

**REVITALISASI KAWASAN KERATON KARTASURA
BERBASIS WISATA KREATIF**



**Disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Program Studi Strata 1
pada jurusan Arsitektur Fakultas Teknik**

Oleh:

SHOFNA KOESNINDA

NIM. D 300 160 069

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

HALAMAN PERSETUJUAN

**REVITALISASI KAWASAN KERATON KARTASURA
BERBASIS WISATA KREATIF**

PUBLIKASI ILMIAH

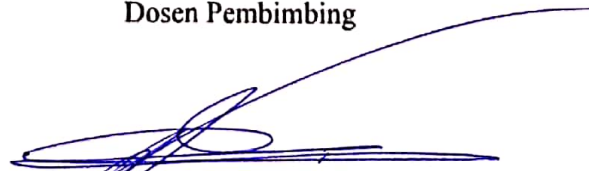
Oleh:

SHOFNA KOESNINDA

D 300 160 069

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji oleh:

Dosen Pembimbing



Ir. Alpha Febela Priyatmono, M.T
NIK. 486

HALAMAN PENGESAHAN

**REVITALISASI KAWASAN KERATON KARTASURA
BERBASIS WISATA KREATIF**

OLEH

SHOFNA KOESNINDA

D 300 160 069

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Fakultas Teknik

Universitas Muhammadiyah Surakarta

Pada hari Sabtu, 11 Juli 2020

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Dewan Penguji:

1. **Ir. Alpha Febela Priyatmono, M.T**
(Ketua Dewan Penguji)
2. **Dr. Ir. Indrawati, M.T**
(Anggota I Dewan Penguji)
3. **Dr. Ir. Dhani Mutiari, M.T**
(Anggota II Dewan Penguji)

(.....)

(.....)

(.....)

Dekan,



Ir. Sri Sunarjono, MT., PhD.
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 atas 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, 11 Juli 2020

Penulis,



SHOFNA KOESNINDA

D 300 160 069

REVITALISASI KAWASAN KERATON KARTASURA BERBASIS WISATA KREATIF

ABSTRAK

Kartasura merupakan sebuah kota yang terletak di Kecamatan Kartasura, Kabupaten Sukoharjo, dengan memiliki kepadatan penduduk 543.295 jiwa serta luas wilayah 1.923 Ha. Kartasura juga turut ambil bagian dalam sejarah singkat hingga ditetapkan sebagai situs cagar budaya di daerah tersebut yaitu Keraton Kartasura. Namun, saat ini bangunan utamanya sudah tidak ada, hanya tersisa petilasan dan beberapa rumah di dalam kompleks keraton. Banyak potensi-potensi yang dapat diandalkan di kawasan ini. Selain menyajikan nilai-nilai sejarah secara visual, kawasan ini juga dapat dikembangkan menjadi salah satu obyek wisata yang lebih dari sekedar apa yang ada di kawasan benteng Keraton Kartasura ini. Oleh karena itu perlu dilakukan upaya pengembangan kawasan Keraton Kartasura yaitu dengan revitalisasi sehingga kawasan tersebut dapat menjadi destinasi wisata sejarah dan edukasi yang kreatif serta dapat dikenal oleh masyarakat luas dengan nilai historisnya yang tinggi. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka tujuan yang akan dicapai yaitu merencanakan dan merancang pengembangan kawasan Keraton Kartasura yang dapat digunakan sebagai destinasi wisata berbasis wisata kreatif bersejarah dan edukatif dengan menerapkan konservasi revitalisasi. Dalam perencanaan pengembangan kawasan keraton mengusung konsep wisata kreatif, dimana terdapat space dan kegiatan edukasi untuk mewujudkan suatu interaksi pengunjung dengan masyarakat. Hasil dari perencanaan dan perancangan ini yaitu terwujudnya pengembangan kawasan Keraton Kartasura berbasis wisata kreatif yang berupa bangunan museum sejarah, pusat oleh-oleh, pusat kuliner, serta fasilitas pendukungnya.

Kata Kunci: Kawasan, Keraton Kartasura, Pengembangan, Revitalisasi, Wisata Kreatif

ABSTRACT

Kartasura is a city located in Kartasura District, Sukoharjo Regency, with a population density of 543,295 people and an area of 1,923 hectares. Kartasura also took part in a brief history until the establishment of a cultural heritage site in the area of the Kartasura Palace. However, currently the main building is gone, only remaining petilasan and several houses in the palace complex. There are many reliable potentials in this region. In addition to presenting historical values visually, this area can also be developed into a tourist attraction that is more than just what is in the fortress area of the Kartasura Palace. Therefore it is necessary to develop the Kartasura Palace area by revitalizing it so that the area can be a creative historical and educational tourism destination and can be recognized by the wider community with high historical value. Based on the problems that have been described, the objectives to be achieved are planning and designing the development of the Kartasura Palace area which can be used as a tourism destination based on historic and educative creative tourism by implementing revitalization conservation. In planning the development of the palace area carries the concept of creative tourism, where there is space and educational activities to

realize a visitor's interaction with the community. The result of this planning and design is the realization of the development of the Keras Kartasura area based on creative tourism in the form of historical museum buildings, souvenir centers, culinary centers, and supporting facilities.

