

PERENCANAAN HERITAGE TRAIL DAN SKEMA INTERPRETASI**SEBAGAI PENGEMBANGAN WISATA PUSAKA DI KOTA MEDAN**Wilda Khairannur¹, Emrizal², Femmy Indriany Dalimunthe³^{1,2,3}Politeknik Pariwisata Medan, IndonesiaCorresponding Author: wildakhairannur@poltekparmedan.ac.id¹, emrizal@poltekparmedan.ac.id², femmydalimunthe@poltekparmedan.ac.id³**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan rencana *heritage trail* di Kota Medan serta rencana skema interpretasi *heritage trail* yang dapat mendukung kegiatan pariwisata dan berguna untuk meningkatkan minat serta apresiasi wisatawan maupun masyarakat lokal terhadap pelestarian pusaka di Kota Medan. Adapun sasaran yang ingin dicapai ialah: (1) Teranalisisnya daya tarik wisata pusaka (*supply*) di Kota Medan, (2) Teranalisisnya karakteristik wisatawan (*demand*) *heritage trail* di Kota Medan, (3) Terumuskannya perencanaan *heritage trail* di Kota Medan berdasarkan analisis *supply* dan *demand*, (4) Terumuskannya perencanaan skema interpretasi *heritage trail* di Kota Medan. Penelitian dilakukan di bangunan bersejarah di empat kawasan bersejarah di Kota Medan, yaitu Kawasan Kesawan termasuk Lapangan Merdeka dan sekitarnya, Kawasan Istana Maimun, Kawasan Polonia, dan Kawasan Kampung Madras. Metode Penelitian menggunakan metode pendekatan deskriptif campuran kualitatif dan kuantitatif. Berdasarkan hasil analisis *supply* dan *demand* maka penulis menyusun lima rencana rute yang diklasifikasikan ke dalam tiga kategori berdasarkan waktu dan jarak tempuh serta skema interpretasi keseluruhan dan masing-masing daya tarik wisata. Media interpretasi personal yang dihasilkan yaitu *guided tour* dan media non-personal yaitu *digital interpretive* berupa *display/exhibit* di dalam dan luar ruang (panel/ papan interpretasi 2-3 dimensi) dan diintegrasikan dengan aplikasi di *smartphone*.

Kata Kunci: *supply, demand, heritage trail, interpretasi***Abstract**

This study aims to produce a heritage trail plan in Medan City as well as a heritage trail interpretation scheme plan that can support tourism activities and is useful for increasing the interest and appreciation of tourists and local people for heritage preservation in Medan City. The objectives to be achieved are: (1) Analysis of heritage trail attractions (*supply*) in Medan City, (2) Analysis of heritage trail tourist characteristics (*demand*) in Medan City, (3) Formulation of heritage trail planning in Medan City based on supply analysis and demand, (4) Formulation of planning a heritage trail interpretation scheme in Medan City. The research was conducted in historic buildings in four historic areas in Medan City, namely the Kesawan Area including Merdeka Square and its surroundings, the Maimun Palace Area, the Polonia Area, and the Madras Village Area. The research method uses a mixed qualitative and quantitative descriptive approach. Based on the results of supply and demand analysis, the authors compiled five route plans which were classified into three categories based on time and distance traveled as well as overall interpretation schemes and each tourist attraction. The resulting personal interpretation media are guided tours and non-personal media, namely digital interpretive in the form of indoor and outdoor displays/exhibits (2-3

History:

Received : 19 June 2023

Revised : 21 June 2023

Accepted : 24 June 2023

Published: 26 June 2023

Publisher: LPPM Universitas Darma Agung**Licensed:** This work is licensed under[Attribution-NonCommercial-No](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)[Derivatives 4.0 International \(CC BY-NC-ND 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

dimensional interpretation panels/boards) and are integrated with applications on smartphones.

