

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Citra kota

a. Citra Kota

Sejak tahun 1960-an, teori "citra kota" telah mengarahkan pandangan perancangan kota untuk memperhatikan pemikiran tentang kota dari mereka yang tinggal di dalamnya, sehingga mendapat julukan "Milestone," sebuah teori penting dalam perancangan kota (Hestin Mulyandari, 2011). Teori yang dikembangkan oleh peneliti perkotaan terkenal, Kevin Lynch, memiliki dampak yang signifikan terhadap teori-teori selanjutnya melalui peta mental suatu kota yang menjadi dasar penelitiannya. Dalam penelitiannya tersebut, ia menemukan betapa pentingnya citra mental, karena akan memberikan banyak manfaat bagi penghuninya, termasuk kemampuan untuk mengorientasikan diri dengan cepat dan nyaman tanpa khawatir tersesat, rasa identitas yang kuat untuk suatu tempat, dan hubungan yang harmonis dengan lokasi lain.

b. Identitas Kota

Kota memiliki berbagai karakteristik fisik yang dapat meningkatkan, mengembangkan, dan mencirikannya, termasuk signifikansi historis dan elemen faktual lainnya yang memberikan identitas yang berbeda pada kota tersebut. Sebuah kota harus memiliki identitas yang berbeda yang dapat membedakannya dari kota-kota lain. Setiap lingkungan (kota) dalam hal ini tentunya memiliki identitas, sesuatu yang memberikan ciri khas (karakteristik) yang

membedakannya dari kota-kota lain. Sebuah kota harus memiliki sesuatu yang unik dan khas yang membantu mendefinisikan karakternya. Hal ini niscaya akan meningkatkan denyut nadi kota (daya tarik) (Harjanto, 1989).

Identitas perkotaan dapat berupa sesuatu yang berwujud (*tangible*) atau tidak berwujud (*intangible*), aktivitas sosial, nilai ekonomi, atau ekspresi politik. Identitas fisik dan non-fisik kota atau wilayah dapat ditangkap dengan berbagai cara oleh pengamat. Kemampuan untuk mencirikan kota tergantung pada latar belakang pengamat; apapun yang lebih menarik, mudah diingat, dan mudah dicirikan akan digunakan sebagai identitas daerah tersebut. Dapat dikatakan bahwa hal ini tergantung pada preferensi, selera, dan sudut pandang pengamat mengenai informasi yang ingin diambilnya (objek fisik atau hal-hal non-fisik lainnya seperti sosial, ekonomi, budaya). Informasi tersebut kemudian digunakan untuk mengidentifikasi lokasi dengan memberinya rasa tujuan dan emosi. Ketika menangkap identitas, ini adalah salah satu faktor yang penting (subjektivitas) Identitas sebuah kota atau wilayah dapat dibudidayakan atau dapat berkembang secara alami (Harjanto, 1989).

Kota-kota dapat berkembang seiring dengan perkembangan populasi dan struktur fisiknya. Tentu saja, identitas juga dipengaruhi oleh hal ini, karena identitas dapat mengambil berbagai bentuk yang berbeda, pembangunan kota dapat menghasilkan penciptaan identitas baru. Mungkin saja pembangunan struktur yang signifikan akan memberikan identitas baru pada suatu tempat,

terlepas dari apakah identitas ini dimaksudkan atau tidak. Mungkin juga perubahan perilaku sosial masyarakat akan memberikan suatu tempat budaya baru yang akan diidentifikasi oleh penduduk setempat sebagai identitas tempat tersebut.

Identitas kota atau wilayah tidak selalu harus tetap konstan. Identitas kota juga dapat berubah seiring waktu. Kota-kota dapat tumbuh dan berkembang menjadi kota yang lebih besar, lebih baik, atau lebih buruk, dan itu tidak dapat disangkal. Hal ini memungkinkan untuk mengubah identitas kota dari identitas sebelumnya menjadi identitas baru yang lebih memiliki pengesahan. Sebagai ilustrasi, perubahan fisik lokal dapat mengubah identitas fisik suatu tempat. Identitas fisik kota akan sedikit terpengaruh oleh hal-hal yang tampaknya tidak signifikan seperti penempatan papan reklame (papan iklan). Tetapi identitas kota yang dibentuk oleh penduduknya juga dapat berubah, selain karakteristik fisik kota. Kehidupan ekonomi, sosial, dan budaya penduduk kota atau wilayah dapat dipengaruhi secara signifikan oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (Harjanto, 1989).

