

BAB 2

KAJIAN TEORI

2.1. Situs Budaya Indonesia

2.1.1. Cagar Budaya

Cagar Budaya adalah warisan budaya bersifat kebendaan berupa benda cagar budaya, bangunan cagar budaya, struktur cagar budaya, situs cagar budaya, dan kawasan cagar budaya di darat dan/atau di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan melalui proses penetapan ([PP Republik Indonesia No 1 Tahun 2022 Tentang Register Nasional dan Pelestarian Cagar Budaya, 2022](#)).

2.1.2. Penetapan Kawasan Cagar Budaya Indonesia

Cagar Budaya adalah warisan budaya bersifat kebendaan berupa benda, bangunan, struktur, situs, dan kawasan di darat dan/atau di air yang perlu dilestarikan karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan melalui proses penetapan. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2010 tentang Cagar Budaya ([2010](#)), Dalam penetapannya, Kawasan Cagar Budaya memiliki kriteria khusus yaitu:

1. Usia Minimal 50 tahun dan mewakili gaya arsitektur atau seni tertentu;
2. Memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, atau kebudayaan;
3. memiliki nilai budaya bagi penguatan kepribadian bangsa.

Melalui penetapan cagar budaya, situs budaya yang memiliki nilai sejarah dapat lebih diperhatikan melalui pengawasan yang dilakukan oleh lembaga pemerintahan.

2.1.3. Pelestarian Cagar Budaya

Menurut [Wirastri & Suprihardjo \(2012\)](#), pelestarian kawasan cagar budaya adalah segenap proses konservasi, interpretasi, dan manajemen terhadap suatu kawasan agar makna kultural yang terkandung dapat terpelihara dengan baik. Dalam sebuah pelestarian kawasan cagar budaya perlu disediakan kesempatan kepada masyarakat yang bertanggung jawab kultural terhadap kawasan tersebut untuk ikut berpartisipasi dalam proses pelestarian. Pelestarian warisan budaya sangat penting untuk menjaga keragaman budaya dan mendorong pembangunan berkelanjutan ([Li, 2024](#)).

Urgensi untuk melindungi dan mengelola situs-situs warisan ini tidak pernah segenting sekarang, karena lanskap budaya yang unik dari desa-desa tradisional berisiko berubah secara permanen atau hilang selamanya ([Xu & Wang, 2021](#)). Pelestarian warisan budaya desa tradisional telah mendapat perhatian yang semakin besar dalam beberapa tahun terakhir, didorong oleh pengakuan akan pentingnya hal tersebut dalam menjaga keragaman budaya dan mendorong pembangunan berkelanjutan. Berbagai pakar telah mengeksplorasi sifat warisan budaya yang beragam, dengan menekankan perannya sebagai wadah sejarah, adat istiadat, dan nilai-nilai lokal ([Nie et al., 2020](#)).

2.2. Aksesibilitas Inklusif

2.2.1. Pengertian Aksesibilitas

Aksesibilitas dalam konteks arsitektur dan lingkungan binaan merujuk pada kemampuan individu untuk menjangkau, memasuki, dan menggunakan ruang atau fasilitas tanpa hambatan. Menurut [Imrie & Hall \(2001\)](#), aksesibilitas bukan hanya soal fisik, tetapi juga mencakup aspek sosial dan psikologis yang memungkinkan partisipasi penuh dalam kehidupan masyarakat.

Entitas yang bertanggung jawab untuk melaksanakan dan mempromosikan kegiatan budaya di suatu wilayah, destinasi, atau

lembaga harus mengambil semua langkah yang tepat untuk memastikan bahwa penyandang disabilitas:

- Memiliki akses terhadap materi dan kegiatan budaya dalam format yang aksesibel.
- Dapat berpartisipasi, mengembangkan, dan memanfaatkan potensi kreatif, artistik, serta intelektual mereka, tidak hanya untuk kepentingan pribadi tetapi juga demi memperkaya masyarakat. ([World Tourism Organization and Fundación ACS, 2015](#)).

Aksesibilitas adalah kondisi yang relevan bagi inklusi sosial, yang bergantung pada konteks (sistem transportasi, pola tata guna lahan, ketersediaan waktu) maupun karakteristik individu; hal ini dapat digunakan untuk mengukur kemampuan seseorang dalam berpartisipasi dalam kehidupan sosial dan aktivitas yang berkontribusi pada kesejahteraan mereka ([Lanza et al., 2025](#)).

