

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Fungsi Lingkungan Atau Kota

Menurut Shirvani (1985), suatu Kota atau lingkungan pada dasarnya merupakan wadah aktivitas manusia yang memerlukan kebersamaan langkah dari semua warganya. Kemampuan pelayanan suatu lingkungan dapat dilihat dari fungsi primer lingkungan, antara lain: sebagai tempat komunikasi manusia baik secara langsung maupun dengan mediator, sebagai tempat kegiatan ekonomi, sebagai ungkapan berbagai variabel dari kognisi dan estetika.

Berbagai cara dilakukan oleh manusia dalam membentuk suatu lingkungan fisik, tujuan utamanya adalah untuk membentuk kebersamaan berbagai fungsi yang *termanifestasi* dalam bentuk dan karakter. Sebagai tambahan, kemampuan suatu lingkungan dapat dilihat dari seberapa banyak fungsi lain yang dimiliki oleh suatu lingkungan selain fungsi utamanya, yaitu fungsi kedua, tersier dan seterusnya. Terdapat juga beberapa elemen lingkungan yang mempunyai fungsi laten sebagai manifestasi fungsi pada suatu *place*, di mana elemen fisik lingkungan berperan sebagai alat pengikat kehidupan sosial, ekonomi dan budaya masyarakat. Kota ataupun lingkungan akan selalu mengalami perubahan seperti terjadinya fungsi sosial, hal ini akan mengakibatkan perubahan yang terjadi pada lingkungan fisik, sosial, juga merubah fungsi dari lingkungan atau kota tersebut.

2.1.1 Fungsi Primer dan Sekunder

Konfigurasi kemampuan manusia dalam memanfaatkan struktur fisik suatu lingkungan dapat berupa fungsi primer, sekunder, tersier dan seterusnya. Fungsi utama dalam suatu *space* merupakan fungsi dasar sebagai hasil perancangan, namun karena dalam pelayanannya mempunyai efek negatif dan dapat dimanfaatkan oleh fungsi lain, sehingga muncul fungsi sekunder dari *space* tersebut. Pengenalan terhadap fungsi primer dan fungsi laten perlu dilakukan, karena fungsi tersebut harus berjalan dengan baik, apabila tidak berjalan dengan baik, maka *space* akan dapat berubah fungsi atau menjadi *space* yang tidak berguna (*lost space*).

Sedangkan fungsi sekunder oleh Shirvani (1985) sebagai kegiatan pendukung (*activity support*), yaitu semua kegunaan (*uses*), dan aktivitas yang membantu terbentuknya ruang publik Kota (*urban public space*), bentuk, lokasi dan karakteristik dari area spesifik mencerminkan fungsi spesifik, penggunaan dan aktivitas. Integrasi dan koordinasi pola kegiatan merupakan hal penting dalam pembentukan aktivitas pendukung, berbagai pusat aktivitas yang terkoordinir terjadi pada lingkungan fisik akan menjadikan kita seperti berjalan dari satu tempat ke tempat yang lain (Spreigen, 1965).

Adanya perbedaan area ditunjukkan untuk mendapatkan fungsi yang efektif terhadap suatu lingkungan, dimana masing-

masing area mempunyai perbedaan fasilitas satu sama lain yang saling menunjang. Pembentukan fungsi merupakan tujuan dari pembangunan yang dilakukan sebagai pemenuhan kebutuhan terhadap kegiatan yang dilakukan oleh manusia, standar dan panduan perencanaan merupakan alat untuk menetralsir terwujudnya masa dan ruang agar aktivitas manusia dapat berlangsung.

2.1.2 Tata Guna Lahan (*Land Use*)

Menurut (Jayadinata, 1999) yang dimaksud dengan tata guna lahan (*land use*) adalah pengaturan-pengaturan lahan. Dalam tata guna lahan dibicarakan bukan saja penggunaan permukaan tanah didaratan ,tetapi juga tetapi juga mengenai penggunaan permukaan bumi di lautan. Sejalan dengan hal itu *Land use* merupakan salah satu elemen kunci dalam perancangan kota, untuk menentukan perencanaan dua dimensional, yang kemudian akan menentukan ruang tiga dimensional. Penentuan *Land use* dapat menciptakan hubungan antara sirkulasi atau parkir, mengatur kepadatan kegiatan/penggunaan diarea lahan kota. Pada prinsipnya pengertian *land use* adalah pengaturan lahan untuk menentukan pilihan yang terbaik dalam mengalokasikan fungsi tertentu, sehingga secara umum dapat memberikan gambaran keseluruhan bagaimana daerah pada suatu kawasan tersebut seharusnya berfungsi (Darmawan, 2009).

Pada prinsipnya *land use* harus dipertimbangkan dari dua perspektif, umum dan tingkat klasifikasi jalan, yang berpengaruh terhadap kegiatan pendukung. Menurut (Sirvani, 1986) untuk menentukan *building coverage* mengikuti *land use* dengan cara yang sistematis yakni:

- a. Tipe penggunaan kawasan yang diijinkan di suatu kawasan.
- b. Hubungan fungsional diantara kawasan pada pusat kota seharusnya di bedakan dengan jelas.
- c. Jumlah maksimum lantai bangunan harus ditetapkan tiap - tiap izin penggunaan lahan
- d. Skala pengembangan baru.
- e. Tipe insentif pembangunan yang diterapkan pada pengembangan pusat kota harus dirinci secara spesifik.

Tata guna lahan dirancang dan dikembangkan dengan kebijaksanaan-kebijaksanaan tata guna lahan, hal tersebut untuk menginteraksikan antara rancangan dan kebijaksanaan bagi peruntukan fungsi yang tepat pada area tertentu. Masalah rancangan kebijakan Tata guna lahan dimasa lampau adalah kekurangannya pemahaman keanekaragaman peruntukan lahan yang berskala kawasan. Tata guna lahan suatu kawasan harus mengikuti sistematika: tipe penggunaan yang diijinkan dalam suatu area, hubungan fungsi kota, jumlah maksimum lantai yang diijinkan,

skala dan perkembangan kota sebagai pendorong pada kawasan yang lebih spesifik.

