

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

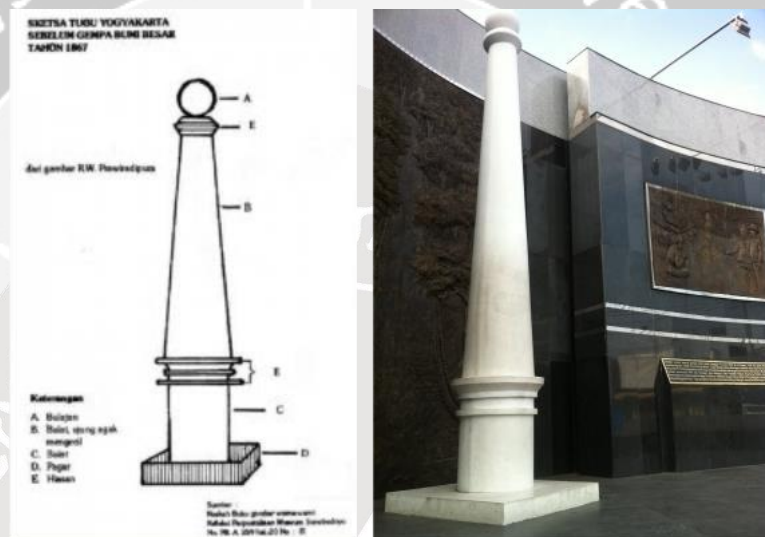
2.1. SEJARAH TUGU YOGYAKARTA

2.1.1. Tugu *Golong Gilig*

Tugu sebagai *landmark* dari kota Yogyakarta awalnya dibangun oleh Kesultanan Ngayogyakarta Hadiningrat pada masa Hamengku Buwana I pada tahun 1755 sebagai simbol dari persatuan rakyat Yogyakarta dalam melawan penjajahan Belanda dengan bentuk tiang besar seperti silinder yang disebut *Gilig* dan di atasnya terdapat bola raksasa dan dinamakan dengan *Golong*. Maksud lain dari Tugu *Golong Gilig* tersebut sebagai acuan para Sultan untuk melakukan *semedi* dengan pandangan yang lurus dari *Siti Hinggil* menuju Tugu maka akan terlihat tiga titik. Titik pertama dan kedua adalah puncak pohon beringin kembar yang berada di Alun-alun Utara. Titik yang ketiga adalah titik di puncak Tugu *Golong Gilig*. Keberadaan Tugu juga menjadi monumen yang menandakan telah berdirinya Nagari Ngayogyakarta Hadiningrat dengan dipimpin oleh seorang Sultan (Kismoyo, 2012).

Bentuk Tugu saat ini sesungguhnya merupakan perubahan Tugu *Golong Gilig* yang didirikan pada zaman dulu oleh Sri Sultan Hamengku Buwana I pada tahun 1755. Bagian dasar Tugu berbentuk persegi, atasnya berbentuk silinder dengan puncak berbentuk bola bulat. Tinggi Tugu pada awal didirikan adalah dua

puluh lima meter. Nama *Golong Gilig* diambil berdasarkan bentuknya, yaitu pada puncaknya berbentuk *Golong* (bulat/bola) dan bagian tiangnya yang berbentuk *Gilig* (silinder). Tidak banyak orang tahu apa dan bagaimana Tugu pada waktu dahulu atau bentuk dan makna Tugu pada awal didirikan oleh Sri Sultan Hamengku Buwana I (Morin, 2014).



