

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini memuat (1) Tinjauan Umum Proyek, (2) Tinjauan Tematik / Penekanan Desain, (3) Studi Banding, dan (4) Landasan Teoritis.

2.1. Tinjauan Umum Proyek

2.1.1. Definisi proyek

Wisata religi merupakan bentuk perjalanan wisata yang memiliki keterkaitan erat dengan nilai-nilai keagamaan dan pemenuhan kebutuhan spiritual. Menurut Maulani (2024), wisata religi didefinisikan sebagai perjalanan yang ditempuh dengan adanya dorongan agama serta religius untuk kepuasan rohani. Di Indonesia, pemahaman masyarakat tentang wisata religi juga berkembang tidak hanya sebatas kunjungan ke makam tokoh agama, tetapi juga mencakup destinasi seperti tempat wisata yang menampilkan ayat-ayat suci dalam bentuk monumental yang dapat memenuhi kebutuhan batin dan memperkuat keimanan (Muryono, 2017). Definisi serupa dikemukakan dalam publikasi Kementerian Agama RI yang menyatakan bahwa wisata religi atau wisata rohani merupakan perkembangan dari tradisi ziarah yang awalnya berkonotasi mengunjungi kuburan, namun kini meluas menjadi kegiatan mengunjungi tempat-tempat yang memiliki keistimewaan seperti makam para wali, masjid bersejarah, pesantren, hingga keraton, yang di dalamnya telah mengandung unsur ekonomi, sosial, dan budaya (Shohib, 2011).

Dalam perspektif internasional, *religious tourism* dimaknai sebagai bentuk pariwisata di mana seseorang dari keyakinan tertentu melakukan perjalanan untuk mengunjungi tempat-tempat yang memiliki signifikansi religius dalam agamanya (Olsen, 2018). Sementara itu, dalam konteks yang lebih luas, Okonkwo (2015) menjelaskan bahwa wisata religi mencakup berbagai aspek industri perjalanan mulai dari ziarah, perjalanan misi, liburan persaudaraan, hingga kunjungan ke tempat-tempat atraksi religius, yang dilakukan secara individu maupun berkelompok untuk tujuan berbagai keyakinan, mencari inspirasi, dan menyaksikan peristiwa-peristiwa keagamaan. Saifudin (2018) menambahkan bahwa wisata religi bukan sekadar bersenang-senang dan mencari hiburan, melainkan yang lebih penting adalah memperluas wawasan untuk menyaksikan ayat-ayat

kebesaran Tuhan, di mana kegiatan ziarah memiliki makna psikologis bagi para peziarah ketika mengalami kegundahan, usai berziarah mereka merasakan pencerahan, semakin dekat dengan Tuhan, dan lebih optimis menjalani kehidupan.

Konsep wisata edu-religi merupakan perpaduan antara wisata pendidikan (*edutourism*) dan wisata religi (*religious tourism*) yang mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan dengan pengalaman pembelajaran. Rozi dan Poernamasari (2023) mendefinisikan *edutourism* sebagai program di mana peserta melakukan kunjungan wisata ke suatu tempat untuk mendapatkan pembelajaran langsung dari lokasi yang dikunjungi. Ketika konsep ini dipadukan dengan nilai-nilai religi, maka wisata edu-religi menjadi sebuah bentuk perjalanan yang tidak hanya bertujuan untuk berziarah atau mengunjungi tempat-tempat suci, tetapi juga untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman mendalam tentang aspek keagamaan, sejarah, dan budaya yang terkait dengan lokasi tersebut.

Nilai edukasi dalam wisata religi menurut Maulidiyah (2022) mencakup beberapa aspek penting, antara lain mengenal sejarah tokoh melalui kunjungan ke makam atau situs bersejarah, berinteraksi secara sosial dan mengenal budaya suatu masyarakat, serta media untuk berpikir dan berdzikir yang memfasilitasi perenungan dan kontemplasi spiritual. Dalam konteks yang lebih integratif, Nugroho dan Anam (2023) mengembangkan konsep *eco-religious edu-tourism* yang mengintegrasikan tiga dimensi utama: *religious enrichment* (pengayaan nilai keagamaan), *tourism development* (pengembangan pariwisata), dan *environmental sustainability* (keberlanjutan lingkungan). Model ini menunjukkan bahwa wisata edu-religi tidak hanya berfokus pada aspek spiritual semata, tetapi juga mencakup pengelolaan destinasi yang berkelanjutan dan pemberdayaan masyarakat lokal.

Sementara itu, Abreu dan Sousa (2025) dalam studi tentang *Schoenstatt Shrine* menemukan bahwa ziarah ke tempat suci dapat menjadi pengalaman multidimensional yang mengintegrasikan *spiritual formation* (pembentukan spiritual), *emotional healing* (penyembuhan emosional), dan *relational learning* (pembelajaran relasional). Temuan ini menegaskan bahwa ruang sakral tidak hanya berfungsi sebagai pusat spiritual tetapi juga

sebagai ruang pedagogis di mana pengunjung dapat mengalami transformasi pribadi melalui pembelajaran berbasis tempat (*place-based education*) yang mencakup dimensi lingkungan, simbolis, dan kontemplatif.

2.1.2. Sejarah dan perkembangan proyek

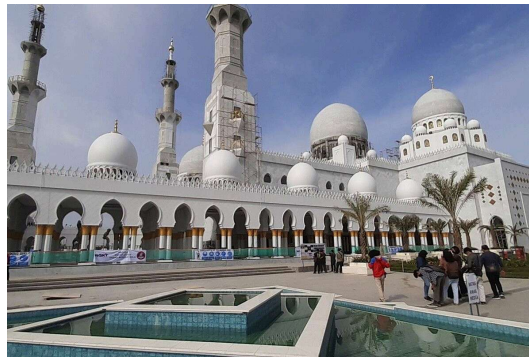
a. Perkembangan wisata religi di Indonesia

Menurut kajian yang dilakukan oleh seorang akademisi dari *Heidelberg University*, kebangkitan ziarah Islam (ziarah) di Indonesia mulai terlihat signifikan pada masa Orde Baru di bawah kepemimpinan Soeharto (1966-1998). Pada era ini, praktik ziarah ke makam para wali dan tokoh agama mulai memperoleh tempat tersendiri dalam kehidupan beragama masyarakat. Memasuki era pasca-Orde Baru, terjadi reposisi fenomenal di mana praktik ziarah kemudian diposisikan ulang sebagai "wisata religi" yang digagas oleh aktor-aktor negara seperti Kementerian Pariwisata, serta kalangan Muslim yang aktif di atau dekat dengan organisasi Islam terbesar Indonesia, Nahdlatul Ulama. Pergeseran terminologi ini tidak hanya bersifat administratif, tetapi juga membawa implikasi sosiologis yang luas, termasuk pengakuan negara terhadap praktik keagamaan yang sebelumnya sempat diperdebatkan legitimasinya dalam Islam.

Dalam perkembangannya, muncul juga pariwisata spiritual sebagai bentuk perpaduan antara nilai-nilai Islam dan Jawa yang mengutamakan aspek keagamaan sebuah konsep yang muncul seiring dengan merk pariwisata halal Indonesia di Jawa Timur. Penelitian menunjukkan bahwa perilaku peziarah yang mengunjungi objek spiritual sangat mirip dengan perilaku umat Muslim ketika mengunjungi Mekah yaitu melakukan tawaf, meminum air suci, bersedekah, dan makan bersama.

Memasuki abad ke-21, perkembangan wisata religi di Indonesia menunjukkan dinamika yang semakin kompleks. Salah satu bentuk pengembangan kontemporer terlihat dari transformasi destinasi wisata religi, misalnya yang terjadi pada Masjid Syekh Zayed di Solo. Penelitian yang dipublikasikan dalam *Millah: Journal of Religious Studies* menunjukkan bagaimana sebuah destinasi wisata religi dapat bertransformasi dari sekadar tempat ziarah menjadi destinasi yang

lebih kompleks dengan berbagai fasilitas pendukung. Di samping itu, fenomena wisata religi juga tidak terlepas dari dinamika sosial-keagamaan yang lebih luas, termasuk perebutan pengaruh antara kelompok Islam moderat dan radikal, di mana pengakuan negara terhadap wisata religi memperkuat arus Islam yang diwakili oleh NU dan persepsinya sebagai kelompok "moderat" yang berlawanan dengan kelompok Islam radikal yang menolak praktik ziarah.



Gambar 2. Masjid Syekh Zayed Solo

Sumber: Kompas.com, 2022

Nugroho dan Anam (2023) dalam penelitian mereka tentang Pesantren Istana Quran di Banjarnegara mengembangkan konsep *eco-religious edu-tourism* dan menemukan bahwa gagasan edu-wisata awalnya berasal dari visi para pemangku kepentingan untuk menciptakan pesantren yang berbeda dan menarik. Namun, sebagai gerakan Islam modern dan progresif, Muhammadiyah lebih memilih untuk menekankan citra pembeda yang futuristik daripada mengandalkan destinasi wisata religi kuno yang bertumpu pada memori para pendiri atau makam para wali. Konsep ini menunjukkan bahwa edu-wisata religi tidak harus selalu berpusat pada makam, tetapi dapat dikembangkan melalui pendekatan yang lebih inovatif dan berorientasi masa depan. Kajian yang dilakukan oleh Sumarno dan Istianah (2024) menunjukkan bahwa pendekatan *studi tour* memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi belajar, memperdalam pemahaman agama secara aplikatif, serta memperkuat identitas kultural siswa.

Contoh konkret dari edu-wisata religi adalah pengembangan Kampung Tahu sebagai destinasi wisata edukasi yang mengintegrasikan nilai-nilai Islam. Maghfiroh dkk. (2024) dalam penelitian mereka menemukan bahwa kombinasi nilai-nilai religius dan praktik budaya telah memberikan dampak positif pada dinamika sosial dan ekonomi masyarakat, meningkatkan persatuan dan pelestarian budaya. Sementara itu, pengembangan Kampung Bhinneka di Dusun Kalisat, Temanggung, menunjukkan potensi wisata edukasi multi religi sebagai model pembelajaran dan diseminasi nilai-nilai multikultural melalui aktivitas wisata edukasi multikultural, di mana keberagaman agama yang dianut masyarakat Budha, Islam, Kristen, dan Sapta Dharma menjadi modal utama pengembangan destinasi yang menawarkan konsep belajar hidup dalam masyarakat yang beragam.



