

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab tinjauan teori ini akan diuraikan beberapa teori tentang gaya hidup dan teori perancangan kota yang relevan terhadap penelitian mengenai “Kajian Keterkaitan Gaya Hidup Mahasiswa dengan Tata Ruang Koridor Jalan Babarsari”.

Teori – teori ini diperlukan untuk melakukan analisis terhadap seluruh data / hasil observasi yang mencakup gaya hidup mahasiswa dengan tata ruang koridor jalan babarsari. Beberapa teori yang digunakan untuk mencapai tujuan diatas adalah sebagai berikut:

A. Gaya hidup mahasiswa

Gaya hidup mempunyai banyak artian dan diartikan sesuai dengan bidang ilmu pengetahuan masing-masing tokoh yang mengemukakannya. Menurut seorang ahli psikologi Alfred Adler (1929), gaya hidup adalah Sekumpulan perilaku yang mempunyai arti bagi individu maupun orang lain pada suatu saat di suatu tempat, termasuk didalam hubungan sosial, konsumsi barang, entertainment dan berbusana. Perilaku-perilaku yang nampak di dalam gaya hidup merupakan campuran dari kebiasaan, cara-cara yang disepakati bersama dalam melakukan sesuatu, dan perilaku yang berencana. Gaya hidup berkembang karena ada kebutuhan, tuntutan dan penguatan, adalah mahzab behavioristik yang menyatakan bahwa suatu perilaku akan diulangi bila perilaku tersebut membawa kepuasan atau kenikmatan dan tidak ada hukuman yang menyertainya.

Pada bidang budaya Gaya hidup adalah perilaku yang sering dilakukan dan sudah merasuk dalam kehidupan oleh sekelompok manusia atau grup. Jika gaya hidup (*lifestyle*) dilakukan secara turun temurun maka ia bisa menjadi budaya. Tentunya tidak semua gaya hidup baik dan bisa menjadi budaya.

Diperlukan suatu strategi budaya untuk menjadikan apakah suatu *lifestyle* bisa menjadi budaya atau, sebaliknya jangan sampai menjadi budaya.

Menurut Kotler (2002, p. 192), gaya hidup adalah pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opininya. Gaya hidup adalah perilaku seseorang yang ditunjukkan dalam aktivitas, minat dan opini khususnya yang berkaitan dengan citra diri untuk merefleksikan status sosialnya. Gaya hidup menggambarkan “keseluruhan diri seseorang” dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Secara umum dapat diartikan sebagai suatu gaya hidup yang dikenali dengan bagaimana orang menghabiskan waktunya (aktivitas), apa yang penting orang pertimbangkan pada lingkungan (minat), dan apa yang orang pikirkan tentang diri sendiri dan dunia di sekitar (opini). Pembentuk gaya hidup : geografis, demografis, psikografis dan perilaku. Segmentasi geografis mendasarkan segmentasinya atas unit-unit geografis seperti bangsa, negara, daerah, kota, atau lingkungan. Segmentasi demografis mendasarkan segmentasinya atas unit-unit variabel seperti umur, jenis kelamin, pendapatan, pendidikan. Segmentasi psikografis mengambil pendekatan yang lain, segmentasi psikografis mendasarkan segmentasinya atas gaya hidup dan karakter pribadi.

Menurut Plummer (1983), gaya hidup adalah cara hidup individu yang di identifikasikan oleh bagaimana orang menghabiskan waktu mereka (aktivitas), apa yang mereka anggap penting dalam hidupnya (ketertarikan) dan apa yang mereka pikirkan tentang dunia sekitarnya.

Dari penjabaran para tokoh bidang ilmu pengetahuan yang mempunyai latar belakang bidang yang berbeda, gaya hidup dapat disimpulkan sebagai pola hidup seseorang yang dinyatakan dalam kegiatan (aktivitas), minat (ketertarikan) dan pendapatnya (opini) dalam membelanjakan uangnya dan bagaimana mengalokasikan waktu. Pola hidup sendiri diartikan sebagai kegiatan yang sering dilakukan berulang-ulang/kebiasaan dan terencana. Pembentuk gaya hidup yang dominan adalah asal daerah / Negara (geografis), tingkat ekonomi dan jenis kelamin (demografis), serta karakter personal (psikografis).