2.1.3 Bentuk dan Massa Bangunan (*Building form and massing*)

Bentuk dan masa bangunan semata-mata ditentukan oleh ketinggian atau besarnya bangunan, penampilan maupun konfigurasi dari massa bangunannya. Massa kawasan meliputi bangunan, permukaan tanah, objek-objek yang membentuk ruang kota dan pola-pola untuk mendefinisikan massa dan bentuk bangunan dengan prinsip dan pemikiran di balik bentuk fisik kota. Disamping itu faktor warna, material, tekstur, tampak dan bentuknya. Sedangkan Spreiregen (1965) membuat sintesa mengenai bentuk dan masa bangunan, yang mempunyai skala, berhubungan dengan pandangan, sirkulasi, ukuran bangunan yang berdekatan.

Prinsip desain perkotaan yang mendasar serta teknik yang disampaikan oleh Spreiregen (1965) menyatukan banyak permasalahan yang berkaitan dengan bentuk bangunan diantaranya:

1. Skala hubungannya dengan visi manusia, sirkulasi, bangunan yang berdampingan serta lingkungan sekitarnya.

2. Ruang perkotaan sebagai elemen utama desain perkotaan, serta pentingnya sebuah bentuk perkotaan, skala dan tipe ruang perkotaan.
3. Massa bangunan, permukaan tanah serta benda-benda lain yang mampu membentuk ruang perkotaan dan pola-pola aktifitas, baik skala besar maupun kecil.

2.2 Teori Ruang Spasial Kota

2.2.1 *Figure ground theory*

Teori-teori *figure ground* dipahami dari tata Kota sebagai hubungan tekstual antara bentuk yang dibangun (*building mass*) dan ruang terbuka (*open space*). Analisa *figure ground* adalah alat yang sangat baik untuk mengidentifikasi sebuah tekstur dan pola-pola sebuah tata ruang perkotaan, serta mengidentifikasi masalah keteraturan massa/ruang perkotaan.

Menurut Zahnd (1999) kemampuan untuk menentukan pola-pola dapat membantu menangani masalah mengenai ketepatan (*constancy*) dan perubahan (*change*). Dalam perancangan Kota dan membantu menentukan pedoman-pedoman dasar untuk menentukan sebuah perancangan lingkungan Kota yang kongkrit sesuai tekstur konteksnya.

Pola tekstur sebuah tempat di dalam perancangan Kota, dan secara teknis sering disebut sebagai landasan pengumpulan informasi untuk analisis selanjutnya. Pola-pola tekstur perkotaan

dapat sangat berbeda, karena perbedaan tekstur pola-pola tersebut akan mendapatkan informasi yang menunjukkan ciri khas tatanan kawasan itu dan lingkungannya. Namun dalam kenyataannya, yang sering terjadi ketika menganalisis suatu kawasan perkotaan adalah kurang jelasnya pola di tempat tersebut. Oleh karena itu di dalam pola-pola kawasan secara tekstural yang mengapresiasi rupa kehidupan dan kegiatan perkotaan secara arsitektural dapat di klasifikasikan dalam tiga kelompok sebagai berikut:

- Susunan kawasan bersifat homogen yang jelas. Di mana ada hanya satu pola penataan.
- Susunan kawasan yang bersifat heterogen, di mana dua atau lebih pola berbenturan.
- Susunan kawasan yang bersifat menyebar dengan kecenderungan kacau.



Gambar 2.1: *Figur ground* didalam skala makro (Kota secara keseluruhan)
(Sumber: Perancangan Kota secara terpadu, Markus Zahnd, 1999)

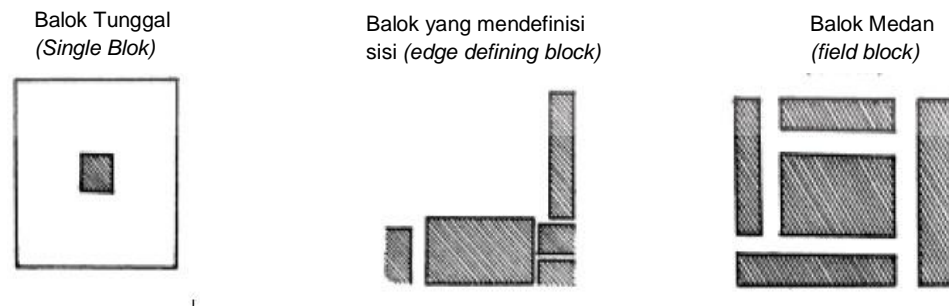
Dalam skala makro, teori *figure ground* memperhatikan Kota keseluruhannya artinya sebuah kawasan Kota yang kecil dalam

sekala ini menjadi tidak terlalu penting, karena gambar *figure ground* secara makro besar berfokus pada ciri khas tekstur dan masalah tekstur sebuah Kota secara keseluruhannya. Sedangkan dalam skala mikro biasanya yang diperhatikan adalah sebuah figur *ground* Kota dengan fokus pada satu kawasan saja. Pada skala mikro Kota secara keseluruhan tidak terlalu penting, karena gambar figur *ground* berfokus pada ciri khas tekstur dan masalah tekstur sebuah kawasan secara mendalam.



Gambar 2.2: Figur ground didalam skala mikro (Kawasan secara mendalam)
(Sumber: Perancangan Kota secara terpadu, Markus Zahnd, 1999)

Sejalan dengan hal di atas Zahnd (1999) mengemukakan sistem hubungan di dalam tekstur *figure ground* mengenal dua kelompok elemen yaitu, *solid* dan *void*. Selanjutnya akan dikemukakan elemen-elemen kedua kelompok tersebut. Ada tiga elemen dasar yang bersifat *solid* serta empat elemen dasar yang bersifat *void*.



