

Branding Kota dan Tipologi Arsitektur dalam Mengembangkan Wajah Kota Tuban

Martino Dwi Nugroho¹, Ivada Ariyani²

^{1,2}Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni Rupa dan Desain

Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Jalan Parangtritis Km 6,5 Sewon Bantul

Tlp. 08157912916, E-mail: martino@isi.ac.id

Artikel Diterima: 20 Mei 2025; Direvisi: 31 Oktober 2025; Diterbitkan: 29 November 2025

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk merumuskan identitas arsitektur perkotaan yang mencerminkan karakter khas Kabupaten Tuban sehingga dapat mendukung peningkatan potensi destinasi pariwisata dan mendorong pembangunan ekonomi daerah. Selain itu, penelitian ini juga dimaksudkan untuk menyusun panduan awal dalam penataan ruang dan tampilan kota secara arsitektural agar mampu menjaga serta memperkuat kekhasan visual dan budaya yang dimiliki Kabupaten Tuban. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode *design thinking*. Adapun hasil yang dicapai dalam penelitian adalah desain untuk penanda kota seperti bentuk gapura paduraksa dan bentar yang berciri khas Tuban, bentuk atap pendapa di kantor pemerintahan Kabupaten Tuban, penerapan batik Gedog pada fasad bangunan, *landmark* Kota Tuban, logo Kota Tuban sebagai penanda di Alun-Alun Kota Tuban, dan *street furniture*. Unsur-unsur sejarah kota Tuban menjadi pertimbangan dalam pengembangan desain, di antaranya adalah gapura makam Sunan Bonang; arsitektur tradisional Jawa, yaitu atap *sirap*, yang mengambil unsur dari rumah jaman Majapahit; arsitektur Kluenteng, arsitektur kolonial, dan Kuda Ronggolawe. Rekomendasi dari penelitian ini adalah keberlanjutan dari desain yang akan diterapkan di seluruh wilayah Kabupaten Tuban, dari tingkat kelurahan hingga ke kabupaten/Kota.

Kata Kunci: *branding* kota, tipologi arsitektur, Kota Tuban

City Branding and Architectural Typology in Developing the Face of Tuban Regency

ABSTRACT

This activity aims to formulate an urban architectural identity that reflects the distinctive character of Tuban Regency in order to support the development of both potential tourism destinations and regional economy. It is also intended to compile initial guidelines in spatial planning and architectural appearance of the city to preserve and strengthen the visual and cultural uniqueness of Tuban. The authors implemented the Design Thinking method. The activity results the designs for city icons such as the shape of the Paduraksa and Bentar gates, the shape of the pendapa roof in Tuban Regency government office, the application of Gedog batik on building facades, the landmarks, the Tuban City Logo at the town square, and the street furniture. The historical elements of Tuban are incorporated in the design, including the gate of Sunan Bonang's tomb, traditional Javanese architecture, particularly shingle roofs derived from Majapahit era's houses, Kluenteng architecture, and Colonial Architecture. The recommendation from this program is the sustainability of the design that will be implemented throughout Tuban Regency, from the sub-district level to the district/city level.

Keywords: *city branding, architectural typology, Tuban Regency*

1. PENDAHULUAN

Perkembangan kota-kota di Indonesia mempunyai kecenderungan kehilangan identitasnya. Suatu kota dapat dikenal bila identitas kota tersebut diketahui dan dipahami secara baik dan menyeluruh melalui

penelusuran ciri-ciri, tanda-tanda, atau jati diri, baik elemen fisik (*tangible*) maupun psikis (*intangible*), dengan senantiasa memerhatikan kondisi faktual tatanan dan fungsi kehidupan kota, nilai-nilai historis serta nilai-nilai lokal setempat sebagai keunikan dan karakteristik tersendiri, tanpa mengabaikan apresiasi masyarakat dan lingkungannya.

Kota Tuban memiliki banyak potensi arsitektur, lanskap kota, dan cagar budaya untuk menciptakan karakter dan identitas yang khas sehingga mampu tampil berbeda dengan kota-kota lainnya. Hal ini diharapkan akan mendorong pertumbuhan sektor pariwisata dan industri kreatif sehingga meningkatkan pendapatan daerah.

Kabupaten Tuban telah memiliki sejarah panjang terkait dengan pembangunan wilayahnya. Sebagaimana daerah pesisir utara di Pulau Jawa, wilayah ini juga mengalami sejarah akulturasi kebudayaan dari berbagai bangsa. Pengaruh Hindu (India), Islam (Arab), Cina, dan kolonial (Eropa) terasa bercampur dengan nilai-nilai estetik lokal Jawa. Salah satu penandanya adalah artefak arsitektur yang bertebaran di Kabupaten Tuban.