Keywords: Regions, Kartasura Palace, Development, Revitalization, Creative Tourism

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kartasura merupakan salah dari sekian banyak wilayah yang berada di Kabupaten Sukoharjo, dimana berdirinya wilayah ini mengalami peristiwa bersejarah yang cukup singkat hingga ditetapkan sebagai situs cagar budaya di daerah tersebut. Sejarah singkat yang dimaksudkan tersebut merupakan peristiwa berdirinya sebuah tempat yang paling bersejarah di Kartasura yaitu Keraton Kartasura, yang sejarahnya tidak banyak diketahui orang karena mulai pudar seiring berjalannya waktu. Keraton Kartasura sendiri merupakan bagian dari sejarah berdirinya Keraton Surakarta. Namun, saat ini bangunan utamanya sudah tidak ada, hanya tersisa petilasan dan beberapa rumah di dalam kompleks keraton. Meskipun hanya tersisa bekasnya saja, kompleks keraton termasuk situs bersejarah hingga ditetapkan sebagai cagar budaya yang dilindungi Undang-Undang. Sayangnya, rasa kepedulian masyarakat sekitar terhadap situs bersejarah tersebut mulai pudar dan hilang sehingga kondisi terkini sangat memprihatinkan, itulah yang menyebabkan Keraton Kartasura sangat jarang terekspos. Padahal jika kawasan keraton dijaga dan dilestarikan tentunya akan menjadi suatu kawasan yang begitu menarik perhatian masyarakat baik lokal maupun interlokal. Banyak potensi-potensi yang dapat diandalkan di kawasan ini. Selain menyajikan nilai-nilai sejarah secara visual, kawasan ini juga dapat dikembangkan menjadi salah satu obyek wisata yang lebih dari sekedar apa yang ada di kawasan benteng Keraton Kartasura ini.

Melihat kondisi ini, tentunya perlu upaya nyata yang harus dilakukan untuk mengembalikan lagi pesona kawasan ini seperti pada keemasannya. Karena sangat disayangkan jika bangunan dengan penuh cerita dan kisah akan masa lalu dibiarkan begitu saja. Oleh karena itu perlu dilakukan upaya pengembangan

kawasan Keraton Kartasura yaitu dengan revitalisasi sehingga kawasan tersebut dapat menjadi destinasi wisata sejarah dan edukasi yang berbasis wisata kreatif serta dapat dikenal oleh masyarakat luas dengan nilai historisnya yang tinggi.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang timbul, yaitu bagaimana merencanakan pengembangan kawasan Keraton Kartasura yang dapat digunakan sebagai destinasi wisata berbasis wisata kreatif dengan menerapkan revitalisasi ?

1.3 Tujuan

Berdasarkan permasalahan yang timbul, maka tujuan yang akan diuraikan yaitu merencanakan dan merancang pengembangan kawasan Keraton Kartasura yaitu area dalam benteng hingga sekitaran luar benteng yang dapat digunakan sebagai destinasi wisata berbasis wisata kreatif bersejarah dan edukatif dengan menerapkan revitalisasi.

2. METODE

2.1 Pengumpulan Data

2.1.1 Observasi (Survey Lapangan)

Observasi merupakan pengamatan yang dilakukan secara langsung terhadap objek yang akan diteliti dengan menggunakan seluruh alat indera (Arikunto, 1998). Pada penelitian ini, peneliti melakukan tinjauan langsung terhadap objek yang akan diamati dan diteliti dengan menuju lokasi (bekas Kraton Kartasura dan kawasan sekitarnya) untuk memperoleh data fisik maupun non fisik.

2.1.2 Studi Pustaka (study literature)

Studi pustaka merupakan salah satu cara mendapatkan data melalui sumber buku maupun jurnal tentang pendapat, teori, dan lain-lain yang berkaitan dengan masalah penelitian (Rachman, 1996). Pada metode ini, peneliti berupaya menemukan bahan pustaka/literatur berupa teori-teori

sebagai acuan parameter terkait dengan pembahasan penataan suatu kawasan sebagai tempat wisata.