Gambar 2.3: Tiga Elemen dasar yang bersifat solid
(Sumber: Perancangan Kota secara terpadu, Markus Zahnd, 1999)

Tiga elemen *solid* adalah balok tunggal, balok tunggal yang mendefinisi sisi, dan Blok Medan. Ketiga elemen itu merupakan elemen konkrit karena dibangun secara fisik (segan bahan Massa). Paling mudah untuk diperhatikan adalah elemen balok tunggal karena bersifat agak individu. Akan tetapi, elemen ini juga dapat dilihat sebagai dari satu unit yang lebih besar, dimana elemen tersebut sering memiliki sifat yang penting misalnya sebagai penentu sudut, hirarki, atau penyambung. Berbeda dengan sifat elemen Blok Medan yang memiliki bermacam-macam masa dan bentuk, namun masing masing tidak dilihat sebagai individu-individu melainkan hanya dilihat keseluruhan masanya secara bersama.

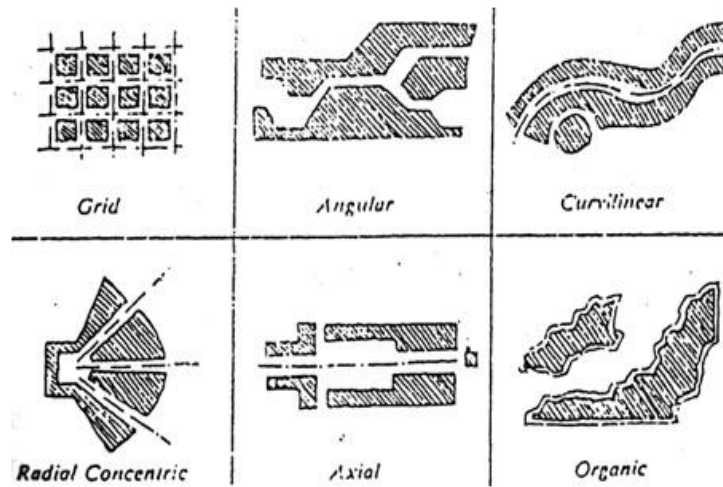
Dalam tekstur *figure ground*, kecenderungan adalah memperhatikan elemen konkret yang masif (bersifat Blok) saja. Akan tetapi, empat elemen *void* (ruang) sama pentingnya, walaupun ke empat elemen berikut ini jauh lebih sulit untuk dilihat karena semua bersifat abstrak atau kosong (spasial). Tetapi karena keempat elemen ini mempunyai kecenderungan untuk berfungsi

sebagai sistem yang memiliki hubungan erat dengan massa, maka elemen-elemen *void* ini perlu diperhatikan dengan baik pula, yakni sistem tertutup yang linier, sistem tertutup yang memusat, sistem terbuka yang sentral dan sistem terbuka yang linier.

Elemen sistem tertutup linier memperhatikan ruang yang bersifat linier, tetapi kesannya tertutup. Elemen ini paling sering dijumpai di Kota. Elemen sistem yang tertutup yang memusat lebih dari sedikit. Jumlahnya karena memiliki pola ruang yang berkesan terfokus dan tertutup. Ruang tersebut dapat diamati pada skala Kota maupun kawasan.

Elemen-elemen dalam tekstur perkotaan jarang berdiri sendiri melainkan dikumpulkan dalam satu kelompok. oleh karena itu sering dipakai istilah unit perkotaan. Di dalam Kota keberadaan unit adalah penting, karena unit-unit berfungsi sebagai kelompok bangunan bersama ruang terbuka yang mengesankan kesatuan masa di Kota secara tekstural. Penataan kawasan akan tercapai akan tercapai lebih baik kalau masa dan ruang dihubungkan dan disatukan sebagai suatu kelompok yang mampu menghasilkan beberapa pola dan dimensi unit perkotaan sebagai berikut:

- Grid
- Angular
- Kurvilinear
- Radial konsentris
- Aksial
- Organic



Gambar 2.4: Pola Massa bangunan (*solid*) dan ruang terbuka (*void*) kawasan
 (Sumber: Perancangan Kota secara terpadu, Markus Zahnd, 1999)

2.2.1 *Lingkage theory*

Teori *lingkage* menekankan banyak kepada pola kawasan perkotaan serta bagaimana keteraturan masa dan ruangnya secara tekstural (tata ruang perkotaan). Namun demikian, perlu dilihat keterbatasan kelompok teori *figure ground* karena di samping memiliki kelebihan, pendekatannya sering mengarah ke gagasan-gagasan ruang perkotaan yang bersifat dua dimensi saja dan perhatiannya terhadap ruang perkotaan terlalu statis, artinya dinamika hubungan secara arsitektural antara berbagai kawasan kota belum terlihat dengan baik.

Oleh sebab itulah, perlu diperhatikan suatu kelompok teori perkotaan lain yang membahas hubungan sebuah tempat dengan yang lain dari berbagai aspek sebagai suatu generator perkotaan Zahnd (1999).

Kelompok teori itu disebut dengan istilah *lingkage* (hubungan), yang memperhatikan juga menegaskan hubungan-hubungan dan gerakan-gerakan (dinamika) sebuah tata ruang perkotaan (*urban fabric*). Sebuah *lingkage* perkotaan dapat diamati dengan cara dan pendekatan yang berbeda. *Lingkage* perkotaan terbagi dalam tiga pendekatan, yaitu:

- *Lingkage* yang visual
- *Lingkage* yang struktural
- *Lingkage* yang kolektif

Teori ruang spasial Kota adalah sesuatu yang kompleks dan rumit, maka perkembangan Kota sering mempunyai banyak fragmen Kota yaitu kawasan-kawasan Kota yang berfungsi sebagai beberapa bagian tersendiri dalam Kota. Walaupun identitas serta bentuk massa dan ruang-ruang fragmen-fragmen itu bisa tampak dengan jelas.