Peran kajian sejarah terhadap peran arsitektur dalam membangun kota memiliki posisi strategis untuk mengokohkan karakter lokal dan tidak kehilangan jejak dalam menata ruang-ruang secara fungsional tanpa kehilangan ciri morfologi arsitektur kota. Arah kajian ini adalah mewujudkan identitas kota yang khas, yaitu kesadaran seseorang pada suatu kota (*sense of place*). Perencanaan Ruang Terbuka Hijau (RTH) Kawasan Perkotaan perlu menunjang fungsi ekologis, wadah pendidikan, sarana interaksi sosial masyarakat urban dan identitas daerah (Asyuni et al., 2023)

Wajah perkotaan dapat merepresentasikan kualitas penataan kota dan sekaligus kualitas kehidupan masyarakatnya. Keunggulan lokal kompetitif dapat dikembangkan mulai dari penataan wajah arsitektur perkotaan dengan identitas yang jelas mulai dari aspek fungsi sampai dengan morfologi bangunan khasnya.

Tujuan dari kegiatan ini adalah 1) membuat identitas arsitektur perkotaan guna penggalian karakter khas kota yang dapat berakibat pada peningkatan dan pengembangan destinasi pariwisata serta pembangunan ekonomi lainnya di Kabupaten Tuban. 2) Membuat panduan awal dalam penataan arsitektural terhadap ruang dan perwajahan kota yang dapat mempertahankan ciri khas Kabupaten Tuban. Penelitian ini diharapkan mampu merumuskan karakteristik dan pengembangan arsitektur, lansekap dan cagar budaya yang memiliki identitas khas Kota Tuban.

Urgensi dari penelitian ini dilandasi dari

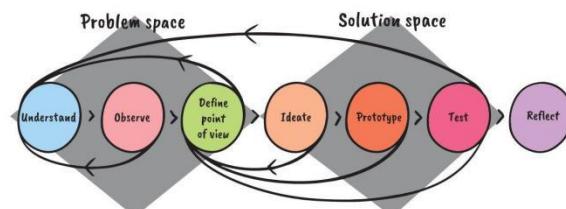
fenomena bahwa saat ini perwajahan kota di Indonesia bahkan dunia memiliki kecenderungan untuk seragam karena akibat dari peniruan yang dilakukan dengan memanfaatkan kemudahan akses informasi. Hal ini mengakibatkan munculnya gejala duplikasi pada banyak hal seperti kesamaan penanda kota, area komersial, *street furniture*, bahkan titik-titik obyek wisata. Kecenderungannya terjadi kesamaan antara satu kota dengan kota lainnya atau masing-masing kota hampir tidak memiliki karakter dan identitas yang khas.

Penelitian ini merupakan kontribusi nyata LPPM ISI Yogyakarta dalam hal pengabdian masyarakat, yaitu memberikan pelayanan kepada masyarakat untuk berperan serta dalam Pembangunan suatu daerah. Kegiatan ini juga sebagai implementasi Kerjasama antara LPPM ISI Yogyakarta dengan Bapeda Kabupaten Tuban.

2. METODE PENGABDIAN

Dalam melakukan perancangan, metode yang akan digunakan adalah metode *design thinking*. Dalam tiga dekade terakhir riset tentang proses dan metode desain telah menjadi motor pendorong perkembangan ilmu desain, tetapi di Indonesia riset tentang pengetahuan proses desain ini tidak terlalu berkembang (Triatmaja, 2020). Metode *design thinking* yang digunakan untuk perubahan dan menginspirasi inovasi mulai dipopulerkan oleh Tim Brown. Metode *design thinking* memiliki fokus yang mendalam pada orang-orang yang akan menggunakan hasil desain tersebut (*human/user centered design*) (Brown, 2009).

Tahapan *design thinking* dapat dikategorikan menjadi dua area: problem space dan solution space (Lewrick, 2020). Problem space berarti proses awal yang mencakup tahapan understanding, observe, dan define. Solution space berarti proses pemecahan masalah yang mencakup tahapan ideate, prototype, test.



