

IDENTIFIKASI *LANDMARK* ARSITEKTUR DAN LANSKAP SEBAGAI ATRAKSI WISATA

Faiza Aidina¹, Akram Nafil², T. Eka Panny Hadinata³, Astrid Annisa⁴

¹Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik UNMUHA, email: faiza.aidina@unmuha.ac.id

²Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik UNMUHA, email: akram.nafil@gmail.com

³Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik UNMUHA, email: teuku.eka@unmuha.ac.id

⁴Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik UNMUHA, email: astrid.annisa@unmuha.ac.id

ABSTRAK

Pariwisata telah berkembang menjadi industri global yang memiliki dampak besar pada berbagai sektor, termasuk arsitektur. Dalam konteks ini, arsitektur tidak hanya dilihat sebagai bagian dari warisan budaya atau solusi fungsional untuk kebutuhan manusia, tetapi juga sebagai produk konsumsi bagi para wisatawan. Bangunan-bangunan ikonik, kawasan bersejarah dan lanskap sering kali menjadi daya tarik utama yang menarik kunjungan wisata. Memperhatikan trend tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi landmark arsitektur dan lanskap yang ada di Banda Aceh dan Aceh Besar. Jenis penelitian kualitatif ini menggunakan metode pengumpulan data melalui arsip dokumen pemerintahan dan artikel terkait landmark arsitektur dan lanskap sebagai atraksi wisata. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa terdapat 27 atraksi wisata yang terdiri dari landmark arsitektur dan lanskap yang masing-masing memiliki nilai sejarah, budaya, serta spiritual yang berkontribusi terhadap identitas daerah dan menarik minat wisatawan. Temuan ini diharapkan dapat menjadi dasar dalam penentuan objek studi landmark arsitektur dan lanskap yang akan diteliti lebih jauh sebagai bahan kajian dalam penyusunan Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Daerah (Ripparda).

Kata kunci: landmark arsitektur, pariwisata lanskap, atraksi wisata, Banda Aceh, Aceh Besar

Info Artikel:

Dikirim: 29 Oktober 2024; Revisi: 23 Desember 2024; Diterima: 27 Desember 2024; Diterbitkan: 31 Maret 2025



©2025 The Author(s). Published by Arsitekno, Architecture Program, Universitas Malikussaleh, Aceh, Indonesia under the Creative Commons Attribution 4.0 International License (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

1. PENDAHULUAN

Pariwisata telah berkembang menjadi industri global yang memiliki dampak besar bagi suatu negara atau tempat tujuan wisata (destinasi wisata). Industri ini mendukung penyediaan lapangan pekerjaan, menghasilkan devisa negara, serta mendorong pembangunan daerah [1]. Begitu pula di Bidang Arsitektur yang kini dipercaya menjadi salah satu daya tarik utama dalam industri pariwisata [2], [3]. Beberapa penelitian terdahulu menyatakan bahwa arsitektur memiliki nilai komersial dalam menarik wisatawan. Banyak destinasi yang memanfaatkan daya tarik arsitektur untuk meningkatkan jumlah kunjungan wisatawan dan memberikan nilai ekonomis tambahan, beberapa diantaranya adalah Museum Guggenheim di Bilbao, Spanyol [4] dan juga Sydney Opera House [5] di Australia. Dalam industri pariwisata global yang semakin kompetitif, arsitektur mulai dijadikan sebagai daya tarik utama, baik melalui desain yang menarik secara visual maupun melalui representasi budaya yang mendalam. Setiap elemen arsitektur yang ditampilkan di destinasi wisata sering kali disesuaikan dengan berbagai tujuan, seperti memperkuat impresi (kesan), fungsi (kegunaan) maupun sarana komersial [2].

“Architourism” adalah sebuah istilah yang dipakai Oackman, J dan Salomon, F (2005) dalam [2] yang menjelaskan fenomena Arsitekturisme (Arsitektur + Pariwisata) diamati dari abad ke-17 hingga abad ke-19. Pada saat itu, arsitektur menjadi tujuan perjalanan bagi banyak pelancong Eropa (*Grand Tours*), yang umumnya memiliki tingkat pendidikan dan kondisi keuangan yang

tinggi. Mereka melakukan perjalanan ke suatu tempat untuk mengagumi dari dekat budaya, seni, dan terutama arsitekturnya [6]. Urry (1995) dalam [7] menekankan pentingnya tanda dan simbol dalam membentuk citra suatu destinasi wisata, di mana arsitektur menjadi elemen kunci dalam proses ini. Arsitektur sering berperan sebagai pengenalan visual suatu tempat, memberikan nilai pengenalan yang khas dan membuatnya menonjol. Nilai pengenalan merujuk pada seberapa ikonik atau mudah dikenali suatu bangunan atau struktur yang membantu menarik wisatawan. Mereka sering kali mencari tempat yang mencolok secara visual, tempat-tempat fotogenik, yang unik dan indah menjadi motivasi utamanya.