Gambar 3. Kampung Bhinneka Dusun Kalisat, Temanggung

Sumber: Prasetyo, 2025

b. Perkembangan wisata religi Sunan Kuning Semarang

Sejak ditemukan pada tahun 1963, Makam Sunan Kuning berkembang menjadi salah satu destinasi wisata religi yang cukup populer di Kota Semarang. Makam ini sering dikunjungi oleh masyarakat, baik untuk kegiatan ziarah maupun sebagai destinasi wisata religi. Daya tarik utamanya terletak pada perpaduan sejarah dan budaya Tionghoa-Jawa yang saling melengkapi, menjadikannya sebagai destinasi wisata religi yang diminati (Amaldy, 2024). Di kompleks makam terdapat dua zona utama yang diprioritaskan untuk berziarah. Pertama, makam para pengawal atau pengikut Sunan Kuning yang terdiri dari Mbah Jabat, Mbah Jimat, dan Mbah Majapahit. Kedua, makam utama yang terdiri dari makam Kanjeng

Sunan Kuning dan Sunan Ambarawa. Sebelum memasuki makam utama, terdapat tata cara yang biasa dilakukan oleh para peziarah, yaitu berwudhu terlebih dahulu, kemudian berdoa di makam para pengawal, dan terbaru baru berziarah ke makam Kanjeng Sunan Kuning.

Berbagai kegiatan rutin diselenggarakan di makam ini sebagai bagian dari pengembangan wisata religi. Setiap tanggal 20 Rajab, diadakan haul tahunan untuk memperingati wafatnya Sunan Kuning. Selain itu, setiap malam Jumat juga rutin dilaksanakan pengajian tahlil yang dihadiri oleh masyarakat sekitar dan para peziarah. Tradisi nyadran juga digelar secara meriah di kawasan ini pada bulan Suro, menjadi kekhasan tersendiri yang dijaga turun-temurun oleh warga. Kegiatan ini diisi dengan kirab budaya, pengajian akbar, doa bersama lintas agama, hingga pembagian santunan dan rebutan gunung hasil bumi.



Gambar 4. Kirab budaya Sunan Kuning

Sumber: Antarafoto, 2025

Penelitian Amaldy (2024) mengidentifikasi beberapa masalah dalam pengembangan di Makam Sunan Kuning, antara lain fasilitas yang kurang memadai seperti minimnya pusat perbelanjaan, kurangnya papan penunjuk arah, serta terbatasnya pilihan restoran atau warung makan di sekitar area makam. Dari perspektif dakwah, fasilitas penunjang juga memerlukan perhatian, seperti toilet yang belum terpisah antara pria dan wanita, serta mushola yang posisinya berdekatan dengan toilet sehingga dapat mengganggu kenyamanan dan kesucian tempat ibadah.

Tantangan terbesar yang dihadapi adalah masalah stigma kawasan. Selama lebih dari lima dekade, kawasan di sekitar makam dikenal sebagai lokasi Sunan Kuning atau Resosialisasi Argorejo yang merupakan kompleks prostitusi terbesar di Jawa Tengah. Pengurus Yayasan Soen An Ing, Jumadi, menyatakan bahwa nama Sunan Kuning mulai bergeser saat ditetapkan kawasan sekitar makam menjadi lokasi pada tahun 1963, sehingga nama Sunan Kuning lebih populer sebagai kawasan prostitusi daripada sebagai tempat di mana seorang penyebar agama Islam dimakamkan. Puncak perubahan terjadi pada 18 Oktober 2019 ketika Pemerintah Kota Semarang secara resmi menutup lokasi Argorejo. Camat Semarang Barat, Elly Asmara, menegaskan bahwa pihaknya ingin mengubah citra kawasan yang dulu dikenal sebagai lokasi menjadi kawasan religi dan budaya dengan mengangkat sisi Sunan Kuning sebagai tokoh penyebar Islam.



Gambar 5. Eksterior dan interior makam Sunan Kuning

Sumber: Penulis, 2026

2.1.3. Tipologi proyek

Secara umum, proyek ini terdiri atas dua jenis tipologi utama, yaitu tipologi wisata religi dan tipologi pendidikan.

a. Wisata edu-religi

(1) Masjid

Berdasarkan Keputusan Direktur Jenderal Bimbingan Masyarakat Islam Nomor DJ.II/802 Tahun 2014 tentang Standar Pembinaan Manajemen Masjid, masjid didefinisikan sebagai bangunan tempat ibadah umat Islam yang dipergunakan untuk shalat rawatib (lima waktu) dan shalat Jum'at. Istilah masjid berasal dari bahasa Arab yang memiliki makna tempat bersujud, dan secara etimologi berasal dari kata sajada yasjudu yang

berarti sujud. Dalam perkembangannya, fungsi masjid tidak hanya terbatas sebagai tempat ibadah ritual (mahdhah), tetapi juga meluas menjadi pusat pembinaan umat, kegiatan sosial kemasyarakatan, pendidikan, dakwah, hingga pemberdayaan ekonomi umat.

Keputusan Dirjen Bimas Islam Nomor DJ.II/802 Tahun 2014 mengklasifikasikan masjid di Indonesia berdasarkan tipologi struktur, sektoral, teritorial, dan sejarah menjadi delapan jenis.

- a) Masjid Negara adalah masjid yang berada di Ibu Kota Negara (Masjid Istiqlal) dan menjadi pusat kegiatan keagamaan tingkat kenegaraan dengan pembiayaan dari APBN/APBD serta kepengurusan ditetapkan oleh Menteri Agama.
- b) Masjid Nasional merupakan masjid di ibu kota provinsi yang ditetapkan oleh Menteri Agama sebagai pusat kegiatan keagamaan tingkat pemerintahan provinsi.
- c) Masjid Raya berada di ibu kota provinsi dan ditetapkan oleh Gubernur atas rekomendasi Kepala Kanwil Kementerian Agama Provinsi.
- d) Masjid Agung terletak di ibu kota kabupaten/kota dan ditetapkan oleh Bupati/Walikota sebagai pusat kegiatan sosial keagamaan tingkat kabupaten/kota.
- e) Masjid Besar berada di tingkat kecamatan dan ditetapkan oleh Camat atas rekomendasi Kepala KUA Kecamatan. Masjid Jami' adalah masjid yang terletak di pusat pemukiman di wilayah desa/kelurahan.
- f) Masjid Bersejarah merupakan masjid yang berada di kawasan peninggalan kerajaan atau wali penyebar agama Islam serta memiliki nilai besar dalam sejarah perjuangan bangsa.
- g) Masjid di Tempat Publik adalah masjid yang berada di kawasan publik seperti bandara, stasiun, rumah sakit,

kampus, dan pusat perbelanjaan untuk memfasilitasi masyarakat dalam melaksanakan ibadah .

(2) Museum

Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 66 Tahun 2015 tentang Museum, museum didefinisikan sebagai lembaga yang berfungsi melindungi, mengembangkan, memanfaatkan koleksi, serta mengkomunikasikannya kepada masyarakat. Secara etimologis, museum berasal dari bahasa Yunani *mouseion* yang dalam bahasa Inggris diartikan sebagai *seat of muses*, yaitu tempat yang ditujukan bagi lembaga filosofi atau tempat melakukan kontemplasi. Menurut konferensi umum *International Council of Museums (ICOM)* ke-22 di Wina, Austria, museum adalah lembaga bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, melayani masyarakat dan perkembangannya, terbuka untuk umum, yang mengumpulkan, merawat, meneliti, mengkomunikasikan, dan memamerkan warisan budaya dan lingkungannya yang bersifat kebendaan dan tak benda, untuk tujuan pengkajian, pendidikan, dan kesenangan.

Berdasarkan jenis koleksi yang dimiliki, museum dibedakan menjadi museum umum dan museum khusus.

- a) Museum umum adalah museum yang mengoleksi bukti material manusia dan atau lingkungannya yang berkaitan dengan berbagai cabang seni, disiplin ilmu, serta teknologi.
- b) Museum khusus adalah museum yang hanya memiliki satu jenis koleksi, misalnya hanya terdiri atas satu cabang seni, satu disiplin ilmu, atau satu cabang teknologi tertentu.

Berdasarkan kedudukannya, museum diklasifikasikan menjadi museum nasional, museum provinsi, dan museum lokal.

- a) Museum nasional memiliki koleksi yang bernilai nasional dan mewakili bukti material dari seluruh wilayah Indonesia.

- b) Museum provinsi memiliki koleksi yang berasal, mewakili, atau berkaitan dengan wilayah provinsi tempat museum itu berdiri.
- c) Museum lokal memiliki koleksi yang berasal, mewakili, atau berkaitan dengan kabupaten atau kotamadya tempat museum berada.

Berdasarkan wujud fisiknya, terdapat beberapa jenis museum antara lain museum situs yang digunakan untuk mewadahi artefak temuan dari suatu situs arkeologi, museum terbuka (*open-air museum*) yang mengoleksi objek-objek di lahan terbuka seperti bangunan tradisional, museum hidup (*living museum*) yang menghadirkan reka ulang aktivitas masa lampau dengan pelaku yang berpakaian sesuai zamannya, serta museum virtual yang berada di dunia maya dan menampilkan koleksi secara digital .