Keywords: supply, demand, heritage trail, interpretation

Pendahuluan

Indonesia memiliki ribuan aset pusaka yang bernilai tinggi, yang merupakan rekam jejak sejarah bangsa Indonesia dari zaman kerajaan nusantara hingga pasca kemerdekaan. Aset-aset tersebut memiliki nilai kearifan lokal yang otentik, yang dari segi hukum pun sangat dilindungi keberadaannya. Salah satu kota di Indonesia yang memiliki peninggalan sejarah dan keberagaman budaya adalah Kota Medan yang merupakan ibukota Provinsi Sumatera Utara. Kota Medan sudah ada sejak Tahun 1590 (Syam et al., 2019) Dalam perkembangannya, Kota Medan mengalami perubahan masa ke masa pemerintahan, dari masa pemerintahan Kesultanan Melayu Deli, Kolonial Hindia-Belanda, hingga saat ini menjadi bagian dari Republik Indonesia. Menurut Peraturan Daerah Kota Medan Nomor 1 Tahun 2022, Kota Medan memiliki 8 Kawasan Cagar Budaya berupa kawasan bersejarah. Dari delapan kawasan cagar budaya tersebut, empat di antaranya berada dalam kawasan pusat pelayanan Kota Medan. Kawasan tersebut adalah Kawasan Kesawan, Kawasan Istana Maimun, Kawasan Polonia, dan Kawasan Kampung Madras. Peninggalan dari masa-masa pemerintahan tersebut banyak tersebar di pusat kota menjadikan Kota Medan sebagai salah satu tujuan wisata sejarah. Jumlah wisatawan mancanegara yang berkunjung ke Kota Medan dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 1. Grafik Jumlah Kunjungan Wisman Tahun 2014-2021 (<https://data.pemkomedan.go.id/>)



Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa jumlah kunjungan wisatawan mancanegara yang berkunjung ke Kota Medan sejak Tahun 2014 sampai dengan Tahun 2019 cenderung mengalami peningkatan meskipun pada Tahun 2018 mengalami penurunan kunjungan. Tahun 2020 dan 2021 jumlah wisatawan mancanegara menurun tajam sebagai dampak dari Pandemi Covid-19 yang dimulai dari awal Tahun 2020. Sebagai salah satu destinasi wisata di Indonesia, Kota Medan memiliki daya tarik wisata yang mampu menarik perhatian para wisatawan yang berkunjung karena daya tariknya yang beragam. Beberapa daya tarik wisata tersebut di antaranya: wisata sejarah, wisata pusaka, wisata pendidikan, wisata budaya, wisata rekreasi, wisata belanja, wisata kuliner dan lain-lain.

(Ardiwidjaja, 2018) menyatakan bahwa pentingnya situs pusaka bukan hanya mengenai nilai dari objek atau benda tersebut tetapi harus dilihat dalam perspektif yang lebih luas yang menghubungkan aspek fisik dan non fisik. Sejarah di suatu daerah adalah bagian dari sebuah masyarakat jadi harus bisa dimanfaatkan untuk kepentingan masyarakat itu sendiri. Pusaka merupakan aset wisata yang dapat membantu

meningkatkan jumlah wisatawan. Namun, aset pusaka ini seringkali masih bergantung pada kegiatan pariwisata dalam pembangunan dan pemeliharannya, sehingga membutuhkan perhatian, karena jika tidak direncanakan dengan baik, wisata pusaka ini bisa saja mengancam kelestarian warisan itu sendiri. Oleh karena itu perlu adanya visi yang menyeluruh dalam mengembangkan wisata pusaka agar bisa memberikan manfaat dalam perekonomian dan tetap menjamin keberlanjutan warisan budaya tersebut, salah satunya dengan *heritage trail*.

Sebagai upaya untuk memaksimalkan dampak positif dari perjalanan wisata pusaka diperlukan interpretasi yang baik. Interpretasi merupakan bagian dari perencanaan kegiatan atau pengalaman wisata di suatu tempat wisata, baik daya tarik wisata maupun destinasi pariwisata interpretasi yang adalah tentang pembuatan makna. Interpretasi tersebut dapat berperan sebagai alat mendidik, membuka mata, menggugah pikiran, dan bila dilakukan secara tepat dapat menimbulkan antusiasme dari penerimanya dalam hal yang positif. Kegiatan interpretasi sangat tepat dilakukan pada wisata pusaka.

Saat ini, terdapat banyak objek sejarah di pusat Kota Medan, tetapi belum begitu dikenal oleh masyarakat dan wisatawan. Beberapa faktor yang menyebabkan kurangnya minat wisatawan terhadap wisata pusaka, salah satunya disebabkan oleh rendahnya peran pemerintah dalam menetapkan kebijakan terhadap wisata pusaka yang ada di daerahnya. Sisi *supply* memiliki porsi yang lebih besar untuk ditinjau dibandingkan sisi *demand*. (DAIROBI, 2019) menyatakan bahwa pengertian “produk” adalah segala sesuatu yang ditawarkan ke pasar untuk mendapatkan perhatian dibeli, digunakan atau dikonsumsi, serta dapat memuaskan keinginan atau kebutuhan. Pemahaman akan produk tidak bisa dilepaskan dari relasi antara produsen (*supply*) dengan konsumen (*demand*) dalam perspektif bisnis.