Hal ini menunjukkan bahwa jumlah kuantitas dan kualitas masing masing bagian (fragmen) di Kota tersebut belum memenuhi kemampuan untuk menjelaskan sebagai bagian dari keseluruhan Kota. Oleh karena itu, diperlukan elemen-elemen penghubung, yaitu elemen-elemen *lingkage* dari satu kawasan ke kawasan lain yang membantu orang untuk mengerti bagian-bagian Kota sebagai suatu keseluruhan yang lebih besar.

2.2.3 Place Theory

Teori *place* dipahami dari segi seberapa besar tempat-tempat perkotaan yang terbuka terhadap sejarah, budaya, sosial masyarakatnya dan lebih kepada arti dari makna sebuah tempat.

Teori *place* adalah alat yang baik untuk:

1. Memberi pengertian ruang Kota melalui tanda kehidupan perkotaannya.
2. Memberi pengertian mengenai ruang Kota secara kontekstual.

Kelemahan analisa *place* hanya memfokuskan pada suatu tempat perkotaan saja. Sebuah ruang (*space*) akan ada jika dibatasi dengan sebuah void dan sebuah *space* menjadi suatu tempat (*place*) yang mempunyai arti lingkungan yang berasal dari budaya daerahnya (Trancik, 1986). Sejalan dengan hal diatas menurut Zahnd (1999) sebuah *place* adalah yang memiliki suatu ciri khas tersendiri yang dibentuk sebagai sebuah *space* jika memiliki ciri khas atau suasana tertentu yang berarti bagi lingkungannya. Suasana itu tampak dari benda konkrit (bahan, visual / rupa, tekstur, warna) maupun benda yang abstrak yaitu asosiasi kultural dan regional yang dilakukan masyarakat di sekitarnya.

Selanjutnya menurut Spreiregen (1965), *urban space* merupakan pusat kegiatan formal suatu Kota, dibentuk oleh fasad bangunan (*enclosure*) dan lantai Kota. Dari penjelasan di atas sudah sangat jelas bahwa sebuah koridor yang bermula sebagai *space*

dapat menjadi *place* bila dilingkupi dengan adanya bangunan yang ada di sepanjang jalan, dan keberadaan *lansekape* yang melingkupi jalan tersebut, sebuah *place* akan menjadi kuat keberadaannya jika di dalamnya memiliki ciri khas dan suasana tertentu yang berarti bagi lingkungannya.

2.3 Teori Komersial

2.3.1 Konsep Bangunan Komersial

Potensi penjualan dari pusat perdagangan baru sering dipengaruhi oleh faktor-faktor:

1. Dapat dicapai dengan mudah
2. Populasi
3. Persaingan
4. Batas-batas daerah perdagangan

Dapat dicapainya dengan mudah suatu tempat tergantung pada keadaan-keadaan seperti jarak yang harus ditempuh dan waktu perjalanan arus lalu lintas dan pola jalan.

Dalam bangunan berskala besar dengan aktivitas pengunjung yang beragam dan jumlah pengunjung yang besar, sebuah bangunan mirip sebuah matrik perkotaan. Dalam hal ini pengunjung memerlukan alat untuk mengorientasikan dan mengidentifikasi ruangnya. Apa yang berkaitan dengan gedung yang menjadikan para pemakainya menjadi mudah untuk menyesuaikan diri dengan gedung dan lingkungan sekitarnya,

adalah rasa orientasi dan identifikasi di dalamnya. Sebagian besar penelitian yang berkaitan dengan pertanyaan tentang orientasi telah memusatkan pada tingkatan Kota, tetapi penemuan-penemuan telah digeneralisir pada gedung-gedung. Nampak ada legitimasi dalam melaksanakan hal ini, karena hukum *Geestalt* tentang organisasi visual menjelaskan sebagian besar penemuan ini (Caecilia, 2003).

2.3.2 Karakteristik Perdagangan dan Jasa

Fasilitas perdagangan telah mengalami perkembangan yang cukup berarti sampai saat ini. Ada beberapa macam fasilitas perdagangan, baik yang bersifat tradisional maupun yang bersifat modern (Caecilia, 2003).

1. Perdagangan Tradisional

a) Bazar; merupakan fasilitas perdagangan yang bersifat insidental. Kegiatan berlangsung pada tempat terbuka tanpa mengganggu kegiatan yang sudah ada atau dengan mengkompensasi kegiatan yang ada. Intensitas transaksi perdagangan dan jumlah pengunjung biasanya padat. Bentuk dagangan dapat berupa dasaran/lesehan, pikulan, maupun bentuk kios-kios kecil. Kegiatan berlangsung pada pagi maupun malam hari.

b) Pasar; merupakan fasilitas perdagangan tertua, berupa deretan kios atau pikulan/dasaran. Pasar berkembang

cenderung tidak teratur dan aktivitas hanya berlangsung pada pagi hingga siang hari.

c) **Shopping Street**; merupakan fasilitas perdagangan yang muncul pada daerah dengan kepadatan tinggi. *Shopping street* terbentuk oleh deretan kios-kios/toko-toko sepanjang poros jalan. Jenis barang berkembang sesuai tuntutan kebutuhan. Pola awal terbentuknya *shopping street* berawal dari deretan toko yang terletak di pinggir jalan yang membentuk pita/strip.