Gambar 2. 1 : Tugu *Golong Gilig*
Sumber: Analisis penulis, 2017

Tugu *Golong Gilig* memunculkan filosofi masyarakat Yogyakarta, yaitu *manunggaling kawulo lan Gusti* semangat persatuan rakyat dan penguasa untuk melawan penjajahan. Secara harafiah berarti sesuatu yang utuh, menyiratkan semangat dan niat yang satu atau menyatukan semua golongan. Konsep tersebut diwujudkan dalam bentuk Tugu *Golong gilig*, diletakkan pada garis lurus imajiner dari Keraton ke puncak Merapi, berjarak 2,5 km dari Keraton. Antara Keraton dan

Tugu dihubungkan oleh jalan lurus, yang diberi nama *Margo Utomo*, Malioboro (Mali-obor-o/ memakai obor), dan *Margo Mulyo*. Nama-nama tersebut menyiratkan hubungan antara cita-cita mulia harus ditempuh dengan cara yang mulia, untuk menuju keutamaan, dengan berbekal ilmu pengetahuan ajaran para wali dan leluhur (Suryanto, Djunaedi, & Sudaryono, 2015).

Hamemayu hayuning bawana tersebut menjadi suatu filosofi yang menyatakan bahwa manusia sebagai contoh atau kepanjangan tangan dari Tuhan Yang Maha Esa di dunia ini. Dia mempunyai kewajiban menyelamatkan, memperindah, memperlama hidup dunia ini walaupun sangat disadari bahwa dunia ini suatu saat pasti akan hancur. *Hayuning* itu artinya *Menghayuhayukan* atau memperindah atau menyelamatkan dari kerusakan maka secara filosofi perlu disadari bahwa kekuatan alam itu ada. Kekuatan-kekuatan alam perlu sekali diperhitungkan dalam rangka hubungan manusia dengan Tuhan yang sering disebut sebagai *Habluminallah*. Manusia juga harus memelihara hubungannya dengan manusia yang lain yang sering disebut sebagai *Habluminannas* yang bermakna hubungan manusia satu dengan yang lain dan manusia dengan manusia serta alam semesta ini harus dipelihara (Morin, 2014).

Sangkan Paraning Dumadi (filsafat asal dan arahnya yang ada) yaitu suatu ajaran yang menunjukkan ulah daya hidup bergerak menuju dan bersatu dalam kesempurnaan. *Sangkan Paraning Dumadi* juga dimaknai suatu ajaran yang menangani gerak rohani untuk menyatu di dalam arus kehidupan secara benar-benar hidup sebagai kenyataan hidup sejati (Wibawa, 2013). Konsep *Sangkan Paraning Dumadi*, merupakan pesan moral untuk tidak lupa diri, pengingat

bahwa kehidupan itu berasal dari Allah kembali ke Allah (Brotodiningrat, 1978). Oleh karena itu filosofi tersebut diwujudkan dalam simbol-simbol penataan ruang kota di sepanjang poros sumbu imajiner Panggung Krapyak-Keraton-Tugu.

2.1.2. Tugu Pal Putih/ *De Witte Paal*

Perubahan bentuk Tugu ini sesungguhnya sudah dimulai dari awal didirikannya Tugu saat ini yaitu pada tanggal 10 Juni 1867. Terjadinya perubahan bentuk Tugu ini diawali dengan adanya peristiwa terpotongnya Tugu *Golong Gilig* sepertiga bagian akibat gempa pada tahun EHE 1284 H atau 1796 Tahun Jawa sekitar pukul 05.00 pagi. Pendirian kembali Tugu adalah Opzichter van Waterstaat/ Kepala Dinas Pekerjaan Umum, JWS van Brussel, di bawah pengawasan Papatih Dalem Kanjeng Raden Adipati Danurejo V. Tugu kemudian diresmikan HB VII pada 3 Oktober 1889 atau 7 Sapar 1819 Tahun Jawa. Oleh pemerintah Belanda, Tugu itu disebut *De Witte Paal* (Tugu Putih). Penamaan tersebut didasarkan pada fungsi Tugu sebagai *Paal* atau tonggak yang dicat/ dikapur putih hingga tampak jelas dari kejauhan (Upacara Tradisional Jumenengan, 1995).