B. Konsep Kegiatan Waktu Luang (*Leisure activity*)

Tingginya tingkat jam kerja dan rutinitas menyebabkan para pekerja kreatif tersebut membutuhkan waktu luang untuk menghilangkan kepenatan. Sehingga, mereka menginginkan suatu kota yang memberikan kemudahan rekreasi, shopping, dan waktu hiburan, serta toleransi untuk perilaku-perilaku mereka (Florida, 2005).

Bull dalam Sundblo dan Darmer (2008) menyatakan bahwa waktu senggang (*leisure*) didefinisikan sebagai kegiatan yang dilakukan pada waktu bebas (bebas memilih aktivitas apapun). Waktu luang yang didefinisikan tersebut merupakan hasil pengalaman-pengalaman yang muncul dari interaksi antara pelaku waktu senggang dan lingkungannya (Lee dalam Sundblo dan Darmer, 2008).

Sullivan (1991) menyatakan bahwa rekreasi adalah kebutuhan dasar manusia, tetapi untuk dapat memperolehnya diperlukan sejumlah uang dan juga waktu-waktu bebas. Cara seseorang memilih untuk menggunakan waktu-waktu bebasnya, uang dan untuk apa hasilnya itu, merupakan suatu keputusan yang kompleks yang berkaitan dengan kebutuhan masing-masing individu. Apa yang dirasakan oleh satu individu dapat juga dirasakan oleh individu lainnya. Orang-orang mencari tempat pelarian dan relaksasi, tidak sama dengan yang mencari suatu kegiatan tertentu seperti keinginan bersosialisasi. Dan rasa ingin memiliki. Orang memilih untuk melakukan suatu aktivitas rekreasi dengan alasan yang berbeda-beda. Alasan dari motivasi tersebut dapat dibagi dalam dua kategori, yaitu : kebutuhan (*needs*) dan ketertarikan (*interest*). Setiap individu pasti memiliki ketertarikan terhadap kegiatan waktu luang yang berbeda seperti yang diwujudkan berbagai macam kegiatan rekreasi.

Menurut Bull dalam Sundblo (2008), waktu luang perkotaan sekarang ini dianggap sebagai media utama untuk regenerasi ekonomi lokal. Perkotaan menawarkan pengalaman-pengalaman waktu luang yang memiliki potensi untuk menarik penghuni baru (pendatang), atau yang kemudian disebut sebagai kelas

kreatif yang mencari tempat tinggal, dimana banyak terdapat pengalaman waktu luangnya (Florida, 2005). Waktu luang perkotaan sangat berpotensi dalam meningkatkan pendapatan, mengurangi pengangguran, menambah kesempatan usaha, merevitalisasi area perkotaan, dll (Schofield dalam Sundblo, 2008) dan secara tidak langsung meningkatkan citra kota dan akan berpengaruh pada segi investasi (Law dalam Sunblo, 2008).

Law juga menyatakan jika daya saing kota saat ini tidak hanya bergantung pada fasilitas dan infrastruktur, tetapi lebih luas lagi, yaitu penawaran pada kegiatan atau pengalaman waktu luang. Sehingga, kota juga harus berinvestasi dalam produk waktu luang mereka atau akan mengalami penurunan atraksi perkotaan.

C. Konsep Gaya Hidup Perkotaan (*Urban Lifestyle*)

Pahl dalam Clark (1996), menyatakan bahwa gaya hidup (*lifestyle*) lebih merujuk pada suatu fungsi dari pilihan individu, dibandingkan dengan penentuan lokasi. Pilihan merupakan fungsi turunan dari latar belakang tiap individu yang didasari oleh posisinya dalam masyarakat. Karakteristik tersebut mempengaruhi aspirasi sosial dan lokasi. Dalam lingkup luas, kepadatan dan heterogenitas suatu perilaku individu menjadi sebuah hasil dari kelas sosial, etnis dan tingkatan dalam kehidupan.

Pilihan tersebut juga dipengaruhi oleh pencitraan dari lingkungan perkotaan. Kenyataannya, berbagai bentuk perilaku ruang perkotaan dikategorikan sebagai kebiasaan. Batasan antara perilaku dan kebiasaan tidak terlalu tampak. Kebiasaan adalah suatu hasil dari proses pengambilan keputusan, dan kebiasaan ini bukan suatu pengambilan keputusan yang dilakukan dengan cepat. Kecenderungannya adalah bahwa sikap memilih ini terdapat unsur kemauan atau keinginan sendiri (La Gory dan Pipkin, 1981).