Kontrasnya, pemandangan alam atau *natural landscape* dianggap kurang menjadi pembeda (diferensiasi) dan bisa ditemukan di banyak tempat sehingga tingkat kompetisinya pun sangat tinggi. Diferensiasi adalah faktor keberhasilan yang sangat penting dalam pariwisata. Dengan membedakan suatu destinasi dari para pesaingnya, destinasi tersebut dapat menciptakan identitas unik yang menarik minat wisatawan dengan minat dan preferensi tertentu [7]. Menangkap *trend* dan kecenderungan tersebut, artikel ini akan membahas atraksi wisata apa saja yang cocok dan dapat dikategorikan sebagai *landmark* arsitektur dan lanskap (binaan) di Banda Aceh dan Aceh Besar. Banda Aceh dan Aceh besar dipilih sebagai *object study* dikarenakan lokasinya yang unik sebagai “pintu masuk” wilayah barat Republik Indonesia sehingga menjadi peluang bagi transit lintas wisatawan mancanegara maupun nusantara (domestik) [8].

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini bersifat kualitatif dengan pendekatan *grounded theory* yang diperkenalkan Glaser dan Strauss (1967). Metode penelitian dimulai dengan data langsung dan menghasilkan teori melalui proses investigasi, analisis, dan organisasi data. Peneliti terus-menerus menginduksi konsep dari lapangan untuk membentuk hipotesis teoretis. Metode ini membangun teori secara bertahap dari data yang dikumpulkan. Data dikumpulkan melalui berbagai arsip (dokumen pemerintah, data dari website resmi pemerintahan) serta literatur. Pencarian tersebut dilakukan bergantung pada teks-teks yang mempelajari prinsip pariwisata terkait dengan konteks lingkungan dan kota Banda Aceh dan sekitarnya sebagai destinasi wisata. Teks-teks tersebut dipilih karena signifikansinya untuk membentuk sampel representatif dari gagasan utama, prinsip, dan teori yang berkaitan dengan urbanisme dan desain perkotaan, dengan referensi khusus pada pariwisata dan atraksinya. Data dan informasi yang didapat ditelaah lebih lanjut guna dipakai dalam mengemukakan kriteria atraksi wisata dan panduan informasi mengenai aplikasinya pada perkotaan. Atraksi wisata kemudian diidentifikasi dan dipilih yang sesuai untuk dikategorikan ke dalam *landmark* arsitektur dan lanskap. Identifikasi atraksi wisata disajikan dalam bentuk tabel untuk diidentifikasi melalui berbagai teori yang mendasarinya sehingga didapatkan atraksi wisata yang mampu mewakili *landmark* arsitektur dan lanskap di Banda Aceh dan Aceh Besar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini pembahasan akan dibagi menjadi tiga sub bab, yaitu hasil pencarian atraksi wisata di Banda Aceh dan Aceh Besar berdasarkan arsip pemerintah. Hal ini mencakup pencarian di berbagai website yang terkait dengan Rencana Tata Ruang dan Wilayah Kota Banda Aceh dan Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Aceh. Pencarian juga dilakukan di artikel jurnal terkait isu yang berkaitan dengan pemerintah. Kedua, pencarian dilakukan melalui berbagai jurnal yang membahas tentang atraksi wisata yang berkaitan dengan identitas kota sebagai destinasi wisata. Hal ini nantinya akan merujuk beberapa kriteria yang dianggap tepat untuk mewakili penilaian akan atraksi wisata *landmark* arsitektur dan lanskap di Kota Banda Aceh maupun sekitarnya yaitu Aceh Besar. Pada sub bab ketiga, sintesis pada dua bab sebelumnya kemudian dijabarkan sebagai kriteria pemilihan dan menghasilkan identifikasi *landmark* arsitektur dan lanskap di Banda Aceh dan Aceh Besar.