2. Perdagangan Modern

a) **Shopping Centre**; merupakan fasilitas perdagangan yang terencana. Terdapat aturan keseragaman bentuk bangunan atau jenis barang yang dijual. Keberadaan *shopping centre* dalam perkembangannya sering disebut dengan istilah *plaza* yang tumbuh di kota-kota besar.

b) **Mall**; merupakan bentuk perkembangan *shopping street*, dimana jalan pada fasilitas ini dibuat tertutup untuk kendaraan dan hanya digunakan oleh pejalan kaki.

c) **Arcade**; merupakan deretan los-los tempat berjualan bermacam-macam jenis barang yang berbentuk lorong dengan pembagian unitna kotak-kotak. *Arcade* terdapat pada bangunan-bangunan besar, baik itu kawasan perdagangan, hotel maupun tempat-tempat umum.

2.4 Tinjauan tentang Citra

Citra adalah sesuatu yang abstrak (*intangible*) dan tidak dapat diukur dalam ukuran nominal tertentu. Citra mempunyai wujud yang dapat dirasakan dari hasil penilaian baik atau buruk, seperti tanggapan yang positif dan negatif yang datang dari publik atau masyarakat. Citra kawasan tidak lain adalah gambaran mental hasil proses kongnisi dan ingatan atas dasar pengalaman tentang lingkungannya, bersifat dinamis, mampu memadukan perilaku manusia sebagai pengamat, membantu menafsirkan informasi yang diperoleh dari lingkungan sekitar (Sudrajat, 1984). Citra kawasan dapat terbentuk karena adanya kaitan lokasi ke ruangan dan pemaknaan. Kaitan lokasi antar objek dalam kawasan perkotaan merupakan acuan penting yang memungkinkan manusia secara cermat mengenali berbagai objek dan lokasinya, karena menyadari posisinya terhadap lingkungan sekitar, dan membandingkan kepentingan berbagai isyarat yang berupa petunjuk petunjuk jalan dalam penjelajahan lingkungannya kawasan yang berbeda-beda.

Menurut Sudrajat, 1984 dikatakan bahwa citra kawasan berkaitan dengan makna penglihatan, meskipun tidak semua yang dihasilkannya tidak semua dari penglihatan. Dengan demikian citra kawasan mengutamakan: (1) Unsur penglihatan / tampilan yang menarik. (2) Unsur pemaknaan kawasan terhadap warga kotanya / lingkungannya.

Pengetahuan tentang bagaimana cara manusia menstrukturkan kawasan kedalam citra mental, sama pentingnya dengan pengetahuan

tentang lingkungan kawasannya itu sendiri. Kualitas fisik suatu kawasan dapat menimbulkan suatu image yang cukup kuat pada manusia sebagai pengamat.

Kawasan dalam suatu Kota akan lebih tepat bila dipandang sebagai suatu loka (*loci, place, tempat*). Kawasan dapat dikatakan menyediakan ruang untuk kegiatan, untuk orientasi, di samping mempunyai karakter sebagai jiwa tempat untuk mengidentifikasinya (Schulz, 1980; Purwanto, 2011). Karakter yang spesifik dapat membentuk suatu identitas, yang merupakan suatu pengenalan bentuk dan kualitas ruang sebuah daerah perkotaan, yang secara umum disebut *a sense of place*. Dalam gambar dijelaskan hubungan antara citra kawasan, karakter kawasan, dan identitas kawasan.

2.5 Citra Kawasan

Citra kawasan menjadi suatu tolak ukur bagi kualitas sebuah lingkungannya atau kawasan. Khususnya menyangkut cara pandang masyarakat terhadap nilai lingkungan tersebut. Citra kawasan yang baik akan memberikan Kenyamanan psikologis bagi penggunanya yang didapatkan melalui kualitas fisik, visual, serta citra yang ditampilkannya. Dengan kuatnya sebuah citra sebuah kawasan, identitaspun akan muncul sebagai suatu pembedaan terhadap kawasan kawasan lainnya.

Sebuah citra kawasan adalah gambaran mental dari sebuah Kota sesuai dari pandangan masyarakatnya. Citra kawasan penting sebagai penanda sebuah kawasan yang membedakan dengan kawasan lainnya

(Kevin Lynch, 1960). Menurut Lynch (1960) ada tiga komponen yang sangat mempengaruhi gambaran mental seseorang terhadap suatu kawasan yaitu:

1. Potensi “dibacakan”

Orang dapat memahami gambaran perkotaan (identifikasi objek-objek, perbedaan antara objek, perihal yang dapat diketahui.

2. Potensi “disusun”

Orang dapat melihat pola perkotaan (hubungan objek-objek, hubungan subyek-subyek, pola yang dapat dilihat.

3. Potensi “dibayangkan”

Orang dapat memahami ruang perkotaan (arti objek-objek, arti subjek-obyek, rasa yang dapat di alami.

Ketiga komponen tersebut dapat memberikan citra yang berbeda, “dibacakan” mengacu pada komponen identitas dari kawasan yaitu dengan mengidentifikasi objek-objek, perbedaan antara objek, dan perihal yang dapat diketahui. Lalu adanya struktur dalam kawasan sehingga polanya dapat terlihat berdasarkan hubungan objek-objek, hubungan subjek objek, serta pola-pola yang dapat dilihat.

Menurut Linch (1960) dalam bukunya “**The Image of The City**” menambahkan sebuah citra meliputi:

- a) **Identitas**; adalah suatu objek harus dapat dibedakan dengan objek-objek lain sehingga dikenal sebagai sesuatu yang berbeda atau mandiri.

- b) **Struktur**; citra harus meliputi hubungan spasial atau hubungan pola visual objek dengan pengamat dan dengan objek-objek lainnya.
- c) **Makna**; yaitu suatu objek harus mempunyai arti tertentu bagi pengamat baik secara kegunaan maupun emosi yang di timbulkan.

2.5.1 Pemaknaan Identitas Kawasan

Identitas atau jati diri mengacu kepada perbedaaan kepada yang alain, yaitu tidak satu rasa persamaan dengan yang lain, namun dengan penekanan pada makna yang individualis yang mencerminkan perbedaan dengan objek lainnya dan pengenalannya sebagai entitas yang tersendiri (Lynch, 1976).

