

## KONSTRUKSI SKETSA WISATA *HERITAGE* DALAM MENARIK MINAT BERKUNJUNG WISATAWAN (Studi Kasus di Bandung *Sketchwalk*)

Kunkun Kurniawan<sup>1</sup>, Dadang Suganda<sup>2</sup>, Ute Lies Siti Khadijah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Magister Pariwisata Berkelanjutan, Sekolah Pascasarjana Universitas Padjadjaran,  
*corresponding email*: kunkun20001@mail.unpad.ac.id<sup>1</sup>

### Abstrak

Wisata *heritage* merupakan salah satu jenis wisata yang mengalami pertumbuhan di beberapa negara yang memiliki keragaman dan keunikan warisan budaya. Popularitas wisata *heritage* memberikan kontribusi kepada peningkatan citra kota. Pengembangan wisata *heritage* memerlukan pola dan media promosi yang menarik dari berbagai perspektif. Sketsa menjadi salah satu media kesadaran wisata komunitas yang menarik untuk mempromosikan wisata *heritage*. Tujuan penelitian ini adalah untuk memahami kondisi dan makna bangunan *heritage* dari perspektif pelaku sketsa, proses penciptaan sketsa objek *heritage*, dan konstruksi sketsa objek *heritage* sebagai media kesadaran wisata komunitas dalam mempromosikan wisata *heritage* di Kota Bandung. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Data penelitian diperoleh melalui observasi, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi. Informan yang dilibatkan dalam penelitian ini berjumlah sepuluh orang dari komunitas Bandung *Sketchwalk*. Data dalam bentuk karya sketsa dianalisis melalui analisis empat situs Rose dan analisis semantik Charles Sanders Peirce. Hasil penelitian menunjukkan bahwa objek bangunan *heritage* relatif masih terawat baik berdasarkan perspektif pelaku sketsa. Bangunan *heritage* ini menjadi sumber informasi, pengetahuan sejarah, dan penanda kota meskipun sifatnya masih berbentuk benda diam yang belum terintegrasi menjadi sistem pengembangan wisata *heritage*. Konstruksi sketsa wisata *heritage* dalam menarik minat berkunjung wisatawan memiliki karakteristik elemen visual hipoikon dengan indeksikalitas tanda figuratif dan tanda abstrak yang representatif untuk menginformasikan situs wisata sejarah, arsitektural, industri, museum, dan konser/teater melalui bangunan *heritage* di Kota Bandung.

**Kata Kunci:** Bandung *sketchwalk*, konstruksi sketsa, *urban sketch*, wisata *heritage*

### Abstract

*Heritage tourism is a type of tourism that is experiencing growth in several countries that have a diversity and uniqueness of cultural heritage. The popularity of heritage tourism contributes to the improvement of the city's image. The development of heritage tourism requires attractive promotional patterns and media from various perspectives. Sketches are one of the interesting media for community tourism awareness to promote heritage tourism. The purpose of this study was to understand the condition and meaning of heritage buildings from the perspective of the sketch artist, the process of creating heritage object sketches, and the construction of heritage object sketches as a medium for community tourism awareness in promoting heritage tourism in the city of Bandung. This study uses a qualitative method with a case study approach. Research data were obtained through observation, in-depth interviews, and documentation studies. There were ten informants involved in this study from the Bandung Sketchwalk community. Data in the form of sketches were analyzed through Rose's four-site analysis and Charles Sanders Peirce's semantic analysis. The results showed that heritage building objects were relatively well preserved from the perspective of the sketch artist. These heritage buildings are a source of information, historical knowledge, and city landmarks, although they are still in the form of*

*stationary objects that have not been integrated into a heritage tourism development system. The construction of heritage tourism sketches in attracting visiting tourists has the characteristics of visual elements hypo icons with indexicality of figurative signs and representative abstract signs to inform historical, architectural, industrial, museum, and concert/theater tourism sites through heritage buildings in the city of Bandung.*

**Keywords:** *Bandung sketchwalk, heritage tourism, sketch construction, urban sketch*

## 1. PENDAHULUAN

Sketsa dianggap sebagai sebuah gambar yang dibuat secara cepat dan bersifat spontan tanpa melalui persiapan matang. Karya dalam bentuk sketsa hanya bersifat sementara. Seringkali sketsa juga dipandang sebagai gambar yang belum selesai sehingga nilai seninya menjadi kurang bermakna. Secara tradisional, sketsa mengacu pada jenis gambar kasar awal yang dibuat oleh seorang seniman sebagai persiapan untuk lukisan atau gambar yang lebih formal.

Argumen dasar sketsa sebagai gambar kasar awal mengenai sebuah objek secara perlahan kemudian berubah. Sketsa dalam perkembangannya menjadi sebuah karya akhir yang unik dan menarik. Tidak saja unik dan menarik secara estetis, karya sketsa sudah menjadi karya seni mandiri yang bernilai. Karya sketsa dapat diproduksi secara personal maupun komunal. Saat ini karya sketsa populer dan marak dibuat secara komunal. Salah satu entitas komunal yang kegiatannya banyak menghasilkan sketsa adalah Bandung *Sketchwalk*.

Bandung *Sketchwalk* adalah komunitas *urban sketcher* yang memiliki minat melakukan perjalanan (*travelling*) dan mendokumentasikan kejadian atau objek yang ditemuinya dalam bentuk sketsa dengan menggunakan tangan secara langsung. Kejadian atau objek yang sering didokumentasikan ke dalam karya sketsa adalah gedung, monumen, situs sejarah, budaya lokal, dan berbagai aktivitas manusia yang menarik. Tujuan awal dari komunitas ini adalah untuk menularkan kegemaran menggambar kepada orang lain. Komunitas *urban sketcher* memiliki jaringan secara global. Komunitas-komunitas ini menjadi wadah para seniman secara global mewujudkan ide kreatif sekaligus mengenalkan budaya dan tempat-tempat menarik di mana seniman itu berasal. Secara umum komunitas *urban sketcher* melakukan kegiatan merekam keunikan objek bangunan, situs sejarah, budaya lokal serta berbagai aktivitas manusia ke dalam sebuah sketsa secara langsung di tempat objek itu berada.

Komunitas *urban sketcher* mewakili tipologi wisatawan yang menyenangi perjalanan (*travelling*) dan mendokumentasikan perjalanan tersebut melalui karya sketsa sebagai sebuah cerita pengalaman ketika mengunjungi suatu tempat. Dokumentasi ini menjadi pengalaman yang sangat bermakna secara pribadi. Fenomena komunitas *urban sketcher* saat ini berkembang seiring dengan meningkatnya penggunaan *platform* media sosial sebagai ruang untuk menampilkan karya-karya sketsa dan sekaligus menjadi media untuk mengenalkan budaya atau karakter destinasi wisata *heritage* di suatu tempat.



Gambar 1. Sketsa Kawasan *Heritage* Braga  
[Sumber: Dokumentasi Penulis, 2020]

Komunitas *urban sketcher* memilih bangunan *heritage* sebagai objek yang sering dimunculkan dalam karya sketsa karena menjadi salah satu penanda atau identitas sebuah tempat. Sketsa dengan objek *heritage* menjadi sebuah karya yang bermakna dan di dalamnya tersimpan rangkaian cerita menarik untuk ditelusuri. Keberadaan bangunan *heritage* di suatu kota memiliki nilai sejarah, budaya lokal, dan aspek visual bangunan yang unik. Keunikan ini menjadi salah satu daya tarik ketika mengunjungi kota tersebut. Salah satu kegiatan untuk menikmati daya tarik bangunan *heritage* tersebut adalah dengan melakukan sketsa *plein air*. Kegiatan ini menjadi bagian rutinitas dari komunitas *urban sketcher* yang dilakukan di beberapa kota yang memiliki keunikan bangunan *heritage* seperti Jakarta, Bandung, Semarang, Jogjakarta, Surakarta, Surabaya, dan Bali.