3.1 Atraksi Wisata Berdasarkan Arsip Pemerintah

Pemerintah Indonesia telah membuat peraturan pemerintah terkait Rencana Induk Pembangunan Kepariwisata Nasional (Ripparnas) [9]. Dalam Ripparnas 2010-2025 disebutkan terdapat 50 (lima puluh) Destinasi Pariwisata berskala nasional (DPN) yang tersebar di 33 (tiga

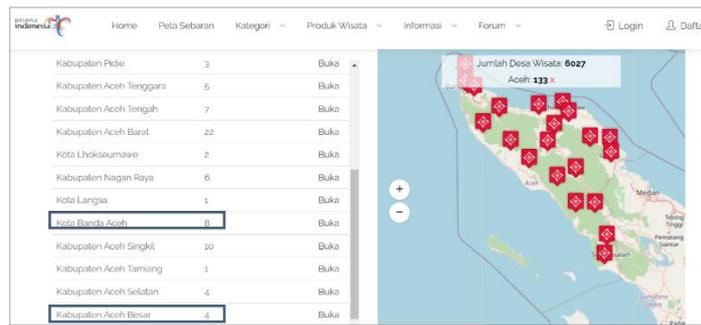
puluh tiga) provinsi. Selain DPN, terdapat pula 1 (satu) Kawasan Strategis Pariwisata Nasional (KSPN) dan 3 (tiga) Kawasan Pengembangan Pariwisata Nasional (KPPN) [10]. Dari 3 kategori tersebut, Kota Banda Aceh muncul 2 (dua) kali yaitu sebagai DPN Banda Aceh – Weh dan sekitarnya dan KPPN Banda Aceh dan sekitarnya, sehingga Kabupaten Aceh Besar yang termasuk daerah di sekeliling Banda Aceh juga dapat dikatakan masuk kedalam KPPN Banda Aceh dan sekitarnya.

Saat ini Kota Banda Aceh belum memiliki Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Daerah (Ripparda). Pengembangan pariwisata saat ini masih mengacu kepada Rencana Induk Pengembangan Pariwisata Nasional (Ripparnas) [11], maka sebagai bahan kajian untuk pengembangan Ripparda, rencana pengembangan pariwisata yang telah disusun dalam Rencana Tata Ruang dan Wilayah (RTRW) Kota Banda Aceh akan dikaji untuk penentuan *objek study* dalam kategori *landmark* arsitektur dan lanskap sebagai atraksi wisata. Berdasarkan RTRW Potensi pariwisata di Banda Aceh cukup beragam mencakup wisata sejarah dan budaya, wisata alam, wisata tsunami, wisata kuliner dan konvensi. Pengembangan kawasan sejarah dan budaya ditetapkan di Masjid Raya Baiturrahman, Komplek Museum Aceh, Gunongan, Taman Putroe Phang, Pinto Khop, Pendopo, Kerkhoff, Makam Syiah Kuala, Makam Sultan Iskandar Muda, dan Makam Kandang XII, Taman Ratu Safiatuddin (Pekan kebudayaan Aceh) di Bandar Baru. Pengembangan kawasan wisata tsunami diarahkan di Museum Tsunami, Kapal di Atas Rumah, dan Kuburan Massal [12].

Dilansir dari website <https://acehtourism.travel/> [13], yang tertera pada akses cepat pada website resmi Disbudpar Aceh [14], terdapat beberapa atraksi wisata yang tertera di *leaflet heritage* (cagar budaya) yaitu Masjid Raya Baiturrahman, Masjid Baiturrahim, Masjid Tuha Indrapuri, Museum Aceh, Rumah Aceh Tjut Nyak Dhien, Gunongan, Pinto Khop (Taman Putroe Phang), Kherkhoff, Replika Monumen Seulawah RI 001 Aircraft (Blang Padang), Benteng Indrapatra, Makam Kuno Kerajaan Lamuri di Bukit Lamreh. Selanjutnya daftar atraksi yang tertera pada leaflet tsunami adalah *Tsunami Monument*: PLTD Apung, Masjid Rahmatullah Lampuuk, Museum Tsunami Aceh, Masjid Baiturrahmim Ulee Lheue, Masjid Oman Al-Makmur Lampriet, Masjid Teuku Umar, Masjid Teungku Andjong, dan Kapal di atas Rumah. Berdasarkan website resmi jejaring desa wisata [15] terdapat delapan desa wisata di Kota Banda Aceh dan empat di Aceh Besar.



