

Redesain Taman Sriwedari Kota Surakarta (Studi Kasus Segaran)

Neisyarani Fauzia Ami¹, Chairil Budiarto Amiuza², Abraham Mohammad Ridjal²

¹Mahasiswa Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Brawijaya

²Dosen Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Brawijaya
Jalan MT. Haryono167 Malang, 65145, Jawa Timur, Indonesia
Alamat Email penulis: neisyaranifauzia@gmail.com

ABSTRAK

Taman Sriwedari merupakan taman yang mewadahi kegiatan seni budaya sekaligus melestarikan sejarah (Bangunan Cagar Budaya) di dalamnya. Dalam Peraturan Daerah Kota Surakarta Nomor 1 Tahun 2012 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surakarta Tahun 2011–2031, Taman Sriwedari termasuk dalam Kawasan Cagar Budaya dan Ruang Terbuka Hijau. Di dalam kawasan Taman Sriwedari terdapat beberapa bangunan cagar budaya, antara lain: Museum Radya Pustaka, Gedung Wayang Orang, Stadion Sriwedari, dan Segaran. Di antara fasilitas- fasilitas tersebut, Segaran menjadi satu-satunya fasilitas yang tidak beroperasi lagi karena tidak ada perbaikan maupun pengembangan fasilitas. Evaluasi Purna Huni dilakukan untuk mengevaluasi kelayakan kondisi *eksisting* Segaran Taman Sriwedari berdasarkan observasi langsung pada objek dan menggunakan Metode EPH investigatif, yaitu penilaian berdasarkan literatur yang berkaitan dengan Segaran Taman Sriwedari. Tujuan evaluasi adalah untuk mendapatkan kriteria yang tepat dalam proses redesign Segaran agar dapat berfungsi kembali secara optimal seperti pada awal didirikan, sekaligus dapat melestarikan sejarah budaya sebagai identitas pada Taman Sriwedari.

Kata kunci: bangunan cagar budaya, taman budaya, evaluasi purna huni

ABSTRACT

Sriwedari is a park that accommodates cultural events as well as preserves the history (Heritages Building) in it. In Surakarta Regulation No. 1 Year 2012 on Surakarta Spatial Planning Year 2011-2031, Sriwedari Park belongs to heritage regions and green open spaces area. In Sriwedari Park, there are some heritages buildings among them, they are: Radya Pustaka Museum, Wayang Orang Building, Sriwedari Stadium, and Segaran. Among the facilities, Segaran is the only facility that is no longer operating because there is no improvement or development in facilities. Post Occupancy Evaluation was performed to evaluate the feasibility of existing conditions in Segaran based on direct observation on the object and also use POE Investigation method, which is an assessment based on literatures related to Segaran Sriwedari Park. The purpose of this evaluation is to get the appropriate criteria in the process of redesigning Segaran in order to continue to work optimally just like the beginning of its establishment as well as to preserve the cultural history of culture as an identity of Sriwedari Park.

Keywords: heritage building, cultural park, post occupancy evaluation

1. Pendahuluan

Taman Sriwedari merupakan taman di tengah kota yang memiliki kaitan erat dengan Keraton Kasunanan Surakarta. Taman ini digagas oleh Sultan Pakubuwana X dan dirancang oleh Patih dalem Raden Sasradiningrat. Pada awalnya, Taman Sriwedari merupakan tempat peristirahatan khusus bagi keluarga istana, masyarakat pada masa

itu menyebutnya *Kebon Rojo* atau kebun milik raja. Namun dalam perkembangannya, Taman Sriwedari dibuka untuk masyarakat umum. Di taman ini terdapat beberapa bangunan dari jaman kejayaan keraton yang masih bertahan hingga kini, salah satunya adalah Segaran.

Segaran atau segara anakan yang berarti "laut mini" ini menjadi perlambang laut dengan pendopo joglo sebagai perlambang gunung di Taman Sriwedari dalam kepercayaan masyarakat Jawa. Awalnya, Segaran merupakan kolam bundar dipenuhi teratai dan kayu apu berpagar tembok di sekeliling kolam sebagai tempat untuk melepas lelah sambil melihat panggung hiburan yang berada di tengah pulau. Pengunjung dapat menikmati dari sekeliling Segaran atau mendekati panggung melewati jembatan lengkung. Setiap malam ke-21 bulan ramadhan, terdapat pertunjukan gamelan yang dibunyikan untuk mengiringi suara sinden. Di pulau tengah Segaran ini terletak pusat (*tlacer*) sebagai salah satu alternatif terpilihnya Desa Kadipala (lokasi Taman Sriwedari saat ini) untuk lokasi Keraton Surakarta. Air di Segaran pada masa lalu jernih dan dalam sehingga dijadikan tempat wisata air (perahu) bagi masyarakat.