Kesan fisik sebuah kota dapat digambarkan sebagai "citra kota". Citra kota berperan dalam membentuk identitas kota dan meningkatkan daya tariknya sebagai tempat tinggal. Oleh karena itu, citra kota yang berbeda dan kuat akan meningkatkan identitas dan wajah kota, membuatnya lebih menarik dan atraktif.

Citra kota dapat dihasilkan secara instan, sedangkan identitas membutuhkan waktu untuk berkembang karena citra kota tidak selalu merupakan identitas suatu perkotaan. Tidak seperti citra kota, yang dapat diciptakan secara instan, identitas kota terikat dengan irama sejarah dan telah mengalami proses yang panjang.

Identitas kota menurut Lynch:

“...tidak dalam arti keserupaan suatu obyek dengan yang lain, tetapi justru mengacu kepada makna individualitas yang mencerminkan perbedaannya dengan obyek lain serta pengenalannya sebagai entitas tersendiri” (Lynch, 1960)

“... identitas kota adalah citra mental yang terbentuk dari ritme biologis tempat dan ruang tertentu yang mencerminkan waktu (*sense of time*), yang ditumbuhkan dari dalam secara mangakar oleh sosial-ekonomi-budaya masyarakat kota itu sendiri’ (Lynch, 1972)

Menurut definisi ini, identitas adalah keadaan di mana seseorang mampu mengenali atau mengingat kembali (dalam ingatan) suatu lokasi yang berbeda dari lokasi lain karena karakter dan keunikannya. Identitas adalah konsep mendasar yang sangat penting. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa identitas adalah sesuatu yang digunakan untuk mengidentifikasi dan memisahkan satu tempat dari tempat lain.

Lynch (1960) menegaskan bahwa seseorang harus terlebih dahulu memahami citra kota sebelum dapat memahami identitasnya. Sebuah kota dengan citra yang

mudah dibayangkan (*imagibility*) dan mudah mengesankan (*legibility*) akan mudah diidentifikasi karena identitasnya.

Identitas kota dapat bersifat *tangible* dan *intangible* (Suwarno, 1989). Hal ini tergantung pada pengamat apakah sebuah kota dapat digambarkan memiliki identitas yang menarik secara *visual/imageable* (jelas, terbaca, atau terlihat), mudah diingat, dan cukup khas untuk digunakan sebagai identitas daerah.

c. Komponen Yang Mempengaruhi Citra Kota

Menurut Lynch (1960), faktor kekuatan visual (*imageability*) menjadi sangat dominan ketika menandai lingkungan. Suatu komponen akan lebih diingat dan dipahami oleh pengamat bila komponen visualnya kuat. Karena secara teori ada tiga hal yang akan diingat oleh pengamat: elemen yang memberi identitas, elemen yang mengarah pada pola kota, dan elemen yang memberi makna (baik bagi individu maupun sosial). Berdasarkan ketiga elemen identitas, struktur, dan makna, Lynch menyatakan bahwa analisis citra lingkungan dapat dilakukan berdasarkan:

- 1) Identitas; berarti bahwa orang dapat memahami citra mental kota (identifikasi objek, perbedaan antar objek, hal-hal yang dapat diketahui), atau, dengan kata lain, identitas sejumlah objek atau elemen di suatu lokasi yang dicirikan dan khas sebagai identitas yang dapat membedakannya dari lokasi lain.

- 2) Struktur; berarti bahwa orang mampu memahami representasi mental kota (identifikasi objek, perbedaan antar objek, dan hal-hal yang dapat diketahui) atau dengan kata lain, identitas sejumlah objek atau elemen dalam suatu lokasi yang dicirikan dan khas sebagai identitas yang dapat membedakannya dari lokasi lain.
- 3) Makna; ruang kota dapat dialami oleh individu (makna objek-objek, makna subjek-objek, rasa yang dapat dialami), atau dapat dipahami sebagai interaksi dua komponen oleh pengamat (identitas dan struktur)

Citra membutuhkan pertama identifikasi suatu objek, objek harus diidentifikasi terlebih dahulu, yang memerlukan pengakuan sebagai entitas yang berbeda (wujud atau sesuatu dengan keberadaan dan perbedaan spesifik dari hal-hal lain). Proses ini dikenal sebagai identitas. Pola spasial atau hubungan objek dengan pengamat dan objek lain juga harus dimasukkan ke dalam gambar, yang merupakan persyaratan kedua. Terakhir, benda ini harus memiliki arti bagi pengamat dan merupakan sesuatu yang baik secara emosional maupun praktis.