Gambar 1. Leaflet Atraksi Wisata Tsunami dan Cagar Budaya
 Sumber: <https://acehtourism.travel/>



Gambar 2. Peta Sebaran Desa Wisata di Aceh data Desa wisata di Banda Aceh dan Aceh Besar
Sumber: <https://jadesta.kemenparekraf.go.id/sebaran>

3.2 Atraksi Wisata Berdasarkan Literatur

Atraksi wisata adalah sebuah fitur fisik atau budaya dari suatu tempat tertentu yang dipersepsikan oleh wisatawan atau pelancong mampu memenuhi satu atau lebih kebutuhan rekreasi spesifik mereka. Fitur ini bisa berupa *landmark* alam, situs bersejarah, acara budaya, atau bahkan struktur arsitektur unik yang menawarkan nilai rekreasi dan memenuhi minat atau keinginan khusus para wisatawan. Terdapat dua tipe atraksi wisata yaitu atraksi alami atau lokalitas (*natural attractions or localities*) dan buatan atau komersial (*built or commercial attraction*) [16]. Atraksi alami atau lokalitas dapat dikatakan sebagai atraksi yang muncul dengan sendirinya terkait dengan konteks lingkungannya yang kemudian menjadi menarik minat wisatawan, dengan kata lain atraksi ini tadinya tidak dikhususkan (atau tidak khusus dibuat) sebagai atraksi wisata. Berbeda dengan atraksi wisata yang sengaja dibuat ditujukan menjadi atraksi wisata dengan erat kaitannya dengan tujuan komersial.

Beberapa dekade terakhir, konsep *Special Interest Tourism* (SIT) muncul sebagai respons terhadap mass tourism, yaitu pariwisata yang lebih umum dan masal. SIT melibatkan wisatawan yang terinspirasi oleh motivasi, minat, dan kebutuhan khusus, di mana tingkat kepuasan mereka ditentukan oleh pengalaman spesifik yang mereka cari. Wisatawan SIT secara sengaja memilih produk atau layanan yang memenuhi minat khusus mereka, sehingga pariwisata ini dilakukan dengan tujuan yang jelas dan spesifik. Saat ini, SIT mencakup berbagai aktivitas pariwisata yang lebih bervariasi dan menantang dibandingkan wisata biasa, memungkinkan destinasi wisata untuk membedakan diri mereka dari pesaing. Terdapat beberapa istilah yang digunakan untuk menjelaskan konsep wisata ini, selain SIT, *alternative tourism* dan *niche tourism* juga istilah lain yang dipakai [17] [18].

Pariwisata budaya muncul sebagai salah satu bentuk dari SIT tersebut, yaitu konsep wisata dengan fokus pada perjalanan yang bertujuan untuk mengeksplorasi dan mempelajari monumen serta lokasi atau destinasi yang memiliki nilai sejarah dan seni. Menurut WTO (2004), pariwisata budaya merupakan salah satu segmen terbesar dan tumbuh paling cepat di pasar pariwisata global [18]. Budaya dan pariwisata menjadi hal yang tidak terpisahkan, tidak hanya melalui tempat (situs), acara kebudayaan dan perayaan (*events*) menjadi motivasi orang untuk bepergian [19]. Budaya sendiri sebenarnya memiliki cakupan yang cukup luas, budaya yang dapat dilihat, diraba, atau diukur secara fisik (*tangible*), maupun yang tidak memiliki bentuk fisik atau tidak dapat dilihat dan diukur secara langsung (*intangible*). Dalam konteks pariwisata, pengalaman budaya dan hubungan sosial yang dibangun selama perjalanan dianggap sebagai aset *intangible* dan barang-barang, produk, atau aset termasuk ke dalam bentuk *tangible*.

Arsitektur sering kali terkait dengan identitas budaya. Sebagai bagian dari kekayaan budaya arsitektur juga tidak hanya sebagai sesuatu yang indah, tetapi juga sebagai simbol yang memiliki makna dan cerita tertentu [20]. Meskipun dengan tujuan yang berbeda, sejak zaman Kekaisaran Yunani dan Romawi, bangunan dirancang secara simbolis dan ikonik sehingga pada era modern hingga sekarang ini, *landmark* arsitektur seperti museum, gedung opera, jembatan, *monument* dan *urban landscape* sekitarnya telah memberikan daya tarik serta pengenalan instan bagi sebuah kota [21]. Dalam aplikasinya sebuah bangunan/ atribut fisik juga perlu diimbangi dengan

menghadirkan kekhasan lokal maupun regional, seperti bagaimana bentuk, ornamen, dan atribut fisik lainnya masih dihadirkan di bangunan ataupun elemen pembentuk identitas tempat lainnya di perkotaan. Beberapa studi telah menunjukkan bahwa jati diri arsitektur lokal dapat dilihat dari pembentukan identitas tempat [22]. Keunikan arsitektur yang dibentuk oleh nilai-nilai kearifan lokal dapat pula mempengaruhi motivasi kunjungan wisatawan [23].