2.2.2. Pengertian Inklusivitas

Inklusivitas adalah prinsip yang menekankan penerimaan dan partisipasi semua individu dalam berbagai aspek kehidupan tanpa diskriminasi. Dalam desain lingkungan, inklusivitas berarti menciptakan ruang yang dapat digunakan oleh semua orang, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan fisik, sensorik, kognitif, usia lanjut, anak-anak, dan kelompok rentan lainnya ([Centre for Inclusive Design, 2026](#)). Inklusi atau inklusivitas dapat dimaknai sebagai suatu pendekatan untuk mewujudkan lingkungan sosial masyarakat yang terbuka untuk semua kalangan dari latar belakang berbeda, baik dari segi fisik, perilaku, agama, budaya, dan sebagainya ([Putra, 2024](#)).

2.2.3. Pengertian Aksesibilitas Inklusif

Aksesibilitas inklusif adalah upaya memastikan semua orang, terlepas dari kemampuan atau latar belakangnya, memiliki akses dan

kesempatan yang setara untuk berpartisipasi dalam masyarakat, baik dalam bentuk fisik, digital, maupun sosial. Hal ini melampaui sekadar menghilangkan hambatan bagi penyandang disabilitas, tetapi juga bertujuan untuk menciptakan lingkungan di mana setiap individu merasa dihargai, dilibatkan, dan didukung untuk berkontribusi secara penuh. Aksesibilitas inklusif berarti menciptakan lingkungan yang dapat digunakan oleh semua orang, termasuk penyandang disabilitas, tanpa memerlukan penyesuaian atau desain khusus ([Centre for Inclusive Design, 2026](#)).

2.2.4. Prinsip Aksesibilitas Inklusif

Dirangkum dari Interaction Design Foundation, terdapat tiga prinsip utama dalam aksesibilitas inklusif atau *inclusive design*:

1. Recognize Exclusion (Mengenali Eksklusi)

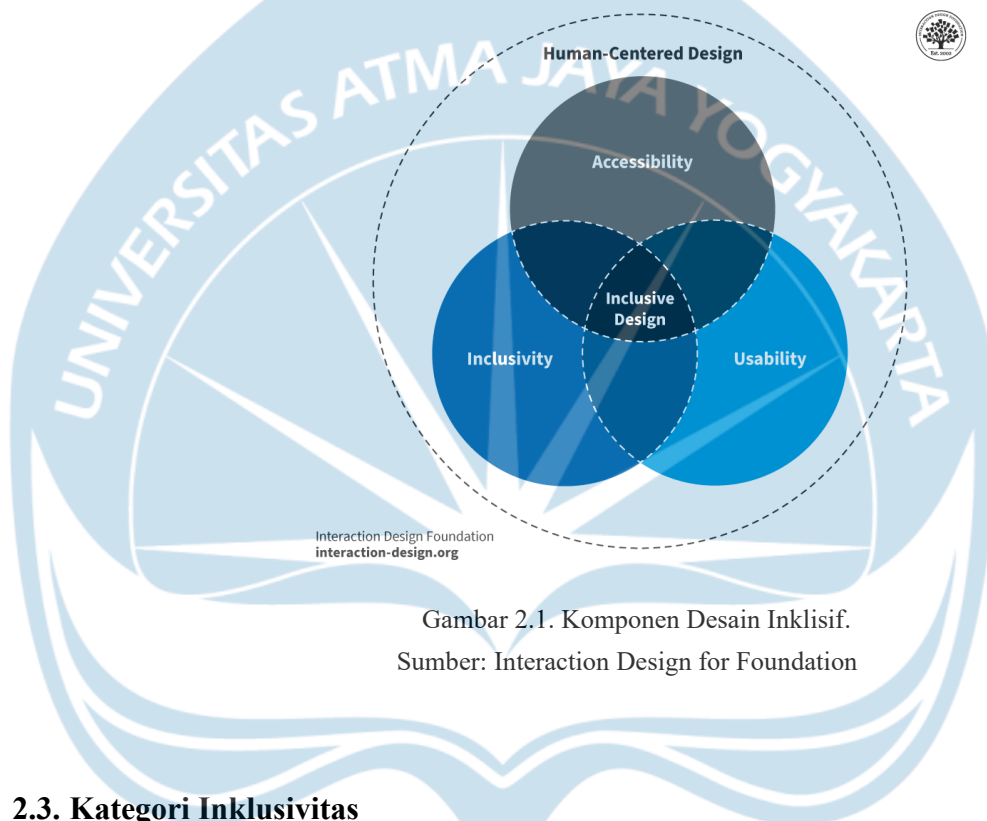
Desain inklusif dimulai dengan menyadari bahwa banyak sistem dan produk yang kita buat secara tidak sengaja mengecualikan kelompok tertentu. Eksklusi bisa terjadi karena keterbatasan fisik, sosial, ekonomi, atau teknologi. Dengan mengenali siapa yang tidak terlayani oleh desain saat ini, kita bisa mulai merancang solusi yang lebih adil.