Berdasarkan teori tersebut oleh Mulyandari (2011:253) diterjemahkan sebagai berikut:

- 1) potensi 'dibacakan' sebagai identitas; Hal ini mengindikasikan bahwa masyarakat mampu memahami deskripsi perkotaan (identifikasi objek, perbedaan antar objek, dan hal-hal yang dapat diketahui), seperti identitas Semarang, kota yang terkenal dengan kota tua bersejarahnya.

- 2) Potensi ‘disusun’ sebagai Struktur; berarti bahwa pola-pola perkotaan dapat dilihat oleh orang-orang (hubungan objek-objek, hubungan subjek-subjek, pola-pola yang dapat dilihat).
- 3) Potensi ‘dibayangkan’ sebagai makna; yaitu, setiap individu dapat merasakan atau mengalami ruang kota (arti dari objek-objek, arti dari subjek-objek, rasa yang dapat dialami).

d. Elemen-Elemen Pembentuk Citra Kota



Gambar 1 Elemen-elemen Pembentuk Image Kota

Sumber: *Image of The City* (1960), Kevin Lynch

Citra kota, yang merupakan citra khas yang melekat pada kota yang dapat menciptakan representasi kota bagi penduduk dan pengunjung, merupakan salah satu elemen kuat yang dapat menjadi branding sebuah kota. Karakteristik fisik kota biasanya berdampak pada persepsi kota. Kevin Lynch (1960) mengungkapkan bahwa representasi fisik sebuah kota terdiri dari 5 komponen: *paths*, *edges*, *districts*, *nodes*, dan *landmark*. Kelima komponen ini dianggap dapat menangkap karakter kota dan memberikan nuansa yang khas.

Kelima elemen ini digunakan untuk membentuk peta mental dari sebuah kota yang digunakan untuk memudahkan pengamat dalam mengingat atau merekam elemen-elemen fisik dalam suatu kota.

1) *Path*



Gambar 2 Ilustrasi Elemen Path

Sumber: *Image of The City* (1960), Kevin Lynch

Apabila seorang pengamat bergerak atau melewati suatu jalur, maka hal ini di sebut sebagai *path*. Jalan, trotoar, jalur kereta api, kanal, dan rute transit, semuanya adalah contoh *path*. Hal ini sering menjadi elemen utama dari gambaran seseorang. Ketika orang bergerak melalui kota, aspek-aspek lain dari lingkungan diatur dan dihubungkan di sepanjang jalan saat mereka diamati.

Path (jalan) merupakan koridor linear yang dapat dirasakan ketika bergerak melintasi kota, dan merupakan elemen yang mudah diidentifikasi. *Path* bisa berupa jalan raya utama, jalan transit, jalan mobil/kendaraan, jalan setapak, sungai, atau rel kereta api. Bagi kebanyakan orang yang menyusuri kota saat berjalan kaki, maka jalan adalah bagian yang paling mudah dikenali dari sebuah kota. Oleh karena

itu elemen ini mengacu pada pengertian rute transportasi linier yang dapat digunakan atau dirasakan manusia.

Elemen paling penting dari citra kota adalah jalurnya. Menurut penelitian Kevin Lynch, mayoritas orang akan berpikir dua kali tentang reputasi kota secara keseluruhan jika identitas elemen ini tidak jelas. *Path* adalah rute atau jalan yang berfungsi bagi orang dalam melakukan pergerakan secara umum. *Path* memiliki identitas yang lebih baik jika mengarah ke lokasi yang menonjol, seperti stasiun, monumen, alun-alun, dan lainnya, serta *landmark* yang menonjol, seperti bangunan, pohon, atau belokan yang jelas.

Orang yang lebih akrab dengan kotanya biasanya telah menguasai beberapa aspek tata letak jalan atau struktur jalannya; orang-orang ini berpikir menggunakan ingatannya dalam menemukan jalan-jalan tertentu yang saling berhubungan. Dengan lebih mengandalkan *landmark* lokal dan tidak terlalu bergantung pada wilayah atau *pith* (pusat), mereka dapat menavigasi kota dengan lebih baik.