Idealnya, salah satu tujuan perencanaan kepariwisataan ialah meningkatkan kesejahteraan masyarakat setempat serta melestarikan sumber daya kepariwisataan. Faktor lainnya yang berpengaruh pada minat wisatawan terhadap wisata pusaka yaitu di destinasi pusaka sendiri belum terbentuk perencanaan yang strategis maupun pengembangan yang baik sebagai destinasi wisata yang juga memperhatikan kebutuhan wisatawan, berasaskan pelestarian sumber daya wisata serta kualitas pengalaman untuk menikmati kawasan bersejarah tersebut. Berdasarkan permasalahan wisata pusaka yang telah disebutkan di atas, dibutuhkan perencanaan yang bertujuan untuk memunculkan sebuah produk wisata tepatnya *heritage trail* dan interpretasinya sebagai media pengemasan di kawasan tersebut agar dapat menjadi alternatif kunjungan di kawasan sejarah. Perencanaan interpretasi adalah tentang merencanakan pengalaman wisata yang bermakna. Proses komunikasi di dalam interpretasi membangun hubungan emosional dan intelektual antara minat wisatawan dengan makna sumber daya di tempat yang dikunjungi. Interpretasi merupakan bagian penting dan tidak terpisahkan dari perencanaan kegiatan atau pengalaman wisata di suatu tempat wisata, baik daya tarik wisata maupun di destinasi pariwisata.

Penyusunan perencanaan interpretasi memerlukan suatu kajian yang dapat mengidentifikasi jalur yang berpotensi untuk dikembangkan. Penelitian ini berfokus pada analisis karakteristik dan kriteria wisata pusaka di Kota Medan serta penentuan target wisatawan. Hasil tersebut akan digunakan sebagai input untuk merumuskan perencanaan *heritage trail* dan interpretasi pada *heritage trail*.

Metode Penelitian

Sebaran kawasan bersejarah pada penelitian ini berdasarkan delapan kawasan cagar budaya yang disebutkan dalam Peraturan Daerah Kota Medan Nomor 1 Tahun 2022. Namun, pada penelitian ini terfokus kepada sebagian bangunan pusaka dan *trail* dari Kawasan Kesawan termasuk Lapangan Merdeka dan sekitarnya, Kawasan Istana Maimun, Kawasan Polonia dan Kawasan Kampung Madras. Penelitian dilaksanakan mulai dari bulan Maret hingga September 2022. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *mixed methods*. Metode ini merupakan suatu langkah penelitian dengan menggabungkan dua bentuk penelitian yang telah ada sebelumnya, yaitu penelitian kualitatif dan kuantitatif. Dalam pengambilan sampel terdapat dua teknik yang dapat digunakan yaitu: teknik acak (*Probability Sampling*) serta teknik non acak (*Non Probability Sampling*) (Kuncoro, 2009). Jenis *probability sampling* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *stratified random sampling* (pengambilan sampel acak bertingkat). Pada penelitian ini, dikarenakan jumlah wisatawan asli yang mengunjungi Kota Medan tidak dapat diketahui secara pasti; dan meskipun diketahui jumlah pasti, tidak dapat diketahui berapa jumlah wisatawan yang *concern* terhadap wisata pusaka, maka peneliti menggunakan rumus (Septiani et al., 2020) yang menjelaskan bahwa rumus ini digunakan apabila teknik pengambilan sampel jika populasinya tidak diketahui.