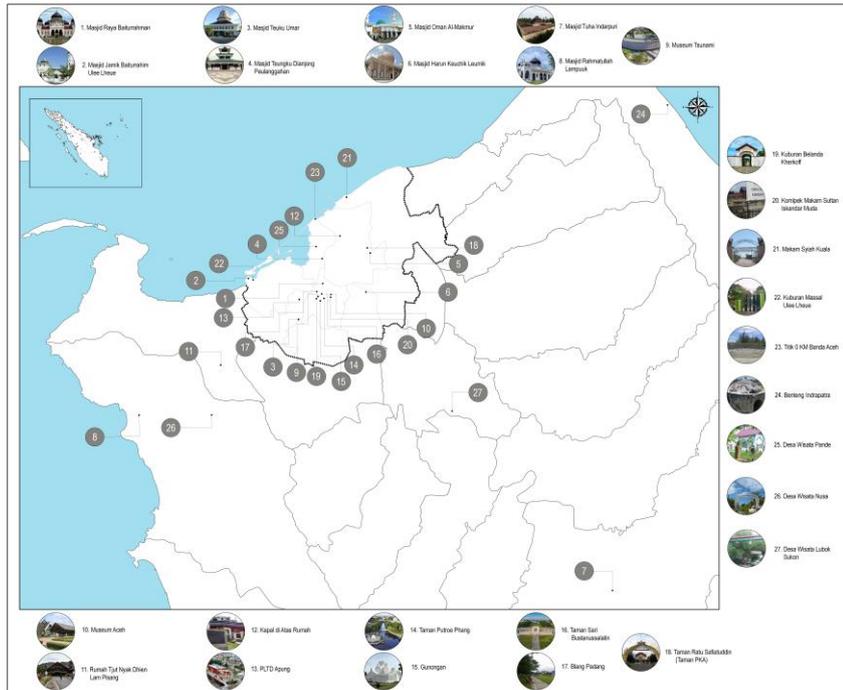
Beberapa penelitian terkait atraksi wisata di Banda Aceh telah dilakukan, dari hasil penelitian tersebut didapatkan informasi bahwa terdapat 5 jenis wisata yang populer di kalangan wisatawan dengan tingkatan dari yang terpopuler yaitu *marine tourism*, *history tour*, *religious tourism*, *natural tourism*, dan *culinary tour* [24]. Meskipun *marine tourism* tidak dijelaskan secara spesifik atraksi wisata yang seperti apa, namun dapat dimaknai bahwa *marine tourism* juga termasuk ke dalam *natural tourism* yang merupakan atraksi wisata diluar ruang lingkup pembahasan penelitian ini, sehingga pada posisi kedua dan ketiga terdapat *history tour* dan *religious tourism* yang keduanya dapat diwakili oleh *landmark* arsitektur dan lanskap. Wisata rural juga menjadi salah satu potensi wisata yang ada di Banda Aceh dan Aceh Besar. Desa sebagai lingkungan binaan dan berbagai elemen didalamnya dipercaya dapat mewakili *landmark* arsitektur dan lanskap. Terdapat 3 desa yang dinilai memiliki potensi lebih, yaitu Desa (gampong) Pande dengan situs arkeologis dan sejarahnya [25], Desa Nusa yang dianugerahi Penghargaan Desa Wisata Indonesia di tahun 2021 [26] dan Desa Lubok Sukon sebagai desa yang masih mempertahankan bentuk dan kekhasan rumah tradisional Aceh [27].