Dengan mengendalikan lebar atau sempitnya jalan, kualitas spasial dapat memperkuat persepsi jalan tertentu dengan cara yang dapat menarik perhatian. Kualitas jalan utama dengan bentuk yang lebar dan jalan-jalan pinggir melalui bentuknya yang sempit memberikan arti penting pada lebar dan sempitnya ruang *path*. Karakteristik fasad khusus juga sangat penting untuk identitas suatu jalan, dengan fasad bangunan yang

menonjol yang mengelilinginya. Selain itu, tekstur trotoar dan penempatan tanaman dapat secara efektif memperkuat persepsi *path*.

2) *Edges*



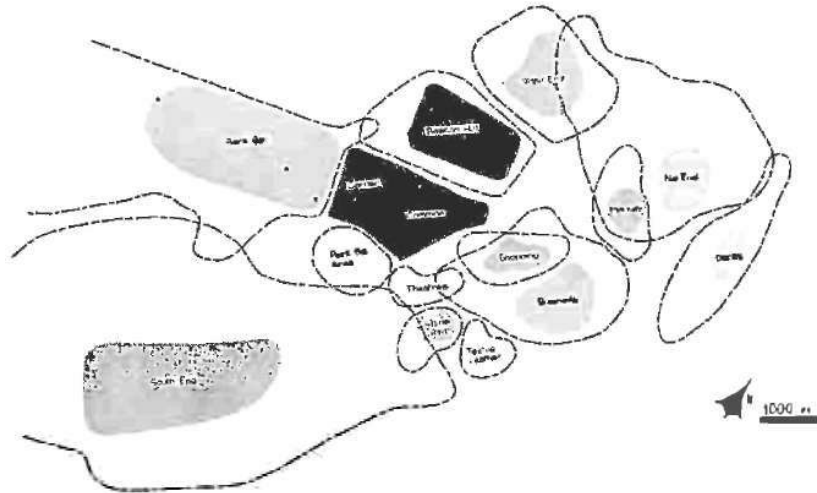
Gambar 3 The Lake Front of Chicago

Sumber: *Image of The City* (1960), Kevin Lynch

Edges adalah komponen linear yang tidak digunakan atau dianggap oleh pengamat sebagai jalur. Pantai, potongan rel kereta api, tepi bangunan, dan tembok adalah contoh *edges* yang berfungsi sebagai batas antara dua area dan sebagai jeda linear dalam kontinuitas. Meskipun bukan jalan setapak, *edges* juga merupakan fitur linear yang dapat dilihat orang ketika mereka berjalan. Pantai, dinding, garis bangunan, atau garis pohon atau lansekap lainnya dapat berfungsi sebagai batas. Pembatas antara dua area yang berbeda, seperti pagar, tembok, atau sungai, juga dapat berfungsi

sebagai batas. Meskipun memahami elemen ini tidak sesederhana memahami jalan setapak, namun tujuannya adalah sebagai batas wilayah kota untuk menjaga privasi dan identitas. *Edges* berfungsi sebagai pemisah linear dan terletak di perbatasan dua area yang berbeda. Meskipun kadang-kadang ada bukaan, *edges* umumnya merupakan pembatas. Jika kesinambungan distrik didefinisikan dengan jelas, maka akan lebih baik untuk mengakhirinya dengan cara ini. Serupa dengan ini, tujuan *edge* - untuk memisahkan atau menyatukan - harus jelas. Jalur juga dapat ditemukan pada tepian. Gambar sirkulasi tampak menjadi gambar dominan jika pengamat terus menyusuri jalur tanpa berhenti. Biasanya, komponen ini digambarkan sebagai jalur, yang ditekankan oleh fitur-fitur perbatasan.

3) *District*



Gambar 4 Variable Boundaries of Bolton District

Sumber: *Image of The City* (1960), Kevin Lynch

District adalah area perkotaan bersifat dua dimensi, berskala sedang hingga besar di mana orang merasa "masuk" dan "keluar" dari suatu lokasi dengan karakter yang khas. Jika dibandingkan dengan area di mana pengamat berada, karakter ini dapat dirasakan baik dari dalam maupun luar area.

Terlepas dari kenyataan bahwa setiap orang mungkin memiliki pemahaman yang berbeda, ini adalah fitur kota kedua yang paling dikenal setelah *path*. *District* adalah wilayah geografis yang tumpang tindih (homogen). Karakteristik bangunan fisik yang serupa, fungsi kawasan, konteks historis, dan faktor lainnya, semuanya dapat menjadi contoh kesamaan.