Bentuk Tugu pada saat ini persegi, di setiap sisinya terdapat prasasti yang menunjukkan siapa saja yang terlibat dalam renovasi itu. Ketinggian Tugu saat ini dua belas meter di atas permukaan tanah akibat renovasi yang dilakukan terhadap Tugu. Tugu mempunyai empat bentuk fisik, yaitu kotak berundak pada bagian bawah sebagai landasan, kotak dengan prasasti pada setiap sisinya, piramid

tumpul dengan ornamen yang menempel pada setiap sisinya, dan puncak tugu berbentuk kerucut ulir.

Bentuk-bentuk tersebut dikombinasi dengan hiasan-hiasan yang memiliki simbol Jawa seperti keris (Hasta Karya), panah, daun “*waru*”, daun *loto*, daun teratai, *janget kinatelon*, bentuk praba, bintang sudut enam, deretan titik atau *ceceg*, wajik, bentuk air tetes, dan *setiliran*. Selain itu, terdapat tulisan Jawa pada keempat sisinya. Warna yang tampak merupakan kombinasi coklat hitam dan terdapat warna emas pada puncak Tugu Yogyakarta. Bentuk Tugu secara geometris terdiri dari balok, prisma, dan untiran seperti kuncup. Pada bagian tubuh Tugu terdapat prasasti tulisan Jawa dengan menggunakan warna coklat.

Bentuk Tugu saat ini telah mengalami beberapa kali renovasi dan pemugaran. Mulai dengan pemberian batas-batas luar, warna Tugu, dan jalur hijau yang dulu pernah mengelilingi Tugu. Renovasi ini mengakibatkan ketinggian Tugu saat ini berkurang, menjadi dua belas meter (Morin, 2014).



Gambar 2. 2: Tugu Yogyakarta
Sumber: Analisis penulis, 2017

2.1.3. Filosofi Sumbu Imajiner Kota Yogyakarta

Sri Sultan mengisahkan arsitektur dan filosofi keberadaan Keraton dari Regol *Kemagangan* ke selatan hingga *Siti Hinggil* di Alun-Alun Kidul (Selatan) semua bangunan tidak memakai cat berwarna tetapi hanya dipolitur. Hal ini merupakan simbol sebelum manusia lahir. Baru sampai *kemagangan*, akan terlihat warna warni cat yang menandai di situ ada kelahiran manusia. Menurutnya, menjadi kewajiban bagi seorang Sultan untuk menghantarkan manusia itu sampai ke Tugu Pal Putih/ Tugu Yogyakarta, yang merupakan simbolisasi vertikal Ketuhanan, simbolisasi keimanan dan ketakwaan.

Ditambahkan pula Sultan berkewajiban untuk menghantarkan siapa pun juga di dalam mencapai keimanan dan ketakwaan, melewati tantangan-tantangan duniawi dalam proses pendewasaan. Melewati area publik Alun-Alun Utara seseorang akan lolos dalam keseimbangan yang ditandai dengan mengerti apa artinya baik dan buruk, siang dan malam dan lain sebagainya. Akan tetapi manusia itu belum memiliki keseimbangan dalam aspek nafsu dan nuraninya. Maka selanjutnya dia melewati jalan Pangurakan yang sekarang jalan Trikora. Jalan Pangurakan ini merupakan simbolisasi dari kegelisahan remaja di dalam mencapai keimanan dan ketakwaan, antara keseimbangan nafsu dan spiritual nuraninya. “Dengan terus berjalan ke utara keseimbangan itu akan melalui jalan Margomulyo. Di jalan Margomulyo itu akan terbangun keseimbangan lahir dan batin, karena seseorang akan mencapai kedewasaan. Bagi mereka yang akan

mendahulukan kepentingan nafsu manusianya, tidak pernah akan sampai ke Margo Utomo, apalagi sampai Tugu Pal Putih/ Tugu Yogyakarta. Dia akan berhenti di pasar Beringharjo. Karena pasar Beringharjo merupakan simbolisasi kepentingan-kepentingan duniawi,” tutur Sri Sultan.