Saat ini, Segaran menjadi satu-satunya cagar budaya pada Taman Sriwedari yang tidak beroperasi lagi. Dapat dilihat dari *Kupel Segaran* yang kini tidak difungsikan, wisata perahu yang terbengkalai, kolam Segaran hanya digunakan untuk memancing dan adanya bangunan resto boga di tengah Segaran yang kurang sesuai dengan area cagar budaya. Evaluasi Purna Huni diharapkan dapat menjadi langkah tepat untuk mengetahui kelayakan fasilitas-fasilitas *eksisting* pada Segaran Taman Sriwedari dan dapat mengembalikan fungsi segaran seperti awal didirikan.

2. Metode

2.1 Bahan

1. Studi lapangan: mengadakan observasi langsung pada tapak untuk mendapatkan data-data mengenai kondisi *eksisting* tapak dan sekitarnya dilengkapi dengan dokumentasi berupa foto. Tujuan studi lapangan antara lain: mengetahui dan memperoleh kondisi fisik tapak dan sekitar (Taman Sriwedari), kondisi bangunan pada objek studi (Segaran) beserta pengembangannya dan mengetahui aktivitas yang dilakukan pengunjung maupun masyarakat daerah sekitar.
2. Studi literatur: mengumpulkan data-data yang terkait dengan objek rancangan, meliputi buku, jurnal ilmiah, serta media internet yang bertujuan untuk mendapatkan data-data mengenai Peraturan Pemerintah Kota Solo terkait dengan lokasi tapak, mendapatkan teori dan standar/kriteria yang digunakan, dalam hal ini adalah teori redesain dan unsurnya, teori Evaluasi Purna Huni, teori dan standar taman wisata budaya dan mendapatkan informasi mengenai sejarah, budaya, dan arsitektural pada Taman Sriwedari, dalam hal ini penggambaran dalam serat *Babad Sala* dan *Babad Sriwedari* sebagai acuan utama dalam proses rancangan Segaran agar dapat kembali diminati masyarakat untuk berekreasi seperti dahulu sekaligus melestarikan bangunan cagar budaya di dalamnya (*Kupel Segaran*).

2.2 Metode

Menggunakan metode Evaluasi Purna Huni, pengolahan data menggunakan tahapan dalam pelaksanaan EPH, yaitu merumuskan temuan (identifikasi), analisis, dan menyusun rekomendasi evaluasi (sintesis), dengan rincian sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi kondisi *eksisting* tapak yang meliputi: sejarah Taman Sriwedari, fungsi dan fasilitas *eksisting*, penggunaan lahan, sirkulasi tapak, *view* tapak, dan ruang terbuka untuk digunakan sebagai dasar dalam menganalisis tapak kemudian identifikasi lebih lanjut ditekankan pada Segaran Taman Sriwedari sebagai objek utama studi.
2. Dalam Evaluasi Purna Huni, terdapat tiga aspek yang dianalisis, antara lain:
 - a. Aspek Perilaku, yaitu menganalisis aktivitas pengunjung Segaran pada masa lalu dan saat ini.
 - b. Aspek Fungsional, yaitu menganalisis fungsi Segaran saat ini dan menjadikan fungsi pada awal didirikan sebagai acuan jika hasil analisis tidak sesuai dengan kebutuhan.
 - c. Aspek Teknis, yaitu menganalisis dimensi dan tampilan Segaran dan *Kupel Segaran* yang disesuaikan dengan fungsi awal yang diwadahi dan sejarah dari bangunan tersebut.