(3) Makam ziarah

Makam berasal dari bahasa Arab "maqam" dan "qabrun" yang secara etimologis berarti kubur atau tempat tinggal, namun dalam perkembangan arsitektur Islam di Nusantara, makam telah berevolusi menjadi sebuah struktur bangunan dengan komponen yang kompleks dan sarat makna simbolis. Secara arsitektural, sebuah makam setidaknya terdiri atas tiga unsur utama, yaitu nisan yang menjadi penanda makam dan biasanya terbagi atas kepala nisan, badan nisan, dan kaki nisan; jirat atau kijing yang merupakan struktur bangunan penutup liang lahat; serta cungkup yang berfungsi sebagai bangunan pelindung makam dari panas dan hujan (Ambarwati, 2025). Pada bagian badan nisan sering ditemukan ornamen-ornamen yang sarat makna, seperti motif kaligrafi yang memuat ayat-ayat Al-Qur'an atau nama tokoh yang dimakamkan, motif geometris dengan pola berulang yang melambangkan keesaan Tuhan, serta stilasi flora yang merupakan adaptasi dari tradisi pra-Islam yang diakulturasi dengan nilai-nilai keislaman.

b. Sekolah

(1) TK

Taman Kanak-Kanak (TK) merupakan jenjang pendidikan anak usia dini (PAUD) dalam bentuk pendidikan formal yang ditujukan bagi anak usia 4 sampai 6 tahun, dengan masa belajar umumnya selama 2 tahun yang terbagi menjadi TK kecil (usia 4–5 tahun) dan TK besar (usia 5–6 tahun) (Sinambela, 2025). Berdasarkan Departemen Pendidikan Nasional (2007), TK bertujuan untuk mengembangkan kepribadian dan potensi diri anak sesuai dengan tahap pertumbuhan dan perkembangannya, meliputi moral dan nilai agama, sosial emosional, kognitif, bahasa, fisik motorik, kemandirian, dan seni. Prinsip pembelajaran yang digunakan adalah bermain sambil belajar dan belajar seraya bermain karena sesuai dengan karakter anak yang memahami melalui pengalaman langsung (Nugrahini, 2011), dengan pendekatan tematik agar materi lebih mudah dipahami. TK yang ideal didukung manajemen yang baik serta fasilitas ramah anak seperti ruang kelas penuh warna, perpustakaan mini, ruang bermain indoor, alat peraga edukatif, dan taman luar ruang (Kamtini, 2007).

(2) SD

Sekolah Dasar (SD) merupakan jenjang pendidikan dasar formal yang ditempuh selama 6 tahun, biasanya dimulai pada usia 6 atau 7 tahun hingga usia 12 tahun, sebagai kelanjutan dari pendidikan anak usia dini (Pemerintah Kota Yogyakarta, 2025).. Sekolah Dasar berfungsi sebagai lingkungan belajar di mana terjalin proses belajar mengajar dan hubungan antar manusia di dalamnya dengan baik, serta sebagai lingkungan budaya yang tidak lepas dari nilai-nilai internalisasi budaya. SD memegang peranan penting dalam memberikan dukungan terhadap perkembangan budaya, ekonomi, teknologi, dan ilmu pengetahuan melalui transformasi informasi dan ilmu pengetahuan kepada peserta didik (Rahim, 2025). Lingkungan sekolah dasar tidak hanya mencakup bangunan fisik (ruang kelas, perpustakaan, ruang laboratorium, dll) tetapi juga aspek

non-fisik seperti interaksi sosial, budaya sekolah, dan sistem nilai yang berlaku di dalamnya.

2.1.4. Pedoman perencanaan proyek

Penentuan pedoman perencanaan proyek dalam kajian ini dibedakan berdasarkan dua tipologi utama yang terdapat pada kawasan, yaitu pedoman perencanaan untuk fasilitas wisata edu-religi serta pedoman perencanaan untuk fasilitas pendidikan berupa sekolah TK dan SD.

a. Wisata edu-religi

(1) Masjid

Dalam konteks pengembangan kawasan Sunan Kuning, pembangunan Masjid Besar tidak hanya dipandang sebagai pemenuhan kebutuhan fasilitas ibadah, tetapi juga sebagai solusi atas permasalahan fasilitas yang ada sekaligus *landmark* baru kawasan. Berdasarkan konsep pengembangan 3A (Atraksi, Amenitas, Aksesibilitas), masjid ini dapat berperan sebagai pusat amenitas yang mengintegrasikan fungsi ibadah, edukasi, dan pelayanan pengunjung. Pengalaman dari berbagai masjid yang sukses menjadi destinasi wisata menunjukkan pentingnya penyediaan fasilitas pendukung yang memadai, seperti ruang serbaguna, perpustakaan, area bermain anak, plaza kota, hingga gerai UMKM yang melingkari kawasan masjid.

Keberadaan fasilitas pendukung ini menjadikan masjid tidak hanya sebagai tempat ibadah, tetapi juga pusat pendidikan, budaya, dan ekonomi yang dapat menarik kunjungan wisatawan sekaligus memberikan manfaat ekonomi bagi masyarakat sekitar. Dengan mengadopsi arsitektur yang merefleksikan akulturasi budaya Jawa-Tionghoa ciri khas Sunan Kuning masjid ini dapat menjadi ikon baru yang memperkuat identitas kawasan sebagai pusat wisata religi sekaligus memenuhi standar masjid besar tingkat kecamatan yang mampu menampung jamaah dari wilayah Kecamatan Semarang Barat dan sekitarnya.

(2) Museum

Dalam konteks perencanaan museum sejarah Sunan Kuning, tipologi yang sesuai adalah museum khusus dengan

jenis koleksi tunggal yang berkaitan dengan sejarah penyebaran Islam, akulturasi budaya Jawa-Tionghoa, dan perjuangan perlawanan kolonial. Berdasarkan kedudukannya, museum ini dapat diklasifikasikan sebagai museum lokal atau provinsi tergantung pada cakupan koleksinya. Pedoman pendirian museum dari Direktorat Jenderal Kebudayaan (2000) menekankan bahwa perencanaan museum harus memperhatikan aspek pengelolaan koleksi, tata pameran, konservasi, serta fasilitas pendukung seperti ruang penyimpanan, ruang pameran tetap dan temporer, ruang edukasi, perpustakaan, serta area publik yang nyaman bagi pengunjung (Susilo dkk., 2000).

(3) Makam ziarah

Dalam perencanaan kawasan makam ziarah Sunan Kuning, pendekatan penataan kawasan spiritual harus holistik mencakup aspek infrastruktur, aksesibilitas, dan pelestarian budaya serta lingkungan (Dinas Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata Kabupaten Polewali Mandar, 2025). Analisis potensi wisata religi berdasarkan tiga aspek utama atraksi, aksesibilitas, dan fasilitas menjadi kerangka penting dalam perencanaan (Junianti dkk., 2025). Atraksi utama terletak pada nilai sejarah dan spiritual makam, aksesibilitas harus memudahkan peziarah mencapai lokasi dengan tetap mempertimbangkan kondisi topografi, dan fasilitas pendukung seperti area parkir, toilet bersih, pusat informasi, dan ruang serbaguna perlu disediakan untuk kenyamanan pengunjung.

b. Sekolah

(1) TK

Dalam perencanaan arsitektur TK, diperlukan fasilitas ramah anak seperti ruang kelas dengan pencahayaan dan ventilasi alami yang baik, perpustakaan mini, ruang bermain indoor, alat peraga edukatif, serta taman luar ruangan yang aman dan menarik (Kamtini, 2007). Pendekatan tematik dalam pembelajaran juga perlu diakomodasi melalui fleksibilitas ruang

yang memungkinkan anak mengenal berbagai tema seperti binatang, transportasi, atau lingkungan sekitar.

(2) SD

Dalam perencanaan fisik SD, persyaratan teknis yang harus dipenuhi mencakup ketersediaan ruang kelas yang memadai, perpustakaan, ruang laboratorium sederhana, ruang administrasi, serta fasilitas pendukung seperti lapangan olahraga, kantin sehat, dan sanitasi yang baik. Lingkungan sekolah dasar tidak hanya mencakup bangunan fisik tetapi juga aspek non-fisik seperti interaksi sosial, budaya sekolah, dan sistem nilai yang berlaku di dalamnya, sehingga perencanaan harus mempertimbangkan penciptaan ruang-ruang yang mendukung interaksi positif antar warga sekolah.

2.1.5. Pengunjung dan pengguna proyek sejenis

Berdasarkan fungsi kawasan, pengguna dan pengunjung dan pengguna dalam proyek sejenis dibedakan menjadi dua kategori utama, yaitu pengguna kawasan wisata edu-religi dan pengguna fasilitas pendidikan TK dan SD.

a. Wisata edu-religi

Beberapa penelitian dan survei memberikan gambaran parsial mengenai karakteristik pengunjung berdasarkan gender, usia, asal daerah, dan motivasi kunjungan.

Tabel 1. Tabel pengunjung dan pengguna proyek sejenis

Aspek demografis	Temuan	Sumber
Rasio gender	53% perempuan, 47% laki-laki (di Taman Wisata Iman Oebelo)	Flora dkk. (2022)
	56% laki-laki, 44% perempuan (wisatawan halal di Mataram)	Sari dkk. (2024)
Kelompok usia	±15–20% berusia 15-24 tahun dengan karakteristik pelajar, santri, generasi muda	Flora dkk. (2022)

	±35–40% berusia 25-40 tahun kelompok terbesar, pekerja dan keluarga muda	
	±30–35% berusia 41-60 tahun karakteristik peziarah tradisional, motivasi spiritual kuat	
	±10–15% berusia >60 tahun biasanya ziarah rombongan	
Preferensi destinasi	44% mengunjungi masjid dan situs Islami, 25% wisata kuliner halal, 20% ziarah makam ulama, 10% belanja fesyen hijab, 1% menginap di hotel syariah	Inventure (2025)
Motivasi Berkunjung	37% liburan, 24% tujuan khusus, 21% tidak ada alasan khusus, 18% kombinasi liburan dan traveling	Sari dkk. (2024)
Tingkat Pendapatan	19% Rp500 ribu - 2 juta/bulan, 39% berpenghasilan Rp2 - 5 juta/bulan, 30% Rp5 - 10 juta/bulan, 12% >Rp10 juta/bulan	Sari dkk. (2024)
Asal Daerah (Wisatawan Domestik)	44% dari Sumbawa/Bima/KS B, 24% dari Jawa, 16% dari Sumatera, 8% dari Bali/NTT, 4% dari Kalimantan, 4% dari Sulawesi	Sari dkk. (2024)

Faktor utama yang mempengaruhi keputusan berkunjung ke destinasi wisata religi adalah atraksi wisata dan fasilitas, yang kemudian membentuk citra destinasi dan mendorong niat untuk berkunjung kembali, dengan sikap positif, norma subjektif, dan persepsi kontrol perilaku terbukti berpengaruh signifikan terhadap niat kunjungan ulang masyarakat .

b. Sekolah

Berdasarkan regulasi terbaru dari Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah yang tertuang dalam Keputusan Mendikdasmen Nomor 14 Tahun 2026, pemerintah telah menetapkan batas maksimal jumlah siswa per rombongan belajar (rombel) yang bersifat mengikat dan wajib dipatuhi oleh seluruh satuan pendidikan di Indonesia. Untuk jenjang Taman Kanak-Kanak (TK) kelompok usia 4-6 tahun, jumlah maksimal siswa adalah 15 anak per kelas, sementara untuk Sekolah Dasar (SD) ditetapkan maksimal 28 siswa per kelas. Selain membatasi jumlah siswa, pemerintah juga mengatur jumlah maksimal rombel per sekolah, dengan SD maksimal 24 rombel dan PAUD/TK maksimal 16 rombel, serta melarang keras alih fungsi ruang penunjang seperti laboratorium atau perpustakaan untuk menambah rombel.