Sultan melanjutkan, kalau manusia lolos dari keseimbangan itu, dia akan melewati Margo Utomo. Melewati Margo Utomo berarti manusia akan mengerti apa arti hakikat hidup dan kehidupan untuk sesama manusia karena ciptaan Nya. Sehingga manusia itu memiliki tiga kewajiban yakni *Hamemayu hayuning Bawana, manunggaling kawulo lan gusti, dan sangkan paraning dumadi*. “Seperti apa dia bicara hakikat di dalam kehidupan, itulah dia akan mencapai lewat Margo Utomo. Dia akan mencapai keimanan dan ketakwaan yang sebenarnya di Tugu Pal Putih/ Tugu Yogyakarta. Itulah simbol filosofi yang ada dari sebelah selatan Keraton sampai ke Tugu Pal Putih/ Tugu Yogyakarta.” (<http://www.jogjakota.go.id>. Diakses pada 10/03/2016. Jam 21:15 wib)

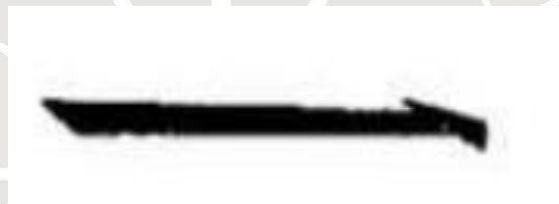
2.2. TEORI LANDMARK KEVIN LYNCH

Landmark dapat diartikan sebagai suatu tanda atau elemen pengenal dalam suatu lansekap yang berperan sebagai panduan atau sebagai acuan. *Landmark* juga dapat dikatakan sebagai struktur fisik yang digunakan sebagai titik acuan atau titik orientasi untuk melihat posisi dan lokasi keberadaan elemen struktur fisik lainnya.

Pandangan *landmark* yang dipaparkan oleh Kevin Lynch bahwa *landmark* merupakan salah satu dari 5 elemen fisik penyusun kota yang satu sama lainnya

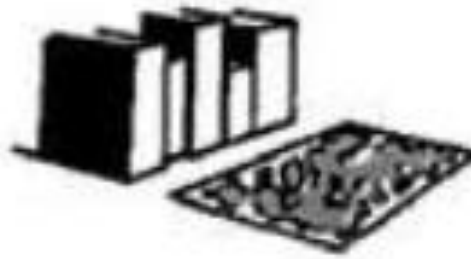
dapat memperkuat dan memperlemah *image landmark* yang terdapat pada suatu wilayah atau kota. Dari kelima elemen fisik penyusun kota dapat mempengaruhi kejelasan gambar terhadap elemen *landmark* dalam suatu lingkungan adalah sebagai berikut.

- *Path* adalah jalur yang biasa digunakan manusia untuk melakukan pergerakan dalam suatu lingkungan yang menghubungkan antara satu tempat dengan tempat lainnya. Dalam *path* atau jalur inilah manusia dapat melihat elemen-elemen fisik yang terdapat dalam suatu lingkungan disusun sehingga saling menunjukkan relasi antara satu dengan lainnya. *Path* dapat berupa jalan, jalur pedestrian, dan lain sebagainya.



Gambar 2. 3: Path
Sumber: Lynch, 1960 (p. 47)

- *Edge* adalah batasan antara dua hal atau materi yang berfungsi sebagai pemutus garis linear seperti halnya pantai, tembok, topografi dan batasan-batasan fisik ruang lainnya. *Edge* merupakan referensi yang digunakan manusia ketika menangkap *image* suatu lingkungan dengan bentuk lateral menyamping.



Gambar 2. 4: Edge

Sumber: Lynch, 1960 (p. 47)

- *District* adalah suatu kawasan dalam lingkungan yang cenderung dapat dilihat dalam skala 2 dimensi, *district* atau kawasan dapat dikenali dengan dua cara, yaitu dari dalam ketika pengamat berada di dalamnya dan juga dari luar sebagai referensi ketika pengamat bergerak terhadapnya. Elemen-elemen fisik yang terdapat di dalam sebuah *district* memiliki karakteristik dan ciri khas sehingga dapat membuat kawasan tersebut dapat terlihat sebagai suatu kesatuan wilayah.