Aspek – aspek tersebut dianalisis dengan menggunakan metode investigatif, yaitu observasi langsung ke lapangan dan studi literatur yang berkaitan dengan Segaran Taman Sriwedari (*Babad Sala* dan *Babad Sriwedari*)

3. Sintesis merupakan hasil dari analisis yang telah dilakukan sebelumnya untuk menjadi acuan dalam redesain tapak dan Segaran dengan mempertimbangkan faktor-faktor yang mempengaruhi karakter tapak untuk menghindari rancangan yang tidak sesuai terhadap tapak.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Identifikasi Segaran



Gambar 1. Lokasi Segaran pada Taman Sriwedari
(Sumber: Google Earth, 2016)

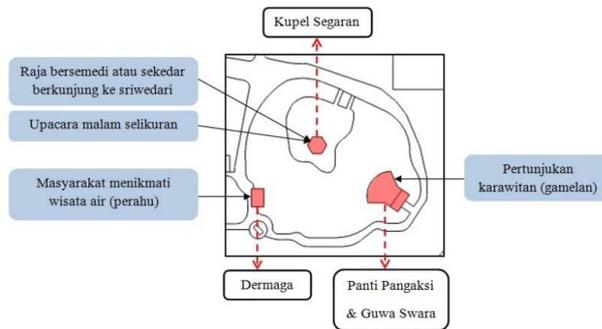
Pada kondisi *eksisting* Segaran, *panti pangaksi* dan *guwa swara* dihilangkan dan pulau di tengah segaran diperluas untuk dijadikan area komersial (resto boga). Kolam Segaran saat ini hanya digunakan untuk memancing, awalnya terdapat fasilitas wisata air (perahu), namun sudah tidak berfungsi disebabkan oleh berkurangnya kedalaman Segaran (pendangkalan) karena adanya limbah. *Kupel Segaran* tetap dipertahankan dengan tetap diletakkan di tempat tinggi yang menyimbolkan kesakralan bangunan, meskipun kini tidak lagi difungsikan sebagai tempat upacara malam *Selikuran*.

3.2 Analisis Evaluasi Purna Huni Segaran

3.2.1 Aspek Perilaku

a. Kondisi Masa Lalu

Kegiatan di Segaran pada masa lalu, yaitu pengunjung berwisata perahu, bersantai di sekitar Segaran sambil menikmati pertunjukan karawitan (gamelan dan sinden), dan merayakan malam *Selikuran* (maleman sriwedari).



Gambar 2. Segaran tempo dulu
(Sumber: Bappeda Surakarta, 2012)

b. Kondisi Saat Kini

Kegiatan di Segaran saat ini, yaitu pengunjung datang untuk sekedar duduk dan memancing, menikmati kuliner di resto boga yang berada di tengah Pulau Segaran, sedangkan acara malam *Selikuran* telah dipindah ke Masjid Agung, pertunjukan karawitan dan wisata perahu sudah tidak beroperasi.

c. Analisis

Tabel 1. Analisis Perilaku pada Segaran

Analisis aktivitas eksisting	Tanggapan
<p>Kurangnya aktivitas pengunjung pada Segaran sehingga tidak seoptimal pada masa lalu karena banyak fungsi yang sudah tidak beroperasi lagi.</p>	<p>Aktivitas di Segaran dioptimalkan kembali melalui penambahan fasilitas hiburan (panggung seni dan wisata perahu).</p>
<p>Aktivitas di Segaran tidak didukung dengan pepohonan dan tidak ada tempat duduk khusus di area ini membuat pengguna fasilitas ini kurang nyaman.</p>	<p>Perlu penghijauan di area Segaran dan penambahan fasilitas tempat duduk / istirahat sejenis (gazebo)</p>

(Sumber: Hasil analisis, 2016)

3.2.2 Aspek Fungsional

a. Kondisi Masa Lalu

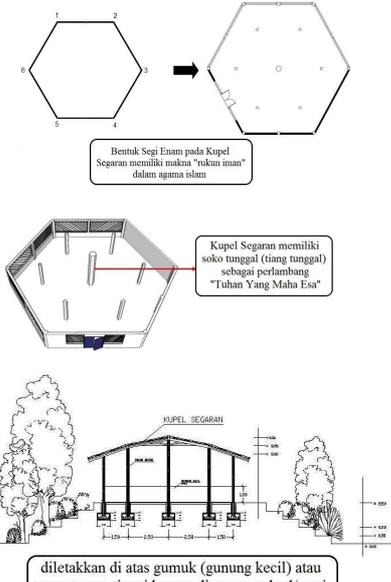
Kolam Segaran berfungsi sebagai simbol lautan pada Taman Sriwedari, penyejuk udara alami, tempat biota air dan wisata perahu, serta sebagai media penghantar bunyi/ suara alami pada pertunjukan seni karawitan. *Kupel Segaran* dijadikan sebagai *tlacer* (pusat) dari Taman sriwedari yang berfungsi sebagai tempat raja dan malam *Selikuran* (sakral) dan terdapat panggung untuk tempat pertunjukan seni budaya dan *guwa swara* yang berada dibawahnya digunakan sebagai tempat menyimpan gamelan (hiburan).