Kota Bandung memiliki jejak warisan arsitektur menarik dan rekaman sejarah panjang masa kolonial. Sebagai bekas koloni Belanda, Kota Bandung memiliki banyak warisan arsitektur yang dipengaruhi oleh budaya Eropa. Bangunan *heritage* dengan nilai historis yang kental menjadi sangat penting keberadaannya sebagai sarana edukasi dan rekreasi. Berdasarkan data dari Bandung *Heritage Society* (Paguyuban Pelestarian Budaya Bandung), pada tahun 1970-an masih terdapat 2.500 bangunan yang memenuhi kriteria cagar budaya. Kemudian pada tahun 1990-an menyusut menjadi 495 bangunan. Penyusutan mulai terkendali sejak dikeluarkannya UU Nomor 5 Tahun 1992 tentang Benda-benda Cagar Budaya (Danurdara, 2015). Kesadaran untuk melestarikan aset sejarah ini perlu terus dijaga dan dipelihara oleh seluruh pemangku kepentingan.

Pemerintah Kota Bandung menerbitkan Peraturan Daerah Nomor 7 Tahun 2018 tentang Pengelolaan Cagar Budaya sekaligus mencabut Peraturan Daerah Kota Bandung Nomor 19 Tahun 2009 tentang Pengelolaan Kawasan dan Bangunan Cagar Budaya. Landasan hukum menjadi acuan utama dalam kegiatan pelestarian, pengembangan, dan pemanfaatan cagar budaya. Jumlah bangunan, situs, dan struktur cagar budaya ini menjadi aset yang tidak ternilai karena tidak dapat digantikan baik secara fisik maupun rekaman sejarah yang melatarbelakangi. Bangunan dan situs bersejarah yang unik ini menjadi daya tarik dalam pengembangan wisata *heritage* di Kota Bandung.

Popularitas wisata *heritage* mengalami peningkatan dan pertumbuhan di berbagai negara yang mampu menjaga keragaman dan kelestarian warisan budaya secara berkelanjutan. Permintaan wisatawan untuk mengunjungi tempat yang memiliki keunikan arsitektur, latar belakang sejarah, museum, dan bangunan tempat peribadahan meningkat cukup signifikan. *United Nations World Tourism Organization* (UNWTO) mengeluarkan data bahwa hampir 40% dari semua perjalanan internasional memiliki keterkaitan dengan warisan dan budaya di mana permintaan untuk ini menunjukkan peningkatan sebesar 15% setiap tahunnya (Richards, 2018).

Perkembangan ekonomi masyarakat yang cepat dan modernisasi perkotaan yang masif menumbuhkan kesadaran akan pentingnya warisan budaya dalam meningkatkan perasaan kebangsaan, semangat patriotisme, dan kohesi nasional (Huibin et al., 2013). Selain itu, warisan budaya dianggap sebagai titik pertumbuhan baru yang memberikan manfaat secara berkelanjutan. Salah satu keberhasilan pemanfaatan warisan budaya sebagai atraksi wisata di kawasan Asia adalah Penang. Sebagai salah satu kota yang mendapat predikat *World Heritage Site (WHS)* oleh *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* UNESCO pada tahun 2008, Penang berhasil memanfaatkan aset warisan budaya sebagai destinasi wisata *urban sketcher*.

Wisata *heritage* saat ini memegang peranan penting dalam pengembangan pariwisata perkotaan. Beberapa kajian penelitian menunjukkan bahwa pariwisata perkotaan memiliki permasalahan yang kompleks serta kondisi paradoks yang menyertainya. Salah satu permasalahan yang menyertai dalam pengembangan pariwisata perkotaan adalah terkait promosi sebagai bagian dari upaya membentuk citra kota yang menarik minat kunjungan wisatawan. Permasalahan promosi dalam kerangka promosi pariwisata resmi seringkali sulit untuk mencapai sasaran. Dalam beberapa hal peran para pengusaha dan komunitas lokal berhasil mengidentifikasi dan mengembangkan produk wisata yang dapat menaikkan kunjungan serta meningkatkan citra kota. Inisiatif dan partisipasi yang bersifat mikro ini perlu dikembangkan untuk menentukan ruang lingkup, tujuan, serta tantangan dalam memasarkan potensi pariwisata perkotaan. Salah satu keberhasilan promosi pariwisata di luar kerangka promosi yang melalui kelembagaan resmi adalah Tijuana di Meksiko. Promosi pariwisata dari bawah ini melibatkan jaringan pengusaha lokal, organisasi pelestarian *warisan*, masyarakat di lingkungan tempat tinggal dan dewan kesenian (Maher & Carruthers, 2014).

Salah satu *stakeholder* yang terlibat dalam mempromosikan dan mengembangkan wisata *heritage* di Kota Bandung adalah komunitas kreatif. Keberadaan komunitas kreatif memiliki peran dan kontribusi yang esensial dalam mendukung pengembangan pariwisata. Komunitas kreatif tidak sekedar membangun jaringan lokal dan regional tetapi juga menjangkau jaringan secara internasional. Kota Bandung dinobatkan oleh *United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization* (UNESCO) sebagai kota yang tercatat sebagai salah satu dalam jaringan kota kreatif UNESCO yaitu UNESCO *Creative City Network* (UCCN) mewakili kota yang spesifik memiliki keunggulan di bidang desain (Antara News, 2015).

Kolaborasi sinergis komunitas dengan beberapa pemangku kepentingan memiliki posisi strategis dalam menarik minat berkunjung wisatawan serta mempromosikan wisata *heritage* di Kota Bandung. Salah satu langkah penting dalam mempromosikan wisata *heritage* tersebut adalah bagaimana membuat karya sketsa yang dapat menarik minat berkunjung wisatawan serta memberikan informasi tentang destinasi wisata *heritage* di Kota Bandung. Destinasi wisata *heritage* yang dituangkan dalam konten kreatif berbentuk sketsa menjadi ruang imajinasi dan interpretasi makna terkait memori kolektif yang menyertai perjalanan Kota Bandung dari masa ke masa.

Keberadaan bangunan *heritage* di Kota Bandung merupakan aset yang tidak ternilai, unik, dan tidak tergantikan. Di balik fisik bangunan *heritage* yang menarik terdapat runtutan sejarah yang panjang dan memiliki nilai-nilai budaya yang dapat diwariskan dari generasi ke generasi berikutnya. Bentuk visual bangunan dan latar belakang sejarah menjadi atraksi menarik wisata *heritage*. Produk dan promosi wisata *heritage* yang dikembangkan di Kota Bandung belum sepenuhnya direncanakan dan dilaksanakan secara terintegrasi melalui satu organisasi atau badan yang khusus mengelola kawasan *heritage* sehingga kegiatan penawaran produk dan promosi wisata *heritage* masih bersifat parsial disesuaikan dengan kebutuhan dari masing-masing pemangku kepentingan.

Peran komunitas dalam pengembangan wisata *heritage* di Kota Bandung terlihat cukup intensif. Salah satu komunitas yang berperan aktif mengenalkan bangunan *heritage* sebagai atraksi wisata yang menarik di Kota Bandung adalah Bandung *Sketchwalk* (BSW). Kegiatan yang rutin dilakukan diantaranya sketsa *plein air* di setiap awal bulan dan beberapa *event* yang dibuat untuk mengundang pelaku sketsa secara nasional maupun internasional. *Event* Internasional yang pernah diselenggarakan berhasil mendatangkan para pelaku sketsa dari kawasan Asia. Selain melakukan kegiatan sketsa *plein air* para peserta ini dikenalkan kepada destinasi wisata yang ada di sekitar Kota Bandung. Kontribusi ini diharapkan dapat memberikan perspektif baru terkait tipologi wisatawan minat khusus yang berkunjung ke Kota Bandung.

Secara faktual wisatawan yang berkunjung ke Kota Bandung belum sepenuhnya menampakkan secara jelas untuk minat wisata *heritage*. Sebagian besar wisatawan berkunjung untuk niat yang lebih luas dan heterogen seperti untuk tujuan wisata kuliner dan wisata belanja. Hal ini menjadi tantangan para pemangku kepentingan dapat bertindak secara kolaboratif untuk meningkatkan kunjungan wisata *heritage* di Kota Bandung. Meskipun belum dikelola secara terpadu, potensi kuat pelibatan komunitas *urban sketch* dalam pengembangan wisata *heritage* menjadi salah satu unsur penting Keterlibatan komunitas Bandung *Sketchwalk* dalam menarik minat berkunjung wisatawan melalui karya sketsa menjadi hal menarik untuk diteliti lebih lanjut. Penelitian ini secara spesifik akan menjawab pertanyaan sebagai berikut; Bagaimana konten sketsa objek *heritage* dibuat berdasarkan situs proses produksi, situs gambar, situs sirkulasi, dan situs yang dapat dilihat audiensnya? Bagaimana konstruksi sketsa wisata *heritage* dalam menarik minat wisatawan untuk mengunjungi objek bangunan *heritage* di Kota Bandung?