Rumus dalam menghitung sampel pada populasi yang tidak diketahui adalah sebagai berikut:

$$n = \left[\frac{Z_{\alpha/2} \cdot \delta}{e} \right]^2$$

Keterangan :
 n = jumlah sampel
 Za = nilai tabel Z = 0,05
 δ = standar deviasi
 e = margin error
 Dengan demikian, jumlah sampel dalam penelitian ini adalah :
 $n = \left[\frac{Z_{\alpha/2} \cdot \delta}{e} \right]^2 = \left[\frac{(1,96)(0,25)}{0,05} \right]^2 = 96,04 = 96 \text{ orang}$

Penelitian ini didasari oleh adanya potensi berupa objek *heritage* di Kota Medan. Tidak banyak pengunjung yang mengetahui keberadaan warisan pusaka tersebut. Kecenderungan wisatawan memandang Kota Medan sebagai wisata kuliner, padahal Kota Medan memiliki nilai sejarah yang patut dilestarikan dan jika pariwisata di Kota Medan dapat dikembangkan dengan baik tentunya akan memberi manfaat bagi masyarakat lokal dan juga menambah PAD Kota Medan. Oleh karena itu, penelitian ini merencanakan sebuah *heritage trail* yang merupakan bagian dari wisata sejarah dan dapat menyebarkan pengunjung ke objek-objek *heritage* berdasarkan aspek *supply* dan *demand*.

Gambar 2. Kerangka Pemikiran (Penulis, 2022)



Hasil Dan Pembahasan

Dalam penelitian ini penulis memilih empat kawasan dari delapan kawasan cagar budaya di Kota Medan, yaitu Kawasan Kesawan termasuk Lapangan Merdeka dan Sekitarnya, Kawasan Istana Maimun, Kawasan Polonia dan Kawasan Kampung Madras. Kawasan Kampung Madras menjadi kawasan pendukung wisata.

Berikut merupakan beberapa bangunan yang menjadi daya tarik wisata pusaka di Kawasan Kesawan sampai Kawasan Istana Maimun yang meliputi Kawasan Kesawan termasuk Lapangan Merdeka dan sekitarnya serta Kawasan Istana Maimun.

Tabel 1. Sebaran Bangunan Pusaka di Wilayah Pengembangan (Harindra, 2018 diolah oleh Peneliti 2022)

No	Nama Bangunan	Jenis Bangunan	Tahun Dibangun	Status
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23

Analisis karakter wisatawan (*demand*) dilakukan dengan menyebarkan kuesioner kepada 100 responden yang merupakan wisatawan yang dibagi ke dalam 23 sebaran bangunan pusaka di Kota Medan. Responden pada umumnya termasuk dalam kategori pengunjung (*visitor*) karena tidak menginap dan menghabiskan waktu lebih dari 24 jam.

Tabel 2. Hasil analisis karakter wisatawan (Demand) (Penulis, 2022)

No	Nama Responden	Jenis Wisatawan	Waktu Kunjungan	Motivasi
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23

Berdasarkan hasil analisis data yang didapatkan dari sumber daya tarik wisata pusaka (*supply*) dan karakteristik wisatawan (*demand*) maka penulis menyusun beberapa rancangan rute dengan klasifikasi tema besar dan ruang lingkup kawasan yang menjadi lokasi penelitian. Klasifikasi rute ini disusun guna memenuhi permintaan wisatawan dengan motivasi mencari informasi secara keseluruhan, tetapi dari segi waktu dan rute tetap disesuaikan dengan wisatawan itu sendiri. Maka dari itu, rute dengan lingkup kawasan Kesawan-Istana Maimun ini terbagi lagi menjadi tiga klasifikasi rute berdasarkan waktu tempuh *trail* yang kemudian disesuaikan dengan daya tarik yang dapat ditempuh. Rute ini dihasilkan dari *trial error* percobaan waktu tempuh yang dirancang.

a. Kawasan Kesawan- Istana Maimun

Berdasarkan analisis diperoleh hasil bahwa rute ini memiliki jumlah daya tarik yang dikunjungi lebih banyak daripada rute lainnya, tetapi dari segi informasi yang dapat diberikan untuk rute ini memiliki waktu paparan yang lebih singkat. Durasi maksimal dari paparan narasi yang dapat diberikan kepada wisatawan dari rute ini hanya 10 menit kepada daya tarik yang dikunjunginya.

b. Kawasan Kesawan termasuk Lapangan Merdeka dan sekitarnya

Rute ini memiliki kelebihan dari segi informasi yang dapat diberikan untuk rute ini memiliki waktu kunjungan ke tiap daya tarik yang lebih lama serta kelebihan lainnya yaitu terfokus kepada suatu tema besar: Kolonial dan Pecinan dalam Satu Kawasan.

c. Kawasan Istana Maimun

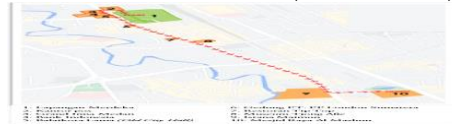
Rute ini memiliki kelebihan dari segi informasi yang dapat diberikan untuk rute ini memiliki waktu kunjungan ke tiap daya tarik yang lebih lama serta kelebihan lainnya terfokus kepada suatu tema besar: Kesultanan Melayu Deli.