2. Learn from Diversity (Belajar dari Keberagaman)

Desain inklusif menempatkan manusia sebagai pusat proses desain. Dengan melibatkan orang dari berbagai latar belakang—usia, budaya, kemampuan, gender, dan status sosial—desainer dapat memahami kebutuhan yang beragam dan menciptakan solusi yang lebih relevan.

3. Solve for One, Extend to Many (Menyelesaikan untuk Satu, Memperluas ke Banyak)

Ketika kita merancang solusi untuk satu kelompok dengan kebutuhan khusus, solusi tersebut sering kali juga bermanfaat bagi kelompok lain. Ini dikenal sebagai *curb-cut effect*—misalnya, jalur landai yang awalnya dibuat untuk pengguna kursi roda juga membantu orang tua, anak-anak, dan pengguna sepeda.



Gambar 2.1. Komponen Desain Inklusif.
Sumber: Interaction Design for Foundation

2.3. Kategori Inklusivitas

2.3.1. Disabilitas

Penyandang Disabilitas adalah setiap orang yang mengalami keterbatasan fisik, intelektual, mental, dan/atau sensorik dalam jangka waktu lama yang dalam berinteraksi dengan lingkungan dapat mengalami hambatan dan kesulitan untuk berpartisipasi secara penuh dan efektif dengan warga negara lainnya berdasarkan kesamaan hak ([Undang-undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2016 Tentang Penyandang Disabilitas, 2016](#)).

Kategori disabilitas berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 2016 Tentang Penyandang Disabilitas (2016) dan (Tim Medis Siloam Hostspital (2025):

a. Disabilitas Fisik

Disabilitas fisik adalah keterbatasan atau gangguan pada fungsi tubuh. Kondisi ini dapat terjadi sejak lahir, namun bisa juga karena kecelakaan, penyakit, atau efek samping dari pengobatan tertentu. Contoh disabilitas fisik antara lain lumpuh, cerebral palsy, bertubuh kerdil, atau kehilangan anggota tubuh, misalnya karena amputasi.

b. Disabilitas Sensorik

Disabilitas sensorik mengacu pada gangguan fungsi pancaindra tubuh, contohnya dapat ditemukan pada penderita tuna rungu (tidak dapat mendengar), tuna wicara (tidak dapat berbicara dengan jelas), atau tuna netra (kebutaan/tidak dapat melihat).

c. Disabilitas Intelektual

Disabilitas intelektual merupakan keterbatasan seseorang dalam berpikir, misalnya pada pengidap down syndrome. Kondisi ini biasanya ditandai dengan tingkat IQ di bawah standar rata-rata. Penyandang disabilitas intelektual sering kali merasa kesulitan dalam melakukan komunikasi, interaksi, keterampilan, dan perawatan diri.

d. Disabilitas Mental

Disabilitas mental ditandai dengan adanya gangguan pada fungsi psikologis, pikiran, perilaku, serta emosi. Adapun contoh disabilitas mental antara lain depresi, gangguan bipolar, gangguan cemas, dan masalah kesehatan mental lainnya. Kondisi ini dapat menyebabkan pengidapnya kesulitan untuk berpikir, berkonsentrasi, mengambil keputusan, serta menunjukkan isi pikirannya.

2.3.2. Umum (non-Disabilitas)

Inklusivitas umum mencakup kelompok tertentu non-disabilitas yang membutuhkan perlakuan khusus karena keterbatasan khusus seperti kendala pemahaman bahasa dan perilaku khusus.