Sebuah *district* dapat dikenali dari batas-batasnya, yang merupakan tempat di mana seseorang merasa harus mengakhiri atau memulainya, dan dari karakteristik yang dimiliki bersama (bentuk, pola, dan wujud). *District* kota dapat dilihat sebagai referensi internal atau eksternal. *District* memiliki identitas yang lebih kuat jika batas-batasnya berbeda, dapat dianggap seragam, dan memiliki fungsi dan posisi yang jelas (introvert/ekstrovert, berdiri sendiri atau terhubung dengan yang lain).

Kesinambungan tematik yang terdiri dari sejumlah elemen yang tak terbatas, seperti tekstur, ruang, bentuk, detail, simbol, tipe bangunan, penggunaan, aktivitas, penghuni, tingkat pemeliharaan, dan topografi membentuk karakteristik fisik yang menentukan distrik. Homogenitas fasad merupakan indikator utama distrik besar di kota yang padat penduduk. Kebisingan dan kekacauan juga dapat digunakan sebagai petunjuk, jadi ini bukan hanya indikator visual. Seiring dengan distrik etnis kota, nama-nama distrik berkontribusi pada rasa identitas.

4) *Nodes*



Gambar 5 Nodes by Kevin Lynch

Sumber: *Image of The City* (1960), Kevin Lynch

Nodes adalah titik masuk strategis ke dalam kota yang berfungsi sebagai titik fokus bagi pengamat yang berjalan ke dan dari mana pengamat berjalan. *Nodes* dapat berupa persimpangan, jalan memutar dari jalur, jalur yang bersilangan atau bertemu, area terbuka, atau perbedaan antar bangunan.

Elemen ini dan elemen distrik sangat erat kaitannya karena karakter distrik akan ditandai oleh simpul-simpul perkotaan yang kuat. *Nodes* terkadang juga menunjukkan karakteristik fisik yang kuat. Simpul merupakan lokasi yang penting karena berfungsi sebagai titik kumpul berbagai kegiatan yang membentuk suatu ruang di kota. Bentuk setiap simpul dapat bervariasi tergantung pada pola kegiatan yang berlangsung di sana.

Nodes adalah lokasi strategis, seperti persimpangan lalu-lintas, stasiun, lapangan terbang, jembatan, seluruh kota dalam skala besar, pasar, taman, alun-alun, dan lain-lain, di mana dua arah atau aktivitas bertemu dan dapat diubah ke arah atau aktivitas lain. Tidak setiap persimpangan jalan merupakan simpul; sebaliknya, hal ini tergantung pada lingkungan. Simpul adalah lokasi di mana orang merasa seolah-olah mereka memasuki dan meninggalkan ruang yang sama. Simpul lebih mudah diidentifikasi jika memiliki bentuk yang berbeda dari lingkungannya dan mudah diingat (fungsi, bentuk).

Bagi pengamat perkotaan, persimpangan jalan atau tempat istirahat di sepanjang rute sangat penting. Orang lebih memperhatikan dan memiliki pandangan yang lebih jelas terhadap lingkungan sekitar di persimpangan jalan karena keputusan harus dibuat di sana. Elemen-elemen di dekat persimpangan dapat diasumsikan memanfaatkan lokasi mereka secara default karena kecenderungan ini telah berulang kali dikonfirmasi. Ketika ditanya di mana mereka pertama kali terbiasa dengan kota, banyak orang menyebut titik perhentian transportasi sebagai lokasi penting, yang sekali lagi menunjukkan pentingnya persepsi lokasi.

Bandara dan stasiun kereta api yang signifikan sering kali merupakan simpul kota yang signifikan. Persimpangan biasa secara teori merupakan simpul, tetapi jarang sekali persimpangan tersebut cukup menonjol untuk dibayangkan sebagai sesuatu yang lain selain persimpangan empat arah,

karena persimpangan tersebut tidak dapat menampung sejumlah besar pusat *nodes*.

5) *Landmark*



Gambar 6 Landmark

Sumber: *Image of The City* (1960), Kevin Lynch

Landmark adalah titik referensi yang berada di luar dan tidak dapat diakses oleh pengamat. Biasanya, *landmark* hanya berupa objek fisik yang didefinisikan secara sederhana, seperti: struktur, tanda, bisnis, atau gunung. Beberapa *landmark* adalah *landmark* yang jauh yang bisa dilihat dari berbagai sudut dan jarak. *Landmark* ini adalah puncak dari elemen yang lebih kecil dan digunakan sebagai alat bantu orientasi.