b. Kondisi Saat Kini

Fasilitas yang ada pada Segaran antara lain kolam Segaran yang berfungsi sebagai kolam pemancingan bagi masyarakat. *Kupel Segaran* dan dermaga perahu yang bangunannya masih ada, namun sudah tidak difungsikan. Resto boga sebagai tempat makan eksklusif.

c. Analisis

Tabel 2. Analisis Fungsional pada Segaran

Analisis fasilitas <i>eksisting</i>		Tanggapan
<p>- Kolam Segaran: Kondisi air kolam Segaran saat ini keruh dan mengalami pendangkalan karena limbah sehingga mengurangi kesakralan dan keindahan Segaran.</p>		<p>Mempertahankan bentuk dan luas namun kualitas air kolam diperbaiki sesuai standar kolam.</p>
<p>- Dermaga Perahu: Bangunan yang mewadahi fasilitas wisata perahu sudah tidak berfungsi lagi karena kolam Segaran saat ini tidak menunjang wisata perahu</p>		<p>Fungsi wisata prahu dikembalikan dengan memperbaiki bangunan dermaga.</p>
<p>- Resto Boga: Merupakan fasilitas baru yang berada di tengah pulau tepat di samping <i>kupel</i> Segaran sehingga mengurangi kesakralan <i>kupel</i>.</p>		<p>Resto Boga perlu dipindah dari area Segaran untuk mengembalikan kesakralan pulau.</p>
<p>- <i>Kupel Segaran</i>: Bangunan yang mewadahi upacara malam <i>Selikuran</i> di masa lalu dianggap sakral terlihat dari segi arsitekturalnya sehingga perlu dipertahankan.</p>	 <p>Bentuk Segi Enam pada Kupel Segaran memiliki makna "sakru miara" dalam agama Islam.</p> <p>Kupel Segaran memiliki soklo tunggal (tiang tunggal) sebagai perambang "Tuhan Yang Maha Esa"</p> <p>diletakkan di atas gumuk (gunung kecil) atau tempat yang tinggi karena dianggap sakral/ suci</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk segi enam dengan saka tunggal dan letak kupel Segaran di atas bukit dipertahankan 2. Perlu adanya perbaikan pada kupel Segaran sehingga dapat difungsikan kembali 3. Fungsi pertunjukan seni karawitan dikembalikan, disesuaikan dengan gambaran tempo dulu dari literatur.

(Sumber: Hasil analisis, 2016)

3.2.3 Aspek Teknis

a. Kondisi Masa Lalu

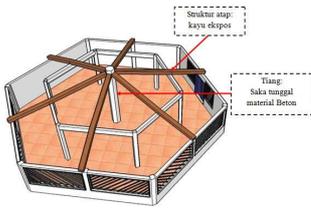
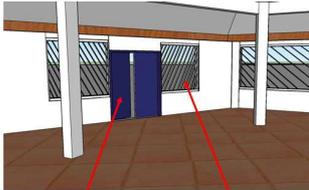
Kolam Segaran digunakan untuk wisata air (perahu) dan dipenuhi dengan tumbuhan air (teratai dan kayu apu) dan hewan air, dan terdapat jembatan lengkung sebagai penghubung ke Pulau Segaran. Di tengah kolam terdapat *punthuk* (pulau) yang diberi bangunan bertembok melingkar (segi enam) dengan hiasan kaca berwarna-warni (kaca patri) dan diberi ukir-ukiran (ornamen kayu).