Identitas atau jatidiri kawasan tersebut sangat erat kaitannya dengan budaya masyarakatnya. Dengan kata lain jati diri suatu Kota atau kawasan sangat erat kaitannya dengan ritme sejarah Kota atau kawasannya. Identitas merupakan pengenalan bentuk ruang dan kualitas yang paling sederhana, pengertian tersebut di sebut “a sense of place”. Pemahaman tentang nilai dari tempat merupakan pemahaman tentang keunikan dari suatu tempat secara khusus, bila dibandingkan dari tempat lain (Purwanto 2011). Keunikan biasanya merupakan kualitas khusus yang selalu diamati dan dibicarakan oleh para pendatang. Scrhulz (1980) mengungkapkan bahwa identitas dapat juga berupa peristiwa peristiwa, yang di sebut “*sanse of occasion*”, yakni tempat dan peristiwa saling menguatkan satu

dengan yang lainnya dan menciptakan suatu keberadaannya (Purwanto 2011).

Lynch 1960 mengungkapkan bahwa identitas diperlukan bagi seseorang untuk membentuk kepekaannya terhadap suatu tempat, dan bentuk sederhana dari “kepekaan ruang” (*sense of place*) adalah identitas. Sebuah kesadaran dari seseorang untuk merasakan sebuah tempat berda dari yang lain, yaitu sebuah tempat memiliki keunikan, kejelasan, dan karakteristik sendiri. Kepekaan ini tidak hanya bergantung kepada bentuk bentuk spasial dan kualitasnya, tetapi juga pada Kultur, tempramen, status, pengalaman, dan peranan pengamat, sedangkan dinamika kawasan terbentuk lewat interaksi antara orang dan ruang.

Unsur-unsur pembentuk lingkungan binaan yang perlu mendapatkan perhatian dalam membangun identitas suatu kawasan adalah bentuk, masa, dan fungsi bangunan, dan ruang luar kawasan yang terbentuk. Dari unsur-unsur pembentuk kawasan tersebut.

Dengan demikian pengertian identitas di sini adalah citra mental yang terbentuk dari ritme biologis suatu tempat dan ruang tertentu yang mencerminkan waktu, ditimbulkan dari dalam secara mengakar dari aktifitas sosial, ekonomi, budaya, sejarah, masyarakatnya, dan mengacu pada makna individualitas yang mencerminkan dari perbedaan dengan objek lain. Serta pengenalannya sebagai identitas yang tersendiri, komponen

komponen di atas yang sangat mempengaruhi gambaran mental seseorang terhadap Citra suatu kawasan (Lynch, 1960: Rizka, 2013).

Sejalan dengan hal di atas Harris dan Howard (1970) melengkapi dengan komponen pemaknaan dari identitas kawasan sebagai berikut:

1. Komponen fisik

- a) **Umur;** dengan mengidentifikasikan berdasarkan dengan kelompok umur tua, umur muda, umur sedang, dan umur muda.
- b) **Dimensi;** dengan mengidentifikasikan berdasarkan perbedaan ukuran fisik dari yang terkecil sampai yang terbesar.
- c) **Warna;** dengan mengidentifikasikan perdaan warna yang dimiliki.
- d) **Desain elemen;** dengan mengidentifikasikan berdasarkan desain arsitektur tradisional, kolonial, atau modern.
- e) **Daya tarik visual;** dengan mengidentifikasikan daya tarik visual secara umum yang dapat melihat melalui bentuk dan fasad bangunan.

2. Komponen non fisik

- a) **Sejarah;** mengidentifikasikan berdasarkan kegiatan masyarakat yang bersifat kesejarahan.

- b) **Politik sosial dan budaya;** mengidentifikasi berdasarkan suatu keputusan pada waktu itu dan sekarang.
- c) **Fungsional;** mengidentifikasi berdasarkan fungsi yang berkembang dari pengguna ruang.
- d) **Daya tarik aktifitas;** mengidentifikasi berdasarkan suasana khas yang tidak dapat ditemukan di tempat lainnya.

2.5.2 Pemaknaan Struktur Kawasan

Sedangkan berdasarkan struktur kawasan Harris dan Howard (1970) mengemukakan ada 6 komponen yang berpengaruh:

1. **Lokasi kawasan;** berhubungan terhadap jauh/ dekat dan aksesibilitasnya yang sulit atau mudah.
2. **Keunggulan;** berhubungan dengan elemen-elemen landmark oleh pengamat.
3. **Aktivitas;** berhubungan dengan aktifitas yang bersifat khusus pada suatu kawasan.
4. **Titik simpul;** berhubungan dengan titik simpul (node) aktifitas yang terjadi.
5. **Tanda dan orientasi;** berhubungan dengan penandaan terhadap lingkungan sebagai upaya mempermudah penempatan diri dalam suatu bagian kawasan.
6. **Keterdekatan hubungan;** berhubungan dengan hubungan yang cukup erat secara struktural maupun dengan latar belakang pembentukannya yang sering terkait.

Kevin Lynch (1981) mengungkapkan ada lima elemen yang digunakan untuk mengungkapkan sebuah citra suatu kota yang terdiri dari:

1. **Tengger (*Landmark*)**; yang merupakan titik referensi seperti elemen simpul tetapi tidak masuk ke dalamnya karena bisa dilihat dari luar letaknya. Tengger adalah elemen eksternal yang merupakan bentuk visual yang menonjl dari kawasan itu. Tetenger adalah elemen penting dari bentuk Kota karena membantu orang untuk mengenal suatu daerah atau lkasi.
2. **Jalur (*Path*)**; yang merupakan elemen paling penting dalam citra Kota. Kevin Lynch memberikan kesimpulan dalam risetnya bahwa jika identitas elemen ini tidak jelas maka kebanyakan orang meragukan citra kotanya secara keseluruhan. Jalur merupakan alur pergerakan secara umum digunakan oleh manusia seperti: jalan, gang-gang utama, jalan transit, lintasan kereta api, saluran air dan sebagainya. Jalur mempunyai identitas yang lebih baik jika memiliki tujuan yang besar. (Misalnya ke stasiun, tugu, alun-alun) serta ada penampakan yang kuat.
3. **Kawasan (*District*)**; yang merupakan kawasan-kawasan Kota dalam skala dua dimensi. Sebuah kawasan memiliki ciri khas mirip (bentuk, padanan wujudnya) dan khas pula dalam batasnya, di mana orang merasa harus mengakhiri atau

memulainya. Kawasan dalam Kota dapat dilihat sebagai referensi interior maupun eksterior. Kawasan mempunyai identitas yang lebih baik jika batasnya dibentuk dengan jelas berdiri sendiri atau dikaitkan dengan yang lain.