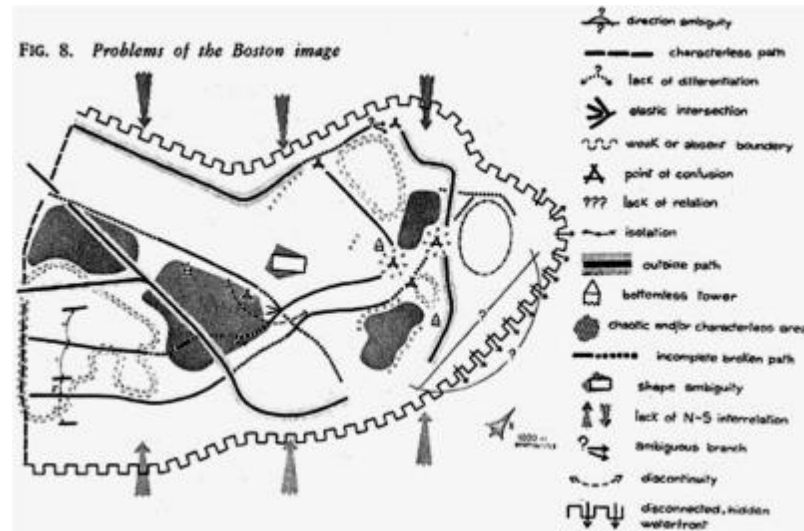
Visibilitas *landmark* lainnya bervariasi menurut lokasi dan jarak, dan bersifat lokal. Ini adalah penanda yang tak terhitung jumlahnya, etalase toko, pepohonan, gagang pintu, dan detail perkotaan lainnya yang dilihat

oleh sebagian besar pengamat ketika mereka memikirkan tentang kota. Seiring dengan semakin terbiasanya bepergian, orang mengandalkannya sebagai isyarat identifikasi dan bahkan sebagai isyarat struktural, visibilitas tengara lain bervariasi menurut lokasi dan jarak, dan bersifat lokal. Ini adalah penanda yang tak terhitung jumlahnya, etalase toko, pohon, gagang pintu, dan detail perkotaan lainnya yang dilihat oleh sebagian besar pengamat ketika mereka memikirkan kota. Seiring dengan semakin terbiasanya bepergian, orang mengandalkannya sebagai isyarat identifikasi dan bahkan sebagai isyarat struktural.

Landmark adalah elemen fisik kota yang berfungsi sebagai titik acuan untuk area kota yang tidak dapat diakses secara langsung oleh pengamat. Fitur fisik kota yang dominan, seperti bangunan, monumen, toko, atau gunung, biasanya dapat digunakan untuk mengidentifikasinya. Dalam jarak radial tertentu dari area perkotaan, *landmark* mudah diidentifikasi dan terlihat dari berbagai sudut pandang; Namun, beberapa *landmark* hanya dapat dilihat dari jarak dekat di tempat-tempat tertentu. *Landmark* dapat ditemukan di dalam atau di luar kota (bedakan antara gunung dan monumen). Matahari dan bulan adalah dua contoh benda fisik bergerak yang dapat digunakan sebagai *landmark*. Pada skala yang lebih kecil, *landmark* yang lebih rumit, seperti fasad etalase toko, lampu jalan, dan papan iklan, juga dapat digunakan sebagai *landmark*. *Landmark* biasanya merupakan tanda yang membantu orang mengidentifikasi suatu lokasi.

Seperti elemen *nodes*, *landmark* berfungsi sebagai titik referensi, tetapi mereka dapat dilihat dari luar lokasinya tanpa perlu memasukinya. Komponen eksternal dan bentuk visual kota yang paling terlihat adalah *landmark*. Beberapa *landmark* berada di dekatnya, sementara yang lainnya terletak sangat jauh dari kota. Beberapa *landmark* hanya penting di lokasi tertentu dan hanya terlihat di sana, sedangkan *landmark* lainnya penting untuk seluruh kota dan terlihat dari semua sudut. *Landmark* merupakan komponen penting dari bentuk kota karena membantu dalam orientasi dan membantu orang mengidentifikasi area tertentu. Ketika *landmark* berbeda dari lingkungannya, dalam urutan yang logis (nyaman dalam orientasi), dan dengan skala yang bervariasi, maka *landmark* memiliki rasa identitas yang lebih kuat.