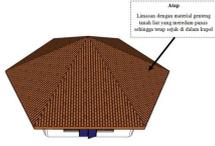
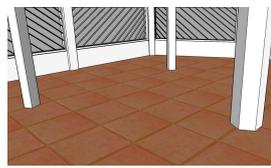
b. Kondisi Saat Kini

Kolam Segaran memiliki luas 5107 meter persegi dan kedalaman 2 meter, serta jembatan lengkung. Di tengah Pulau Segaran, masih terdapat *Kupel Segaran*, yaitu bangunan segi enam dengan kondisi tiang beton saka tunggal dan rangka atap kayu ekspos, pintu berbahan kayu polos dengan finishing cat berwarna biru, jendela berupa teralis besi dengan ornamen hewan. Dinding bata dengan ketinggian 1 meter dan lantai dengan material keramik.

c. Analisis

Tabel 3. Analisis Teknis pada Segaran

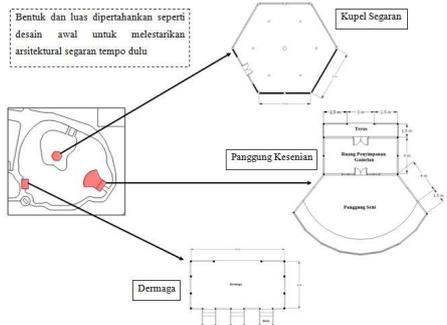
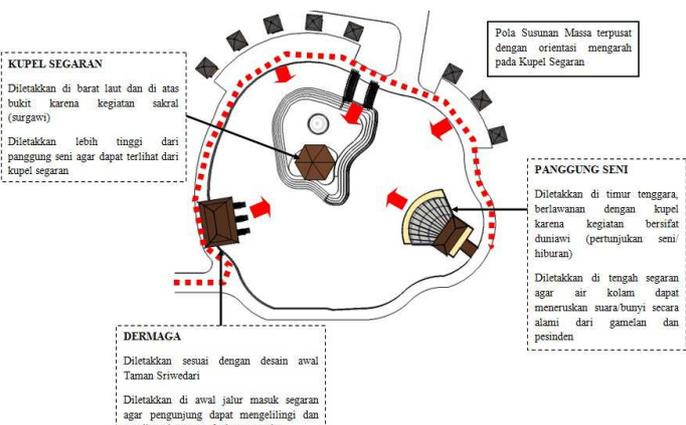
Kolam Segaran		
Kondisi <i>eksisting</i>	Analisis	Tanggapan
a. Luas Segaran: 5107 m ² b. Kedalaman Kolam: 2 m c. Jembatan lengkung	Segaran merupakan area yang dikonservasi oleh pemerintah karena memiliki nilai sejarah. Jembatan berbentuk lengkung agar perahu dapat melewati bagian bawah jembatan	1. Luas dan kedalaman Segaran dipertahankan karena merupakan area konservasi. 2. Jembatan lengkung dipertahankan
<i>Kupel Segaran</i>		
Kondisi <i>eksisting</i>	Analisis	Tanggapan
1. Struktur <i>eksisting</i> : Tiang beton saka tunggal dan rangka atap kayu ekspos 	Tiang beton saka tunggal menjadi ciri khas dari bangunan 	Bentuk kupel Segaran (segi enam) dan struktur (saka tunggal, rangka atap kayu ekspos) dipertahankan.
1. Bukaan: - Pintu berbahan kayu polos dengan <i>finishing</i> cat berwarna biru - Jendela berupa teralis besi dengan ornamen hewan. 	- Pintu kayu polos kurang merepresentasikan kegiatan yang diwadahi. - Jendela teralis besi kurang merepresentasikan kegiatan yang diwadahi 	Bukaan (pintu dan jendela) didesain ulang sesuai dengan desain di masa lalu yang digambarkan pada literatur (bangunan dengan hiasan ukiran dan kaca warna warni) karena lebih sesuai dengan fungsi yang akan dikembalikan (malam selikuran)

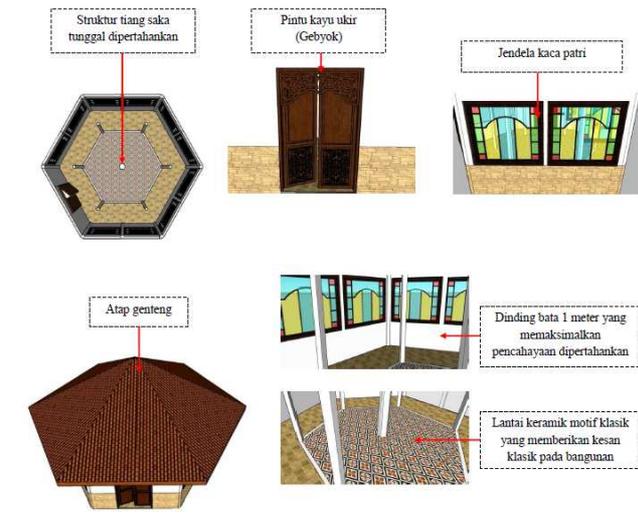
<p>2. Bidang Pelingkup:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Atap: genteng berbahan tanah - Dinding: bata dengan ketinggian 1 m - Lantai: material keramik warna merah bata 	<ul style="list-style-type: none"> - Bentuk dan material atap dipertahankan  <ul style="list-style-type: none"> - Dinding dengan tinggi hanya 1 m memberikan bukaan yang cukup agar terkesan luas dan terbuka dipertahankan. - Motif lantai kurang merepresentasikan kegiatan yang diwadahi yaitu upacara malam selikuran dan karawitan (duduk di lantai) sehingga perlu perubahan motif lantai. 	<p>Bidang pelingkup yang meliputi dinding dan atap dipertahankan, lantai perlu didesain ulang.</p>
--	--	--