Kategori inklusivitas umum:

a. Wisatawan Asing

Wisatawan mancanegara merupakan segmen pengunjung dengan karakteristik khusus yang sering kali terkendala oleh keterbatasan penguasaan Bahasa Indonesia. Mengingat kompleksitas nilai sejarah dan filosofis di Masjid Bayan Beleg, diperlukan langkah konkret berupa penyediaan jasa penerjemah atau pemandu lintas bahasa guna menjamin efektivitas komunikasi. Hal ini krusial untuk mencegah misinterpretasi informasi, sehingga pesan edukasi dan nilai penting situs dapat tersampaikan dengan akurat kepada pengunjung internasional.

b. Anak-anak

Anak-anak didefinisikan sebagai individu yang belum mencapai usia 18 (delapan belas) tahun, yang secara kepribadian maupun kapasitas aktivitasnya masih berada dalam fase pertumbuhan dan perkembangan. Karakteristik tersebut menyebabkan anak-anak memiliki kebutuhan yang berbeda dibandingkan pengunjung dewasa, sehingga memerlukan pendekatan serta perlakuan khusus dalam proses penyampaian informasi di lapangan.

c. Ibu Hamil

Ibu hamil merupakan individu yang sedang dalam masa mengandung, di mana secara fisiologis mereka mengalami keterbatasan ruang gerak akibat kondisi kehamilannya. Transformasi fisik tersebut menyebabkan ibu hamil memiliki karakteristik mobilitas yang berbeda, sehingga memerlukan perlakuan serta fasilitas khusus yang mampu

menjamin keamanan dan kenyamanan mereka selama berada di lokasi penelitian.

2.4. Teori Embodied Experience (Juhani Pallasmaa)

Teori *Embodied Experience* [Juhani Pallasmaa \(2005\)](#) merupakan pendekatan fenomenologis dalam arsitektur yang berpendapat bahwa pengalaman manusia terhadap sebuah bangunan harus melibatkan seluruh indera, tidak hanya didominasi penglihatan. Pallasmaa mengkritik arsitektur modern yang terlalu mengandalkan visual dan menciptakan ruang yang dingin dan terpisah dari kehidupan.

Konsep utama dalam Teori Embodied Experience oleh Juhani Pallasmaa meliputi:

1. Pengalaman Multisensori

Pallasmaa berpendapat bahwa pengalaman kita terhadap suatu ruang melampaui apa yang terlihat oleh mata. Pengalaman tersebut mencakup sentuhan, bau, suara, dan bahkan kenangan yang dibangkitkan oleh arsitektur.

2. Peran Tubuh

Menurut Pallasmaa, tubuh adalah pusat dari pengalaman arsitektural. Hubungan antara pikiran, tubuh, dan lingkungan binaan sangat erat. Ruang tidak hanya dialami secara mental, tetapi juga melalui interaksi fisik dengan lingkungan sekitar.

3. Keintiman dan Identitas

Pallasmaa menyatakan bahwa rumah dan tempat tinggal kita menyatu dengan identitas diri kita. Pengalaman arsitektur yang bermakna membuat kita merasa terhubung dengan tempat tersebut, menjadikannya bagian dari keberadaan kita.

4. Imajinasi dan Empati

Arsitektur yang baik harus melibatkan imajinasi dan empati. Pallasmaa membedakan dua jenis imajinasi: imajinasi formal yang berfokus pada

bentuk dan geometri, serta imajinasi empatik yang membangkitkan pengalaman multisensori dan emosional.

5. Ruang Eksistensial

Dalam pengalaman arsitektur yang berkesan, ruang, materi, dan waktu menyatu menjadi satu dimensi tunggal. Ruang tersebut menjadi bahan dasar keberadaan kita dan memungkinkan kita memahami serta mengingat siapa diri kita.

Indikator dalam Teori Embodied Experience:

1. Pengalaman Visual

Pengalaman visual menekankan bagaimana individu memahami dan mengenali ruang melalui penglihatan. Indikator ini mencakup keterbacaan jalur sirkulasi, kejelasan area fungsi, serta kualitas pencahayaan alami maupun buatan yang mendukung orientasi. Selain itu, keberadaan elemen informasi seperti signage menjadi penting untuk mempermudah navigasi bagi semua pengguna.

2. Pengalaman Taktil (sentuhan)

Dimensi taktil berfokus pada interaksi fisik antara tubuh dan material ruang. Indikator ini menilai kenyamanan tekstur permukaan lantai, keamanan terhadap risiko licin, serta keberadaan elemen pendukung seperti pegangan atau railing. Penekanan diberikan pada bagaimana material dan detail konstruksi dapat memberikan rasa aman sekaligus mempertahankan kualitas pengalaman ruang.

3. Pengalaman Auditori

Pengalaman auditori berkaitan dengan kualitas akustik yang mempengaruhi persepsi ruang. Indikator ini mencakup kejernihan suara, distribusi akustik yang merata, serta minimnya gangguan suara dari elemen tambahan. Akustik yang baik mendukung keterhubungan emosional dan menjaga atmosfer ruang agar tetap sesuai dengan fungsi utamanya.