2.1.3 Wawancara

Wawancara merupakan pencarian informasi melalui narasumber terkait dan dilakukan pertemuan diantara 2 orang yang dituangkan dalam sesi tanya jawab, sehingga dapat dihasilkan suatu jawaban yang valid (Esterberg dalam Sugiono, 2011 : 231). Pada metode ini, peneliti melakukan sesi wawancara dengan pihak-pihak terkait objek penelitian untuk mendapatkan informasi yang diperlukan secara valid dan dapat dipertanggungjawabkan.

2.1.4 Dokumentasi

Pada metode ini, peneliti melakukan aktivitas pengambilan gambar - gambar yang berkaitan dengan permasalahan pada penelitian ini sesuai yang diperlukan sebagai bukti pendukung.

2.2 Pengolahan Data

2.2.1 Analisa Data

Menganalisis data-data yang sudah didapatkan sebagai dasar pertimbangan dalam tahap perancangan desain kawasan berdasarkan standar-standar atau literatur yang sudah ada.

2.2.2 Sintesa Data

Tahap penyusunan hasil analisa dan pengolahan data untuk dapat digunakan sebagai panduan dalam menentukan konsep perancangan penataan kawasan Keraton Kartasura.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Gambaran Umum Lokasi

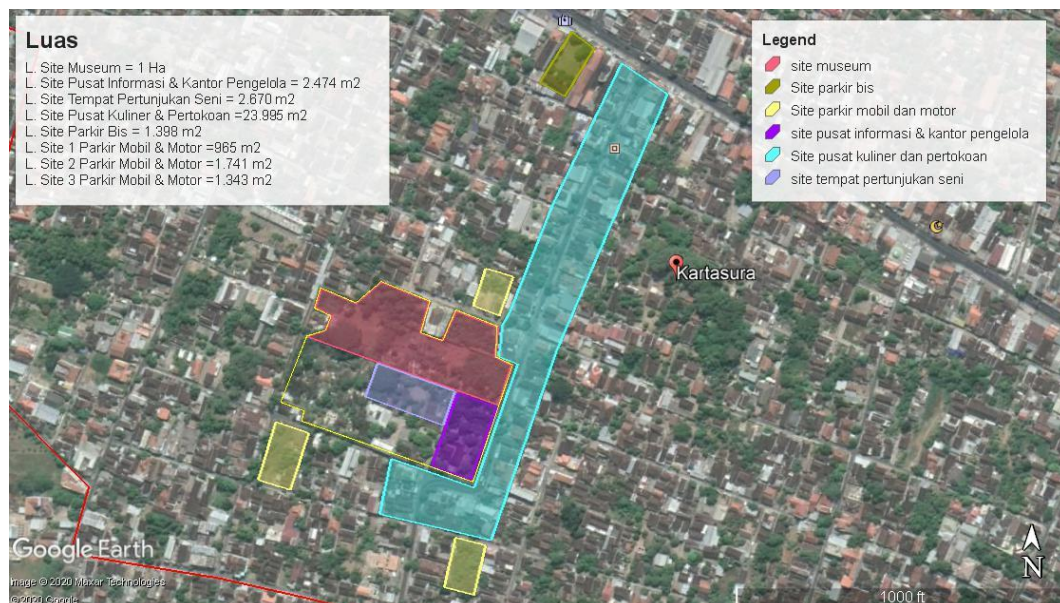
Area pengembangan difokuskan pada ex Keraton Kartasura dan kawasan sekitar dalam jangkauan radius ± 200 meter, terdapat 3 RW yang terkena radius sehingga termasuk dalam lokasi pengembangan yaitu RW 8, 10, dan 11. Ex keraton menjadi pusat kawasan, site yang berada di dalamnya merupakan lokasi bangunan

utama yang wujudnya berupa sebuah museum, sedangkan 3 RW yang mengelilingi pusat akan menjadi lokasi perencanaan fasilitas pendukung yang mewadahi bangunan utama tersebut. Luas area pengembangan 29,6 Ha, dengan ketentuan KDB maks. 80% (Perda Kabupaten Sukoharjo No. 2 tahun 2005), serta KLB maks. 2 lantai (Perda Kabupaten Sukoharjo No. 2 tahun 2005).

Adapun batas-batas kawasan yang akan dikembangkan, yaitu meliputi:

- Sisi utara : Jl. Slamet Riyadi
- Sisi selatan: Desa/Kelurahan Pucangan
- Sisi barat : Kawasan RW 9
- Sisi timur : Kawasan RW 12 dan 13

3.1.1. Lokasi Tapak



Gambar 1. Site yang akan ditata beserta luasannya

3.1.2. Dasar Pertimbangan Pemilihan Lokasi

1. Segi pencapaian

Pencapaian ke tujuan wisata dari gapura masuk kawasan Keraton Kartasura mudah dicapai dan sirkulasinya mudah dimengerti.