Gambar 1. Tahapan *Design Thinking*. (Lewric, et al, 2020)

A. Understand

Pada fase ini desainer akan

memahami lebih dalam kebutuhan dari calon pengguna desain. Informasi mengenai kebutuhan pengguna ini dapat diperoleh salah satunya dengan menjawab pertanyaan “Mengapa” dan “Bagaimana”. Desainer meningkatkan empatinya pada tahapan ini sehingga permasalahan yang diperoleh benar-benar muncul dari calon pengguna desain itu sendiri.

B. *Observe*

Pengamatan langsung terhadap kondisi sebenarnya dari suatu obyek menjadi penting karena dapat mengkonfirmasi asumsi-asumsi desainer yang kurang tepat. Oleh karenanya desainer perlu terjun langsung ke lokasi di mana calon pengguna berada. Tahapan *understand* dan *observe* sering disebut juga dengan tahapan *emphasize* karena desainer perlu mengedepankan sikap empatinya dalam menggali informasi

C. *Define point of view*

Pada fase ini desainer fokus kepada mengevaluasi, menginterpretasi dan mulai melakukan pembobotan dari temuan-temuan yang telah dikumpulkan. Hasil temuan akan tersintesis pada suatu formulasi pernyataan permasalahan inti.

D. *Ideate*

Setelah menyatakan pernyataan permasalahan, fase ideasi dapat dilakukan. Ideasi merupakan tahapan mencari solusi dari permasalahan. Pencarian solusi dapat melalui beberapa alternatif ide yang lalu mengerucut pada satu ide terpilih.

E. *Prototype/ Experimentation*

Sebelum membuat produk desain akhir, perlu untuk membuat produk sampel yang membantu desainer untuk menguji idenya. Pembuatan sampel ini dapat dengan menggunakan material sederhana yang mudah dibuat tanpa harus mengeluarkan banyak biaya.

F. *Test*

Pada tahap pengujian desainer akan memperoleh umpan balik dari calon pengguna yang dapat membantu untuk pengembangan prototype. Tahap ini membuat desainer dapat memutuskan apakah desain itu perlu ada penambahan, perubahan, atau mengantinya dengan ide yang lain.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Nama Tuban berasal dari singkatan ‘*metu banyu*’ yaitu nama yang diberikan oleh Raden Arya Dandang Wacana pada saat pembukaan hutan Papringan yang secara tidak terduga keluar sumber air. Sumber air ini sangat sejuk dan meskipun terletak di tepi pantai pulau Jawa, mata air tadi tidak bergaram, tidak seperti kota pantai lainnya. Dulunya Tuban bernama Kambang Putih. Sudah sejak abad ke-11 sampai abad ke-15 dalam berita-berita para penulis Cina.

Pada permulaan abad ke-16, Tuban adalah tempat penting raja. Keratonnya mewah, dan kotanya, meski tidak terlalu besar, mempunyai kubu pertahanan yang tangguh. Wangsa rajanya, sekalipun Muslim, sejak pertengahan abad ke-15 tetap menjalin hubungan baik dengan Raja Majapahit di pelosok. Raja Tuban pada waktu itu disebut Pati Vira. Dari kata *vira* juga dihubungkan dengan *Wilwatikta*. Menurut cerita-cerita Jawa Tengah dan Jawa Timur, Raja Tuban yang memerintah itu memakai gelar Arya Wilwatikta. Pada abad ke-17 dan 18 Tuban tidak lagi menjadi pusat politik dan ekonomi, namun tetap dikenal sebagai tempat tinggal pada ulama terkemuka. Islam diperkirakan masuk ke Tuban pada abad ke-15, tepatnya paruh kedua abad ke-15. Diperkirakan pada 1412M Bupati Arya Dikara sudah memeluk Islam. Jadi, sebelum Sunan Bonang menyebarkan Islam di wilayah ini, sudah ada yang memeluk Islam di kota Tuban. Demikian pula Bupati Arya Teja yang pada tahun 1460M telah memeluk agama Islam. Arya Teja atau Syekh Abdurrahman adalah garis menantu dari cicit Ranggalawe, bupati Tuban yang terbunuh di masa pemerintahan Raden Wijaya. Syekh Abdurrahman atau Arya Teja adalah suami dari Raden Ayu Arya Teja, putri dari Bupati Tuban Raden Arya Dikara. Jadi, pada masa akhir pemerintahan Majapahit, sudah terdapat beberapa pemeluk agama Islam di daerah Tuban (Mundzir, 2015)

A. *Understand*

Proses *understanding the challenge* dilakukan oleh tim kajian bersama dengan tim dari pemerintah Kabupaten Tuban. Proses ini dilalui dengan melakukan beberapa kali diskusi dan pertemuan baik di Kabupaten Tuban maupun di LPPM Institut Seni Indonesia Yogyakarta.