(Sumber: Hasil analisis, 2016)

3.3 Sintesis dan Konsep Redesain Segaran

Tabel 4. Konsep Desain Segaran

Unsur Bangun	Konsep Desain
<p>Fungsi: Segaran termasuk ke dalam zona olah rasa, sehingga fungsi berkaitan dengan kegiatan rekreasi dan relaksasi.</p>	
<p>Ruang: Aktivitas di Segaran dioptimalkan kembali melalui pengembalian fungsi kupel Segaran dan penambahan fasilitas hiburan (panggung seni dan wisata perahu).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Kupel Segaran</i>: Bentuk bangunan dipertahankan 2. Panggung Kesenian: Sebagai bentuk pengembalian fungsi <i>panti pangaksi</i> dan <i>guwa swar</i>. 3. Dermaga: Bentuk dermaga dikembalikan seperti semula 	
<p>Geometri:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Resto boga perlu dipindah agar mengembalikan kesakralan pulau 2. Mempertahankan letak <i>Kupel Segaran</i> di tengah Pulau Segaran diatas bukit dan dijadikan sebagai pusat orientasi massa sekitar (<i>tlacer</i>) 3. Fungsi pertunjukan seni karawitan dan wisata perahu dikembalikan disesuaikan dengan gambaran tempo dulu dari literatur. 	 <p>KUPEL SEGARAN Diletakkan di barat laut dan di atas bukit karena kegiatan sakral (surgawi) Diletakkan lebih tinggi dari panggung seni agar dapat terlihat dari kupel segaran</p> <p>DERMAGA Diletakkan sesuai dengan desain awal Taman Srivedari Diletakkan di awal jalur masuk segaran agar pengunjung dapat mengelilingi dan menikmati segaran dari atas perahu</p> <p>PANGGUNG SENI Diletakkan di timur tenggara, berlawanan dengan kupel karena kegiatan bersifat duniawi (pertunjukan seni/hiburan) Diletakkan di tengah segaran agar air kolam dapat meneruskan suara bunyi secara alami dari gamelan dan pesinden</p> <p>Pola Susunan Massa terpusat dengan orientasi mengarah pada Kupel Segaran.</p>