2. Segi Sejarah / Historis

Kawasan Keraton Kartasura merupakan daerah/obyek wisata sejarah, maka site yang dipilih diharapkan dapat menghidupkan kembali peninggalan keraton yang sudah tidak terekspos serta dapat mengembangkan potensi yang ada dengan penambahan luas area

wisata, obyek wisata, dan sejumlah fasilitas penunjang yang mengedukasi.

3. Kondisi Enviroment

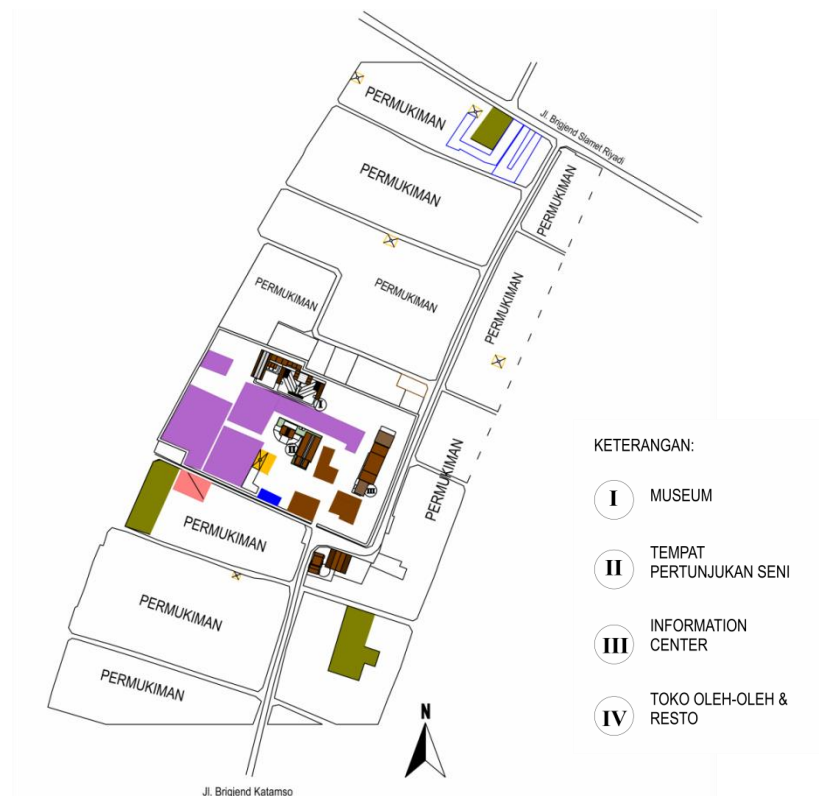
Bangunan yang menjadi pusat kawasan yaitu bangunan museum, maka site yang akan digunakan harus mempertimbangkan keadaan temperatur dan kelembaban, terutama menyangkut kegiatan perawatan koleksi.

4. Utilitas

Ketersediaan utilitas harus dapat terwadahi dan dipergunakan, misalnya: drainase, listrik, telepon, air bersih, dan lain- lain.

3.2 Analisa dan Konsep Kawasan (Makro)

Rencana pengembangan kawasan wisata Keraton Kartasura dalam jangka waktu 20 tahun kedepan yaitu sebagai berikut:



Gambar 2 Rencana Pengembangan Kawasan Keraton Kartasura 20 tahun kedepan

KETERANGAN: RUMAH WARGA MASJID SEKOLAH MAKAM LAHAN KOSONG HALAMAN RUMAH WARGA
(OBJEK WISATA KREATIF
HOME INDUSTRY
KAYU/ROTAN)**RENCANA PENGEMBANGAN 20 TAHUN KEDEPAN:**

- Rumah akan direnovasi sebagai pusat training center
- Masjid akan ditambah fasilitas dan dimanfaatkan sebagai training center
- Sekolah direnovasi dan ada penambahan jumlah siswa
- Makam umum dipindahkan, makam kerabat keraton tetap dipertahankan
- Lahan tetap menjadi tempat parkir dan ada penambahan fasilitas lain
- Lahan tetap menjadi tempat parkir
- Rumah warga yang menjadi objek wisata direnovasi sehingga akan ada penambahan jumlah produksi

Bangunan baru seperti museum, tempat pertunjukan seni, dll akan ada penambahan jumlah pengunjung/wisatawan sekitar 4x lipat dari jumlah awal 200 orang