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Metode kualitatif adalah suatu proses penelitian yang dilakukan secara wajar dan alamiah sesuai dengan fakta atau objektif di lapangan tanpa adanya upaya merubah keadaan yang sebenarnya (Arifin, 2011). Menurut Alwasilah (2003) seorang peneliti kualitatif harus memiliki seperangkat pengetahuan tentang topik di sekitar fenomena yang akan dikajinya, yang akan memungkinkan untuk dapat merumuskan pertanyaan-pertanyaan penelitian yang bermanfaat dan berterima. Paradigma yang dipakai adalah Interpretif. Dalam paradigma interpretif, realitas sosial sebagai sesuatu yang bersifat holistik, tidak terpisah satu dan yang lainnya, dinamis, kompleks, penuh makna, dan resiprokal bukan kausalitas. Selain itu, realitas sosial juga dipandang sebagai sesuatu yang dinamis, berproses, dan penuh makna subjektif (Rahardjo, 2018). Penelitian Interpretif ini didasarkan pada perspektif atau pengalaman seseorang ketika membuat karya sketsa dan memberikan makna atas simbol-simbol yang dibuatnya.

Penelitian ini menggunakan dua sumber data untuk melengkapi kajian yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang diperoleh peneliti dari sumber aslinya (Suryabrata, 1987). Dalam penelitian ini data primer diperoleh melalui observasi karya sketsa dan wawancara secara langsung kepada pelaku sketsa yang ada di Komunitas Bandung *Sketchwalk* (BSW). Data sekunder merupakan data yang didapat dari sumber-sumber yang sudah ada sebelumnya seperti buku, majalah, dokumen pribadi, dan sebagainya. Data sekunder adalah data yang tersusun dalam bentuk dokumen-dokumen (Suryabrata, 1987). Informan penelitian ini ditentukan dengan cara memilih orang-orang yang memiliki kompeten terhadap tujuan penelitian ini (*purposive sampling*) serta dapat menyampaikan informasi yang tepat, relevan, dan mendalam terkait proses kegiatan membuat sketsa dan keterlibatannya di komunitas Bandung *Sketchwalk* (BSW). Informan yang dipilih dalam penelitian ini sebanyak 10 orang.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui kegiatan observasi, wawancara, dan studi dokumentasi. Selanjutnya data tersebut dianalisis menggunakan teknik analisis visual Rose dan semiotika Charles Sanders Peirce. Menurut Rose (2016), kerangka kerja untuk mengeksplorasi materi visual berlandaskan pemikiran terkait empat situs, yaitu 1) Situs produksi, yaitu bagaimana materi visual itu dibuat; 2) Situs gambar, yaitu materi visual yang menjadi konten itu sendiri; 3) Situs Sirkulasi, yaitu bagaimana materi visual tersebut bergerak, dan 4) Situs Audiensi, yaitu bagaimana materi visual tersebut bertemu dengan penonton atau penggunanya. Ke empat situs tersebut menjadi elemen penting dalam mengeksplorasi makna materi visual. Hal ini memberi kemudahan dalam melakukan interpretasi gambar secara visual. Selanjutnya ada tiga aspek untuk memahami dan mengkritisi sebuah gambar di masing-masing situs, yaitu teknologi, komposisi, dan sosial (Rose, 2016).

Semiotika visual merupakan salah satu bagian dari semiotika terapan. Semiotika terapan mempelajari tentang penggunaan tanda dalam konteks khusus. Salah satu pendekatan yang digunakan dalam semiotika visual adalah semiotika Charles Sanders Peirce. Menurutnya konsep semiotika membentuk struktur triadik, yaitu tanda sebagai

*representamen* dan konsep, benda, gagasan, dan seterusnya yang dianggap sebagai *objek*. Selanjutnya, makna yang meliputi impresi, kognisi, perasaan dan seterusnya sebagai *interpretan*. Ketiga dimensi ini hadir dalam signifikasi (Danesi, 2011)

Di dalam objek ada tiga tanda yang lazim digunakan dalam semiotika Peirce, yaitu: 1) Ikon adalah tanda yang mewakili sumber acuan dalam bentuk replikasi, imitasi, simulasi, atau persamaannya; 2) Indeks adalah tanda yang mewakili sumber acuan dengan menunjuk kepadanya dan mengaitkan baik secara eksplisit atau implisit dengan sumber acuan yang lainnya; dan 3) Simbol adalah tanda yang mewakili objeknya melalui kesepakatan atau persetujuan dalam sebuah konteks yang spesifik.

Gambar figuratif maupun non figuratif secara semiotika visual memiliki tanda yang diwakilinya. Hal ini oleh Sekolah semiotika visual Paris dan Liege dibedakan menjadi tanda figuratif dan abstrak dalam sebuah gambar. Tanda figuratif adalah tanda yang dapat diidentifikasi sebagai representasi objek dari keseharian secara visual seperti pohon, meja, matahari, kucing, anak laki-laki atau perempuan. Tanda abstrak meliputi pola warna dan bentuk, seperti segitiga, lingkaran, segi empat dan lain lain yang terstruktur dalam elemen abstrak (Nöth, 2011).

Menurut (Arnheim, 1954) pola visual adalah bentuk yang terkait dengan konten dan semua bentuk adalah bentuk dari beberapa konten yang secara implisit semiotik bersama-sama menyatakan bahwa gambar adalah tanda. Selanjutnya secara mendasar komunikasi media yang efisien membutuhkan elemen gambar dan bahasa untuk melengkapi potensi semiotiknya (Nöth, 2011).

### **3. HASIL DAN PEMBAHASAN**

#### **3.1 Penciptaan Konten Sketsa Objek *Heritage* Berdasarkan Empat Situs**

Sebuah gambar visual dapat diinterpretasikan secara luas dengan menggunakan empat situs produksi yang meliputi situs proses produksi, situs gambar itu sendiri, situs sirkulasi, dan situs audiens. Ada tiga aspek untuk memahami dan mengkritisi sebuah gambar di masing-masing situs produksi, yaitu teknologi, komposisi, dan sosial (Rose, 2016). Setiap aspek memberikan kontribusi pemaknaan dan pemahaman kritis yang berbeda-beda.

##### **3.1.1 Situs Proses Produksi**

Sketsa Objek *heritage* diproduksi oleh pelaku sketsa berdasarkan inisiatif personal maupun mengikuti jadwal waktu dan tempat yang ditentukan oleh komunitas. Sebagian besar pelaku sketsa membuat sketsa objek *heritage* pada saat bersama komunitas sesuai jadwal waktu dan tempat yang telah disepakati. Ada beberapa pelaku sketsa yang melakukan kegiatan merekam bangunan *heritage* sebagai objek sketsa ketika sedang melakukan perjalanan. Karya sketsa sebagian besar diproduksi dalam durasi 30 menit sampai 1,5 jam. Hal ini bersifat relatif karena berdasarkan kemampuan, media, dan gaya sketsa yang digunakan. Ada pelaku sketsa yang hanya memerlukan 10 sampai 15 menit untuk menyelesaikan sebuah sketsa dengan menggunakan teknik *one line drawing*. Tujuan membuat sketsa lebih banyak sebagai pra karya seni untuk publikasi personal di

*platform* media sosial, melatih kemampuan menggambar, dan media relaksasi. Tetapi ada beberapa pelaku sketsa yang bertujuan menjadikan sketsa sebagai karya mandiri yang dapat dipamerkan dan dikomersialisasi.