Gambar 2. 5: District

Sumber: Lynch, 1960 (p. 47)

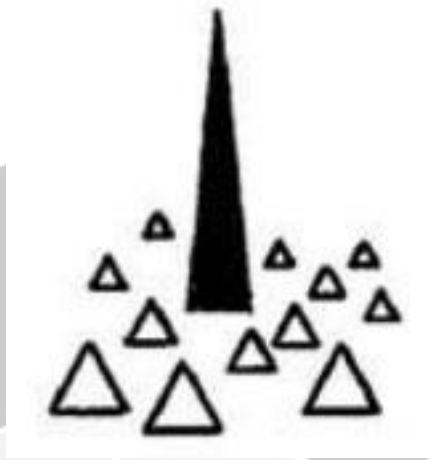
- *Node* adalah titik atau tempat yang strategis di dalam suatu lingkungan dimana manusia menikmati dengan berada di dalamnya. Contoh seperti persimpangan lalu lintas, stasiun, lapangan terbang, jembatan, kota, dan tempat titik-titik kegiatan lainnya. *Node* merupakan suatu tempat dimana orang mempunyai perasaan masuk dan keluar pada tempat yang sama.



Gambar 2. 6: *Node*

Sumber: Lynch, 1960 (p. 47)

- *Landmark* secara mendasar merupakan sebuah titik referensi acuan dengan pengamat yang tidak berada di dalamnya karena *landmark* adalah ketika ia hanya dapat dilihat dari luar, menjadi acuan referensi berupa titik dalam proses manusia mengidentifikasi suatu lingkungan. *Landmark* merupakan titik acuan yang secara sengaja atau tidak dijadikan sebagai tanda yang identik dengan lingkungan atau kawasan tertentu.



Gambar 2. 7: *Landmark*
Sumber: Lynch, 1960 (p. 48)

Kevin Lynch mengatakan juga bahwa “*Landmarks are another type of point-reference but in this case the observer does not enter within them, they are external*”. Bentuk *landmark* memiliki bentuk titik, serupa dengan *node* seperti yang telah dijabarkan sebelumnya. Namun perbedaannya adalah dari sisi mana *landmark* dapat dinikmati oleh pengamat. Pada *node*, pemaknaannya adalah dari dalam dengan berkegiatan sedangkan *landmark* pemaknaannya dikatakan hanya dari luar secara visual.

Landmark yang merupakan titik referensi dan penanda suatu wilayah merupakan suatu konstruksi fisik yang dapat diakses secara visual oleh orang banyak di dalam ruang publik. Seperti contoh patung-patung yang mengisi ruang kota, tugu, dan monumen. Dapat dikatakan bahwa *public art* merupakan salah satu perwujudan bentuk dari *landmark*. *Public art* dapat berperan sebagai patokan dalam ruang karena kehadirannya dapat dilihat dari aspek visual yang menonjol terhadap sekitarnya.

Ketika *public art* memiliki peran sebagai *landmark* di dalam suatu ruang publik, ia dikatakan memiliki dua kedudukan terhadap ruang yang tercipta (Miles, 1997). Pertama adalah ketika objek *public art* dipandang sebagai suatu objek fisik yang memiliki nilai keindahan maka ia dipandang semata-mata dari sisi estetikanya saja, materi apa yang digunakan, dan hubungan formal yang menyangkut bentuk, volume, dan lain-lainnya. Hal ini seperti yang disebutkan oleh (Lefebvre, 1991) dikenal sebagai *representations of space* dimana konsep ruang yang tercipta terhadap objek tersebut dipandang sebagai suatu tanda representasi yang kedudukannya nyata secara verbal dalam ruang. “*Conception of space tend, with certain exceptions to which I shall return, towards a system of verbal (and therefore intellectually worked out) signs*” (Lefebvre, 1991). Kehadiran objek tersebut di dalam ruang publik adalah sebagai suatu perwakilan atau tanda dengan intervensi dalam ruang secara fisik yang digunakan untuk mengenali ruang secara keseluruhan.