3.3 Sintesis

Proses sintesis dalam penelitian ini merupakan penggabungan analisis data dari dua jenis arsip yang berbeda pada sub bab 3.1 dan 3.2 diatas. Kedua sumber arsip tersebut diatas memberikan pandangan praktis mengenai kebijakan pengelolaan serta pengembangan pariwisata di Banda Aceh dan Aceh Besar serta perspektif teoretis dan analitis terkait peran arsitektur dan lanskap dalam menciptakan daya tarik wisata. Data dari arsip website pemerintahan dan artikel kebijakan disandingkan dengan temuan akademik sehingga menghasilkan kriteria *landmark* yang memiliki nilai penting secara arsitektural dan lanskap, serta mengapa *landmark* tersebut memiliki potensi sebagai atraksi wisata.

Namun terdapat 1 atraksi wisata yang terdapat dalam arsip pemerintah (RTRW) yaitu pendopo yang tidak diikutsertakan dalam identifikasi *landmark* arsitektur dan lanskap dikarenakan lingkungan pendopo masih termasuk ke dalam tipologi ‘kantor’ yang tidak secara umum terbuka untuk publik, walaupun disaat-saat tertentu bangunan dan area ruang luar pendopo diizinkan untuk publik namun hingga detik ini masih dikhawatirkan oleh penulis setidaknya dimasukkan kedalam daftar tersebut. Kemudian terdapat 2 tambahan atraksi wisata yang tidak terdapat dalam arsip pemerintah yaitu Titik KM 0 Banda Aceh yang dipercaya menjadi area pertama bermulanya kota Banda Aceh sehingga dibuatkan sebuah tugu sebagai tanda. Masjid Keuchik Leumik yang merupakan masjid baru dibangun pada tahun 2019 dimasukkan ke dalam daftar dikarenakan terdapat rumah tradisional aceh di area lingkungan masjid. Hal tersebut bisa ditafsirkan sebagai salah satu upaya dalam menjaga dan melestarikan kearifan lokal. Adapun identifikasi *landmark* arsitektur dan lanskap di Banda Aceh dan Aceh Besar sebagai atraksi wisata dirangkum dalam gambar 3 dan tabel 1 berikut:

IDENTIFIKASI LANDMARK ARSITEKTUR DAN LANSKAP SEBAGAI ATRAKSI WISATA



Gambar 3. Peta Sebaran *Landmark* Arsitektur dan Lanskap di Banda Aceh dan Aceh Besar

Tabel 1. Analisis *Landmark* Arsitektur dan Lanskap di Banda Aceh dan Aceh Besar

No	Atraksi Wisata	Arsip Pemerintah	Arsip Literatur
1	Masjid Raya Baiturrahman	RTRW, Leaflet Disbudpar	Sejarah dan cagar budaya, wisata religi, langgam arsitektur islam
2	Masjid Baiturrahim	Leaflet Disbudpar	Sejarah, wisata tsunami dan religi
3	Masjid Tuha Indrapuri	Leaflet Disbudpar	Sejarah dan cagar budaya, wisata religi, langgam arsitektur islam kuno
4	Masjid Rahmatullah	Leaflet Disbudpar	Wisata tsunami, langgam arsitektur islam
5	Masjid Oman Al-Makmur	Leaflet Disbudpar	Wisata tsunami, langgam arsitektur islam
6	Masjid Teuku Umar	Leaflet Disbudpar	Kearifan lokal dalam bentuk bangunan
7	Masjid Teungku Andjong	Leaflet Disbudpar	Sejarah dan cagar budaya, wisata religi, langgam arsitektur islam kuno
8	Masjid Keuchik Leumik	-	Kearifan lokal (Rumah Aceh) dalam area masjid
9	Komplek Museum Aceh	RTRW, Leaflet Disbudpar	Sejarah dan budaya Aceh, kearifan lokal dalam bentuk bangunan
10	Gunongan	RTRW, Leaflet Disbudpar	Sejarah dan cagar budaya, lanskap
11	Taman Putroe Phang	RTRW, Leaflet Disbudpar	Sejarah dan cagar budaya, lanskap
12	Titik KM 0 Banda Aceh	RTRW	Sejarah, tugu, lanskap
13	Kerkhoff	RTRW, Leaflet Disbudpar	Sejarah, wisata kolonial
14	Makam Syiah Kuala	RTRW	Sejarah dan cagar budaya, wisata religi
15	Makam Sultan Iskandar Muda, dan Makam Kandang	RTRW	Sejarah dan cagar budaya, wisata religi
16	Taman Ratu Safiatuddin (Pekan kebudayaan Aceh)	RTRW, Leaflet Disbudpar	Kearifan lokal dalam bentuk bangunan
17	Museum Tsunami	RTRW, Leaflet Disbudpar	Wisata Tsunami, Kearifan lokal dalam bentuk bangunan modern
18	Kapal Di Atas Rumah	RTRW, Leaflet Disbudpar	Wisata Tsunami
19	Kuburan Massal	RTRW	Wisata Tsunami dan lanskap
20	PLTD Apung	Leaflet Disbudpar	Wisata Tsunami, edukasi (museum), lanskap
21	Rumah Aceh Tjut Nyak Dhien	Leaflet Disbudpar	Kearifan lokal dalam bentuk bangunan, Sejarah dan budaya
22	Blang Padang	Leaflet Disbudpar	Sejarah dan budaya, lanskap
23	Taman Sari Bustanussalatin	RTRW	Sejarah dan cagar budaya
24	Benteng Indrapatra	Leaflet Disbudpar	Sejarah dan cagar budaya
25	Desa Pande	Jejaring Desa Wisata	Sejarah dan cagar budaya, lanskap
26	Desa Nusa	Jejaring Desa Wisata	Kearifan lokal pada produk wisata (<i>souvenir</i>)
27	Lubok Sukon	Jejaring Desa Wisata	Kearifan lokal pada permukiman (<i>rumah adat</i>)