Alat dan media yang digunakan untuk membuat sketsa relatif lebih sederhana, seadanya, dan bisa menggunakan berbagai alternatif pilihan. Secara mendasar keterbatasan alat dan media tidak menjadikan kendala dalam membuat sketsa. Penggunaan alat dan media yang berkualitas cenderung untuk tujuan agar karya sketsa dapat memiliki daya tahan yang lama. Aspek teknologi dalam proses produksi sebuah karya sketsa tidak menuntut peralatan yang lengkap dan berkualitas. Sebuah karya sketsa objek *heritage* dapat dihasilkan sekalipun menggunakan alat yang sederhana dan seadanya. Seperti karya sketsa yang dibuat oleh informan AY dengan menggunakan material drawing pen, buku sketsa, dan teknik *one line drawing*. Komposisi dalam proses produksi tidak menjadi aspek penting tetapi lebih menekankan kepada durasi waktu yang disediakan untuk membuat sebuah karya sketsa. Sedangkan aspek sosial dalam proses produksi berkaitan dengan tujuan sketsa objek *heritage* itu dibuat. Berdasarkan hasil penelitian sebagian besar karya sketsa dibuat untuk publikasi pribadi dan komunitas, belum ditujukan secara lebih luas sebagai media promosi.

Tabel 1. Analisis Situs Proses Produksi  
[Sumber: Hasil Olah Data Penulis, 2022]

Kapan / Dimana	Durasi	Tujuan	Material
Dilakukan sendiri tanpa terikat waktu dan tempat	Sekitar 15 sampai 30 menit	Sebagai karya yang publikasi di media sosial pribadi dan komunitas	Menggunakan alat yang sederhana dan seadanya seperti pensil, <i>drawing pen</i> dan buku sketsa
Dilakukan bersama komunitas sesuai jadwal dan tempat yang ditentukan	Sekitar 10 sampai 15 menit dengan menggunakan teknik <i>one line drawing</i>	Sebagai karya mandiri yang dipakai untuk pameran seni dan komodifikasi	Menggunakan alat yang standar ditambah dengan penggunaan cat air
Dilakukan sendiri ketika berkunjung ke suatu tempat	Maksimal 30 menit apabila belum selesai dilanjutkan sampai selesai di studio	Sebagai media untuk merekam keindahan visual yang dapat didokumentasikan, dipamerkan, dipromosikan, dan dikomersialisasikan	Menggunakan alternatif media sketsa seperti di kertas tisu, kaos, atau jaket
	Sekitar 1 sampai 1,5 jam tergantung teknik, media, dan gaya yang digunakan	Sebagai media untuk mengekspresikan, melatih <i>hand drawing</i>	Spontan menggunakan material yang ada di lokasi membuat sketsa, misalnya <i>stationery</i> hotel, ampas kopi di cafe
	Proses membuat bersifat relatif	Sebagai media relaksasi	



### 3.1.2 Situs Gambar

Sketsa objek *heritage* memiliki elemen-elemen yang membentuknya seperti garis, warna, dan bidang. Elemen narasi tidak banyak dimunculkan ke dalam sebuah teks oleh sebagian besar pelaku sketsa. Kelengkapan elemen visual dalam sebuah karya sketsa sangat menentukan kehadiran narasi dalam bentuk teks. Karya sketsa objek *heritage* merupakan salah satu representasi visual untuk merekam, mendokumentasikan, dan menampilkan bangunan *heritage* dalam suatu lini masa. Karya sketsa objek *heritage* bisa menjadi media untuk menyampaikan informasi atau mengenalkan suatu tempat yang belum dikenal oleh masyarakat umum. Selain itu, kegiatan sketsa dengan objek *heritage* menjadi sebuah interaksi romantisme untuk merekonstruksi kehidupan kota pada masa lalu.

Gaya sketsa berada dalam wilayah pribadi pelaku. Misalnya, seorang arsitek cenderung akan menampilkan perspektif realisnya. Aktivitas *urban sketch* juga sebenarnya berada dalam koridor realis. Perspektif lain menampilkan sketsa dalam gaya yang lebih abstrak dengan pendekatan ekspresif. Pemilihan gaya sketsa mempertimbangkan waktu yang tersedia dalam membuat karya sketsa. Waktu yang semakin panjang akan mengarah ke gaya realis dan sebaliknya akan mengarah ke gaya ekspresif untuk waktu yang terbatas. Aspek teknologi dan sosial dalam situs gambar kurang memberikan kontribusi dalam pemaknaan dan pemahaman kritis gambar. Penekanan dalam situs gambar ada wilayah komposisi. Keberadaan garis, warna, dan bidang dalam sebuah komposisi yang membentuk sebuah objek *heritage* akan memberikan pemaknaan dalam sebuah karya sketsa.

Tabel 2. Analisis Situs Gambar  
[Sumber: Hasil Olah Data Penulis, 2022]

Elemen	Informasi	Gaya
Garis, warna, dan bidang untuk membentuk objek tanpa narasi	Mengenalkan bangunan <i>heritage</i> dan tempat-tempat yang belum terkenal serta mempromosikan wisata <i>heritage</i>	Urban Sketch dalam koridor realis sesuai kondisi apa adanya
Garis, warna, dan bidang untuk membentuk objek dengan sedikit narasi	Merekam, mendokumentasikan dan menampilkan setiap bangunan <i>heritage</i> ke dalam lini masa	gaya ekspresif akan menghasilkan sketsa yang abstrak
Semakin lengkap elemen dalam sebuah sketsa akan semakin sedikit narasi dalam bentuk teks	Hasil interaksi pelaku sketsa dengan objeknya sehingga karya sketsa menjadi sebuah produk <i>open source</i>	Cenderung terpengaruh oleh wilayah pribadi pelaku sketsa bukan dari objeknya. Seorang arsitek maka akan cenderung realis

Elemen	Informasi	Gaya
Elemen untuk mengenalkan atau mempromosikan harus terbayang oleh yang menikmati,	Menggambarkan ada interaksi untuk merekonstruksi cerita masa lalu melalui fisik bangunannya	Memilih gaya ekspresionis atau terkadang impresionis sesuai kebutuhan batin karena untuk mengambil gaya realisme akan menuntut <i>effort</i> tinggi, kesabaran serta waktu yang lebih lama
	Melestarikan objek bangunan <i>heritage</i>	Gaya sketsa tergantung waktu yang dibutuhkan untuk membuatnya. Waktu yang lebih panjang mengarah ke realis tetapi untuk waktu yang pendek lebih ke ekspresionis

### 3.1.3 Situs Sirkulasi

Sirkulasi karya sketsa merupakan bagian penting dari pergerakan material visual dari proses produksi menjadi sebuah karya sketsa dan sampai ke tangan audiens. Karya sketsa yang dipindahkan dari proses produksi ke audiens ada dalam bentuk pra karya seni dan karya seni mandiri. Perpindahan atau pergeseran sketsa pra karya seni dipublikasikan oleh pelaku sketsa dengan menggunakan *platform* digital di masing-masing media sosial dan komunitas. Sedangkan karya seni mandiri dipublikasikan oleh pelaku sketsa, komunitas, dan pihak galeri dalam pameran. Selain untuk pameran, karya sketsa juga digunakan untuk ilustrasi buku, produk souvenir, dan ornamen yang digunakan di rumah.

Aspek teknologi memberikan kontribusi besar dalam sirkulasi karya seni sketsa terutama untuk publikasi di media sosial *online* dan komodifikasi karya sketsa dalam bentuk digital. Hal ini tanpa menghilangkan sirkulasi secara offline melalui pameran di sebuah galeri. Peran teknologi sangat menunjang dalam kecepatan perpindahan karya sketsa dengan berbagai media yang digunakan sehingga memudahkan audiens untuk mengaksesnya secara langsung. Perpindahan karya sketsa ini akan mengalami perubahan kualitas komposisinya. Karya sketsa yang sudah dikomodifikasi menjadi kehilangan keaslian, aura kuasa, dan sesuatu yang tidak dapat dicapainya (Benjamin, 1973; Hansen, 2008). Karya seni sketsa yang asli dipajang dalam pameran akan memiliki aura kuasa dan suatu tujuan pencapaian yang berbeda dengan karya seni sketsa yang telah diaplikasikan di beberapa media produk.