Kawasan Kesawan – Istana Maimun

a) Rute Pendek

Klasifikasi rute ini disusun berdasarkan data responden yang memilih durasi waktu perjalanan maksimal satu hingga dua jam perjalanan. Meskipun tidak dominan responden memilih *trail* dengan rute ini, tetapi tidak menutup kemungkinan adanya segmen pasar yang akan memilih rute ini di kemudian hari. Jarak rute ini dari titik awal hingga ke titik akhir ialah sepanjang 2.2 km dengan jumlah titik pemberhentian sejumlah 10 *site* (kira-kira 4000 langkah). Waktu tempuh yang dibutuhkan untuk menempuh *trail* ini, sekitar satu jam perjalanan tergantung kondisi pada saat berlangsungnya *trail*. Rute ini lebih cocok bagi wisatawan yang hanya ingin mengisi waktu luang.

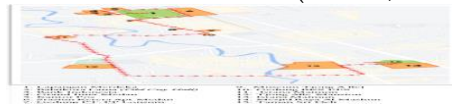
Gambar 3. Rute Pendek (Penulis, 2022)



b) Rute Medium

Klasifikasi rute ini disusun berdasarkan hasil analisis yang terdapat pada sub bab sebelumnya yang mengacu kepada lama perjalanan dan jarak dari titik awal *trail* hingga ke titik akhir perjalanan, serta kepada karakteristik pengguna yang berada pada kalangan range usia 20 tahun sampai 28 tahun dan lama perjalanan yang diinginkan oleh responden ialah berkisar antara satu hingga tiga jam perjalanan. Penulis juga menambahkan kriteria motivasi perjalanan sebagai dasar penyusunan rute ke dalam masing-masing klasifikasi *trail*. Seperti untuk bersenang-senang, untuk mendapatkan hal baru, untuk mengunjungi tempat yang tidak bisa mereka kunjungi di daerah asal mereka, terlibat langsung dan berperan aktif menjaga lingkungan, memanfaatkan waktu luang, bersama orang-orang yang memiliki ketertarikan sama. Jarak rute ini dari titik awal ke titik akhir ialah sepanjang 4 km Dengan jumlah titik pemberhentian 15 *site* (kira-kira 7000 langkah). Dengan perencanaan ini diharapkan dapat memenuhi ekspektasi wisata dari wisatawan dan dapat dinikmati semua kalangan, karena memiliki karakter rute yang mudah dijangkau dan jarak yang ditempuh tidak terlalu jauh.

Gambar 4. Rute Medium (Penulis, 2022)



c) Rute Panjang

Klasifikasi rute ini disusun berdasarkan data responden yang memilih durasi waktu perjalanan di atas tiga jam. Meskipun tidak dominan responden memilih *trail* dengan rute ini, tetapi tidak menutup kemungkinan adanya segmen pasar yang akan memilih di kemudian hari. Jarak rute ini dari titik awal ke titik akhir ialah sepanjang 7.5 km dengan jumlah titik pemberhentian berjumlah 23 site (kira-kira 15000 langkah). Waktu tempuh yang dibutuhkan untuk menempuh *trail* ini ialah sekitar tiga hingga lima jam tergantung kondisi pada saat berlangsungnya *trail*. Rute ini akan lebih cocok dengan klasifikasi wisatawan yang memiliki motivasi.