4. **Simpul (*Nodes*);** yang merupakan simpul atau lingkaran daerah strategis di mana arah dan aktivitasnya saling bertemu dan dapat dirubah arah atau aktifitasnya misalnya persimpangan lalu lintas, stasiun, lapangan terbang, dan jembatan. Kota secara keseluruhan dalam skala makro misalnya pasar, taman, *square* dan lain sebagainya. Simpul adalah suatu tempat di mana orang mempunyai perasaan masuk dan keluar dalam tempat yang sama.
5. **Batas (*Edge*);** yang merupakan elemen linier yang tidak dipakai atau dilihat sebagai jalur. Batas berada di antara dua kawasan tertentu dan berfungsi sebagai pemutus linier misalnya pantai, tembok, di atas antara lintasan Kereta Api, topografi dan lain-lain. Batas lebih bersifat sebagai referensi daripada misalnya elemen sumbu yang bersifat kordinasi (*linkage*). Batas merupakan penghalang walaupun kadang-kadang ada tempat untuk masuk. Batas merupakan pengahiran dari sebuah kawasan dengan yang lainnya.

2.5.3 Aspek Aspek yang Membentuk Lingkungan

Menurut Cullen (1961) lingkungan yang akan menghasilkan reaksi emosional dengan atau tanpa kemauan, dengan demikian maka harus berusaha memahami tiga cara yang menyebabkan peristiwa:

1. **Optic**; merupakan korelasi visual yang baik dan menerus serta memberikan kepuasan estetis tertentu. Kepuasan estetis ini dapat melalui suatu pemandangan secara menyeluruh yang berupa suatu pandangan yang berseri atau yang disebut *sereal vision*.
2. **Place**; adalah Suatu tempat atau place yang memperhatikan pada reaksi kita bahwa posisi tubuh kita berada di dalam lingkungan tersebut. Bila kita berada dalam suatu ruangan akan merasa akrab dengan lingkungan tersebut. Hal ini dipengaruhi oleh *sense of position* yang terbentuk perjalanan, pengalaman, seseorang pada saat berada dan saat meninggalkan lingkungannya. Pegalamannya ini akan bisa dicapai melalui:
 - a) *Pressision*
Pressision atau juga rasa kepemilikan atau kecocokan tempat. Perasaan ini muncul karena efek bayangan, rasa terlindungi, keramahan, dan rasa kenyamanan.
 - b) *Prosesion in movement*

Diciptakan melalui pengalaman selama berjalan memasuki kawasan, dengan awalan yang pasti dengan pengakhiran yang tegas. Misalnya pedestrian ways, yang diperuntukan untuk pejalan kaki, sedangkan jalan aspal digunakan untuk kendaraan bermotor.

c) *Enclosure*

Efek dari ruang ruang yang berkurang atau dibatasi dinding-dinding luar yang akan menciptakan rasa kepemilikan.

d) *Focal point*

Merupakan fokus lingkungan dengan bentuk yang tegas akan memantapkan lingkungan, dalam hal ini suatu ruang sering dibuat sebuah tugu atau monument, jalan-jalan yang ramai, pasar-pasar sering dibuat sebagai *focal point* sebagai titik tangkap agar orang sadar akan situasi di sekitarnya, serta memperhatikan situasi yang ada disana.

e) *Screned Vista*

Merupakan *view* yang terbatas, biasanya ke arah elemen elemen dominan yang menonjol di antara bangunan atau lingkungan sekitarnya.

f) *Narrow*

Umumnya disengaja sebagai pasangan dari plaza, square, atau tempat terbuka untuk jalan agar diperoleh kesan yang kontras antara kesempitan yang menekan dengan

keterbukaan yang lapang. Sebagai ruang aktif, walaupun tidak terlarang bagi kendaraan tetapi lebih lebih berarti bagi pedestrian

3. Content (isi); memperlihatkan *content* bahwa kita dibawa untuk menghayati apa yang ada didalam lingkungan itu baik *teksture material* bangunan, warna, *style* dan sebagainya. Hal-hal yang berhubungan dengan content adalah:

- a) *Intricacy* (ketidak cocokan)
- b) *Intimacy* merupakan keintiman yaitu lebih kepada keakraban ruang.
- c) *Foils* suatu yang heterogen, tetapi tetap terintegrasi dengan baik.

2.6 Karakter Visual

Karakter dapat diartikan sebagai sebuah ciri khas atau ciri utama pada sebuah benda. Karakter juga dapat digambarkan sebagai sifat sebuah benda, di mana keberadaannya yang bersifat semi permanen dapat dengan mudah diubah bahkan dihilangkan pada benda tersebut. Sedangkan, visual dapat diartikan sebagai penglihatan. Penglihatan adalah salah satu indra (yaitu mata) untuk dapat menangkap untuk mengenali sebuah wujud yang kasat mata dan mentafsirkannya. Bila disimpulkan, karakter visual dapat berarti sebagai suatu cirikhas atau cirri utama yang memiliki sebuah benda atau objek amatan yang ditangkap oleh mata dan

kemudian ditafsirkan oleh seseorang untuk mengenali benda atau objek tersebut.