Secara sosial, sirkulasi karya sketsa akan membentuk interaksi antara pelaku sketsa yang karyanya dipakai untuk ilustrasi buku, produk souvenir, ornamen rumah dalam hubungan pertemanan atau hubungan secara ekonomis. Hubungan ini memberikan keuntungan dari aspek sosial maupun ekonomi untuk kedua belah pihak.

Tabel 3. Analisis Situs Sirkulasi  
[Sumber: Hasil Olah Data Penulis, 2022]

Bentuk	Media	Pelaku
Sebagai pra karya seni sebanyak 3 orang	Media Sosial Instagram	Sendiri
Sebagai karya seni mandiri sebanyak 7 orang	Pameran Ilustrasi buku Produk souvenir Ornamen rumah	Komunitas, Galeri seni

### 3.1.4 Situs Audiens

Karya sketsa objek *heritage* beredar dan dilihat oleh beragam segmen audiens. Berdasarkan perspektif pelaku sketsa, secara umum karyanya ditujukan untuk semua segmen. Tetapi ada beberapa pelaku sketsa yang mengarahkan karya sketsa ke sasaran tertentu seperti kalangan milenial, penikmat karya seni, dan teman. Sebagian besar respons dari audiens yang diterima oleh pelaku sketsa adalah sketsa sebagai sumber informasi tentang objek bangunan *heritage*, karya seni mandiri yang bernilai untuk dikoleksi dan dikomodifikasi untuk diaplikasikan ke beragam produk. Pengakuan karya sketsa sebagai karya seni mandiri memberikan makna bahwa karya sketsa dapat disejajarkan dengan karya seni lainnya. Selain itu karya sketsa objek *heritage* menjadi sumber informasi terkait keberadaan bangunan *heritage* dan konstruksi sejarah di dalamnya.

Aspek teknologi digunakan untuk menampilkan karya sketsa yang dapat memancing reaksi audiens melalui elemen-elemen visualnya. Karya sketsa yang dibuat dalam format non digital akan memiliki perbedaan dengan karya sketsa yang sudah diolah ke dalam format digital. Karya sketsa format digital dapat diwujudkan dalam kontras, stabilitas, dan ukuran berbeda-beda. Komposisi elemen-elemen visual menentukan sebuah karya sketsa akan dilihat oleh audiens. Komposisi ini ada yang melibatkan elemen narasi maupun tidak. Semakin lengkap elemen visual yang ditampilkan akan memunculkan beragam interpretasi yang melihatnya.

Aspek sosial dalam situs audiens berkaitan dengan karya sketsa objek *heritage* sebagai sumber informasi dan pengetahuan yang dapat digunakan untuk mengenalkan objek *heritage*. Objek *heritage* yang termuat dalam sketsa dapat berupa objek yang sudah dikenal maupun belum dikenal secara umum. Berdasarkan hasil analisis pembuatan konten, aspek teknologi memiliki kontribusi penting dalam pemaknaan dan pemahaman kritis terhadap karya sketsa untuk di situs sirkulasi dan situs audiens. Situs sirkulasi terkait kecepatan perpindahan karya sketsa dan situs audiens terkait penyajian karya sketsa baik secara digital maupun non digital dalam memancing reaksi audiens. Sedangkan untuk situs proses produksi dan gambar aspek teknologi kurang memberikan pemaknaan dan pemahaman kritis.

Aspek komposisi memiliki kontribusi penting dalam situs gambar, situs sirkulasi, dan situs audiens. komposisi dalam situs gambar terkait pola penggunaan garis, bidang, dan warna dalam membentuk sebuah karya sketsa. Komposisi akan mengalami perubahan kualitas seiring peralihan karya sketsa. Komposisi elemen visual dan narasi memberikan kontribusi dalam menarik audiens. Kontribusi aspek sosial dalam pemaknaan dan pemahaman kritis karya sketsa terlihat jelas pada situs sirkulasi terkait interaksi antara pelaku sketsa yang karyanya dipakai untuk ilustrasi buku, produk souvenir, ornamen rumah dalam hubungan pertemanan atau hubungan secara ekonomis. Kemudian dalam situs audiens, aspek sosial berkaitan dengan karya sketsa objek *heritage* sebagai sumber informasi dan pengetahuan yang dapat digunakan untuk mengenalkan objek *heritage*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan 10 informan dapat diidentifikasi bahwa dalam membuat karya setiap pelaku sketsa memiliki sasaran yang dituju. Sebagian besar informan mengarahkan karya sketsa untuk semua segmen yang berfungsi sebagai sumber informasi tentang objek *heritage*. Sebagian kecil yang lain ditujukan untuk penikmat karya seni, teman, dan segmen milenial sebagai koleksi seni, ornamen rumah serta komodifikasi ke berbagai media produk. Jadi Ke 4 sasaran audiens sketsa ini dikelompokkan berdasarkan jawaban informan.

Tabel 4 Analisis Situs Audiens  
[Sumber: Hasil Olah Data Penulis, 2022]

Sasaran	Respons	Makna
Semua segmen	Sebagai sumber informasi tentang objek bangunan <i>heritage</i>	Ajakan untuk mengenal dan mengetahui objek bangunan <i>heritage</i>
Teman	Sebagai karya seni mandiri yang dijadikan aset untuk dikoleksi	Sketsa sudah diakui sebagai sebuah karya seni mandiri
Penikmat karya seni	Sebagai karya seni yang dapat dikomodifikasi untuk kebutuhan ilustrasi buku, materi brosur atau leaflet	Sketsa menjadi material visual yang dapat diaplikasi dan dikomersialisasikan dalam beragam media
Segmen milenial	Sebagai ornamen rumah	

### 3.2 Konstruksi Sketsa Wisata *Heritage* dalam Menarik Minat Berkunjung Wisatawan

Sebelum ditemukan teknologi fotografi, sketsa atau melukis digunakan untuk merekam dan mendokumentasikan objek. Seiring dengan ditemukannya teknologi fotografi pada tahun 1839, kegiatan merekam dan mendokumentasikan objek digunakan dengan foto. Perkembangan media foto berlangsung sangat cepat dan dinamis. Termasuk di dalamnya untuk mempromosikan destinasi wisata. Meskipun media foto sudah berkembang lebih baik sebagai media informasi dan promosi, karya sketsa menawarkan perspektif visual yang berbeda dibandingkan dengan media foto dalam mempromosikan sebuah destinasi wisata.

Sketsa objek *heritage* secara tingkat struktur gambar visual memiliki tanda figuratif dan tanda abstrak (Nöth, 2011). Objek bangunan *heritage* direkonstruksi dengan goresan

garis, bidang, dan pewarnaan untuk menciptakan imajinasi visual masa lalu. Karya sketsa yang menampilkan objek bangunan *heritage* memiliki makna dari simbol yang dimunculkannya. Beberapa bangunan *heritage* yang dijadikan objek material penelitian ini memiliki elemen ikon, indeks, dan simbol.

### 3.2.1 Analisis Ikon, Indeks, dan Simbol Karya Sketsa Objek *Heritage*

Bangunan *heritage* yang terletak di beberapa lokasi di Kota Bandung ini merupakan bangunan cagar budaya yang ditetapkan berdasarkan peraturan Daerah Kota Bandung Nomor 7 Tahun 2018. Keberadaan bangunan cagar budaya ini sebagian kecil sudah menjadi ikon wisata bangunan *heritage*. Pemilihan 10 objek bangunan *heritage* berdasarkan kondisi fisik, keunikan arsitektur serta fungsi yang menurut perspektif pelaku sketsa memenuhi unsur estetis dan sejarah yang melatarbelakanginya.

Bangunan *heritage* yang menjadi objek sketsa saat ini sebagian besar dalam pengelolaan lembaga atau instansi pemerintah sehingga pemeliharaan dan pemanfaatan dapat dikendalikan. Keterjagaan dari bentuk asli yang ditampilkan secara unsur fisik di dalam 10 objek bangunan *heritage* ini dapat menjadi daya tarik secara visual dan sejarah dalam menarik minat wisatawan berkunjung ke Kota Bandung.