Sedangkan kedudukan kedua adalah ketika objek yang dipandang tidak hanya sebagai objek, melainkan sebagai elemen yang dapat menciptakan proses sosial, oleh Henri Lefebvre disebut sebagai *representational space* dimana orang secara fisik dihuni secara langsung dan memiliki simbol atau asosiasi dengan suatu hal yang lebih secara nonverbal dan tanpa tanda. “*Space as directly lived through its associated images and symbols, and hence the space of ‘inhabitants’ and ‘users’...*” (Lefebvre, 1991). Ruang yang tercipta adalah ruang yang dirasakan secara langsung oleh manusia di dalamnya. Seperti contoh pada *landmark* dengan wujud tugu atau monumen. Ia berdiri dipandang bukan hanya sebagai pusat

orientasi untuk manusia dalam lingkungan, melainkan juga hadir dalam ruang sebagai alat kontrol sosial masyarakat yang bersifat dinamis dan tidak terukur.

2.2.1. Jenis Landmark

Bentuk *landmark* dalam suatu lingkungan dapat berbentuk apa saja tergantung bagaimana seseorang melihatnya dari seberapa besar atau kecil skala terhadap konteks ketika menilai sesuatu dapat menjadi *landmark* atau bukan. Jenis *landmark* dapat dibagi menjadi dua yaitu, *distant landmark* dan *local landmark*.

Distant landmark adalah *landmark* yang dapat dilihat dari segala arah pada posisi terhadap pengamat yang relatif jauh. “*Some landmarks are distant ones, typically seen from many angles and distances, over the tops of smaller elements, and used as radial references*” (Lynch, 1960). Pengamat dapat melihat *distant landmark* tidak hanya pada saat dia berada di dalam ruangan kota tetapi juga ketika ia berada di luar ruangan kota. Contohnya seperti menara, monumen, gunung, bangunan, dan lain-lain. Penggunaan *distant landmark* sebagai pusat orientasi lebih cenderung untuk manusia yang tidak familiar terhadap lingkungannya. *Distant landmark* juga memiliki bentuk fisik yang dapat dilihat dari jauh dan dapat berperan menjadi simbol yang mewakili suatu wilayah.

Berbeda dengan *local landmark* yang merupakan objek yang hanya dapat dilihat dari arah dan posisi tertentu dengan jarak yang terbatas. Kehadirannya sebagai *landmark* dalam suatu lingkungan sangat dipengaruhi oleh seberapa pengamat mengenal lingkungannya. “*the number of local elements that become landmarks appears to depend as much upon how familiar the observer is with his*

surroundings as upon the elements themselves” (Lynch, 1960). Semakin tinggi tingkat familiaritas seseorang terhadap lingkungannya, maka akan semakin banyak pula elemen dalam lingkungan yang dapat berperan sebagai *local landmark*

Kehadiran *local landmark* seringkali lebih diingat dalam bentuk rangkaian atau kelompok beberapa titik *landmark*, dimana suatu elemen *local landmark* dengan elemen lainnya saling membentuk rangkaian yang kemudian dapat memudahkan proses identifikasi lingkungan.

2.2.2. Kriteria *Landmark*

Sebuah objek dikatakan sebagai *landmark* bila memenuhi beberapa kriteria. Pentingnya unsur identitas dan struktur dalam memudahkan manusia untuk membaca suatu lingkungan secara keseluruhan. Sesuatu akan berhasil dicitrakan dengan baik apabila telah memenuhi beberapa hal.