3.3 Analisa dan Konsep Site (Mikro)

3.3.1. Aalisa dan Konsep *Street Furniture*

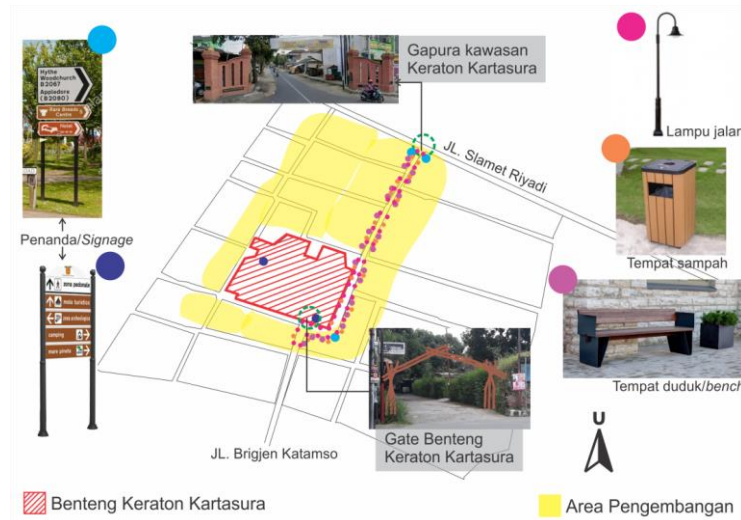
Analisa *street furniture* bertujuan untuk mengetahui komponen-komponen pelengkap kawasan dan menambahi yang belum tersedia di kawasan Keraton Kartasura dan area pengembangannya.

a. Analisa :

- Belum tersedia tempat duduk di sekitar pedestrian kawasan.
- Belum tersedia tempat sampah di beberapa titik pedestrian.
- Penanda/*signage* masih kurang.
- Lampu jalan masih kurang.

b. Konsep desain :

- Menyediakan tempat duduk di beberapa titik pedestrian.
- Menyediakan tempat sampah yang memadai di beberapa titik pedestrian.
- Menyediakan *signage* di beberapa titik guna menunjukkan arah parkir dan tempat wisata.
- Memasang lampu jalan di beberapa titik yang kurang penerangan.



Gambar 3. Konsep Street Furnitur

3.4 Analisa dan Konsep Ruang

3.4.1. Pengguna Ruang

Adapun pelaku kegiatan dalam pengembangan kawasan ex Keraton Kartasura, yaitu:

1. Pengelola

Sekumpulan orang yang bertanggung jawab dalam melaksanakan berbagai peraturan dan persiapan kelangsungan operasional kegiatan di kawasan ex Keraton Kartasura agar terkelola dengan baik.

2. Pegawai

Terdapat dua tipe pegawai di kawasan ex Keraton Kartasura yaitu pegawai biasa dan penjual toko maupun makanan.

3. Pengunjung

Orang-orang baik lokal maupun asing yang datang berkunjung dan melakukan aktivitas di dalam kawasan secara fungsional.

3.4.2. Besaran Ruang

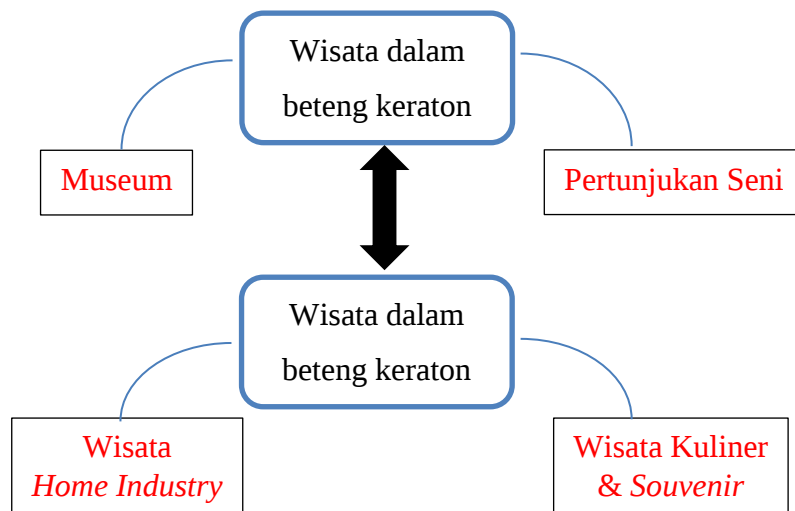
Untuk memperoleh rincian besaran masing-masing ruang dan perhitungannya menggunakan dasar pertimbangan yaitu jumlah pengunjung, Aktivitas, Peralatan, Standar ruang, Asumsi logis, *Flow* (sirkulasi). Standar yang digunakan untuk memperoleh perhitungan besaran masing-masing ruang yaitu bersumber dari Data Arsitek (Ernest Neufert).

Table 1 Total Luas Besaran Ruang

No.	Kegiatan	Total Besaran Ruang (m ²)
1	Penerimaan dan Pengelola	1.117,35
2	Museum	4.940,26
3	Pertokoan	531,7
	Kuliner	458,9
4	Pertunjukan Seni	1.322,88
5	Servis	377
6	Area Parkir	2.772
Total		11.520,09

3.5 Konsep Wisata Kreatif

Wisata kreatif adalah kegiatan wisata yang melibatkan pendatang untuk saling berinteraksi dan berhubungan secara emosional juga sosial sehingga mereka dapat belajar dan berinteraksi secara partisipatif dengan tempat, budaya, dan masyarakat lokal.



