagai pusat area terbuka untuk kegiatan komunal seperti festival maupun workshop.
- b. Penataan ruang terbuka dengan Pengelompokan berdasarkan pembentuk dan ornamental space penanaman tumbuhan yang mempertimbangkan aspek arsitektural akan lebih meningkatkan fungsi RTH.

5. Bangunan sebagai landmark

Lokasi merupakan wilayah padat penduduk, sehingga dibutuhkan pengalihfungsian ruang agar dapat dilakukan perancangan amenitas kawasan dan Lokasi perancangan yang digunakan merupakan lahan yang tidak sepenuhnya merupakan lahan kosong,

Usulan alih fungsi bangunan pada kawasan perancangan:

Tabel 1 Tabel Alih Fungsi Ruang

Lokasi	Alih fungsi		Kegiatan
	Eksisting	Usulan	

1.	Lahan kosong	Parkir	Parkir kendaraan
2.	Rumah ketua paguyuban	Informasi center	Edukasi, Informasi
3.	Pemukiman bantaran sungai	Open center	Relaksasi, rekreasi, berkumpul
4.	Banguan tidak terawat	Mini galery dan cafe	Belanja berkumpul
5.	Lahan kosong	Workshop	Edukasi, berkumpul
6.	rumah tidak terpakai	Penginapan	Istirahat Menginap

(Sumber : analisis penulis, 2020)

3.2.3 Analisa Jumlah Pengguna Bangunan, Besaran Dan Hubungan Ruang

Data wisatawan kota solo yang yang dikumpulkan *Republika*, senin (24/12) tahun 2019 tercatat jumlah wisatawan sudah mencapai 3.665.811 wisatawan, 22.934 di antaranya merupakan wisatawan asing dan 3.642.877 wisatawan domestik. Rata-rata jumlah wisatawan yang masuk ke kota solo sekitar 408.000 orang/bulan, untuk itu perhitungan sementara setiap harinya diperkirakan sebanyak 13.600 orang/hari diberbagai objek wisata di kota solo. Perkiraan wisatawan di kecamatan pasar kliwon sebanyak 30% dari jumlah wisata yang datang yaitu rata-rata 4080 orang/hari. Sehingga perkiraan Pengunjung atau wisatawan menuju kampung lukis sangkah kedepannya diasumsikan sebanyak 5% dari banyaknya wisatawan, yaitu $5\% \times 4080 = 204$ org/hari

Tabel 2 Tabel Total Luas Kawasan Terbangunan

No	Kebutuhan ruang	Jumlah Unit	Total (m ²)
1.	Ruang parkir	1	828.42
2.	Open center	1	526
3.	<i>Track</i> wisata	1	965

4.	<i>Riverfront</i>	1	1.275
5.	Informasi center	1	550
6.	galery souvenir dan cafe	1	680.68
7.	Ruang workshop	1	520
8.	Penginapan	3	132.36
	Total		4.249.855

(Sumber : analisis penulis, 2020)

3.2.4 Konsep Bangunan

Konsep tampilan arsitektur pada bangunan. Konsep bangunan yang nantinya akan didesain sebagai landmark dari kampung sangkrah sebagai kawasan wisata lukis, konsep arsitektural pada bangunan diterapkan konsep arsitektur jawa dengan perpaduan warna warni elemen kaca sebagai material fasad pada bangunanya sebagai penguat cirikhas kampung.



Gambar 4 titik strategis pengembangan kawasan
(Sumber : analisis penulis,2020)

1. *Tourism Information Center*

Redesain rumah ketua paguyuban ini untuk memenuhi kebutuhan pariwisata. Konsep masa kontekstual diterapkan pada perancangan ini dasar pertimbangan pemilihan fungsi bangunan adalah lokasinya yang yang dekat dengan pintu masuk kawasan dan dan nantinya juga sebagai landmark kawasan karena sebagai lokasi berkumpulnya para wisatawan



Gambar 5 .Tourism Information Center
(Sumber :Analisis Penulis,2020)

2. *Cafe dan Sovenir Shop*

Konsep kontekstual yang akan diterapkan pada perancangan galery dan cafe yaitu dengan menciptakan suasana warung wedangan dengan bangunan semi outdoor yang banyak terdapat dilingkungan sekitar. Bangunan akan dirancangan menjadi 2 lantai dimana lantai 1 dijadikan sebagai cafe dan dan lantai 2 dijadikan sebagai galery souvenir.



Gambar 6 Galery Souvenir Dan Cafe
(Sumber :Analisis Penulis,2020)

2. *Workshop*

Ruang workshop digunakan sebagai ruang komunal dan penunjang fasilitas edukasi, desain fasad yang akan dirancang dengan konsep semi outdoor, konsep kontekstual diterapkan pada elemen bahan bangunannya.



Gambar 7 Ruang Workshop
(Sumber :Analisis Penulis,2020)

3. *Open Center (Plaza)*

Open center juga dapat digunakan sebagai ruang komunal masyarakat karena padatnya pemukiman dan minimnya lahan.