Untuk Sekolah Dasar reguler ukuran kecil (non-asrama) dengan jumlah siswa sekitar 95-100 anak, perhitungan yang benar adalah menggunakan rasio guru-murid nasional SD sekitar 1:16 (berdasarkan data Dapodik). Artinya, untuk 100 siswa dibutuhkan sekitar 6-7 guru kelas dan guru mata pelajaran. Ditambah dengan tenaga kependidikan yang terdiri dari 1 kepala sekolah, 1-2 staf tata usaha, dan 1 penjaga sekolah, total keseluruhan guru dan pengelola adalah sekitar 9-11 orang.

2.1.6. Aktivitas proyek sejenis

Aktivitas pada proyek serupa dianalisis untuk memahami pola kegiatan yang berlangsung pada kawasan, baik yang berkaitan dengan kegiatan wisata religi maupun kegiatan pendidikan, sehingga perencanaan ruang dapat mengakomodasi kebutuhan pengguna secara fungsional dan terstruktur.

a. Wisata edu-religi

(1) Masjid

Aktivitas di masjid yang berfungsi sebagai destinasi wisata religi di Indonesia dapat diklasifikasikan ke dalam empat kategori utama, yaitu aktivitas ibadah, edukasi, wisata, serta sosial ekonomi. Berdasarkan studi di Masjid Jami' Tegalsari Ponorogo, aktivitas ibadah seperti shalat fardhu berjamaah dan shalat sunnah menjadi daya tarik utama dengan sistem operasional 24 jam untuk melayani peziarah makam Kyai Ageng Muhammad Besari (Hidayah & Kurniawan, 2025). Dari sisi edukasi, Masjid Nasional Al-Akbar Surabaya mengembangkan program paket wisata religi yang mencakup kunjungan ke menara, simulasi manasik haji, serta penyediaan buku saku dan audio guide berbahasa asing untuk wisatawan mancanegara (Yakub, 2025).

Aktivitas rekreasi juga berkembang di masjid seperti Masjid Raya Al-Mashun Medan yang mengintegrasikan nilai sejarah arsitektur dengan kawasan kuliner dan UMKM, sehingga menarik wisatawan sekaligus memberdayakan ekonomi lokal (Pratiwi & Efendi, 2025). Data kuantitatif dari Kementerian Agama menunjukkan bahwa pada program Masjid Ramah Pemudik Lebaran 2025, sebanyak 1,6 juta pemudik memanfaatkan fasilitas istirahat di 8.710 masjid di seluruh Indonesia, dengan Provinsi Jawa Barat mencatatkan jumlah pemudik singgah terbanyak yaitu 321.439 orang (InfoPublik, 2025).

(2) Museum

Museum religi di Indonesia berfungsi sebagai pusat literasi dan edukasi sejarah peradaban agama yang menyajikan berbagai koleksi bernilai spiritual dan kesejarahan. Museum Islam Indonesia KH. Hasyim Asy'ari (MINHA) di Jombang yang baru saja direvitalisasi pada Januari 2026, menampilkan koleksi manuskrip kuno, artefak sejarah, serta jubah asli Hadratussyaikh KH Hasyim Asy'ari, dan terintegrasi dengan

kompleks makam sehingga menjadi destinasi ziarah sekaligus wisata edukasi (RRI, 2026).

Museum Sunan Giri di Gresik mengembangkan program "Belajar Bersama di Museum" yang mengajak pelajar mempelajari sejarah dan budaya secara interaktif melalui kuis edukatif dan pemutaran video peradaban, meskipun detail spesifik dari sumber sebelumnya perlu diverifikasi ulang. Sementara itu, Indonesian *Islamic Art Museum* di Lamongan mengembangkan teknologi *Augmented Reality* (AR) untuk memberikan layanan edukasi yang variatif dan interaktif bagi pengunjung, sehingga museum tidak hanya menjadi tempat menyimpan benda bersejarah tetapi juga pusat pembelajaran modern yang menarik bagi generasi muda dan wisatawan (Bilqis, 2026).

(3) Makam ziarah

Makam ziarah di Indonesia menjadi pusat tradisi keagamaan yang memadukan ritual spiritual, edukasi sejarah, dan aktivitas sosial ekonomi masyarakat. Berdasarkan penelitian di makam raja-raja Tallo Makassar, para peziarah biasanya melakukan serangkaian ritual seperti membersihkan makam, menyalakan lilin merah dan dupa, membaca Surah Yasin dan tahlil, serta doa bersama dengan hajat tertentu seperti mencari jodoh, rezeki, atau keturunan (Nuriyana, 2022).

Di makam Syekh Yusuf Gowa, prosesi ziarah melibatkan ritual serupa yang dari waktu ke waktu mengalami perubahan, di mana nuansa bid'ah mulai terkikis berkat usaha para dai, namun tradisi ini tetap bertahan karena Syekh Yusuf dianggap sebagai wali yang memiliki karomah dan mendatangkan berkah bagi peziarah (Syukur, 2016). Fenomena unik juga ditemukan di makam Syaikhona Kholil Bangkalan Madura, di mana berkembang mitos di kalangan peziarah bahwa doa di makam wali akan mudah dikabulkan dan segala kesulitan hidup akan teratasi, dengan ritual yang meliputi wudhu, pembacaan shalawat, Yasin dan tahlil, serta mendengarkan ceramah (Roifah,

2023). Aktivitas ziarah ini juga menciptakan dampak ekonomi melalui perdagangan lokal di sekitar makam serta menjadi sarana refleksi spiritual dan pengingat akan kehidupan akhirat bagi para peziarah (Nuriyana, 2022; Republika, 2014).

b. Sekolah

Di jenjang TK, pembelajaran menerapkan prinsip "belajar sambil bermain" yang terbukti efektif meningkatkan semangat belajar anak usia dini, seperti penelitian di TK Permata Kabupaten Mandailing Natal yang menggunakan media lagu dengan gerakan sederhana untuk menciptakan suasana belajar interaktif, yang berhasil meningkatkan keterlibatan aktif anak hingga mencapai kategori berkembang sangat baik (Putri, 2025). Selain itu, permainan tradisional seperti ular tangga juga dimanfaatkan sebagai media edukatif untuk menanamkan kebiasaan positif seperti disiplin, kejujuran, dan kerja sama pada anak usia dini di TK Muslimat NU 4 Miftahul Huda (Khanifah, Huda, & Muntomimah, 2026). Kegiatan ekstrakurikuler di TK juga mulai dikembangkan secara terstruktur, seperti kegiatan drumband di TK Masyithoh Kroya Cilacap yang mampu mendorong peningkatan produktivitas anak melalui latihan kedisiplinan, kerja sama, dan keberanian tampil di berbagai kegiatan sekolah (Listianawati, 2025).

Aktivitas di Sekolah Dasar Islam swasta seperti Al Azhar sangat khas, memadukan kurikulum nasional dengan penguatan nilai-nilai keislaman dan pengembangan karakter secara terstruktur melalui pendekatan holistik. Dalam kegiatan intrakurikuler, SD Islam Al Azhar menerapkan model "Catur Tunggal" yang mengintegrasikan empat sentra pembelajaran, yaitu Sentra Aqidah, Sentra Kebangsaan, Sentra Teknologi, dan Sentra Sains, sehingga siswa tidak hanya belajar teori tetapi juga mengembangkan keterampilan hidup secara terpadu (SD Islam Al Azhar Syifa Budi Legenda, 2026). Implementasi Kurikulum Merdeka diwujudkan melalui Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang dikemas dalam ajang kreativitas seperti "Assembly Kelas" dengan tema kebudayaan, di mana siswa tampil dalam pertunjukan operet, tari tradisional, wayang kulit, hingga band

siswa untuk mengeksplorasi dan mengekspresikan diri (iNews.id, 2025), serta Proyek Penguatan Profil Murid Al Azhar (P3MA) yang diisi dengan kegiatan *Market Day* dan Pentas Seni untuk melatih jiwa kewirausahaan sejak dini (SD Islam Al Azhar 8 Kembangan, 2025).