4. Kenyamanan Tubuh

Dimensi ini menekankan kemudahan pergerakan dan fleksibilitas posisi tubuh di dalam ruang. Indikatornya meliputi lebar jalur sirkulasi yang memadai, ketinggian ambang yang tidak menghambat mobilitas, serta ketersediaan area yang memungkinkan berbagai posisi tubuh secara nyaman. Hal ini penting untuk memastikan ruang dapat diakses dan digunakan oleh semua orang.

5. Atmosfer dan Memori

Indikator ini menilai sejauh mana intervensi atau penyesuaian dalam ruang dapat dilakukan tanpa menghilangkan karakter dan nilai atmosfer yang membentuk pengalaman emosional. Ruang harus tetap memunculkan rasa keterhubungan dengan identitas dan memori kolektif, sehingga pengalaman embodied tidak terganggu oleh perubahan fisik.

2.5. Teori " Interpretative Accessibility" Freeman Tilden

Teori "Interpretative Accessibility" yang dikemukakan oleh [Freeman Tilden](#) berasal dari bukunya *Interpreting Our Heritage* (1977), yang menjadi dasar dalam praktik interpretasi situs warisan budaya. Teori dari Tilden mencakup:

1. Interpretasi adalah seni menjelaskan makna

Menurut [Tilden \(1977\)](#), interpretasi bukan sekadar penyampaian informasi faktual, melainkan sebuah seni untuk mengungkap makna yang lebih dalam dari suatu objek atau situs kepada pengunjung. Tujuannya adalah membangun hubungan emosional dan intelektual antara pengunjung dan warisan budaya, sehingga pengalaman yang diperoleh tidak hanya bersifat informatif, tetapi juga bermakna.

2. Aksesibilitas sebagai fondasi interpretasi

Tilden menekankan bahwa interpretasi hanya dapat berlangsung efektif jika pengunjung memiliki akses terhadap objek atau ruang yang diinterpretasikan. Akses ini mencakup dua dimensi: fisik, yaitu kemampuan untuk hadir dan menjelajahi situs, serta intelektual, yaitu kemampuan memahami pesan interpretasi melalui bahasa, media, atau teknologi yang digunakan. Tanpa akses fisik, pengalaman langsung

menjadi terbatas, dan tanpa akses intelektual, makna yang ingin disampaikan tidak dapat dipahami.

3. Prinsip inklusivitas

Interpretasi yang baik harus dirancang agar dapat menjangkau semua orang, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan fisik atau kognitif. Hal ini menuntut pendekatan yang inklusif, misalnya melalui penyediaan jalur akses yang ramah disabilitas, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, atau pemanfaatan media digital untuk menjembatani keterbatasan. Dengan demikian, interpretasi tidak hanya menjadi sarana edukasi, tetapi juga alat untuk memastikan keadilan akses terhadap warisan budaya.

2.6. Simulasi Spasial

Simulasi spasial adalah metode analisis dan visualisasi yang digunakan untuk memahami, memetakan, dan mengevaluasi hubungan antar elemen ruang dalam suatu kawasan, baik secara fisik maupun konseptual. Dalam konteks arsitektur dan pelestarian budaya, simulasi spasial digunakan untuk:

1. Menganalisis aksesibilitas berdasarkan topografi, jalur, dan hambatan fisik.
2. Membantu perencanaan jalur navigasi yang inklusif bagi semua pengguna, termasuk difabel.
3. Mengevaluasi pengalaman ruang dari sudut pandang pengguna melalui pendekatan berbasis data spasial.

2.7. Pemahaman Masyarakat

Pemahaman masyarakat merujuk pada tingkat pemahaman, pandangan, dan penafsiran yang dimiliki individu maupun kelompok terhadap suatu fenomena, nilai, atau objek dalam konteks sosial-budaya, yang terbentuk melalui interaksi, pengalaman, serta proses konstruksi sosial.

Menurut [Kamus Besar Bahasa Indonesia \(2026\)](#), pemahaman adalah proses, cara, atau memahami, kemudian ([Bloom, 1956](#)) menjelaskan bahwa

pemahaman adalah kemampuan untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah diketahui dan diingat.