#### 1) Karya Sketsa Ikon Gedung Bio Farma Pasteur

Karya sketsa Gedung Bio Farma sebagai ikon dari objek yang aslinya. Indeksikalitas objek diwakili oleh tanda figuratif seperti bentuk bangunan dan pohon atau tanaman. Tanda abstrak menampilkan *framing* berbentuk *portrait*, *angle* dari depan dengan posisi *eye level*, penempatan objek asimetris, penggunaan warna monokrom, nampak bayangan, dan gaya ekspresif.



Gambar 2. Ikon Gedung Bio Farma  
[Sumber: Dhimas Bimantoro, 2021]

#### 2) Karya Sketsa Ikon Gedung *De Vries*

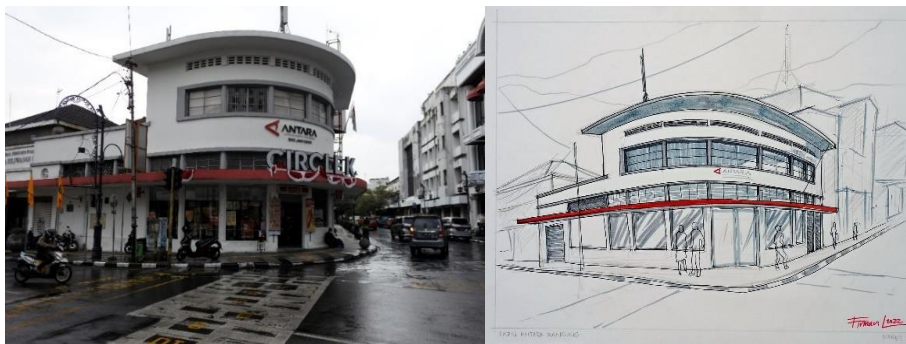
Karya sketsa Gedung *De Vries* sebagai ikon dari objek yang aslinya. Indeksikalitas objek diwakili oleh tanda figuratif seperti bentuk bangunan, tiang lampu, mobil, orang yang sedang duduk di dalam becak. Tanda abstrak menampilkan *framing* berbentuk *landscape*, *angle* dari depan dengan posisi *eye level*, penempatan objek sentral, penggunaan warna monokrom, nampak bayangan, dan gaya ekspresif.



Gambar 3. Ikon Gedung De Vries  
[Sumber: Daniel Nugraha, 2021]

### 3) Karya Sketsa Ikon Gedung LKBN Antara

Karya sketsa Gedung LKBN Antara sebagai ikon dari objek yang aslinya. Indeksikalitas objek diwakili oleh tanda figuratif seperti bentuk bangunan, kendaraan, tiang lampu, lampu stopan dan orang sedang duduk. Tanda abstrak menampilkan *framing* berbentuk *landscape*, *angle* dari depan dengan posisi *eye level*, penempatan objek sentral, penggunaan warna monokrom, nampak bayangan, dan gaya ekspresif.



Gambar 4. Ikon Gedung LKBN Antara  
[Sumber: Firman Lubis, 2022]

### 4) Karya Sketsa Ikon Pabrik Kina

Karya sketsa Pabrik Kina sebagai ikon dari objek yang aslinya. Indeksikalitas objek diwakili oleh tanda figuratif seperti bentuk bangunan, tiang lampu, mobil, orang yang sedang berjalan, orang yang sedang mengendarai motor dan sepeda. Tanda abstrak menampilkan *framing* berbentuk *landscape*, *angle* dari depan dengan posisi *eye level*, penempatan objek asimetris, penggunaan warna secara simpel, nampak bayangan, dan gaya ekspresif.



Gambar 5. Ikon Pabrik Kina  
[Sumber: Anang Kelana, 2021]

### 5) Karya Sketsa Ikon Villa Isola

Karya sketsa Villa Isola sebagai ikon dari objek yang aslinya. Indeksikalitas objek diwakili oleh tanda figuratif seperti bentuk bangunan, pohon atau tanaman, mobil, dan orang mengendarai sepeda. Tanda abstrak menampilkan *framing* berbentuk *portrait*, *angle* dari samping dengan posisi *low angle*, penempatan objek sentral, menggunakan banyak warna, nampak bayangan, dan gaya ekspresif.



Gambar 6. Ikon Villa Isola  
[Sumber: Anton Suseno, 2022]

### 6) Karya Sketsa Ikon Gedung Cai Cibadak

Karya sketsa Gedung Cai Cibadak sebagai ikon dari objek yang aslinya. Indeksikalitas objek diwakili oleh tanda figuratif seperti bentuk bangunan, pohon, burung, dan orang yang sedang berkumpul. Tanda abstrak menampilkan *framing* berbentuk *landscape*, *angle* dari samping dengan posisi *eye level*, penempatan objek asimetris, menggunakan banyak warna, nampak bayangan, dan gaya ekspresif.



Gambar 7. Ikon Gedung Cai Cibadak  
[Sumber: Ahmad Ridwan, 2021]

### 7) Karya Sketsa Ikon Gedung De Majestic

Karya sketsa Gedung *De Majestic* sebagai ikon dari objek yang aslinya. Indeksikalitas objek diwakili oleh tanda figuratif bentuk bangunan. Tanda abstrak menampilkan *framing* berbentuk *portrait*, *angle* dari samping dengan posisi *low angle*, penempatan objek sentral, garis *online* tanpa pewarnaan, tidak nampak bayangan, dan gaya ekspresif dengan teknik *one line drawing*.



Gambar 8. Ikon Gedung De Majestic  
[Sumber: Andi Yudha, 2018]

### 8) Karya Sketsa Ikon Hotel Homan

Karya sketsa Hotel Homann sebagai ikon dari objek yang aslinya. Indeksikalitas objek diwakili oleh tanda figuratif seperti bentuk bangunan, tanaman, sepeda, dan orang yang sedang berkumpul. Tanda abstrak menampilkan *framing* berbentuk *landscape*, *angle* dari depan dengan posisi *low angle*, penempatan objek simetris, penggunaan warna secara simpel, nampak bayangan, dan gaya ekspresif.





Gambar 9. Ikon Hotel Homann  
[Sumber: Ermaula, 2017]

### 9) Karya Sketsa Ikon Gedung Merdeka

Karya sketsa Gedung Merdeka sebagai ikon dari objek yang aslinya. Indeksikalitas objek diwakili oleh tanda figuratif seperti bentuk bangunan dan orang mengendarai motor. Tanda abstrak menampilkan *framing* berbentuk *landscape*, *angle* dari depan dengan posisi *eye level*, penempatan objek sentral, penggunaan warna secara simpel, tidak nampak bayangan, dan gaya realis.



Gambar 10. Ikon Gedung Merdeka  
[Sumber: Hanny Handayani, 2014]

### 10) Karya Sketsa Ikon Gedung Institut Teknologi Bandung (ITB)

Karya sketsa Gedung ITB sebagai ikon dari objek yang aslinya. Indeksikalitas objek diwakili oleh tanda figuratif seperti bentuk bangunan, pohon, tanaman, kolam air, tugu dan orang. Tanda abstrak menampilkan *framing* berbentuk *landscape*, *angle* dari samping dengan posisi *eye level*, penempatan objek simetris, penggunaan warna secara simpel, nampak bayangan, dan gaya realis.



Gambar 11. Ikon Gedung ITB  
(Sumber: Muhammad Thamrin, 2014)

### 3.2.2 Konstruksi Sketsa Wisata *Heritage*

Sketsa sebagai sebuah objek memiliki keterwakilan dari pelaku sketsa dalam bentuk konsep, ide, gagasan atau perasaan yang melingkupinya. Tidak saja mewakili unsur yang bersifat visual tetapi juga pemahaman terkait nilai sosial dan sejarah serta kesepakatan yang dibentuk secara bersama. Di dalam sebuah sketsa terkandung unsur yang menyerupai dan memiliki kualitas atau karakter yang mendasari kemiripan atas objek. Kemudian keberadaan objek sketsa tersebut ada pada masa sekarang atau di masa lalu. Di dalam karya sketsa juga dimungkinkan terdapat aturan atau kesepakatan yang bersifat umum.