Gambar 2. *Focus Group Discussion* dengan pemerintah daerah Kabupaten Tuban. (Dokumentasi Martino Dwi Nugroho, 2017)

Beberapa pertemuan dan diskusi tersebut menyepakati bahwa maksud kegiatan pengkajian ini adalah

- 1) Mencari identitas arsitektur perkotaan guna penggalian karakter khas kota yang dapat berakibat pada peningkatan dan pengembangan destinasi pariwisata serta pembangunan ekonomi lainnya di Kabupaten Tuban
- 2) Membuat panduan awal dalam penataan arsitektural terhadap ruang dan perwajahan kota yang dapat mempertahankan ciri khas Kabupaten Tuban.
- 3) Merumuskan karakteristik arsitektur, lansekap kota dan cagar budaya yang memiliki identitas khas kota Tuban.
- 4) Membuat acuan untuk pengembangan arsitektur, lansekap kota dan cagar budaya yang memiliki identitas khas kota Tuban.

Hasil diskusi tersebut terkait dengan membangun *branding* Kota Tuban. Brand atau merek, menurut Sukmaraga (Sukmaraga, 2016) pada dasarnya merupakan seperangkat aset yang berkaitan dengan nama merek, dan simbol-simbol yang merupakan turunan dari nilai produk, yang digunakan untuk mengidentifikasi produk atau jasa, sekaligus membedakannya dengan produk/jasa sejenis. City branding adalah perangkat pembangunan ekonomi perkotaan yang dipinjam dari praktik-praktik pemasaran oleh para perencana dan perancang kota beserta semua pemangku kepentingan. Sebagaimana produk, jasa dan organisasi, kota membutuhkan citra dan reputasi yang kuat dan berbeda demi mengatasi persaingan kota memperebutkan sumber daya ekonomi di tingkat lokal, regional, nasional dan global. Agar nilai-nilai potensial yang mengemuka benar-benar

representatif, maka pendekatan *Focus Group Discussion* (FGD) yang dilakukan oleh perwakilan *stakeholder* internal kota menjadi suatu hal yang penting pada tahap awal penciptaan/perancangan *city branding* ini. Hal ini dilakukan karena setiap kota pada dasarnya telah memiliki identitas yang tersimpan dalam memori kolektif kelompok yang menjadi pemangku kepentingannya (Yananda, 2014).

B. Observe

Pada proses *prepare research* ini tim kajian melakukan survey langsung ke Kabupaten Tuban bersama tim dari pemerintah Kabupaten Tuban bersama tim dari LPPM ISI Yogyakarta.



Gambar 3. Survey Kawasan di daerah Kabupaten Tuban. (Dokumentasi Martino Dwi Nugroho, 2017)

Proses selanjutnya setelah persiapan riset maka tim kajian melakukan proses *gather inspiration*. Proses *gather inspiration* ini dilakukan melalui beberapa metode diantaranya melalui survey langsung ke beberapa lokasi di Kabupaten Tuban yang dianggap memiliki peran penting seperti *landmark*, daerah wisata, dll. Proses *gather inspiration* juga dilakukan dengan melakukan *Fokus Discussion Group* dengan komunitas-komunitas di Kabupaten Tuban. Berikut ini adalah hasil proses *gather inspiration* untuk bahan inspirasi kajian ruang terbuka hijau terpadu Kabupaten Tuban, yaitu Kebudayaan Islam dan GayaArsitektur Islam, Gaya Arsitektur Kolonial (Indis), Gaya Tionghoa, Gaya Jawa, Taman Kota dan Alun-Alun, Kehidupan Bahari, Komunitas



Gambar 4. Bangunan bergaya Indis di daerah Kabupaten Tuban. (Dokumentasi Pribadi, 2017)



Gambar 5. Bangunan Bergaya Jawa di daerah Kabupaten Tuban. (Dokumentasi Martino Dwi Nugroho, 2017)



Gambar 6. Patung Kuda kendaraan Ranggalawe di Alun-alun Kabupaten Tuban. (Dokumentasi Martino Dwi Nugroho, 2017)



Gambar 7. Pesisir Pantai Utara Kabupaten Tuban. (Dokumentasi Martino Dwi Nugroho, 2017)