Hal pertama yang dibutuhkan adalah proses identifikasi, yaitu proses dimana sesuatu dapat dilihat sebagai sesuatu yang *distinct* atau berbeda dari sesuatu yang lainnya. *Distinct* berarti sesuatu objek dilihat atau diidentifikasi sebagai sesuatu entitas yang terpisah. Hal kedua merupakan sesuatu yang harus dapat menjelaskan bagaimana hubungan terhadap pengamat dan juga terhadap sesuatu objek lainnya. Dan yang terakhir merupakan objek yang harus memiliki makna bagi pengamat, baik itu berupa pemaknaan secara praktik maupun pemaknaan secara perasaan atau emosi.

Kriteria *landmark* yang baik adalah yang akan mudah teridentifikasi oleh manusia secara visual. Lynch mengatakan bahwa *landmark* akan mudah teridentifikasi dalam mental *image* manusia jika memiliki beberapa kriteria berikut yaitu:

- Memiliki bentuk yang jelas
- Mudah dilihat
- Mudah diingat
- Kontras dengan lingkungan
- Memiliki nilai lebih di bidang historis

Dari penjelasan kriteria *landmark* diatas, dapat lihat bahwa aspek yang membuat sesuatu dapat dikategorikan sebagai *landmark* adalah dari karakter *distinct* atau karakter yang mendefinisikan sesuatu terlihat berbeda dan menonjol terhadap sesuatu lainnya. Perbedaan inilah yang kemudian dapat membentuk pencitraan yang kuat terhadap suatu objek. Kriteria-kriteria tersebut di atas merupakan suatu kesatuan dalam menampilkan *landmark* sebagai suatu sosok yang dapat dengan mudah diingat sebagai sesuatu yang identik dengan lingkungan atau kawasan tertentu.

2.2.3. Potensi Pemaknaan *Landmark*

Keterkaitan antara *landmark* dengan elemen-elemen fisik penyusun kota lainnya tidak dapat dipisahkan satu sama lainnya. Perkembangan karakter *landmark* dengan melihat karakteristik *distinct* tidak menutup kemungkinan bahwa kemudian sesuatu yang menjadi *landmark* tidak hanya memiliki bentuk

fisik sebagai titik referensi yang dipandang dari luar saja oleh pengamat. Patokan dan pusat orientasi manusia secara fisik juga dapat memiliki bentuk yang lain berupa *path*, *node*, *edge*, dan *district*. Berikut merupakan potensi pemaknaan *landmark* sebagai patokan dan identitas wilayah terhadap elemen pembentuk kota lainnya yang terdapat di lingkungan.

- Potensi *path* sebagai *landmark*

Ketika *path* saling bersinggungan atau berpotongan akan muncul titik simpul yang biasa dikenal sebagai persimpangan. Persimpangan tersebut dapat memiliki potensi untuk dimaknai sebagai *landmark*.

- Potensi *node* sebagai *landmark*

Node sebagai titik kegiatan dapat dikatakan masih memiliki hubungan dengan *path* dan juga *landmark*. Secara fisik *node* masih memiliki bentuk yang serupa dengan *landmark* yaitu sebagai titik. Sedangkan *path* dan *node* akan muncul ketika terdapat *path* yang bersinggungan. Hubungan antara ketiga elemen fisik ini dapat berperan sebagai patokan yang membantu orientasi pergerakan manusia dalam suatu wilayah.

- Potensi *edge* sebagai *landmark*

Edge dapat berperan sebagai patokan apabila dapat terlihat dari kejauhan dan memiliki batasan yang cukup jelas terhadap elemen yang dipisahkan atau *edge* terlihat seperti pemersatu dua hal yang berbeda.

- Potensi *district* sebagai *landmark*

District memiliki potensi untuk dimaknai sebagai patokan ketika karakteristik yang dimiliki suatu kawasan bersifat homogen dan dapat dengan mudah disadari seberapa besar atau luas kawasan tersebut dan di mana batas berakhirnya.