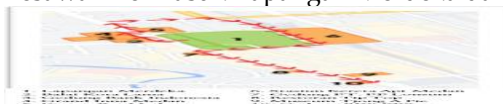
Gambar 5. Rute Panjang (Penulis, 2022)



Kawasan Kesawan Termasuk Lapangan Merdeka dan Sekitarnya

Klasifikasi rute ini disusun berdasarkan data responden yang memilih durasi perjalanan maksimal satu jam perjalanan. Meskipun tidak dominan responden memilih *trail* dengan rute ini, tetapi tidak menutup kemungkinan di kemudian hari. Jarak rute ini dari titik awal hingga titik akhir ialah sepanjang 2.4 km dengan jumlah titik pemberhentian sebanyak 10 *site*. Waktu tempuh yang dibutuhkan untuk menempuh *trail* ini ialah sekitar satu jam perjalanan tergantung kondisi pada saat berlangsungnya *trail*. Rute ini akan lebih cocok untuk wisatawan yang hanya ingin mengisi waktu luang. Perbedaan rute ini dengan yang lainnya ialah rute ini memiliki tema besar yaitu Kolonial Pecinan Dalam Satu Kawasan.

Gambar 6. Rute Kawasan Kesawan Termasuk Lapangan Merdeka dan Sekitarnya (Penulis, 2022)



Kawasan Istana Maimun

Klasifikasi rute ini disusun berdasarkan data responden yang memilih durasi waktu perjalanan maksimal satu jam perjalanan. Meskipun tidak dominan responden memilih *trail* dengan rute ini, tetapi tidak menutup kemungkinan adanya segmen pasar yang akan memilih rute ini di kemudian hari. Jarak rute ini dari titik awal hingga titik akhir ialah sepanjang 850 meter dengan jumlah titik pemberhentian sebanyak 3 *site*. Waktu tempuh yang dibutuhkan untuk menempuh *trail* ini ialah sekitar satu jam perjalanan tergantung kondisi saat berlangsungnya *trail*. Rute ini akan lebih cocok dengan klasifikasi wisatawan yang memiliki motivasi hanya untuk mengisi waktu luang. Perbedaan rute ini dengan yang lainnya ialah rute ini memiliki tema besar yaitu Kesultanan Melayu Deli.

Gambar 7. Rute Kawasan Istana Maimun (Penulis, 2022)



Perencanaan Skema Interpretasi *Heritage Trail*

Perencanaan ini disusun sebagai upaya dalam mendukung program pemerintah dalam

melaksanakan *sustainable tourism* (pariwisata berkelanjutan) serta optimalisasi pelestarian peninggalan-peninggalan bangunan yang terdapat di Kota Medan melalui pariwisata.

Tujuan perencanaan program interpretasi di Kota Medan ialah:

- a. Sebagai alternatif wisata saat berkunjung ke Kota Medan
- b. Menambah pengetahuan pengunjung Kota Medan terhadap bangunan-bangunan peninggalan zaman kolonial baik dari segi sejarah, tokoh maupun arsitektur bangunannya
- c. Menumbuhkan kesadaran akan adanya sejarah Kota Medan dalam rangka melestarikan sejarah dan bangunan di Kota Medan

Konsep aktifitas dan fasilitas yang mayoritas merupakan aktifitas wisata yang menggunakan fasilitas publik yang telah disediakan oleh pemerintah. Meskipun keterbatasan fasilitas pendukung kegiatan, pengunjung dapat melakukan *trail* dengan berjalan kaki memanfaatkan trotoar yang ada, berhenti pada bangku/ shelter untuk beristirahat di trotoar ataupun menggunakan kendaraan umum, salah satunya seperti becak motor sebagai transportasi ikonik di tengah kota.

Tema Utama dan Rancangan Program Interpretasi Secara Keseluruhan

Pada bagian ini penulis menyusun program interpretasi menurut (Hutabarat, 2019) yang dirangkum dalam buku Pedoman Interpretasi Daya Tarik Wisata yang diterbitkan oleh Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Tahun 2020 untuk membantu merancang program interpretasi pada *trail* secara keseluruhan maupun pada tiap-tiap site. Namun, tidak keseluruhan komponen dalam pedoman tersebut digunakan dalam penelitian ini, karena adanya penyesuaian lokasi dan wisatawan.