Pada kegiatan ekstrakurikuler, sekolah menyediakan beragam pilihan unggulan seperti ASBD (Al Azhar Seni Bela Diri) dan panahan yang menanamkan kedisiplinan dan keberanian melalui latihan rutin (YAPI Al Azhar Rawamangun, 2025), serta robotic, renang, seni tari, marching band, biola, vokal, broadcasting, hingga bahasa Mandarin yang hasilnya sering ditampilkan di acara publik untuk melatih kepercayaan diri siswa (Al Azhar Yogyakarta World Schools, 2025). Kegiatan tahunan berskala besar seperti "Alazfair" menjadi panggung bagi siswa untuk menampilkan drama dan seni dengan tema sarat pesan moral seperti kampanye anti-bullying (Risanto, 2025), sementara di bulan Ramadhan, sekolah menerapkan kurikulum khusus yang mengintegrasikan nilai-nilai Ramadhan ke dalam mata pelajaran umum, seperti belajar matematika melalui simulasi pengelolaan zakat, serta menggelar tadarus Al-Qur'an, khotbah pagi, dan lomba hafalan untuk memperkuat karakter Islami siswa (SD Islam Al Azhar 25 Semarang, 2025).

2.1.7. Fasilitas proyek sejenis

Pada proyek sejenis perencanaan fasilitas sebagai elemen pendukung berfungsi menunjang kelancaran aktivitas utama pada kawasan, sehingga mampu meningkatkan kenyamanan, aksesibilitas, serta kualitas pengalaman bagi seluruh pengguna.

a. Wisata edu-religi

(1) Masjid

Sebagai salah satu tujuan wisata religi, kompleks Masjid Jami' Tegalsari di Ponorogo memiliki beragam fasilitas yang terdiri dari bangunan utama masjid, makam, serta berbagai fasilitas pendukung yang terus dikembangkan. Ruang utama masjid berdenah bujur sangkar dengan ukuran 16,20 x 16,25 meter, dilengkapi mihrab berukuran 206 x 130 cm dan mimbar kayu jati setinggi 2,60 meter dengan hiasan kaligrafi dan ukiran

motif flora, serta serambi berukuran 13,56 x 16,20 meter yang di dalamnya terdapat bedug sebagai penanda waktu sholat (Direktorat Warisan dan Diplomasi Budaya, 2013). Terdapat pula pawestren (ruang salat wanita) serta pagar keliling yang mengitari kompleks masjid dengan halaman terbagi menjadi tiga tingkatan kesakralan.

Di area belakang masjid terdapat kompleks makam Kyai Ageng Muhammad Besari yang menjadi tujuan utama ziarah, serta Dalem Gede yang merupakan bekas pusat pemerintahan (Kompas.com, 2022). Untuk mendukung kenyamanan pengunjung yang mencapai ribuan orang terutama saat bulan Ramadan dan malam ganjil, masjid beroperasi 24 jam bagi jemaah dengan area makam yang tutup sementara saat waktu shalat fardhu dan antara ashar hingga magrib (Kusumaningrum, 2025). Fasilitas akses terbaru adalah Jembatan Wot Gandul "Shiratal Mustaqim" sepanjang 80 meter yang diresmikan tahun 2024, menghubungkan Masjid Jami' Tegalsari dengan Masjid Baiturrahman serta dilengkapi lampu hias yang indah pada malam hari (Pemerintah Kabupaten Ponorogo, 2024; Yovita, 2025). Pemerintah Kabupaten Ponorogo tengah mengembangkan kawasan ini dengan rencana pembangunan area parkir luas, sub terminal wisata, pertokoan, penataan Pedagang Kaki Lima (PKL) seperti kawasan Ampel Surabaya, perluasan aula, serta pemindahan pasar sapi untuk mendukung kenyamanan peziarah dan mendorong pertumbuhan UMKM lokal (Pemerintah Kabupaten Ponorogo, 2025; Radar Madiun, 2025).

(2) Museum - makam ziarah

Museum Islam Indonesia KH. Hasyim Asy'ari (MINHA) dilengkapi monumen At-tauhid dengan hiasan 99 Asmaul Husna di bagian depan. Setelah menjalani revitalisasi yang rampung pada Januari 2026, museum ini tampil lebih modern dengan penataan ruang pameran yang rapi, alur kunjungan sistematis, serta penyajian narasi sejarah yang komunikatif dan mudah dipahami

(Widodo, 2026). Fasilitas museum terbagi dalam tiga lantai dengan zona tematik berbeda: lantai I menyajikan koleksi sejarah masuk dan berkembangnya Islam di Nusantara dari abad VIII hingga XIX, lengkap dengan peta, foto, ornamen, serta koleksi masterpiece seperti jubah asli Hadratus Syekh KH. Hasyim Asy'ari dan naskah kitab kuno. Lantai II berisi diorama dan informasi tentang perjuangan umat Islam melawan penjajahan serta peran organisasi Islam dalam pendirian NKRI, sementara lantai III direncanakan untuk tema Islam pada masa kemerdekaan dan pascakemerdekaan (Baidhowi & Paryoko, 2025). Museum juga dilengkapi ruang audio visual untuk memutar film sejarah, pojok konservasi untuk edukasi pemeliharaan benda bersejarah, serta layanan pemanduan dan bioskop mini yang dapat diakses dengan reservasi (Radar Jombang, 2024).

MINHA terletak strategis di Kawasan Wisata Religi Makam Gus Dur, berjarak sekitar 500 meter di selatan Pesantren Tebuireng, sehingga menjadi satu kesatuan destinasi ziarah yang terintegrasi (Rochmah, 2024a). Di kawasan ini dimakamkan sejumlah tokoh nasional, yaitu KH. Hasyim Asy'ari (pendiri Nahdlatul Ulama), KH. Wahid Hasyim, KH. Abdurrahman Wahid (Gus Dur), KH. Shalahudin Wahid (Gus Sholah), dan anggota keluarga lainnya (Rochmah, 2024b). Keberadaan museum yang digagas oleh almarhum Gus Sholah sejak 2009 ini justru dimaksudkan untuk melengkapi aktivitas ziarah, agar para peziarah yang menunggu giliran kunjungan ke makam dapat mengisi waktu dengan menambah wawasan sejarah Islam di Indonesia (Radar Jombang, 2024). Dengan konsep ini, pengunjung mendapatkan dua pengalaman sekaligus: wisata religi melalui ziarah makam para ulama, dan wisata edukasi dengan menjelajahi koleksi museum yang kaya akan artefak sejarah peradaban Islam Nusantara (Ambarwati, 2026). Kawasan ini juga dilengkapi akses yang mudah, area parkir luas, masjid megah untuk beribadah, pusat informasi dan toko

souvenir, serta kuliner khas daerah setempat yang mendukung kenyamanan pengunjung (Rochmah, 2024a; Rachmalia, 2024).

b. Sekolah

Taman Kanak-Kanak Islam Al Azhar di berbagai cabang menyediakan fasilitas lengkap dan ramah anak untuk mendukung tumbuh kembang peserta didik. Di TK Islam Al Azhar 6 Sentra Primer Jakarta Timur, area sekolah seluas 3,3 hektar dilengkapi dengan masjid, ruang kelas ber-AC, sarana pembelajaran berbasis ICT (komputer, LCD proyektor, wifi), Pusat Sumber Belajar yang mencakup perpustakaan dan audio visual aid, laboratorium IPA, lapangan olahraga, ruang serbaguna, kantin, serta ruang UKS (TK Islam Al Azhar 6, 2022). TK ini juga memiliki program unggulan kelas tahfidz yang dirancang ramah anak dengan metode bermain sambil belajar melalui lagu, gerak, cerita, dan visual menarik, serta menanamkan adab dan akhlak mulia melalui pembiasaan sehari-hari (TK Islam Al Azhar 6, 2026). Sementara itu, TK Islam Al Azhar 13 Rawamangun mengusung konsep *Islamic Green School* dengan fasilitas ruang kelas ber-AC yang dilengkapi CCTV dan smart TV, komputer khusus anak, Pusat Sumber Belajar (perpustakaan, laboratorium, audio visual), *playground outdoor*, serta sarana antar-jemput (YAPI Al Azhar Rawamangun, 2025).

Sekolah Dasar Islam Al Azhar menghadirkan fasilitas modern dan lengkap untuk menunjang pembelajaran serta pengembangan karakter siswa. SD Islam Al Azhar 25 Semarang menyediakan berbagai fasilitas modern mulai dari ruang kelas nyaman, laboratorium, perpustakaan, ruang ibadah, hingga area olahraga yang dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar ideal dan Islami (SD Islam Al Azhar 25 Semarang, t.t.). Di Yogyakarta, SD Al-Azhar Yogyakarta *World School* (AYWS) memiliki gedung megah dengan fasilitas kelas modern seperti AC, LCD, dan papan tulis digital, serta dilengkapi learning center, ruang seni, lab multimedia, ruang konseling, UKS, dapur catering dengan menu makanan sehat dan bergizi, serta area terbuka hijau (IDN Times Jogja, 2025). Sekolah ini juga mendorong pengembangan minat dan bakat anak lewat berbagai

ekstrakurikuler seperti biola, vokal, futsal, basket, renang, tahfidz, robotik, hingga *Cross Culture Understanding* (CCU) untuk mengenalkan budaya dari negara lain (IDN Times Jogja, 2025).

2.1.8. Pengelolaan proyek sejenis

Analisis mengenai pengelolaan proyek serupa menjadi aspek penting untuk memastikan seluruh fungsi dan aktivitas yang ada dapat berjalan secara efektif dan berkelanjutan.

a. Wisata edu-religi

(1) Masjid

Berdasarkan Keputusan Direktur Jenderal Bimbingan Masyarakat Islam Nomor DJ.II/802 Tahun 2014, standar pembinaan manajemen masjid mencakup tiga aspek utama. Idarah adalah kegiatan pengelolaan yang meliputi perencanaan, pengorganisasian, administrasi, keuangan, pengawasan, dan pelaporan. Imarah merupakan kegiatan memakmurkan masjid melalui peribadatan, pendidikan, kegiatan sosial, dan peringatan hari besar Islam. Ri'ayah adalah pemeliharaan bangunan, peralatan, lingkungan, kebersihan, keindahan, keamanan masjid, termasuk penentuan arah kiblat. Ketiga aspek ini harus diterapkan secara terpadu agar masjid dapat berfungsi optimal sebagai pusat ibadah dan pemberdayaan umat.