<p>Tautan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pulau Segaran dibuat lapang sebagai penunjang acara malam selikuran (tempat masyarakat berebut nasi tumpeng) 2. Diperlukan penghijauan pada Segaran (penambahan vegetasi) 3. Penambahan fasilitas tempat duduk di area Segaran (gazebo). 4. Diperlukan perbaikan kolam Segaran 5. Jembatan berbentuk lengkung dipertahankan 6. Sisi timur pulau dibuat turap tanah sebagai penguat struktur tanah sekaligus sebagai tribun penonton yang ingin menikmati pertunjukan karawitan 	<p style="text-align: center;">Turap Segaran</p> <p>Selain berfungsi sebagai penguat struktur, juga berfungsi sebagai tribun penonton untuk menyaksikan pertunjukan gamelan dari seberang kolam, atau sekedar untuk tempat duduk-duduk.</p>  <p style="text-align: center;">Jembatan lengkung</p> <p>Dibuat seperti yang dijelaskan di babad Sriwedari, jembatan melengkung untuk mempermudah segaran sekaligus memberikan akses untuk perahu lewat di bawahnya</p>  <p style="text-align: center;">Gazebo</p> <p>Sebagai tempat untuk pengunjung beristirahat/berteduh menikmati suasana di segaran sambil mendengarkan alunan gamelan</p>  <p style="text-align: center;">Vegetasi</p> <p>Untuk membatasi pandangan dari luar, penyejuk udara alami dan mengurangi kebisingan dari area di sekeliling segaran, agar suara sinden dan bunyi gamelan terdengar jelas.</p>  <p style="text-align: center;">Kolam Segaran</p> <p>Selain berfungsi sebagai habitat biota air, juga berfungsi sebagai sarana untuk menyejukan udara secara alami, meneruskan suara/bunyi di ruang terbuka, serta menjadi tempat wisata air (perahu).</p> 
<p>Pelingkup:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk <i>Kupel Segaran</i> (segi enam) dan struktur (saka tunggal, rangka atap kayu ekspos) dipertahankan. 2. Bukaan (pintu dan jendela) didesain ulang sesuai dengan desain di masa lalu yang digambarkan pada literatur karena lebih sesuai dengan fungsi yang akan dikembalikan (malam selikuran) 3. Bidang pelingkup yang meliputi dinding dan atap dipertahankan, lantai perlu didesain ulang. 	 <p>Struktur tiang saka tunggal dipertahankan</p> <p>Pintu kayu ukir (Gebyok)</p> <p>Jendela kaca patri</p> <p>Atap genteng</p> <p>Dinding bata 1 meter yang memaksimalkan pencahayaan dipertahankan</p> <p>Lantai keramik motif klasik yang memberikan kesan klasik pada bangunan</p>

(Sumber: Hasil analisis, 2016)

4. Kesimpulan

Dari Evaluasi Purna Huni tersebut, didapat hasil analisis yang digunakan sebagai acuan untuk meredesain, yaitu:

1. Aspek Perilaku: Segi kenyamanan pengguna fasilitas *eksisting* Taman Sriwedari belum optimal terlihat dari Segaran yang sepi pengunjung dan belum tersedianya fasilitas yang dapat menarik pengunjung pada area Segaran sehingga perlu adanya penambahan fungsi.
2. Aspek Fungsional: Terdapat bangunan historis (*Kupel Segaran*) yang tidak beroperasi lagi sehingga perlu adanya perbaikan untuk memberdayakan bangunan kembali. Terdapat bangunan yang tidak sesuai dengan nilai historis (*resto boga*) sehingga perlu adanya peralihan fungsi yang lebih sesuai dengan sejarah dan

peraturan pemerintah. Sertaterdapat bangunan yang dahulu digunakan sebagai dermaga dari wisata perahu yang kini tidak difungsikan sehingga perlu perbaikan.

3. Aspek Teknis: Fasilitas *eksisting* (Kolam Segaran dan *Kupel Segaran*) sudah tidak layak sehingga perlu dievaluasi kembali dengan membandingkan kondisi awal Segaran dan saat ini.

Dari hasil analisis EPH tersebut dapat disimpulkan bahwa kondisi Segaran saat ini belum memenuhi kebutuhan pengunjung dan aktivitas yang diwadahi sehingga perlu adanya perbaikan dan penambahan fasilitas Segaran. Konsep rancangan menggunakan sintesis EPH sebagai acuan dengan variabel tata atur unsur bangun. Redesain Taman Sriwedari Kota Surakarta (studi kasus Segaran) ini diharapkan dapat mengembalikan Taman Sriwedari sebagai taman wisata yang diminati masyarakat (tempat olah raga, olah pikir, dan olah rasa) sekaligus tetap melestarikan nilai sejarah dan budaya didalamnya.

Daftar Pustaka

- Martokusumo, Widjaja. 2005. *Konservasi Lingkungan Perkotaan*. Bandung: Departemen Arsitektur ITB.
- Peraturan Daerah Kota Surakarta Nomor 1 Tahun 2012 Tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Surakarta Tahun 2011 – 2031.
- Sadli, Ali. 2005. *Makna Kebersamaan Dalam Prosesi Malam Selikuran*. Surakarta. Jurnal Kalimatun Sawa', Vol. 03, No. 01.
- Sujatmiko Wahyu. 2005. *Solo Masa Depan Adalah Solo Masa Lalu*. Penataan ruang - Departemen Pekerjaan Umum
- White, Edward T. 1986. *Ordering systems: an introduction to architectural design* (terjemahan). Bandung: ITB.
- Yasaharjana, 1856 – 1926. *Babad Sriwedari terjemahan Indonesia*. Surakarta: Pengecapan Tuan Liem Gwan Bie.