Sketsa wisata *heritage* merupakan ikon dari sepuluh objek *heritage* yang ada di Kota Bandung. Berdasarkan ikonisasinya, sketsa yang dibuat sebagian besar memiliki kemiripan dengan objek aslinya (hipoikon). Meskipun ada sebagian informan yang berlatar arsitek, karya sketsa yang dihasilkan tidak seluruhnya bergaya realis. Sketsa objek *heritage* yang menjadi objek material penelitian ini hampir seluruhnya menggunakan gaya ekspresif. Sketsa objek *heritage* memiliki beberapa elemen visual yang membentuknya. Elemen visual dalam sketsa secara indeksikalitas terdiri dari tanda figuratif dan tanda abstrak. Karya sketsa secara dominan memiliki tanda figuratif berupa bangunan, tanaman, pohon, kendaraan, dan orang. Tanda figuratif lain yang sedikit kemunculannya adalah becak, sepeda, burung, kolam air, dan tugu. Tanda abstrak yang dominan dimiliki oleh karya sketsa dalam format *landscape*, *angle* dari depan dengan *eye level*, penempatan objek sentral, penggunaan warna secara simpel, nampak bayangan, dan bergaya ekspresif.

Berdasarkan analisis yang bersumber dari hasil wawancara dengan pelaku sketsa dan interpretasi peneliti dapat diidentifikasi bahwa beberapa bangunan *heritage* yang menjadi objek sketsa dapat dijelaskan secara triadik sebagai berikut:

#### 1) Sketsa Gedung Biofarma Pasteur

Sketsa bangunan *heritage* ini memiliki kemiripan dengan objek aslinya meskipun bidang yang diekspose hanya fasad utama dengan bentuk bidang melengkung di bagian pintu masuk (ikon). Bentuk fasad melengkung ini merujuk pada bangunan tempat pengembangan awal tentang vaksin untuk pencegahan beberapa penyakit yang muncul di kawasan tropis (indeks). Objek sketsa ini menjadi pusat penelitian dan pengembangan vaksin di Indonesia (simbol).

2) Sketsa Gedung *De Vries*

Sketsa bangunan *heritage* ini memiliki kemiripan dengan objek aslinya dari hampir sebagian besar fasad bangunan (ikon). Bangunan dalam sketsa terletak di tengah kota yang ditandai oleh lalu lintas kendaraan serta lampu penerangan jalan dengan ornamen khas (indeks). Objek sketsa ini menjadi toko pertama yang menjual barang kebutuhan sehari-hari di Kota Bandung pada masa Hindia Belanda (simbol).

3) Sketsa Gedung LKBN Antara

Sketsa bangunan *heritage* ini memiliki kemiripan dengan objek aslinya (ikon). Bangunan dalam sketsa terletak di sudut ruas jalan yang ditandai oleh fasad depan yang melingkar. Tampak orang berjalan mengelilinginya (indeks).

4) Sketsa Pabrik Kina

Sketsa bangunan *heritage* ini memiliki kemiripan dengan objek aslinya (ikon). Bangunan dalam sketsa ditandai dengan cerobong asap besar menunjukkan ada serangkaian kegiatan produksi (indeks). Objek ini menjadi pusat pembuatan obat kina terbesar untuk mengantisipasi penyakit malaria yang mewabah pada masa Hindia Belanda (simbol).

5) Sketsa Villa Isola

Sketsa bangunan *heritage* ini memiliki kemiripan dengan objek aslinya (ikon). Bangunan dalam sketsa terlihat memiliki beberapa lantai dengan banyak jendela yang berfungsi untuk melihat pemandangan dari ketinggian dengan lingkungan asri (indeks). Objek ini sebagai tempat peristirahatan pengusaha kaya pada masa Hindia Belanda. (simbol)

6) Sketsa Gedong Cai Cibadak

Sketsa bangunan *heritage* ini memiliki kemiripan dengan objek aslinya (ikon). Bangunan dalam sketsa terletak di suatu kawasan yang dipenuhi pepohonan dan rumpun bambu (indeks). Objek ini sebagai sumber air untuk memenuhi kebutuhan air bersih di Kota Bandung pada masa Hindia Belanda (simbol).

7) Sketsa Gedung *De Majestic*

Sketsa bangunan *heritage* ini memiliki kemiripan dengan objek aslinya (ikon). Bangunan dalam sketsa terlihat memiliki pintu masuk bertangga, jendela dengan kanopi serta ornamen kala (indeks). Objek ini sebagai gedung hiburan dan pertunjukkan kesenian pada masa Hindia Belanda (simbol).

8) Sketsa Hotel *Savoy Homann*

Sketsa bangunan *heritage* ini memiliki kemiripan dengan objek aslinya (ikon). Bangunan dalam sketsa digambarkan memiliki bentuk geometris yang terdiri dari beberapa lantai dengan menara kecil di bagian tengah atasnya (indeks). Objek ini sebagai tempat peristirahat di tengah kota dengan fasilitas terbaik untuk kalangan orang kaya (simbol).

9) Sketsa Gedung Merdeka

Sketsa bangunan *heritage* ini memiliki kemiripan dengan objek aslinya (ikon). Bangunan dalam sketsa digambarkan memiliki pilar besar dengan tangga masuk cukup lebar serta banyak jendela berukuran besar (indeks). Objek ini sebagai tempat pertemuan para pemimpin negara-negara yang tidak memihak pada salah satu blok untuk membangun perdamaian dunia (simbol)

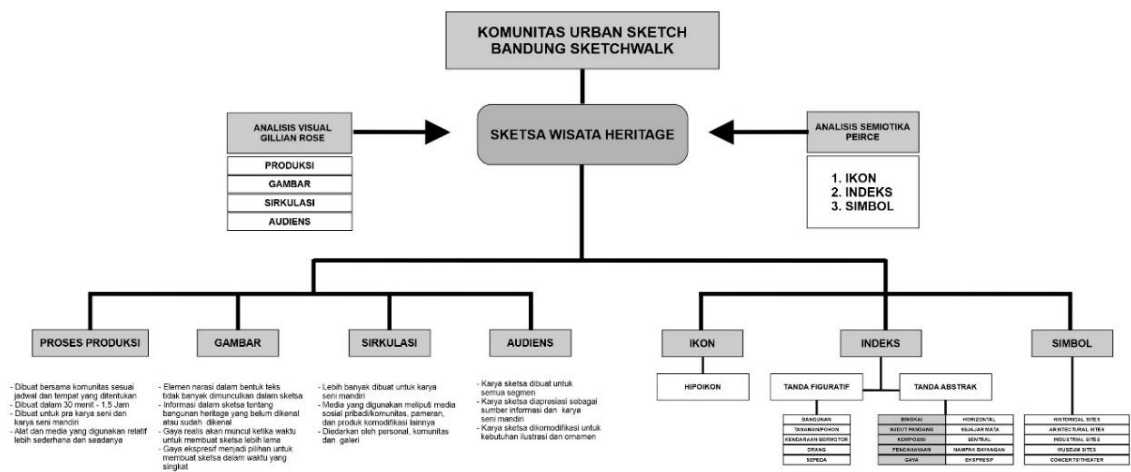
10) Sketsa Gedung Institut Teknologi Bandung

Sketsa bangunan *heritage* ini memiliki kemiripan dengan objek aslinya (ikon). Bangunan dalam sketsa digambarkan sebagai gedung bertingkat dengan bentuk atap tradisional di kelilingi pohon dan tanaman yang asri (indeks). Objek ini sebagai sekolah yang melahirkan lulusan handal dalam bidang teknologi (simbol).

Sepuluh objek *heritage* dalam karya sketsa hampir seluruhnya merepresentasikan simbol yang bermakna. Simbol yang bermakna ini dapat dijadikan unsur penguat dalam mengemas promosi pengembangan wisata *heritage*. Kegiatan wisatanya terkait dengan tematik penelitian dan pengembangan pengetahuan di bidang kesehatan, kegiatan ekonomi, seni budaya, tempat akomodasi, gerakan perdamaian, pendidikan, dan pelestarian lingkungan.

Karya sketsa yang memiliki simbol bermakna ini sebagian besar sudah menjadi destinasi wisata minat khusus *urban sketch*. Berbagai kegiatan *sketch plein air* yang reguler maupun event tertentu dengan skala nasional maupun internasional seringkali melibatkan objek *heritage* tersebut sebagai destinasi kunjungan. Tetapi untuk tujuan promosi wisata kepada wisatawan yang lebih luas belum terintegrasi secara sistem terkait informasi objek *heritage*, ajakan, dan unsur kebaruan dari setiap objek *heritage*.