(2) Museum

Pengelolaan museum religi di Indonesia saat ini berfokus pada revitalisasi dan pengembangan fungsi museum sebagai pusat edukasi dan pelestarian warisan budaya Islam serta mencakup inventarisasi dan pemetaan khazanah keagamaan untuk mengungkap keterkaitan sejarah Islam Nusantara melalui benda-benda peninggalan di museum. Museum menjalankan peran ganda sebagai laboratorium pembelajaran bagi akademisi dan masyarakat umum melalui berbagai program edukasi seperti pemanduan, workshop, dan seminar. Selain itu, strategi pengelolaan wisata religi museum memanfaatkan potensi sejarah dan arsitektur untuk menciptakan inovasi seperti event budaya dan festival guna meningkatkan daya tarik pengunjung .

(3) Makam ziarah

Pengelolaan makam ziarah di Indonesia melibatkan struktur organisasi yang terdiri dari juru kunci sebagai penanggung jawab utama yang mengatur pelaksanaan ziarah, petugas kebersihan khusus yang merawat area makam secara rutin, serta pemimpin doa yang memimpin acara keagamaan, dengan sistem kerja yang diatur secara bergilir untuk menjaga kebersihan dan kelancaran aktivitas ziarah setiap hari (Kraton Jogja, 2025; Rivaldo, 2025). Pengelolaan ini seringkali memberdayakan warga sekitar secara turun-temurun sebagai juru kunci dan tukang gali kubur, yang juga bertugas memberikan informasi kepada peziarah serta berkoordinasi dengan pengurus jika ada keluarga yang hendak merawat makam (Radar Banyuwangi, 2022). Pemerintah daerah turut berperan melalui pendataan dan pemberian honor rutin kepada para juru kunci, misalnya di Kabupaten Majalengka terdapat 125 juru kunci makam keramat yang menerima honor Rp120.000 per bulan serta pembinaan rutin untuk meningkatkan mutu pengelolaan cagar budaya (Diskominfo Majalengka, 2021). Selain itu, pengelolaan wisata religi makam juga menerapkan fungsi manajemen perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan untuk meningkatkan pelayanan peziarah dan menjaga kelestarian situs, yang mencakup perawatan fasilitas, pengaturan kegiatan keagamaan, dan evaluasi berkala terhadap pengelolaan kawasan (Setiono, 2025).

b. Sekolah

Pengelolaan TK dan SD Islam Al Azhar di Indonesia dilakukan secara terpusat oleh Yayasan Pesantren Islam (YPI) Al Azhar yang menaungi 69 unit TK dan 59 unit SD di seluruh Indonesia dengan total murid sekitar 60 ribuan, melalui koordinasi rutin seperti Rapat Koordinasi Nasional (RAKORNAS) untuk mengevaluasi program dan menyusun strategi menghadapi tantangan pendidikan (Al Azhar, 2024). Sistem pengelolaan mutu dijaga melalui supervisi berjenjang dari Al Azhar Pusat yang dilakukan secara terencana, sistematis, dan

berkelanjutan untuk memastikan standar mutu, nilai keislaman, serta visi-misi Al Azhar terimplementasi di setiap satuan pendidikan, mencakup supervisi akademik, manajerial, dan karakter (KB-TK Islam Al Azhar 22 Semarang, 2026).

Dalam manajemen internal, sekolah menerapkan prinsip perencanaan, pengorganisasian, pelaksanaan, dan pengawasan pada berbagai aspek termasuk pengelolaan sarana prasarana dan pembelajaran, dengan melibatkan Komite Sekolah sebagai mitra strategis yang memiliki struktur kepengurusan lengkap dengan seksi-seksi khusus seperti bidang pendidikan, kesehatan, kebersihan, dan sarana prasarana (SDI Al-Azhaar, t.t.; Soraya dkk., 2024). Digitalisasi pengelolaan juga diterapkan melalui platform My-Alazka yang mengintegrasikan layanan akademik, keuangan, kepegawaian, dan pembelajaran secara online, serta inovasi seperti *parents handbook* digital berbasis barcode untuk memperkuat kolaborasi dengan orang tua (AYWS, 2025).

2.1.9. Organisasi ruang proyek sejenis

Organisasi ruang pada proyek sejenis dianalisis untuk memahami pola hubungan antar fungsi, hierarki ruang, serta alur sirkulasi pengunjung dalam mendukung aktivitas wisata religi dan edukasi.

a. Wisata edu-religi

(1) Masjid

Sirkulasi utama dalam masjid berorientasi pada ruang shalat sebagai ruang inti kegiatan ibadah. Arah pergerakan jamaah secara alami mengalir menuju ruang tersebut, kemudian didistribusikan melalui selasar yang berfungsi sebagai ruang transisi sekaligus penghubung antar ruang di dalam bangunan.

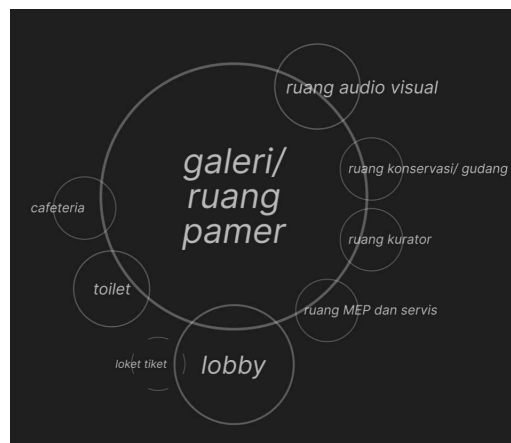


Gambar 6. Diagram organisasi ruang masjid

Sumber: Penulis, 2026

(2) Museum

Ruang galeri atau ruang pameran berperan sebagai elemen utama yang menjadi pusat orientasi pergerakan pengunjung. Sistem sirkulasi dirancang berawal dari ruang pameran utama kemudian terdistribusi menuju ruang ruang pendukung lainnya secara terstruktur sehingga membentuk urutan pengalaman ruang yang sistematis.



Gambar 7. Diagram organisasi ruang museum

Sumber: Penulis, 2026

(3) Makam ziarah

Pada kompleks makam ziarah, makam utama berfungsi sebagai fokus aktivitas spiritual para peziarah. Sebelum

memasuki area inti, pengunjung terlebih dahulu diarahkan untuk melakukan proses penyucian diri melalui fasilitas wudhu, kemudian pergerakan ruang dipecah berdasarkan jenis aktivitas seperti dzikir berjamaah, kontemplasi pribadi, maupun meditasi sehingga tercipta ketertiban dan kekhusyukan.



Gambar 8. Diagram organisasi ruang makam ziarah

Sumber: Penulis, 2026

b. Sekolah

Organisasi ruang pada sekolah menempatkan lapangan sebagai pusat orientasi utama dalam sistem sirkulasi. Ruang terbuka ini berfungsi sebagai titik temu yang mengarahkan pergerakan menuju berbagai fasilitas pendidikan seperti ruang kelas, aula, perpustakaan, maupun ruang pendukung lainnya sehingga memudahkan keterbacaan ruang bagi pengguna. Sementara itu, konektivitas antar ruang difasilitasi melalui koridor yang menghubungkan tiap massa bangunan secara sistematis, sehingga sirkulasi tetap terstruktur sekaligus mendukung aktivitas belajar yang dinamis.



2.1.10. Dasar perencanaan proyek

a. Wisata edu-religi

Proyek wisata edu-religi di Indonesia mengintegrasikan nilai-nilai keagamaan dengan pendekatan edukasi, budaya, dan lingkungan secara holistik. Penelitian Dahlan (2024) dan Dewi (2024) tentang Taman Religi Andalan di Makassar menunjukkan bahwa konsep wisata edu-religi mengedepankan identitas budaya lokal, seperti penggunaan aksara lontara sebagai pola sirkulasi dan vegetasi lokal sebagai elemen aksentuasi, serta mengintegrasikan kegiatan edukasi pertanian, galeri pembibitan, hidroponik, dan area UMKM sebagai sarana pembelajaran pengunjung. Pendekatan simbolik juga diterapkan dalam perancangan Arsitektur Pilar Al-Qur'an di Universitas Budi Luhur, yang menggunakan jumlah ayat, nama, dan nomor surat dalam Al-Qur'an sebagai dasar perancangan kawasan dengan fasilitas tematik seperti Museum Bumi Al-Qur'an dan Ladang Kebangkitan untuk menghadirkan pengalaman wisata yang rekreatif sekaligus edukatif (Universitas Budi Luhur, 2026).

Dari sisi pengelolaan dan kolaborasi, pengembangan wisata edu-religi memerlukan pendekatan terpadu yang melibatkan berbagai pemangku kepentingan. Penelitian di Desa Leran, Gresik menerapkan model *Triple Helix* yang mengintegrasikan peran pemerintah sebagai regulator dan fasilitator infrastruktur, akademisi dalam riset dan pendampingan masyarakat, serta pelaku usaha dalam menciptakan produk ekonomi kreatif dan layanan wisata (Untag Surabaya, 2025). Dinas Pemuda, Olahraga, dan Pariwisata Kabupaten Polewali Mandar (2025) menambahkan bahwa penataan kawasan spiritual harus mencakup aspek infrastruktur, aksesibilitas, pelestarian budaya dan lingkungan, serta pemanfaatan teknologi seperti peta digital dan *virtual reality* untuk mengoptimalkan pengalaman pengunjung.

b. Sekolah

Dasar perancangan proyek TK dan SD di Indonesia mengacu pada regulasi teknis yang komprehensif untuk menjamin kualitas

ruang belajar yang layak dan aman. Dari sisi teknis bangunan, Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) menetapkan modul standar ruang kelas SD berukuran 7,00 m x 8,00 m.

Selain aspek teknis, perancangan TK dan SD juga harus mengintegrasikan prinsip arsitektur ramah anak yang mendukung tumbuh kembang peserta didik secara holistik. Penelitian Maulana dan Ridjal (2025) tentang perancangan *daycare* dan *preschool* di Kota Malang mengidentifikasi enam aspek penting dalam arsitektur ramah anak, yaitu kemudahan, keselamatan, kesehatan, kreativitas, kenyamanan, dan keamanan, yang bertujuan menciptakan lingkungan fisik yang mendukung perkembangan motorik, kognitif, sensorik, sosial, dan psikologis anak.