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat 27 landmark arsitektur dan lanskap yang dapat diidentifikasi di Kota Banda Aceh dan Aceh Besar. Namun, penelitian ini merupakan tahap awal yang membutuhkan pengembangan lebih lanjut. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan untuk menggali lebih dalam potensi maupun permasalahan yang ada. Dalam konteks pariwisata, arsitektur diyakini memiliki berbagai fungsi, termasuk memenuhi kebutuhan dan keinginan wisatawan. Penelitian lanjutan sebaiknya juga mencakup eksplorasi terhadap persepsi pengunjung. Pemetaan potensi landmark arsitektur dan lanskap dari sudut pandang wisatawan merupakan pendekatan yang relevan untuk mendapatkan umpan balik guna pengembangan destinasi wisata. Keseluruhan rangkaian penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif tentang kontribusi landmark arsitektur dan elemen lanskap terhadap identitas destinasi wisata, serta menjadi referensi dalam perencanaan Ripparda.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi atas dukungan dan kesempatan yang diberikan melalui skema Penelitian Dosen Pemula Afirmasi tahun 2024. Bantuan ini sangat berperan penting dalam proses pelaksanaan dan penyelesaian penelitian tahap awal ini yang merupakan bagian dari rangkaian penelitian landmark arsitektur dan lanskap sebagai pembentuk identitas destinasi wisata.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] OECD, *OECD tourism trends and policies 2020*. OECD Publishing, Paris, <https://doi.org/10.1787/6b47b985-en>, 2020. [Online]. Available: <https://www.oecd-ilibrary.org/docserver/6b47b985-en.pdf?expires=1620317843&id=id&accname=guest&checksum=E19B03C13064CD54657CA6090ECB153E>
- [2] G. Cheirchanteri, "Architecture as a product of tourism consumption," *IOP Conf. Ser. Mater. Sci. Eng.*, vol. 1203, no. 3, p. 032004, 2021, doi: 10.1088/1757-899x/1203/3/032004.
- [3] M. Scerri, D. Edwards, and C. Foley, "Design, architecture and the value to tourism," *Tour. Econ.*, vol. 25, no. 5, pp. 695–710, 2019, doi: 10.1177/1354816618802107.
- [4] O. Yabanci, "Historic architecture in tourism consumption," *Tour. Crit. Pract. Theory*, vol. 3, no. 1, pp. 2–15, 2022, doi: 10.1108/trc-04-2021-0008.
- [5] R. Simes, J. O'Mahony, F. Farrall, K. Huggins, and D. Redhill, "How do you value an icon? The Sydney Opera House: economic, cultural and digital value," 2013.
- [6] J. Ockman and S. Frausto, Eds., *Arcitourism: authentic, escapist, exotic, spectacular*. The Temple Hoyne Buell Center for the Study of American Architecture, with Prestel, 2005.
- [7] J. Specht, "Architecture and the destination iImage: Something familiar, something new, something virtual, something true," in *Management – Culture – Interpretation*, A. P. Müller and S. Sonnenburg, Eds., Springer Fachmedien Wiesbaden, 2013.
- [8] "Rencana tata ruang dan wilayah." Accessed: Oct. 05, 2024. [Online]. Available: <https://bappeda.bandaacehkota.go.id/galeri/rtrw/>
- [9] "urgensi-dokumen-rippda." Accessed: Oct. 05, 2024. [Online]. Available: <https://insanwisata.id/urgensi-dokumen-rippda/>
- [10] R. Indonesia, *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 50 Tahun 2011 tentang rencana induk pembangunan kepariwisataan nasional tahun 2010-2025*.