Dari keseluruhan sketsa objek *heritage* dalam objek penelitian, hanya satu sketsa yang menampilkan elemen teks yang dimasukkan ke dalam karya sketsa. Sketsa lainnya hanya menampilkan elemen visual saja yang dibentuk dari tanda figuratif dan tanda abstrak. Secara mendasar komunikasi media yang efisien membutuhkan elemen gambar dan bahasa untuk melengkapi potensi semiotiknya (Nöth, 2011). Ketiadaan elemen teks dalam sketsa membutuhkan interpretasi yang didukung dari kesiapan sumber informasi dan pengetahuan lainnya.



Gambar 12. Diagram Konstruksi Sketsa Wisata Heritage [Sumber: Hasil Olah Data Penulis, 2022]

Keterkaitan antara sketsa objek *heritage* dengan minat berkunjung wisatawan dapat dijelaskan bahwa unsur yang terkait ikon, indeks, dan simbol menjadi sumber referensi

informasi untuk wisatawan yang menyukai atraksi warisan budaya. Wisatawan budaya merupakan segmen wisatawan yang memiliki kecenderungan lebih lama tinggal di destinasi tujuan dan lebih banyak menghabiskan waktu dengan melakukan berbagai kegiatan yang dapat memberikan pengalaman. Berdasarkan tipologi wisatawan, wisata minat khusus melalui *urban sketch* mengarah kepada wisatawan yang tertarik dan memiliki motif untuk mengunjungi objek *heritage* serta mendapatkan pengalaman yang mendalam.

Hal di atas sejalan dengan penjelasan Mc Kercher & Du Cross (2002) bahwa wisatawan budaya memiliki dua unsur dimensi yang menjadi dasar penilaian yaitu sentralitas minat dan kedalaman pengalaman dalam mengikuti sebuah wisata budaya. Wisatawan yang terdorong melakukan perjalanan budaya dan melibatkan sepenuhnya untuk memperoleh pengalaman di tujuan wisata yang memiliki objek *heritage* dan melakukan sketsa termasuk ke dalam tipe *purposeful cultural tourist*. Kegiatan sketsa objek *heritage* ini dapat dilakukan secara mandiri maupun kolektif bersama komunitas baik dalam kegiatan reguler maupun event yang melibatkan banyak pelaku sketsa dengan beragam referensi budaya dan sejarah. Kegiatan Sketsa *plein air* dalam situasi tertentu menjadi atraksi yang menarik bagi orang yang berada di lingkup sekitarnya.

#### 4. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sketsa objek *heritage* sebagian besar dibuat oleh pelaku sketsa ketika mengikuti jadwal komunitas dengan rata-rata pengerjaan sekitar 30 menit sampai 1,5 jam untuk setiap sketsa dengan gaya ekspresif. Sketsa yang dibuat lebih banyak ditujukan untuk publikasi pribadi dan komunitas di media sosial, kegiatan pameran serta komodifikasi karya sketsa. Elemen narasi tidak banyak dimunculkan ke dalam sketsa oleh sebagian besar pelaku sketsa sehingga belum sepenuhnya dimanfaatkan untuk kegiatan promosi.

Konstruksi sketsa wisata *heritage* memiliki karakteristik elemen visual yang mengarah kepada hipoikon dengan indeksikalitas komposisi tanda figuratif dan tanda abstrak yang representatif secara teknis. Keseluruhan sketsa objek *heritage* memiliki kemiripan dengan objeknya serta secara indeks unsur yang terkandung dalam karya sketsa hampir seluruhnya memberikan simbol yang bermakna berdasarkan analisis hasil wawancara dan interpretasi peneliti. Proses pemaknaan simbol ini belum melibatkan perspektif wisatawan yang berkunjung ke Kota Bandung. Hal ini menjadi bagian yang penting untuk dikaji dalam penelitian selanjutnya.

Sketsa objek *heritage* ini dapat dijadikan referensi untuk menyampaikan informasi terkait kondisi dan keberadaan bangunan *heritage* di Kota Bandung. Simbol yang bermakna terkait objek *heritage* dapat dijadikan tematik destinasi wisata *heritage* yang berbasis *historical sites*, *architectural sites*, *industrial sites*, *museum*, *environment issue*, dan *concert/theatre*. Atraksi wisata ini akan menarik minat tipologi wisatawan minat khusus yang tertarik atas unsur budaya dan sejarah masa lalu serta mendapatkan pengalaman yang unik ketika membuat sketsa objek *heritage* secara langsung untuk mendapatkan pengalaman mendalam baik secara perorangan maupun berkelompok.

Penguatan promosi wisata *heritage* dapat dijalankan tanpa melalui kerangka promosi resmi secara kelembagaan. Hal ini bisa dilakukan dengan melibatkan antar jaringan pengusaha kreatif, organisasi pelestari warisan, masyarakat di sekitar tempat tinggal serta perkumpulan seniman untuk mengembangkan wisata *heritage* berbasis pariwisata dari bawah yang mandiri dan berkelanjutan. Beberapa pengembangan yang dapat ditindaklanjuti dari hasil penelitian ini adalah perencanaan rute tematik wisata minat khusus berbasis *heritage*, perancangan konten pemasaran wisata *heritage* dengan menggunakan media sketsa, karakteristik wisatawan serta pengelolaan kawasan *heritage* sebagai kawasan wisata yang terpadu dan berkelanjutan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Alwasilah, A. C. (2003). *Pokoknya Kualitatif*. Jakarta: Pustaka Jaya.
- Antara News. (2015). *UNESCO umumkan Bandung masuk dalam jaringan kota kreatif*. <https://www.antaraneews.com/berita/534718/unesco-umumkan-bandung-masuk-dalam-jaringan-kota-kreatif>
- Arifin, Z. (2011). *Penelitian Pendidikan*. PT Remaja Rosdakarya.
- Arnheim, R. (1954). *Art and Visual Perception*. Berkeley, CA: University of California Press.
- Benjamin, W. (1973). *The Work of art in the age of mechanical reproduction, in H.Zohn (trans.) illuminations* (pp. 219–253). Fontana.
- Danesi, M. (2011). *Pesan, Tanda, dan Makna*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Danurdara, A. B. (2015). Perencanaan Produk Paket Wisata *Heritage* di Paguyuban Pelestarian Budaya Bandung. *Jurnal Kepariwisata Indonesia*, 1, 17–32.
- Hansen, M. B. (2008). *Benjamin aura, Critical Inquiry* (pp. 336–375).
- Huibin, X., Marzuki, A., & Razak, A. A. (2013). Conceptualizing a sustainable development model for cultural *heritage* tourism in Asia. *Theoretical and Empirical Researches in Urban Management*, 8(1), 51–66.
- Maher, K. H., & Carruthers, D. (2014). Urban Image Work: Official and Grassroots Responses To Crisis in Tijuana. *Urban Affairs Review*, 50 (2), 244–268.
- Mc Kercher, B., & Du Cross, H. (2002). *Cultural Tourism The Partnership Between Tourism and Cultural Heritage Management*. The Howarth Press, Inc.
- Nöth, W. (2011). Visual Semiotics: Key Features and an Application to Picture Ads. In *The SAGE Handbook of Visual Research Methods* (pp. 298–316). SAGE publications Ltd: London.
- Rahardjo, M. (2018). Paradigma Interpretif. *Jurnal Penelitian Sejarah Dan Budaya*, 4(1), 1032–1047.
- Richards, G. (2018). Cultural tourism: A review of recent research and trends. *Journal of Hospitality and Tourism Management*, 36, 12–21.
- Rose, G. (2016). *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials*. SAGE publications Ltd: London.
- Suryabrata, S. (1987). *Metode Penelitian*. Jakarta: Rajawali.
- UNESCO. (2006). Towards Sustainable Strategies for Creative Tourism. Discussion Report of the Planning Meeting for 2008 International Conference on Creative Tourism, Santa Fe, New Mexico, U.S.A., October 25-27, 2006. URL: <http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001598/159811E.pdf>. (6/05/2021)