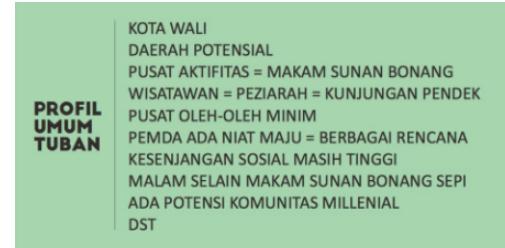
Gambar 8. Komunitas di Kabupaten Tuban. (Dokumentasi Martino Dwi Nugroho, 2017)



Gambar 9. Gapura menuju makam Sunan Bonang. (Dokumentasi Martino Dwi Nugroho, 2017)

C. Define point of view

Pada tahap Define point of view dilakukan transformasi dari cerita-cerita menjadi pendalaman yang bermakna. Tahapan interpretasi meliputi: *tell stories, search for meaning, frame opportunities*. Proses *tell stories* pada tahap interpretasi mencoba mencari transformasi dari berbagai informasi dan data yang telah dikumpulkan pada tahap discovery. Berbagai informasi tersebut oleh tim kajian dilakukan pendalaman untuk menyusun cerita yang bermakna tentang Tuban. Ada dua profil yang dapat dibangun yaitu profil umum dan profil komunitas di Tuban.



Gambar 10. Define point of view (Dokumentasi Martino Dwi Nugroho, 2017)

Profil Tuban dapat digambarkan sebagai daerah yang potensial, sebagai kota wali, pusat aktifitas kota ini ada di sekitar Kompleks Makam Sunan Bonang daerah lain di luar Kompleks Makam Sunan Bonang relatif sepi, wisatawan utama di Tuban adalah peziarah yang waktu kunjungannya relatif tidak lama bahkan tidak sampai satu hari, pusat oleh-oleh masih sangat minim, pemerintah daerahnnya memiliki kemauan yang kuat untuk membuat program pembangunan

demi kemajuan kota namun kesenjangan sosial masih tinggi.

Proses berikutnya setelah *tell stories* adalah proses *search for meaning*. Proses *search for meaning* mencoba meringkas lagi dari berbagai informasi yang telah dikumpulkan dengan membuat peta konsep.

Tahap interpretasi ini diakhiri oleh proses *frame opportunities*. Pada proses *frame opportunities* tim kajian melakukan diskusi mendalam dan menyimpulkan menjadi dua bagian yaitu guna dan citra. Bagian guna akan menampung ide-ide tentang fungsi yang harus disematkan pada bangunan. Sedangkan bagian citra untuk menampung ide-ide tentang tampilan visual yang akan disematkan pada bangunan tersebut.

GUNA	CITRA
- ruang berkumpul baru lokal tidak diutamakan menarik peziarah makam Sunan Bonang	- Islam
- prasarana olah raga & taman bermain -pusat konservasi tanaman/hewan -embung / serapan air	- Jawa
- inkubator UMKM & komunitas kreatif	- Peranakan/Tionghoa
- ruang kesenian rakyat - foodcourt / pusat kuliner -fasilitas umum	- Kolonial
	- Kontemporer

Gambar 11. Penentuan Guna dan Citra
(Dokumentasi Martino Dwi Nugroho, 2017)

D. Ideate

Pada tahap ini dilakukan ideasi atau proses mencari ide oleh mahasiswa kelas Berpikir Desain ISI Yogyakarta. Pada proses ini terdapat berbagai macam ide yang belum disaring kembali untuk menentukan hasil akhir dari penelitian ini.



Gambar 12. Tahap Ideate (Dokumentasi Martino Dwi Nugroho, 2017)

E. Prototype atau Experimentation

Pada tahap ini ditemukan beberapa ide berdasarkan tahap ideation yang dilakukan sebelumnya. Pada tahap ini dilakukan percobaan dengan berbagai

macam metode untuk membuat ide yang didapatkan dari proses ideasi menjadi lebih terlihat secara visual.

Berikut adalah beberapa ide dasar yang divisualisasikan dari ide-ide terpilih dari tahap ideation

- 1) Penempatan gapura pada fasad bangunan



Gambar 13. Penempatan gapura pada fasad (Dokumentasi Martino Dwi Nugroho, 2017)

- 2) Joglo Mangkurat sebagai Penerapan Bangunan Jawa



Gambar 14. Joglo Mangkurat sebagai Penerapan Bangunan Jawa (Dokumentasi Martino Dwi Nugroho, 2017)

- 3) Penerapan Batik Gedog sebagai ornament



Gambar 15. Penerapan Batik Gedog sebagai Ornament (Dokumentasi Martino Dwi Nugroho, 2017)

- 4) Landmark Tuban



Gambar 16. Landmark Kabupaten Tuban (Dokumentasi Martino Dwi Nugroho, 2017)

5) Logo Tuban



Gambar 17. Logo Kabupaten Tuban (Dokumentasi Martino Dwi Nugroho, 2017)

6) Street Furniture



Gambar 18. Street Furniture Tuban (Dokumentasi Martino Dwi Nugroho, 2017)

Dari beberapa desain yang sudah mengerucut, tersebut, maka dibuatlah modelling dengan menggunakan metode 3D.