Menurut Cullen (1961) karakter visual yang menarik adalah karakter formal yang dinamis, dapat dicapai melalui pandangan yang menyeluruh berupa suatu amata yang berseri (serial vision) atau menerus yang memiliki unit visual yang dominasinya memiliki keragaman dalam suatu kesinambungan yang terpadu dan berpola membentuk suatu kesatuan yang unik.

Dari dua pandangan tersebut tentang sebuah karakter visual, ada dua hal yang didapat melalui pendekatan karakteristik sebuah lingkungan yaitu karakter fisik yang terlihat dan karakter non fisik yaitu hal-hal yang tidak terikat. Dalam beberapa teori disebutkan, bahwa komponen dominan pembentuk karakter visual adalah bentuk fisik dalam sebuah lingkungan. Hal tersebut diperkuat dengan pernyataan beberapa teori:

Nilai visual suatu kawasan ditunjukkan oleh adanya kualitas fisik yang terbentuk oleh hubungan atau interelasi antar elemen-elemen visual pada suatu lansekap Kota (Sumardon, CR, 1986).

Karakter visual dapat dilihat melalui petunjuk visual yang merupakan image perception yang dirasakan dengan mata (sign) (Ching, FDK, 1995).

Ciri atau kekhasan yang paling mudah diamati adalah bentuk fisik karena kesan visual adalah sesuatu yang mudah untuk diserap dan dicerna oleh ingatan manusia. (Lynch, Kevin, 1960).

Beberapa teori di atas telah menegaskan beberapa pernyataan tentang karakter visual yang dapat kita simpulkan, bahwa karakter visual merupakan ciri khas fisik sebuah lingkungan yang dapat terlihat oleh mata

dan perasaan seseorang ketika berada di dalamnya (jarak amatan). Sehingga, keberagaman karakter visual yang dimiliki sebuah lingkungan perkotaan patut dijaga sebagai identitas suatu tempat.

2.6.1 Elemen Fisik Pembentuk Karakter Visual.

Menurut Berry (1980) Terdapat 4 Hal yang harus diperhatikan yang harus diperhatikan dalam membentuk suatu kawasan baru, yaitu:

1. ***Natural Setting***; dalam membentuk suatu kawasan, karakteristik alami yang telah terbentuk perlu diperhatikan sebagai karakter utama pada kawasan. Contohnya: garis langit bangunan yang memperlihatkan kondisi alam sekitar seperti adanya bukit atau gunung, maupun jalur sungai yang terbentuk dan kontur alami kawasan.
2. ***Sattlemen Pattern***; adalah pola atau tatanan lingkungan yang telah terbentuk patut dipertahankan sebagai karakter kawasan seperti pola jalan, bangunan, dan ruang yang terbentuk maupun batas dari area tersebut.
3. ***Vegetation***; dalam pembentukan sebuah kawasan, pohon dan tanaman lainnya memiliki shape, form, dan kontribusi penting membentuk lingkungan perkotaan, terutama dalam membentuk suatu perasaan ruang baik sebagai pembatas, pengarah pada jalan, maupun pembentuk sebuah ruang.

4. **Manmade element;** dalam suatu area yang telah terbentuk sebelumnya bentukan fisik seperti bangunan memiliki keterkaitan antara satu dengan lainnya sehingga memberi batasan jelas antara daerah sekitarnya.

Menurut Smardon (1986) menyebutkan beberapa elemen visual. Secara spesifik, elemen fisik dari sebuah pandangan yang akan terekam dalam pengamatan seseorang termasuk didalamnya adalah:

1. **Paths;** adalah bentuk jalan akan menimbulkan kesan keteraturan dan kenyamanan sebuah kawasan. Bentuk jalan dapat berupa perempatan yang teratur sehingga membentuk potongan garis segi empat atau blok-blok kawasan (grid), tidak teratur (irregular), atau Jalan melingkar dalam suatu pusat jalan (*radial*).
2. **Degree of enclosure (Derajat Keterlingkupan);** Keterlingkupan dalam sebuah kawasan akan berpengaruh pada kenyamanan pengguna menilai elemen fisik pembentuk karakter visual seperti bangunan, vegetasi, dan elemen parker yang berada pada bahu jalan.
3. **Street trees (Pohon disisi Jalan);** Keadaan tanaman pada suatu lingkungan akan berpengaruh pada sebuah pencitraan pada seseorang yang ada di dalamnya. Hal tersebut berkaitan

dengan ketinggian pohon, distribusi keberadaan pohon, serta bentuk kanopi pohon yang terdapat pada suatu kawasan.

4. **Architectural Pattern (Pola Arsitektural);** Pada sebuah kawasan, pola arsitektur akan memberi suatu kawasan keterkaitan sekelompok bangunan yang memiliki keterpautan dari sebuah bentuk, ukuran maupun kesegarisan yang tercipta sebagai karakter visual kawasan.

5. **Activity Pattern (Pola Aktifitas);** Pola aktifitas akan memberikan gambaran yang mengarah kepada prosentase kegiatan manusia pada suatu lingkungan. Hal ini berkaitan dengan volume aktifitas dan jenis aktivitas yang ada pada suatu kawasan.

Uraian tinjauan pustaka tersebut dikemukakan teori-teori yang digunakan untuk melakukan analisa terhadap perubahan fungsi lingkungan binaan koridor jalan cigondewah akibat keberadaan kawasan industri tekstil di Kota Bandung. Pada kawasan penelitian teori ini terbentuk dari komposisi bangunan berderet yang diperkuat dengan keberadaan aktivitas sepanjang Jalan Cigondewah. Jalur tersebut merupakan sarana penghubung antara kawasan industri dengan kawasan perdagangan di kawasan Kopo dan bangunan disekitar jalan Cigondewah tersebut.