- Deskripsi objek
Daya tarik wisata pusaka yang digunakan di dalam *trail* ini ialah kawasan Kesawan-Istana Maimun yang berupa bangunan-bangunan peninggalan zaman kolonial di Kota Medan. Bangunan-bangunan tersebut memiliki keterkaitan fungsi antara satu dengan yang lain. Baik dalam fungsi pemerintahan, perdagangan, tempat ibadah, maupun pendidikan.
- Signifikansi interpretasi
Bangunan-bangunan yang termasuk dalam daya tarik ini memiliki keunikan tersendiri baik dalam hal sejarah, fungsi bangunan, dan juga desain arsitekturnya.
- Tema interpretasi
"*Walking Through the Historical Sites in Medan*". Alasan penentuan tema tersebut untuk mengajak wisatawan menyusuri sejarah perkembangan Kota Medan dari masa ke masa.
- Tujuan
 1. Wisatawan memahami maksud dari program heritage *trail* yang disusun.
 2. Wisatawan dapat menikmati daya tarik wisata pusaka di Kota Medan secara terintegrasi melalui aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

3. Wisatawan mendapatkan pengalaman dan pengetahuan di tempat bersejarah dan arsitekturnya dengan pariwisata sebagai medianya.
- Media interpretasi
Dalam menentukan media interpretasi yang tepat penulis menggunakan hasil kuesioner yang telah dibagikan kepada responden. Dengan hasil yang didapat yaitu media interpretasi personal yang digunakan yaitu *guided tour* dan media interpretasi non- personal yang digunakan ialah *Digital Intepretive* dapat berupa *display/ exhibit* di dalam dan luar ruang (panel/papan interpretasi 2-3 dimensi) dan diintegrasikan dengan aplikasi di *smartphone* pengunjung yang dapat digunakan secara *mobile* yang menghubungkan antara satu situs dengan situs lainnya. Konten yang dibuat secara menarik dengan menggambarkan masing-masing tempat tersebut.

Simpulan

1. Berdasarkan hasil analisis data yang didapatkan dari daya tarik wisata pusaka (*supply*) dan karakteristik wisatawan (*demand*) maka penulis menyusun tiga rancangan rute dengan klasifikasi tema besar dan ruang lingkup kawasan yang menjadi lokasi penelitian yaitu (1) Rute Kawasan Kesawan-Istana Maimun, (2) Rute Kawasan Kesawan termasuk lapangan Merdeka dan sekitarnya, (3) Rute Kawasan Istana Maimun. Rute dengan lingkup kawasan Kesawan-Istana Maimun ini terbagi lagi menjadi tiga klasifikasi rute yaitu (1) Rute pendek, (2) Rute medium dan (3) Rute panjang berdasarkan waktu tempuh *trail* yang kemudian disesuaikan dengan daya tarik yang dapat ditempuh.
2. Penelitian ini menghasilkan: (1) tema besar interpretasi heritage *trail* yaitu, "*Walking Through the Historical Sites in Medan*", (2) masing- masing tema di setiap daya tarik wisata pusaknya, (3) konten media interpretasi.

Saran

1. Pemerintah Kota Medan membuat jalur khusus dari rute yang telah dibuat oleh penulis dengan fasilitas pendukung yang memadai untuk wisatawan melakukan *trail* dengan berjalan kaki.
2. Pemerintah Kota Medan menjadwalkan kegiatan *heritage trail* sebagai agenda tetap pariwisata di Kota Medan yang dapat diikuti oleh siapa saja.
3. Salah satu contoh Media Interpretasi Digital yang dibuat oleh penulis dengan menggunakan website yang dapat diakses oleh siapa pun. Contoh web yang dibuat penulis [Medan Heritage Trails \(wordpress.com\)](https://www.medanheritagetrails.com)





Daftar Pustaka

- Ardiwidjaja, R. (2018). *Arkeowisata: Mengembangkan daya tarik pelestarian warisan budaya*. Deepublish.
- DAIROBI, A. (2019). *ANALISIS KEPUASAN PELANGGAN TERHADAP PRODUK FRISIAN FLAG DI CV. KARYA BARU BERSAMA*. UNIVERSITAS QUALITY.
- Hutabarat, D. C. (2019). *Revitalisasi Kawasan Bersejarah Pada Daerah Tepi Air Di Kecamatan Mempura Kabupaten Siak*. Universitas Islam Riau.
- Septiani, Y., Aribbe, E., & Diansyah, R. (2020). Analisis Kualitas Layanan Sistem Informasi Akademik Universitas Abdurrahman Terhadap Kepuasan Pengguna Menggunakan Metode Sevqual (Studi Kasus: Mahasiswa Universitas Abdurrahman Pekanbaru). *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, 3(1), 131–143.
- Syam, F. H., Arifin, N., & Arifin, H. S. (2019). Kajian Potensi Lanskap Kota Medan untuk Pengembangan Wisata Sejarah. *Jurnal Lanskap Indonesia*, 11(2), 48–54.