1) Instalasi

Terinspirasi dari bentuk capit Rajungan sebagai salah satu hewan iconic di pantai Boom. Spirit of harmony di wujudkan dengan instalasi yang melambangkan 6 agama yang diakui negara sebagai simbol keberagaman yang ada di Tuban. Angka 6 juga sebagai lambang rukun iman agama Islam yang berjumlah 6, karena

Tuban terkenal sebagai Bumi Wali.

Enam instalasi capit Rajungan masing-masing memiliki 2 jari/bagian sehingga jika dijumlahkan menjadi 12. Angka 12 ini dikenal sebagai Hari Jadi kota Tuban.



Gambar 19. Instalasi Alun-alun Tuban (Dokumentasi Martino Dwi Nugroho, 2017)

2) Stilasi Kuda di Alun-alun

Figur kuda menjadi hal penting dan ikonik di Kota Tuban. Selain sebagai Logo pemerintahan Kota Tuban, figur kuda dipercaya menjadi spirit kekuatan Masyarakat untuk membangun Kota Tuban. Pemilihan ikon kuda di alun-alun Kota Tuban menjadi sangat penting karena alun-alun menjadi pusat kegiatan dan pusat sebuah kota. Penempatan figur kuda di alun-alun diharapkan menjadi spirit yang kuat bagi warga Tuban untuk membangun kota Tuban menjadi kota yang berdaya.

Stilasi kuda berjumlah 12 ini melambangkan Hari Jadi kota Tuban. Angka 12 menjadi penting keberadaannya di alun alun kota Tuban karena sebagai pengingat akan hari jadi kota Tuban. Untuk mengurangi kesimpang siuran tentang hari jadi kota Tuban Bupati Kepala Daerah Tingkat II Tuban (waktu itu dijabat Drs. Djoewahiri Martoprawiro), menetapkan tanggal 12 Nopember 1293 sebagai hari jadi kota Tuban. Panitia kecil yang dibentuk oleh Pemerintah Daerah Tingkat II Tuban waktu itu memberi alasan bahwa ditetapkannya tanggal tersebut karena bertepatan dengan diangkatnya Ronggolawe sebagai Adipati Tuban. Ronggolawe dianggap sebagai pahlawan bagi rakyat Tuban, dan dianggap sebagai Bupati pertama Tuban

Penggunaan material yang berbeda diantara 12 instalasi kuda membentuk 6 buah garis yang jika ditarik akan mengarah pada patung Kuda Ronggolawe. Penerapan ragam hias batik

gedog juga menambah estetika figur kuda. Figur kuda berada pada lantai atau dasaran berundak (bertingkat) yang berfungsi sebagai tempat duduk warga masyarakat. Alas atau dasaran tersebut kuga memeberi kesan bahwa figur kuda tersebut sublim.



Gambar 20. Stilasi Kuda di Alun-alun
(Dokumentasi Martino Dwi Nugroho, 2017)

3) Ikon Tuban

Bentuk garis bergelombang pada bagian atas kata ‘TUBAN’ merupakan penggambaran ombak, karena letak kota Tuban yang berdekatan dengan pantai. Pada bagian ujung garis bergelombang terdapat lengkungan yang membentuk Surban, sebagai penutup kepala yang digunakan para Wali.

Warna hijau yang digunakan pada ikon merepresentasikan Tuban sebagai Bumi Wali, karena warna hijau dalam ajaran Islam memiliki makna suci. Hijau banyak disebut di dalam Al-Quran sebagai gambaran penghuni surge lengkap dengan kenikmatan-kenikmatannya.