2.2 Peta kognisi



Gambar 7 Peta kognisi (Kevin Lynch)

Sumber: *Image of The City* (1960), Kevin Lynch

Karya Kevin Lynch dalam *The Image of the City* telah membuat dampak terbesar pada bidang penelitian peta kognisi. Lynch mengungkapkan lima elemen kota melalui sketsa peta sederhana berbasis memori.; *nodes*, *edges*, *districts*, *paths*, dan *landmarks*. Lynch berpendapat bahwa kita sering melihat kota secara parsial, sepotong-sepotong, dan kolaboratif, bukannya secara terus menerus (Lynch 1960:2). Peta kognisi berbasis memori didasarkan pada peta atau gambar yang sudah ada. Dalam penelitiannya Lynch meminta para partisipan dalam studinya untuk membuat sketsa peta kota yang mencakup fitur-fitur utama tanpa mengharapkan gambar yang akurat-hanya deskripsi singkat kepada orang asing (Lynch 1960:141).

Mengetahui peta kognisi yang dimiliki orang sebagai pengamat ketika mereka mengamati lingkungan perkotaan merupakan salah satu upaya untuk mencoba memahami citra lingkungan perkotaan. Interaksi antara lingkungan dan pengamat menghasilkan citra lingkungan. Lingkungan mengungkapkan persamaan dan perbedaan, dan pengamat yang dapat beradaptasi memilih, mengatur, dan menafsirkan apa yang dilihatnya.

Sebagai hasilnya, pemahaman dan pengetahuan tentang lingkungan perkotaan dihasilkan secara timbal balik dalam proses yang dinamis. Pengetahuan ini tidak diperoleh sekaligus dalam jangka waktu yang singkat, melainkan secara bertahap selama proses yang berlarut-larut yang berhubungan dengan berbagai peristiwa lingkungan dan kenangan pengalaman sebelumnya.

Peta kognisi adalah representasi visual seketika dari lokasi tertentu. David Stea (1975) mendefinisikan peta kognisi sebagai metode yang kita gunakan untuk mengumpulkan, mengatur, menghafal, mengingat, dan menginterpretasikan data tentang lokasi relatif dan tanda lingkungan geologi. Sebuah sistem struktur yang dibawa seseorang setiap saat dalam menyimpan semua informasi yang telah dipelajari, dan struktur-struktur ini terhubung dengan lingkungan yang mereka wakili. Peta kognisi adalah kompilasi dari pengalaman mental individu dari pada peta kartografi yang tepat dan komprehensif, sehingga ukurannya tidak tepat, kurang, memiliki distorsi, dan sederhana.

Misalnya, siswa A mengundang teman-temannya ke pesta di rumahnya. Temannya, B, bertanya bagaimana cara menuju ke rumah A karena dia belum pernah ke sana. Ketika B telah lama tinggal di kota yang sama, dia dapat memahami penjelasan A dan dengan mudah menemukan rumah A dengan menyebutkan arah, bangunan, dan persimpangan di mana harus berbelok ke kanan atau ke kiri. A perlu menggambar peta karena C, yang baru saja pindah ke kota, tidak dapat memahami apa yang dia katakan. Bahkan dengan peta, sulit bagi C untuk menemukan rumah A karena banyak detail yang tidak sesuai dengan kenyataan. Sebagai hasil dari pengoperasian indera lain selain penglihatan, apa yang dilakukan A, B, dan C adalah proses aktif. Peta kognisi adalah tanda-tanda lahiriah dan efek-efek dari bagaimana kita mempersepsikan lingkungan kita.

A bisa mengarahkan teman-temannya ke rumahnya dengan menggunakan peta mental. Mirip dengan bagaimana kita bisa menavigasi perjalanan kita sehari-hari ke tempat kerja atau sekolah berkat *cognitive map* kita. Karena lebih dari sekedar penglihatan yang terlibat dalam proses ini, seorang tunanetra dapat membuat peta mental sepenuhnya tanpa menggunakan penglihatan. Rekaman dari indera lainnya-seperti suara bising, bau masakan di restoran, atau bau sampah-kemudian dihubungkan bersama untuk membentuk gambar peta dalam ingatan kita. Peta kognisi kita menjadi lebih baik dan lebih akurat, semakin banyak informasi yang kita terima dan semakin lama kita mengenal suatu tempat.