Konsep outdoor yang nantinya digunakan untuk rancangan open center, penerapan kontekstual disesuaikan dengan keadaan lingkungan alam sekitar dengan warna maupun bahan bangunannya.



Gambar 8 Open Center
(Sumber :Analisis Penulis,2020)

4. Penginapan

Pendekatan konsep pada bangunan penginapan berupa fasad dengan bahan bangunan yang digunakan berupa bata ekspose. Interiornya menciptakan suasana bangunan rumah jawa sehingga wisatawan bisa menikmati keunikan arsitekturnya.



Gambar 9 Penginapan
(Sumber :Analisis Penulis,2020)

4 PENUTUP

Dari hasil perencanaan dan perancangan yang dilakukan pada kawasan wisata Kampung lukis sangkrah sebagai kawasan wisata edukasi dan rekreasi dengan beberapa elemen utama :

- a. Pembentuk citra kawasan kampung lukis sangkrah dengan Penataan kawasan strategis sebagai fasilitas penunjang kampung lukis sangkrah.
- b. Penyediaan fasilitas bangunan baru sebagai landmark untuk memperkuat citra kawasan dan mengakomodir kebutuhan Kampung lukis sangkrah sebagai kawasan wisata.
- c. Penataan layout rumah produksi dan teras pengrajin kain lukis di kampung sangkrah sebagai respon tanggap wistawaan.
- d. Penyediaan fasilitas umum pejalan kaki sebagai fasilitas wisatawan dan estetika kampung wisata.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, T. (2018). Kampung Tematik Sebagai Bentuk Partisipasi Masyarakat Dalam Permasalahan Permukiman Kumuh Di Kota Malang. *WAHANA*, 70(2), 37-48.
- Amin, C., Saputra, O. W., & Nurudin, A. (2019). KONSEP CITRA KOTA PADA KAWASAN KOTA LAMA SEMARANG. *Neo Teknika*, 5(2).
- Budiman, I. T. (2018). ANALISIS ELEMEN-ELEMEN PEMBENTUK CITRA KOTA DI KAWASAN PERKOTAAN TAHUNA, KABUPATEN KEPULAUAN SANGIHE. *spacial* 5(2) , 190-199.

- Darmawan, E. (2005, August). Ruang Publik dan Kualitas Ruang Kota. In *Proceeding, Seminar Nasional PESAT 2005*. Universitas Gunadarma.
- Dewi, F. A. (2012). Evaluasi Program Pengembangan Kampoeng Batik Laweyan Dalam Menunjang Pariwisata Kota Surakarta.
- Djokomonol, I., & Nugroho, A. M. (2000). Identifikasi Komponen Penting Kawasan Dengan Penerapan Tiga Teori Perancangan Kota Studi Kasus Kawasan Jogonegaran-Pajeksan. *Media Teknik*, 22(2000).
- Hadianto, N. F., & Ekomadyo, A. S. BUDAYA SENI DEKORATIF DALAM PEMBENTUKAN TEMPAT PADA KAMPUNG TAMAN YOGYAKARTA.
- Leksana, R. (2011). PENATAAN PEMUKIMAN BANTARAN SUGAI DI SANGKRAH DENGAN ARSITEKTUR SEBAGAI RESPON TERHADAP BANJIR .
- Lynch, Kevin. 1960. *The Image Of the City*. Massachusetts : Massachusetts Institute of Technology and the Oresident amd Fellows of Harvard College
- Lynch, Kevin. *A Theory of Good City Form*. Cambridge, MA : MIT Press, 1981
- Mangedaby, E. A., Setioko, B., & Sari, S. R. (2017). Pengaruh Desa Wisata Kampoeng Batik Laweyan Terhadap Fungsi Permukiman Di Kelurahan Laweyan Kota Surakarta. *Teknik*, 38(1), 28-34.
- Mulyawardani, R. A. (2017). WISATA EDUKASI DAN REKREASI DI KAWASAN SUNGAI CISADANE (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Sepuluh Nopember).
- Nugroho, C. A., & Purwantiasning, A. W. (2018). PENERAPAN TEORI LINKAGE DALAM PENATAAN KAWASAN WISATA PUSAKA SOEKARNO DI BLITAR. *PURWARUPA Jurnal Arsitektur*, 1(2), 29-34.
- Priyatmono, A. F. (t.thn.). DARI WISATA KREATIF MENUJU SOLO KOTA KREATIF. *sinektika*, 13(2) , 69-75.
- Romadi, R. (2019). TRANSFORMASI MASYARAKAT KAMPUNG PELANGI SEMARANG. *JURNAL PANJAR* , PENGABDIAN BIDANG PEMBELAJARAN, 1 (2), 1147-152.

Shasmaya, E. S. (2019). TAMAN SARI SEBAGAI OBJEK WISATA DI YOGYAKARTA.

Trancik, R. (1986). Finding lost space: theories of urban design. John Wiley & Sons