1. Museum

Suatu tempat yang di dalamnya memamerkan peninggalan-peninggalan kuno Keraton Kartasura yang masih tersisa (saat ini di museumkan di Keraton Surakarta).

2. Pertunjukan Seni

Suatu tempat yang digunakan untuk mempertontonkan pertunjukan tarian dan musik khas daerah Kartasura.



Gambar 4. Pengunjung/Wisatawan ikut menari

3. Kuliner

Sebuah resto yang menyuguhkan hidangan atau masakan khas daerah Kartasura dan terdapat *space* yang difungsikan untuk *training* memasak.



Gambar 5. Pengunjung/Wisatawan *training* memasak

4. Oleh-oleh

Sebuah toko yang menyediakan oleh-oleh khas daerah Kartasura dan terdapat *space* yang difungsikan untuk *training* membuat produk.



Gambar 6. Pengunjung/Wisatawan belajar membuat produk

5. *Home Industry* Kayu/Rotan

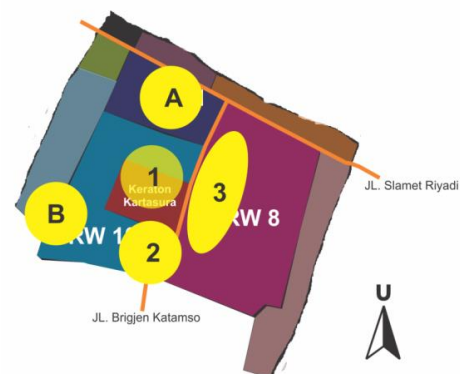
Memproduksi usaha kayu/rotan menjadi berbagai macam kerajinan dengan memanfaatkan rumah warga sebagai tempat produksi.

3.6 Analisa dan Konsep Massa Bangunan

Pola penataan kawasan pengembangan ini menggunakan pola grid menyebar di beberapa titik namun terarah. Pengunjung yang datang akan diarahkan menuju massa bangunan utama yaitu museum sejarah, kemudian keluar menuju pusat oleh-oleh, dan terakhir menuju pusat kuliner. Penyebaran massa satu dengan lainnya dihubungkan dengan jalur pedestrian sebagai jalur sirkulasi yang memperhatikan kenyamanan pengguna.

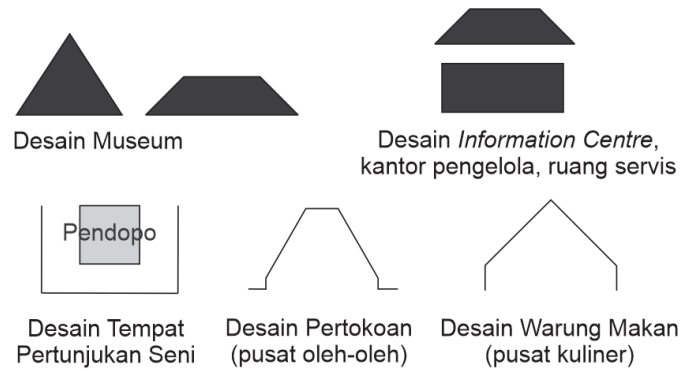
Keterangan:

- A : Area Parkir Bus
- B : Area Parkir Mobil Motor
- 1 : Bangunan utama (Museum Sejarah)
- 2 : Pusat souvenir dan oleh-oleh
- 3 : Pusat kuliner



Gambar 7. Konsep Tata Masa Kawasan Pengembangan Keraton Kartasura

Bentuk bangunan yang akan digunakan pada desain massa bangunan jamak yaitu menyesuaikan konsep sekitar kawasan Keraton Kartasura dipadukan dengan *style* modern.



3.7 Penerapan Konsep Arsitektural

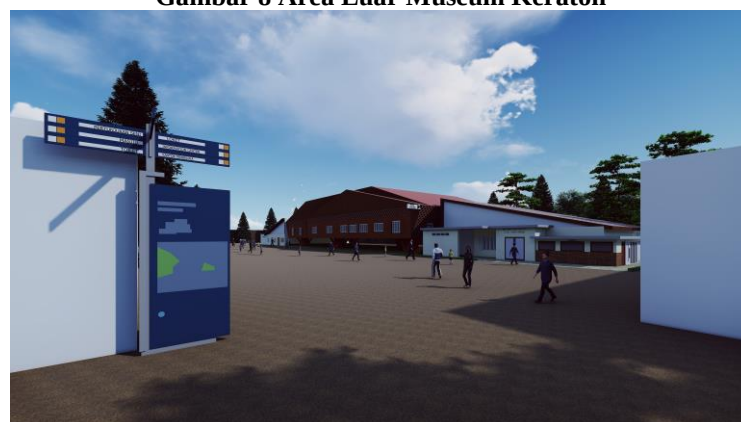
Pada perencanaan dan perancangan pengembangan kawasan Keraton Kartasura menggunakan **Konsep Pencampuran Arsitektur Tradisional dan Modern.**

Dasar pertimbangan pemilihan konsep ini yaitu penulis tidak ingin meninggalkan konsep tradisional yang sudah ada pada bangunan-bangunan peninggalan sejarah keraton dengan memadukan konsep yang modern sesuai perkembangan zaman saat ini.