Ilustrasi menunjukkan bahwa, meskipun telah mengikuti peta A, C mengalami kesulitan menemukan rumahnya karena gambarnya berbeda dari lokasi yang sebenarnya. Misalnya, bangunan gereja yang besar mungkin digambarkan dalam ukuran kecil atau tidak sama sekali. Sementara gang di samping rumah A digambar panjang untuk membuatnya tampak jauh, gambar jalan mobil yang jauh digambar kecil dan pendek.

Ketidakesesuaian antara peta kognisi dan dunia nyata ini menunjukkan betapa peta kognisi sangat subjektif. Apa yang dianggap penting oleh seseorang akan digambar dengan jelas dan dalam ukuran yang lebih besar; sebaliknya, apa yang dianggap kurang penting akan digambar dalam ukuran yang lebih kecil. Hal ini terjadi karena peta mental bukanlah peta yang didasarkan pada pengukuran yang tepat, melainkan peta pengalaman.

Seseorang yang tinggal di sebuah kota tetapi hanya sesekali mengunjunginya akan memiliki peta kognisi yang berbeda dari orang yang tinggal di kota yang sama tetapi sering bepergian ke bagian lain kota untuk mengamati pertumbuhannya. Namun, di kota yang berkembang dan berubah dengan cepat, mungkin sulit bagi penduduk untuk mengetahui, memahami, dan menafsirkan semua elemen kota secara bersamaan. Akibatnya, peta kognisi penduduk kota cenderung berbeda. Hal yang sama juga berlaku bagi pengunjung yang sering datang, yang mungkin memiliki peta kognisi kota yang menyerupai peta penduduk setempat.

Karya Lynch (1960) memiliki dampak yang signifikan pada psikologi lingkungan dan perencanaan kota. Penekanan pada tatanan fisik ruang dan gagasan tentang keterbacaan - kemudahan suatu tempat dapat dipahami secara kognitif dan "dibaca" oleh seseorang sehingga mereka dapat berorientasi pada lingkungan mereka - dalam kaitannya dengan jalur, simpul, tepi, distrik, dan tengara telah menjadi kerangka kerja dasar bagi banyak penelitian berikutnya.

Peta kognisi memiliki berbagai tujuan, termasuk menyelesaikan masalah lokasi dan jarak, komunikasi, dan bahkan identitas perkotaan. Misalnya, Surabaya memiliki Tugu Pahlawan, Jakarta memiliki Tugu Monas, Bandung memiliki Gedung Sate, Paris memiliki Menara Eiffel, Sydney memiliki Opera House, dan London memiliki Jembatan Sungai Thames.

2.3 Persepsi Masyarakat

Kamus psikologi mendefinisikan persepsi sebagai: persepsi, penglihatan, tanggapan; proses dimana individu menjadi sadar akan segala sesuatu dalam lingkungannya melalui indera-indera yang dimilikinya; atau pengetahuan lingkungan yang diperoleh melalui penafsiran data inderawi (Kartono dan Gulo, 1987 dalam Adrianto, 2006).

Menurut teori yang berbeda, penginderaan, yang merupakan proses individu menerima stimulus melalui alat penerima, dalam hal ini alat inderanya, mendahului persepsi. Secara umum, saraf mengirimkan stimulus ke otak melalui sistem saraf pusat, di mana proses persepsi mengikuti. Alat indera menerima

stimulus, dan melalui proses persepsi, stimulus tersebut diorganisasikan dan diinterpretasikan menjadi sesuatu yang bermakna (Davidoff, 1980 & Adrianto, 2006).

Masyarakat merupakan unit sosial yang memiliki kehidupan jiwa, seperti ekspresi jiwa rakyat, kehendak rakyat, kesadaran masyarakat, dan sebagainya. Sementara potensi yang berasal dari komponen masyarakat seperti institusi, status, dan peran sosial adalah inti dari masyarakat ini. Karena alasan inilah para ahli sosiologi seperti Mac Iver dan J.L. Gillin membantu kita memahami bahwa masyarakat adalah sekelompok orang yang berinteraksi satu sama lain karena mereka berbagi keyakinan, standar, dan adat istiadat. Adat istiadat ini berkelanjutan dan terikat pada identitas bersama.

Tanggapan atau kesadaran lingkungan dari sekelompok orang yang berinteraksi satu sama lain karena mereka berbagi nilai, norma, cara melakukan sesuatu, dan kepentingan bersama lainnya, dengan demikian dapat didefinisikan sebagai persepsi masyarakat terhadap lingkungannya. Definisi ini didasarkan pada interpretasi data sensorik.