- Indonesia, 2011.
- [11] H. Herizal, S. Rasanjani, and M. Muhkrijal, “Kebijakan kepariwisataan di Provinsi Aceh: Peluang dan tantangan,” *J. Public Policy*, vol. 7, no. 1, p. 21, 2021, doi: 10.35308/jpp.v7i1.3341.
- [12] B. K. B. Aceh, “Rencana tata ruang wilayah Kota Banda Aceh tahun 2009 – 2029 / Revisi Tahun 2017.” 2017.
- [13] D. K. dan P. Aceh, “Cahaya Aceh.” [Online]. Available: <https://acehtourism.travel/category/banda-aceh/>
- [14] D. Kebudayaan dan P. Aceh, “No Titl.” [Online]. Available: <https://disbudpar.acehprov.go.id/#>
- [15] K. P. dan E. Kreatif, “Jejaring desa wisata.” [Online]. Available: <https://jadesta.kemenparekraf.go.id/sebaran>
- [16] WTO, “What is a tourist attraction,” in *Tourism Satellite Account (TSA): Adapting the tourism satellite account conceptual framework from a regional perspective*, 2000.
- [17] D. Gogoi, “A conceptual framework of photographic tourism” *IMPACT Int. J. Res. Applied, Nat. Soc. Sci.*, vol. 2, no. 8, pp. 109–114, 2014.
- [18] E. Triarchi and K. Karamanis, “Alternative tourism development: A theoretical background,” *World J. Bus. Manag.*, vol. 3, no. 1, p. 35, 2017, doi: 10.5296/wjbm.v3i1.11198.
- [19] Public affairs and communications directorate public affairs division, “OECD annual report,” 2009.
- [20] H. Ye and Ii. P. Tussyadiah, “Tourists’ transformation experience: From Destination architecture to identity formation,” *Tour. Travel Res. Assoc. Adv. Tour. Res. Glob.*, vol. 20, 2016, [Online]. Available: <http://scholarworks.umass.edu/ttra/2010/Visual/20>
- [21] M. Schwarzer, *Architecture and mass tourism*. NY:Columbia Book of Architecture, 2005.
- [22] D. D. Harisdani and D. Lindarto, “Geriten Karo sebagai pembentuk identitas tempat” 2019.
- [23] N. N. S. Rahayu and N. W. A. Utami, “Jatidiri arsitektur monumen Bajra Sandhi,” *SENADA (Seminar Nas. Desain dan Arsitektur)*, vol. 1, pp. 367–374, 2018.
- [24] K. Ulfa, M. Zaenuri, D. E. Rahmawati, S. Rasanjani, M. Mukhrijal, and A. Imanullah, “Branding strategy ‘The light of Aceh’ through e-tourism on sustainable tourism development in Aceh Province,” *J. Gov. Public Policy*, vol. 8, no. 3, p. PROGRESS, 2021, doi: 10.18196/jgpp.v8i3.11034.
- [25] L. P. Koestoro, B. Arkeologi, and S. Utara, “Gampong Pande, situs penting di ujung utara Pulau Sumatera Gampong Pande, an important site at the top of North Sumatera island,” *Jl. Seroja Raya Gg. Arkeol.*, no. 1, 2013.
- [26] W. Nur, J. 1□, S. Dian, W. Prajanti, and F. Husain, “Strategy for development of the Gampong Nusa Aceh Besar tourism village based on edutourism: Community based tourism approach. Article Info,” *J. Econ. Educ.*, vol. 12, no. 1, pp. 153–159, 2023, [Online]. Available: <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jeec>
- [27] W. Fikria, M. Irwansyah, and R. Anggraini, “Partisipasi masyarakat pada pelestarian rumah adat Aceh di desa wisata Lubok Sukon Aceh Besar,” *J. Arsip Rekayasa Sipil dan Perenc.*, vol. 2, no. 4, pp. 324–332, 2019, doi: 10.24815/jarsp.v2i4.14949.