3.7.1. Eksterior



Gambar 8 Area Luar Museum Keraton



Gambar 9 Area *Information Center*

3.7.2. Interior



Gambar 10 Area Dalam Museum Keraton



Gambar 11 Area *Training* Membuat Produk



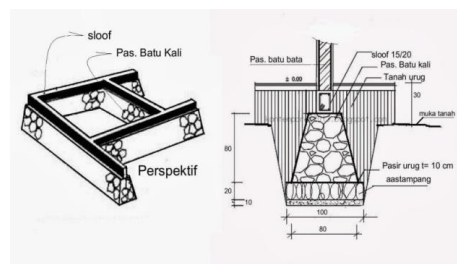
Gambar 12 Area Dalam Resto Keraton

3.8 Analisa dan Konsep Struktur Utilitas

3.8.1. Struktur

1. Substruktur (Struktur kaki/pondasi)

Sistem struktur pondasi yang digunakan pada perencanaan kawasan ini yaitu menggunakan sistem pondasi batu kali, karena massa bangunan di kawasan ini hanya berlantai tunggal.



Gambar 13. Pondasi batu kali

2. Struktur Tengah (Struktur badan/dinding)

Konstruksi dinding menggunakan bata merah untuk diekspos, kayu, dan bata ringan.

3. Superstruktur (Struktur atap)

Konstruksi atap menggunakan baja ringan dan kayu pada bangunan museum dan pendopo.

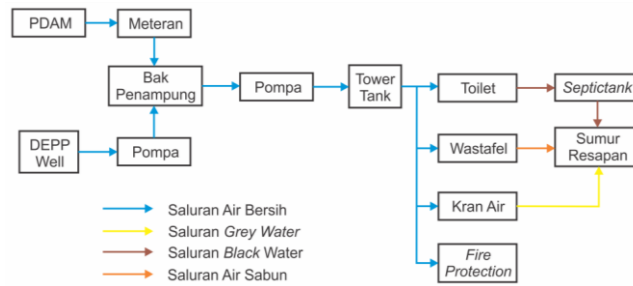
Table 2. Analisa dan Konsep Struktur Atap

Analisa	Konsep	Penempatan
Bangunan di kawasan keraton dan sekitarnya dominan menggunakan atap tradisional berkerangka kayu	Atap Kayu  Gambar 14. Atap Kayu Bangunan Tradisional	Museum dan Pendopo pertunjukan seni
Beberapa bangunan di kawasan keraton dan sekitarnya telah menggunakan atap modern berkerangka baja ringan	Atap Baja Ringan  Gambar 15. Atap Baja Ringan	- Pusat informasi - Pusat oleh-oleh - Pusat kuliner

3.8.2. Utilitas

1. Jaringan Sanitasi

Sumber air bersih berasal dari PDAM dan sumur bor/galian yang kemudian didistribusikan melalui pipa-pipa saluran. Untuk saluran pembuangan air kotor terdapat tiga pipa sehingga terjadi pemisahan air buangan. Pembuangan air kotor dari *grey water* dan air sabun langsung dialirkan ke sumur resapan (melalui dua pipa yang berbeda), sedangkan *black water* disalurkan ke dalam *septic tank* lalu ke sumur resapan.

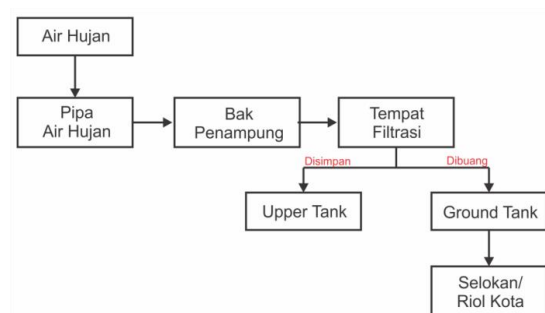


Gambar 16. Rencana Sistem Sanitasi

Konsep: Membuat selokan dan saluran air kawasan, menyediakan tempat resapan air kawasan, menyediakan tempat pembuangan *blackwater* kawasan.