2.2. Tinjauan Tematik / Penekanan Desain

2.2.1. Pengertian tematik / penekanan desain

a. *Urban generator*

Dalam arsitektur kawasan *urban generator* didefinisikan sebagai intervensi strategis baik berupa bangunan, ruang publik, maupun program kegiatan yang menyuntikkan energi baru ke dalam suatu distrik dan mampu menarik orang, merangsang aktivitas ekonomi, serta mendorong interaksi sosial, menciptakan efek pengganda yang melampaui batas fisiknya (Elsayed, 2020). Konsep ini sejalan dengan pemikiran Flyvbjerg (2003) yang menyatakan bahwa megaprojek dapat berfungsi sebagai urban generator ketika secara fundamental mengubah aliran orang dan modal di kota, menciptakan simpul aktivitas baru dan membentuk kembali tatanan urban di sekitarnya. Dalam praktiknya, urban generator merupakan proyek katalitik yang tidak hanya memecahkan masalah di lokasinya sendiri tetapi juga memicu perbaikan dan pengembangan lebih lanjut di lahan-lahan sekitarnya, menjadi pemicu reaksi berantai regenerasi perkotaan (Urban Task Force, 1999).

b. *Urban anchor* dan *Bilbao effect*

Konsep *urban anchor* dalam arsitektur kawasan mengalami pergeseran makna yang signifikan dari sekadar "pematik pengunjung" menjadi entitas yang secara aktif membentuk morfologi dan

kehidupan sosial kota. Chase (2000) mendefinisikan *urban anchor* sebagai magnet utama yang menarik konsumen dari wilayah luas, menjadi fondasi bagi bisnis kecil di sekitarnya dan menciptakan distrik sebagai destinasi. Webb (2015) memperdalam pemahaman ini dengan menekankan bahwa *urban anchor* adalah organisasi yang tertanam dalam fabrik lokal, memanfaatkan aset fisik, ekonomi, dan sosial untuk mempengaruhi trayektori lingkungan sekitarnya sebagai “*sticky places*” di tengah dunia urban yang cair. *Anchor Institutions Task Force* memperkuat definisi ini dengan menyebutnya sebagai organisasi berbasis tempat yang terikat secara permanen pada lokasi tertentu karena misi, investasi modal, dan hubungannya dengan pelanggan atau karyawan. Dalam konteks perencanaan kota kontemporer, urban anchor didefinisikan sebagai “fasilitas atau distrik yang terkonsentrasi di pusat kota dengan fungsi-fungsi kunci untuk mendorong pengembangan lingkungan sekitarnya” (Kim, Kang, & Shim, 2004)

Bilbao Effect secara konseptual didefinisikan sebagai fenomena transformasi perkotaan yang dipicu oleh pembangunan sebuah ikon arsitektur seperti museum atau institusi budaya besar yang mampu mengubah *trajectory* ekonomi, citra, dan vitalitas suatu kota secara dramatis. Istilah ini lahir dari keberhasilan Museum Guggenheim Bilbao yang dirancang Frank Gehry pada 1997, di mana sebuah bangunan tunggal tidak hanya menjadi destinasi wisata global, tetapi juga berfungsi sebagai “mesin ekonomi” yang menghidupkan kembali kota pasca-industrial yang terpuruk. Dalam pengertian yang lebih luas, *Bilbao Effect* merujuk pada kemampuan arsitektur ikonik untuk bertindak sebagai katalis regenerasi perkotaan, menarik investasi, menciptakan lapangan kerja, dan mengubah persepsi internasional terhadap sebuah tempat.

c. *The image of the city*

Dalam arsitektur kawasan, Lynch mengidentifikasi lima elemen, yaitu *paths*, *edges*, *districts*, *nodes*, dan *landmarks*.

- (1) *Paths* adalah saluran pergerakan seperti jalan, trotoar, atau rel kereta yang mengatur ruang dan pergerakan antar ruang.

- (2) *Edges* merupakan batas linier yang tidak digunakan sebagai jalur, melainkan pemisah antara dua fase seperti dinding, tepian sungai, atau batas pengembangan wilayah.
- (3) *Districts* adalah area dengan luasan dua dimensi yang dapat dimasuki pengamat dan memiliki karakter identitas bersama yang membedakannya dari area lain.
- (4) *Nodes* adalah titik-titik strategis yang dapat dimasuki pengamat, biasanya merupakan persimpangan atau konsentrasi aktivitas tertentu.
- (5) *Landmarks* adalah titik referensi eksternal yang tidak dapat dimasuki pengamat, seperti bangunan, tanda, atau gunung, yang memiliki aspek unik atau mudah diingat dalam konteksnya.

Kelima elemen ini bekerja secara simultan membentuk public image atau citra kolektif yang memungkinkan perancang kota menciptakan lingkungan yang lebih memuaskan secara psikologis, estetis, dan efisien .

d. *Pilgrimage, Landscape, and Identity*

Pilgrimage, Landscape, and Identity merupakan satu kesatuan konseptual dalam arsitektur kawasan yang merujuk pada relasi dialektis antara praktik perjalanan sakral, bentang alam yang menjadi medium perjalanan tersebut, serta pembentukan jati diri komunal yang lahir dari interaksi keduanya. Sinha (2020) mendefinisikan konsep ini sebagai proses di mana pergerakan ritual manusia mengenkripsi lanskap, sementara lanskap itu sendiri mencetak pengalaman pada tubuh peziarah melalui stimulasi multisensori, sehingga memunculkan kesadaran spiritual dan kultural yang kolektif.

Merin (2022) memperdalam pemahaman ini dengan menyebutnya sebagai "Arsitektur Ziarah," yaitu suatu kondisi di mana mentalitas peziarah dan senografi perjalanan suci secara bersama-sama menghasilkan struktur, representasi, dan memori kolektif yang mengikat komunitas. Davies dan Howard (2013) menegaskan bahwa arsitektur dalam konteks ini harus dipahami secara luas mencakup kota, rute perjalanan, topografi ritual, serta interaksi

manusia dengan lingkungan alam yang kemudian dipersepsikan, direpresentasikan, dan diingat secara kolektif.

2.2.2. Ciri tematik / penekanan desain

a. *Urban generator*

Dalam implementasinya, urban generator dapat diklasifikasikan ke dalam dua tipologi utama berdasarkan fungsinya. Catalyst nodes memusatkan fungsi publik dan komersial yang berperan dalam menarik perhatian urban serta menciptakan konteks sosial baru, sementara generator nodes mendukung pembentukan komunitas residensial dengan menyediakan pengguna dan aktivitas bagi node-node katalis tersebut (Popa dkk., 2025). Pendekatan lain mengusulkan implementasi *Nodal Generators* sistem responsif yang merasakan dan beradaptasi dengan fluktuasi lingkungan untuk menciptakan iklim mikro terlokalisasi di area-area sisa dan interstisial kota yang terbengkalai, menyediakan ruang publik tak terprogram yang mampu membangun pengalaman komunitas bersama melalui *eventual inhabitation* (Vollen, 2011).

Desainnya berupa kompleks berlapis dengan *porous ground plane* yang menampung fungsi komunal (pasar, galeri, aula serba guna), dan menempatkan program pendukung di lantai atas. Massa dirancang untuk membuka hubungan visual dan sirkulasi ke lingkungan poros pejalan kaki dan plaza sebagai “*epicenter*” aktivitas. Materialitas jujur dan struktur modular memungkinkan fase pembangunan bertahap. Perencanaan layanan dan manajemen program disusun agar proyek bisa merangsang usaha lokal dan menyebarkan manfaat ekonomi ke blok sekitar.



Gambar 10. Instalasi pavilion untuk menarik aktivitas masyarakat

Sumber: Archdaily, 2023

b. *Urban anchor dan Bilbao effect*

Desain menggabungkan elemen ikonik pada satu bagian proyek (museum dan masjid) yang disandingkan dengan ruang - ruang skala manusia yang mendukung kehidupan sehari-hari. Selain bentuk spektakuler, tata susunnya menekankan keterhubungan ke lingkungan, aksesibilitas publik, dan program yang menunjang ekonomi lokal. Arsitektur ikon ditempatkan sebagai generator citra, tetapi dikelilingi oleh jaringan fasilitas yang memastikan efek sosial ekonomi tersebar.



Gambar 11. *Bird's eye view* dan kawasan sekitar Guggenheim Museum, Bilbao

Sumber: Inexhibit

c. *The image of the city*

Hasil rancangan adalah masterplan yang sangat mempertimbangkan jalur utama dan simpul aktivitas: jalur pejalan yang jelas, simpul pertemuan berupa plaza atau taman kecil, tepian yang kuat (tebing, pagar, tembok tanaman) sebagai batas fungsional, dan *landmark* sebagai pusat orientasi. Pilihan material, *signage*, dan skala fasad dirancang konsisten sehingga pengunjung mudah menavigasi kawasan tanpa peta. Desain detail (bangku, paving, pencahayaan) diseragamkan untuk memperkuat citra kolektif.

d. *Pilgrimage, landscape, and identity*

Menampilkan sebuah “*route design*” yang sengaja membimbing peziarah dari ruang publik menuju inti sakral melalui perubahan skala, tekstur, maupun intensitas cahaya. Lanskap dipakai sebagai medium ritual tangga, teras, dan ruang kontemplasi terintegrasi dengan vegetasi lokal dan fitur air untuk menciptakan pengalaman multisensori. Arsitektur makam/masjid dan museum disusun sebagai serangkaian episode yang saling melengkapi: titik pemberhentian untuk doa, area edukasi interpretatif, dan ruang komunitas yang

merespons memori lokal sehingga identitas kolektif terjaga dan dapat dibaca oleh pengunjung.