2.8. Piagam Burra

Dilansir dari Piagam [Burra Charter \(1999\)](#), Signifikansi budaya berarti “nilai estetika, historis, ilmiah, atau sosial bagi generasi masa lalu, masa kini, maupun masa depan.” Signifikansi budaya adalah sebuah konsep yang membantu dalam memperkirakan nilai suatu tempat. Tempat-tempat yang kemungkinan memiliki signifikansi adalah tempat yang membantu pemahaman tentang masa lalu, memperkaya masa kini, dan akan bernilai bagi generasi mendatang.

2.9. Protokol Hoi An

Protokol Hoi An dipilih dan digunakan dalam mengidentifikasi autentisitas pada penelitian ini dikarenakan pendekatannya yang cocok dengan konteks lokal asia sehingga berkesinambungan dengan elemen yang terdapat di Indonesia khususnya Masjid Bayan Beles, serta mengupayakan intervensi yang minimalis untuk mempertahankan elemen asli pada objek.

[Protocol Hoi An \(2009\)](#) Merupakan dokumen yang disusun di Bangkok, Thailand bersama dengan anggota UNESCO. Dokumen ini membahas Pedoman profesional untuk memastikan dan melestarikan keaslian situs warisan budaya dalam konteks Asia. Salah satu yang menjadi poin pembahasan di dalam dokumen ini adalah Aspek Signifikansi dan Autentisitas, mengadopsi Dokumen Nara yang merupakan piagam konservasi warisan budaya yang dirumuskan pada tahun 1994 di Nara, Jepang.

Dimensions of Authenticity				
Aspects	Location and Setting	Form and Design	Use and Function	Immaterial Qualities
	- Place - Setting "Sense of Place" - Environmental niches - Landforms and vistas - Environs - Living elements - Degree of dependence on locale	- Spatial layout - Design - Materials - Crafts - Building techniques - Engineering - Stratigraphy - Linkages with other properties or sites	- Use(s) - User(s) - Associations - Changes in use over time - Spatial distribution of usage - Impacts of use - Use as a response to environment - Use as a response to historical context	- Artistic expression - Values - Spirit - Emotional impact - Religious context - Historical associations - Sounds, smells and tastes - Creative process

Gambar 2.2. Dimensi Autentisitas

Sumber: UNESCO (2026)

2.9.1. Lokasi dan Setting

Mengkaji pada lokasi cagar budaya yang berhubungan dengan lanskap sakral, menekankan bahwa autentisitas lokasi asli memberikan makna yang mendalam karena pada tempat tersebut sejarah tradisi, dan hubungan sosial terbentuk, hal ini juga memperkuat bahwasannya lokasi tersebut memiliki hubungan yang sangat erat dengan objek cagar budaya sehingga tidak dapat dipindahkan dan dirasakan di tempat lain. Dalam poin pembahasan ini terbagi menjadi beberapa aspek sebagai berikut:

1. Tempat
2. Setting
3. Kesan Meruang
4. Ceruk Ekologis
5. Bentang Alam dan Pemandangan
6. Lingkungan Sekitar
7. Elemen Hidup
8. Ketergantungan Lokal

2.9.2. Bentuk dan Desain

Bentuk dan Desain menekankan bentuk fisik dan tata ruang serta teknik konstruksi yang menjadi identitas dari cagar budaya. Autentisitas terlihat

dari bagaimana bangunan mempertahankan desain dan bentuk tradisional. Dalam Aspek Bentuk dan Desain terbagi menjadi beberapa poin pembahasan berupa:

1. Tata Ruang
2. Desain
3. Material
4. Kerajinan
5. Teknik Bangunan
6. Stratigrafi
7. Keterkaitan Situs

2.9.3. Kegunaan dan Fungsi

Kagunaan dan Fungs, aspek yang membahas kesinambungan fungsi dan adaptasi terhadap perubahan zaman, dalam aspek ini membahas beberapa poin sebagai berikut:

1. Kegunaan
2. Pengguna
3. Asosiasi
4. Perubahan Penggunaan
5. Distribusi Spasial
6. Dampak Penggunaan
7. Digunakan sebagai respons terhadap lingkungan
8. Digunakan sebagai respons terhadap sejarah

2.9.4. Kualitas non-Materi

Aspek ini membahas elemen tak berwujud atau imateri yang melekat pada objek cagar budaya yang menjadi identitas bagi objek cagar budaya. Aspek ini meliputi beberapa poin diantaranya:

1. Ekspresi Artistik
2. Nilai-nilai
3. Semangat

4. Emosional
5. Konteks Keagamaan
6. Sejarah
7. Suara, aroma, rasa
8. Proses Kreatif