2. Pengolahan Air Hujan (Sistem Drainase)

Pada perencanaan drainase kawasan ini, air hujan yang turun akan dimanfaatkan dan dibuang. Air hujan yang disimpan akan dialirkan ke pipa-pipa untuk diproses kemudian ditampung ke *upper tank* sedangkan air hujan yang dibuang setelah diproses akan dialirkan ke selokan (riol kota).

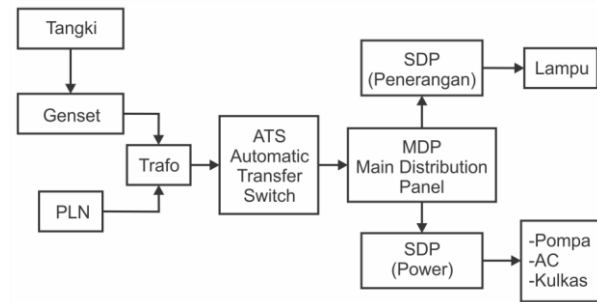


Gambar 17. Alur Drainase (Air Hujan)

Konsep: Membuat tempat penampungan air hujan di beberapa titik.

3. Jaringan Listrik

Jaringan listrik yang digunakan pada perencanaan bangunan pengembangan kawasan ini bersumber dari Perusahaan Listrik Negara (PLN) dan generator. Sistem penyaluran listrik dari sumber menuju bangunan kantor ini melalui jaringan bawah tanah. Berdasarkan pertimbangan, jaringan bawah tanah memiliki keuntungan dalam hal keindahan, tahan lama dan kehandalan pelayanannya, meskipun biaya mahal.



Gambar 18. Alur Jaringan Listrik

Konsep: Menambah jaringan listrik untuk bangunan baru, menyediakan genset dan komponen pendukungnya.

4. PENUTUP

Berdasarkan pembahasan yang telah dijelaskan di atas, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

4.1 Penerapan Konsep Wisata Kreatif

Konsep wisata kreatif yang diterapkan pada pengembangan kawasan Keraton Kartasura ini yaitu melalui museum yang dikonsep sebagai sarana edukasi, resto yang terdapat *space* untuk *training* memasak bagi pengunjung/wisatawan, toko oleh-oleh yang juga terdapat *space* untuk *training* membuat produk khas Kartasura, serta *home industry* rotan/kayu yang memanfaatkan rumah asli warga sebagai wisata edukasi kerajinan.

4.2 Penerapan Konsep Arsitektur Tradisional Modern

Konsep arsitektur tradisional modern yang diterapkan pada pengembangan kawasan Keraton Kartasura ini yaitu melalui bentuk bangunan bermassa jamak yang menyerupai bentuk bangunan lama di kawasan sekitar dengan sedikit penambahan kesan modern, bahan/material bangunan yang digunakan pun memiliki kesan alami, tidak berlebihan, dan tidak menonjolkan antara konsep tradisional atau modern.

DAFTAR PUSTAKA

Dharma, & Meyga. (2014). PELESTARIAN KAWASAN TANJUNG PURA SEBAGAI ASET WISATA DI KABUPATEN LANGKAT.

Hermantoro, H. (2011). *CREATIVE-BASED TOURISM dari wisata rekreatif menuju wisata kreatif*. Jawa Barat: Penerbit Aditri.

ICOMOS Australia, The Burra Charter: The Australia ICOMOS charter for places of cultural significance 1999 (Australia: Australia ICOMOS, 2000)
Ifa, A. N. dkk. (2016, April). EXECUTIVE SUMMARY ANALISIS KOTA KARTASURA, SUKOHARJO.

Lampah, L. (2017). Kartasoera Sebelum Soerakarta. Hal : 4-7.
Oka A, Y. (1996). *Pengantar Ilmu Pariwisata*. Bandung: Angkasa.

Ooi, Can-Seng (2006). "Tourism and the Creative Economy in Singapore"

Pendit, N. S. (2003). *Ilmu Pariwisata Sebuah Pengantar Perdana*. Jakarta: PT. Pradnya Paramitha.

Perda Kabupaten Sukoharjo Nomor 2 tahun 2005 tentang RUTRK Kecamatan Kartasura, BAB VII Rencana Tata Bangunan

Perda Kabupaten Sukoharjo Nomor 1 tahun 2018, tentang Perubahan Atas Peraturan Daerah Kabupaten Sukoharjo Nomer 14 Tahun 2011 tentang Rencana Pola Ruang Wilayah Kabupaten tahun 2011-2031

Surat Keputusan Departemen Pariwisata, Pos, dan Telekomunikasi No.KM 98/PW:102/MPPT-87 Tentang Objek Wisata

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2009 Tentang Kepariwisata

Undang-Undang Republik Indonesia Nomer 11 Tahun 2010 Tentang Cagar Budaya