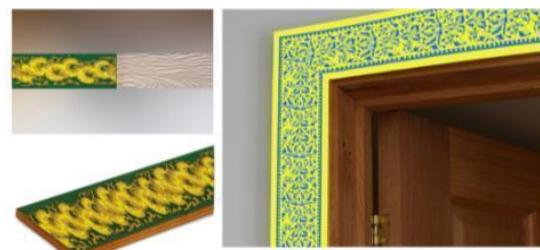


Gambar 21. Ikon Tuban (Dokumentasi Martino Dwi Nugroho, 2017)

4) Penerapan Estetika pada Bangunan

Beberapa elemen estetika yang digunakan pada bangunan merupakan stilasi bentuk dari Batik Gedog. Ornament ini dapat digunakan di beberapa bagian bangunan. Detail ornament, digunakan motif stilasi dari bentuk ombak. Ornamen ombak dipilih berdasarkan identitas Kota Tuban sebagai kota bahari yang terkenal akan pesisirnya pada masa lampau. Kemudian material menggunakan batu kambang putih yang dipilih berdasarkan sejarah kota Tuban. Ornamen lain yang terletak pada gapura diambil dari cirri atap

majapahit yang disesuaikan dengan ornament Jawa-Islam seperti yang terletak pada gapura di makam Sunan Bonang.



Gambar 21. Penerapan Estetika pada Bangunan
(Dokumentasi Martino Dwi Nugroho, 2017)

- 5) Bentuk Atap pada Bangunan Pendapa. Menurut Pujantara (Pujantara, 2013), pada prinsipnya komposisi fasade dilakukan dengan menciptakan kesatuan yang harmonis dengan menggunakan komposisi yang proporsional, unsur vertikal dan horizontal yang terstruktur, material, warna, dan elemen-elemen dekoratif. Hal ini yang tidak kalah penting untuk mendapatkan perhatian yang lebih adalah proporsi, bukaan-bukaan, tinggi bangunan, prinsip perulangan, keseimbangan komposisi yang baik, serta tema yang tercakup ke dalam variasi.

Tuban dulunya merupakan pelabuhan penting pada zaman Majapahit. Akibatnya berkembanglah menjadi kota perdagangan yang ramai. Hal ini mempengaruhi perkembangan pola lingkungan pemukiman di pusat kota. Muncul rumah-rumah tinggal yang menyatu dengan tempat usaha misalnya perdagangan tembakau, ternak, toko, mebel, hasil bumi, toko. Namun perkembangan Kota Tuban sering mengalami pasang surut. Pada zaman Majapahit sekitar abad ke-15 Kota Tuban sempat menjadi kota pelabuhan utama. Akan tetapi di abad selanjutnya banyak mengalami kemunduran karena adanya pendangkalan di pelabuhan dan invasi tentara Mataram di pedalaman. Karena itu sejak abad ke-17 sampai saat ini pelabuhan di Kota Tuban hanya dapat dipergunakan berlabuh oleh kapal-kapal kecil untuk keperluan lokal sehingga skala perdagangan yang terjadi di Tuban tidak terlalu besar. Pada awal abad ke-20 sempat dibangun stasiun kereta api, namun tidak meningkatkan perkembangan ekonomi kota Tuban, sehingga sekarang stasiun tersebut sudah ditutup.

Bukti keterikatan Tuban dengan

Majapahit pada periode penyebaran ajaran Islam cukup kuat, yakni dari beberapa pusara makam ulama besar terdapat ukiran lambang kerajaan Majapahit. Di kompleks makam Bejagung Lor juga terdapat banyak makam Islam yang pusaranya bercorak ukiran Majapahit, makam tersebut adalah makam keluarga keraton dan punggawa Kerajaan Majapahit. Pengaruh kebudayaan Majapahit sebagai suatu kerjaan yang besar dengan daerah taklukan yang banyak tentunya membawa pengaruh kebudayaan di beberapa aspek, termasuk di dalamnya tata arsitekturalnya.

Bentuk atap ciri khas Tuban diadopsi dari bentuk atap limasan (*sirap*) khas arsitektur Majapahit. Bentuk atap ini nantinya akan diaplikasikan pada pendapa – pendapa kecamatan, kelurahan atau bangunan-bangunan publik lainnya.



Gambar 22. Bentuk Atap pada Bangunan Pendapa
(Dokumentasi Martino Dwi Nugroho, 2017)

6) Gapura Paduraksa dan Bentar

Gapura dibuat berdasarkan atas bentuk gapura-gapura yang ada di makam-makam sunan seperti Sunan Bonang, Sunan Bejagung Lor dan Kidul. Dari beberapa gapura makam tersebut, terdapat beberapa kesamaan yaitu pada warna dan bentuk kepala gapura. Tinggi gapura dibuat perbandingan yang sesuai dengan golden ratio sebesar 60% dari fasad bangunan terdepan.