2.3. Studi Banding

2.3.1. Museum Islam Indonesia KH. Hasyim Asy'ari (MINHA)

Museum Islam Indonesia KH. Hasyim Asy'ari berlokasi di kompleks Pondok Pesantren Tebuireng, Jombang, tepatnya di kawasan Wisata Religi Makam Gus Dur, dibangun atas gagasan Gus Sholah pada tahun 2009 untuk mengakomodasi peziarah yang menunggu giliran kunjungan makam. Alur kunjungan museum terdiri dari tiga lantai dengan narasi sejarah sistematis lantai I tentang masuknya Islam Nusantara (abad VIII-XIX) termasuk koleksi jubah asli KH. Hasyim Asy'ari, lantai II tentang perjuangan umat Islam dan organisasi kebangsaan, serta lantai III (dalam pengembangan) tentang Islam masa kemerdekaan.



Gambar 12. Eksterior dan Interior MINHA

Sumber: DetikJatim, 2022

Keunikan desainnya terletak pada konsep *participation and interactive exhibition* yang membangun keterikatan antara pengunjung, koleksi, dan cerita dibaliknya, serta ruang khusus Gus Dur yang menampilkan sisi humanis dan toleransinya. Efeknya terhadap masyarakat sangat nyata museum berfungsi sebagai ruang dialog budaya dan pembelajaran publik yang memperkuat identitas bangsa inklusif, dengan program publik seperti "Resolusi Jihad" dan "Bulan Gus Dur" yang mengangkat nilai-nilai toleransi dan semangat kebangsaan. Dengan kunjungan mencapai 10 ribu orang per bulan dan 1.500 pengunjung per hari saat akhir pekan, museum ini menjadi pusat edukasi yang menggerakkan ekonomi lokal sekaligus melestarikan warisan budaya Islam Nusantara.

2.3.2. Masjid Jami' Tegalsari

Kompleks Sam Poo Kong merupakan kawasan religi yang berkembang dari situs persinggahan Cheng Ho pada abad ke-15, yang

kemudian menjadi ruang akulturasi antara budaya Tionghoa dan Islam. Di dalamnya terdapat klenteng sebagai pusat aktivitas ibadah Tridharma serta makam Wang Jing Hong yang dihormati oleh peziarah Muslim, menunjukkan adanya dualitas fungsi religius dalam satu kawasan. Seiring perkembangan dan renovasi kawasan, Sam Poo Kong bertransformasi menjadi wisata religi dengan dominasi visual dan aktivitas budaya Tionghoa yang kuat, sehingga karakter ruang lebih terbaca sebagai kawasan klenteng dibandingkan sebagai situs ziarah Islam.



Gambar 13. Eksterior dan Interior Sam Poo Kong

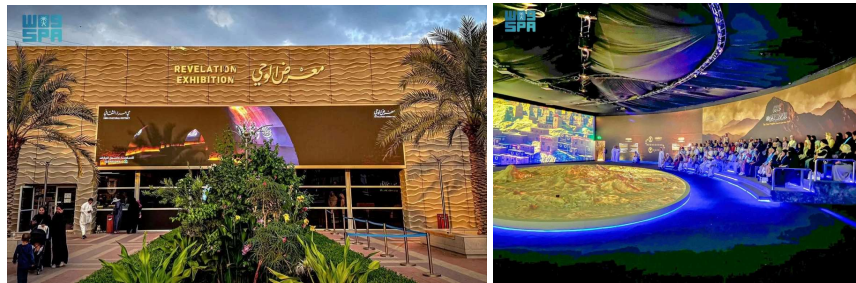
Sumber: Kompas.com, 2025

Secara spasial, perbedaan praktik ibadah antara peziarah Tionghoa dan Muslim diakomodasi melalui pemisahan zona dan akses, di mana aktivitas Tionghoa berpusat pada altar dan bangunan klenteng, sedangkan peziarah Muslim menuju area makam. Namun, pemisahan ini justru membentuk hirarki ruang yang tidak seimbang, sehingga akses menuju makam terasa kurang langsung dan cenderung terpinggirkan. Kondisi ini menunjukkan bahwa strategi desain berbasis segregasi sirkulasi dapat berdampak pada menurunnya keterbacaan dan keterjangkauan elemen sakral tertentu, terutama bagi peziarah Muslim, meskipun secara historis kawasan ini merepresentasikan harmoni lintas budaya dan agama.

2.3.3. *Hira Cultural District dan Revelation Exhibition*

Berlokasi di kaki Gunung Hira, Makkah, Arab Saudi tepat di area bersejarah di mana wahyu pertama Al-Qur'an diturunkan kepada Nabi Muhammad SAW, dibuka pada 29 Januari 2023 sebagai bagian dari Visi Saudi 2030 untuk mengembangkan destinasi budaya dan religi (SPA, 2026). Alur kunjungannya terintegrasi dalam satu kawasan seluas 67.000 m² yang mencakup *Revelation Exhibition* (pameran interaktif perjalanan wahyu), Museum Al-Qur'an dengan manuskrip langka, perpustakaan budaya, jalur

pendakian ke Gua Hira yang dilengkapi pusat informasi dan area istirahat, serta fasilitas komersial seperti kafe, restoran, dan toko souvenir (SaudiPedia, 2024; Hira Cultural District, t.t.).



Gambar 14. Eksterior dan Interior Hira Cultural District dan Revelation Exhibition

Sumber: HimpuhNews, 2025

Keunikan desainnya terletak pada perpaduan arsitektur modern yang merefleksikan identitas budaya Makkah dengan teknologi imersif mutakhir—pengunjung dapat merasakan simulasi visual kehidupan Makkah 1.400 tahun lalu melalui proyeksi, pencahayaan canggih, dan sistem *real-time* yang menghidupkan kembali momen wahyu pertama serta peran Khadijah binti Khuwaylid dan Malaikat Jibril (SPA, 2025). Efeknya terhadap masyarakat dan pengunjung sangat besar distrik ini telah menarik lebih dari 4 juta pengunjung dari 132 negara, menciptakan lapangan kerja baru, menggerakkan ekonomi lokal melalui sektor ritel dan kuliner, serta memperkaya pengalaman spiritual jamaah haji dan umrah dengan pemahaman lebih mendalam tentang sejarah wahyu (Hira Cultural District, t.t.; PEP, 2025).

2.4. Landasan Teoritis

2.4.1. Tinjauan umum proyek

- a. Wisata Religi : Kegiatan perjalanan yang dilakukan untuk mengunjungi tempat yang memiliki nilai spiritual atau keagamaan dengan tujuan memperoleh pengalaman religius, melakukan ibadah, serta memperdalam pemahaman keagamaan.
- b. Wisata edu-religi : Bentuk pengembangan wisata religi yang mengintegrasikan kegiatan spiritual dengan pengalaman pembelajaran sehingga pengunjung dapat memperoleh pengetahuan mengenai sejarah, budaya, dan nilai-nilai keagamaan dari destinasi yang dikunjungi.

- c. Masjid : Bangunan yang berfungsi sebagai tempat ibadah umat Islam sekaligus ruang sosial yang mendukung kegiatan keagamaan, pendidikan, dan pembinaan masyarakat.
- d. Museum : Fasilitas publik yang berfungsi sebagai tempat pelestarian, penyimpanan, serta penyajian informasi mengenai sejarah dan budaya kepada masyarakat melalui kegiatan pameran dan edukasi.
- e. Makam ziarah : Kawasan pemakaman tokoh yang memiliki nilai historis atau religius yang dikunjungi masyarakat untuk melakukan doa, penghormatan, serta refleksi spiritual.

2.4.2. Tinjauan tematik / penekanan desain

- a. *Urban generator* : Intervensi arsitektural atau kawasan yang dirancang untuk memicu aktivitas baru serta meningkatkan dinamika sosial dan ekonomi di lingkungan sekitarnya. Ciri tematik dan desainnya terlihat pada integrasi berbagai fungsi publik, penyediaan ruang komunal aktif seperti plaza atau ruang terbuka, serta sistem sirkulasi yang menghubungkan berbagai aktivitas dalam kawasan.
- b. *Urban anchor* dan *Bilbao effect* : Peran suatu bangunan atau fasilitas utama yang memiliki daya tarik kuat sehingga mampu menjadi pusat orientasi dan penggerak perkembangan kawasan. Ciri tematik dan desainnya diwujudkan melalui kehadiran bangunan yang menonjol secara visual sebagai *focal point* kawasan dengan bentuk arsitektur yang ikonik serta ruang publik yang mendukung aktivitas pengunjung.
- c. *Image of the city* : Konsep yang menjelaskan bagaimana struktur ruang kota membentuk citra mental sehingga suatu kawasan dapat dikenali dan dipahami oleh penggunanya. Ciri tematik dan desainnya terlihat pada pembentukan elemen jalur pergerakan, batas kawasan, pembagian distrik, simpul aktivitas, dan landmark yang jelas sehingga memudahkan orientasi ruang.
- d. *Pilgrimage, Landscape, and Identity* : Konsep yang menekankan hubungan antara perjalanan spiritual, lanskap, dan pembentukan identitas suatu tempat. Ciri tematik dan desainnya diwujudkan melalui penataan jalur perjalanan ziarah yang berurutan, integrasi elemen lanskap alami, serta penciptaan suasana ruang yang mendukung pengalaman spiritual pengunjung.

2.4.3. Studi banding

- a. Museum Islam Indonesia KH. Hasyim Asy'ari (MINHA) : Menunjukkan bahwa penyajian sejarah secara kronologis dapat membentuk pola sirkulasi ruang yang sistematis sehingga pengunjung memperoleh pengalaman belajar yang terstruktur.
- b. Sam Poo Kong : Dalam perancangan kawasan religi multikultural, sistem sirkulasi dan hirarki ruang harus dirancang secara inklusif dan terintegrasi agar tidak menciptakan segregasi yang menyebabkan salah satu elemen sakral terpinggirkan.
- c. *Hira Cultural District dan Revelation Exhibition* : Teknologi pameran imersif seperti proyeksi visual, pencahayaan digital, dan simulasi ruang mampu meningkatkan pengalaman edukasi religius secara lebih menarik dan komunikatif.