Atas dasar tersebut, gapura di Kota Tuban dibuat 2 jenis, yaitu gapura Paduraksa dan Gapura Bentar. Gapura Paduraksa digunakan untuk bangunan-bangunan seperti Masjid, Gereja, Makam, atau bangunan-bangunan suci, sedangkan gapura bentar digunakan untuk bangunan-bangunan publik seperti kantor pemerintahan, pasar, dan lain-lain. Gapura bentar dipergunakan di gedung-gedung pemerintahan serta fasilitas umum dari pemerintah. Misalnya, pasar, kantor-kantor pemerintahan, dan

beberapa bangunan dengan fungsi lain yang digunakan masyarakat banyak.



Gambar 23. Gapura Paduraksa dan Bentar
(Dokumentasi Martino Dwi Nugroho, 2017)

4. SIMPULAN DAN SARAN

Kajian sejarah terhadap peran arsitektur dalam pembangunan kota menempati posisi strategis dalam memperkuat karakter lokal, sekaligus memastikan bahwa penataan ruang dilakukan secara fungsional tanpa mengabaikan ciri morfologis arsitektur kota. Fokus utama dari kajian ini adalah pembentukan identitas kota yang unik melalui penguatan kesadaran kolektif masyarakat terhadap tempat atau kawasan tertentu (*sense of place*). Adapun hasil yang dicapai dalam penelitian adalah desain untuk penanda kota seperti bentuk gapura paduraksa dan bentar yang berciri khas Tuban, bentuk atap pendapa di kantor pemerintahan Kabupaten Tuban, penerapan batik Gedog pada fasad bangunan, landmark Kota Tuban, Logo Kota Tuban sebagai penanda di Alun-alun kota Tuban, dan street furniture. Unsur-unsur Sejarah kota Tuban menjadi pertimbangan dalam pengembangan desain, diantaranya adalah gapura makam Sunan Bonang, Arsitektur tradisional Jawa yaitu atap *sirap* yang mengambil unsur dari rumah jaman Majapahit, arsitektur Klenteng, dan Arsitektur Kolonial.

Saran untuk penelitian selanjutnya adalah bahwa kajian ini masih sebatas

kriteria desain untuk bangunan-bangunan pemerintahan. Hal yang perlu dikembangkan adalah merancangan branding dan tipologi arsitektur untuk bangunan-bangunan public seperti mall, hotel, restaurant, coffeshop, dan lain-lain.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis tidak lupa mengucapkan terimakasih kepada LPPM ISI Yogyakarta yang telah mempercayakan penelitian ini kepada penulis. Dukungan penuh dari Bappeda Kabupaten Tuban yang telah mensupport penelitian ini. Begitu juga kepada Bpk Agung Wicaksono, S.Sn., M.Sn. dan Ibu Siti Umi Hanik, ST. MT atas masukan yang membangun serta pendampingannya selama di Tuban.

DAFTAR PUSTAKA

- Asyuni, S. M., Iskandar, A. S., Nuryani, N., & Rustan, E. (2023). Education Park Concept on Green Open Space Planning through Historical and Cultural Approach. *Journal of Urban Society's Arts*, 9(2), 137–148.
<https://doi.org/10.24821/jousa.v9i2.808>
- Brown, T. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. Harper Collins.
- Lewrick, M. L. (2020). *The Design Thinking Toolbox: A Guide to Mastering the Most Popular and Valuable Innovation Methods*. John Wiley & Sons.
- Mundzir, H. A. (2015). *Tuban Bumi Wali The Spirit of Harmony* (II). Pemerintah Kabupaten Tuban.
- Pujantara, R. (2013). Karakteristik Fasad Bangunan Peninggalan Kolonialisme dan Sebaran Spasialnya di Kota Makassar. *Jurnal Forum Pembangunan*, 11(2).
- Sukmaraga, A. A. (2016). CITY Branding : Sebuah Tinjauan Metodologis Dengan Pendekatan Elaboratif, Praktis, Dan Ilmiah. *JADECS*, 1(1).
- Triatmaja, S. (2020). Designing a Design Thinking Model in Interior Design Teaching and Learning. *Journal of Urban Society's Arts*, 7(2), 53–64.
<https://doi.org/10.24821/jousa.v7i2.4499>
- Yananda, M. R. (2014). *Branding Tempat: Membangun Kota, Kabupaten, dan Provinsi Berbasis Identitas*. Makna Informasi.