Menurut Carmona (2003), hubungan antara budaya dan lingkungan merupakan proses dua arah. Dari waktu ke waktu, pilihan seseorang menciptakan budaya lokal yang berbeda, membentuk dan memperkokoh lingkungannya, kemudian menjadi simbol di dalamnya. Berdasarkan pengalaman, pilihan-pilihan itu termotivasi oleh pergeseran kriteria berkaitan dengan tujuan, nilai (individu dan sosial) dan ketertarikan. Pilihan itu dibentuk oleh , misal, kemampuan dan kemampuan membayar; hambatan dan peluang yang ditawarkan oleh iklim lokal; ketersediaan dan biaya teknologi dan sumberdaya.

Fu Tuan (1974) menyatakan bahwa gaya hidup orang merupakan hasil dari ekonomi, sosial dan aktivitas mereka. Hal tersebut memunculkan suatu pola keruangan, bentuk arsitektural dan *material setting* yang saling melengkapi, kemudian akan mempengaruhi pola aktivitas.

Gaya hidup adalah bentuk penampilan (representasi) luar yang menandai identitas (individual) tertentu dalam konteks hidup sosial budaya publik (Susanto, 2005). Gaya hidup sebagai identitas seseorang mengindikasikan bahwa setiap orang memiliki kebebasannya sendiri untuk memilih perilaku yang menjadi gaya hidupnya. Perilaku ini muncul karena adanya hubungan antar individu. Seperti yang dinyatakan oleh Clark (1985), bahwa sekelompok individu yang hidup bersama dalam suatu bagian kota dengan perbedaan latar belakang akan membentuk suatu perilaku sosial dan kebiasaan baru, hal itu menjadi pangkal munculnya *urban lifestyle*.

Zukin (1988) menyatakan bahwa arti dari gaya hidup perkotaan adalah pencarian modal kebudayaan (*cultural capital*) yang menumbuhkan tingkat konsumsi ruang-ruang baru, seperti restoran dan *coffe bar*. Selain itu juga turut tumbuh kompleks ritel, umbul periklanan, pembangunan real estate dan hiburan. Pada akhirnya, perhatian terhadap gaya hidup perkotaan mendorong pemerintah kota memunculkan strategi yang menitikberatkan pada konsumsi ruang public, meskipun hal ini sudah dilakukan dengan peningkatan peran pihak swasta (*private*) dalam mengontrol ruang publik.

Berdasarkan teori-teori tersebut maka dapat disimpulkan gaya hidup perkotaan (*Urban Life style*) adalah kebiasaan yang dipilih seseorang dan merupakan hasil dari ekonomi, sosial dan aktivitas mereka yang menumbuhkan tingkat konsumsi ruang-ruang baru, seperti restoran dan coffe bar. Selain itu juga turut tumbuh kompleks ritel, umbul periklanan, pembangunan real estate dan hiburan. Hal tersebut memunculkan suatu pola keruangan dan bentuk arsitektural yang dapat menciptakan bentuk serta memperkokoh lingkungannya.

D. Teori Perancangan Kota

Setiap teori perlu digabungkan satu dengan yang lain supaya dapat diperoleh suatu analisis kota dan arsitektur yang bermakna sebagai landasan perancangan kota secara arsitektural. Roger Trancik sebagai tokoh perancangan kota mengemukakan bahwa ketiga pendekatan kelompok teori berikut ini merupakan landasan penelitian perancangan perkotaan. Ketiga pendekatan tersebut sama-sama memiliki suatu potensi sebagai strategi perancangan kota yang menekankan produk perkotaan secara terpadu.

1. Teori *Figure/Ground*

Teori ini dapat dipahami melalui pola perkotaan dengan hubungan antara bentuk yang dibangun (*building mass*) dan ruang terbuka (*open space*). Analisis *figure/ground* adalah alat yang baik untuk :

- a) Mengidentifikasi sebuah tekstur dan pola-pola tata ruang perkotaan (*urban fabric*).
- b) Mengidentifikasi masalah keteraturan massa/ruang perkotaan.

Kelemahan analisis *figure/ground* muncul dari segi :

- a) Perhatiannya hanya mengarah pada gagasan-gagasan ruang perkotaan yang dua dimensi saja.
- b) Perhatiannya sering dianggap selalu statis.

a. Pola sebuah tempat

Kemampuan untuk menentukan pola-pola dapat membantu menangani masalah mengenai ketepatan (*constancy*) dan perubahan (*change*) dalam perancangan kota serta membantu menentukan pedoman-pedoman dasar untuk menentukan sebuah perancangan lingkungan kota yang konkret sesuai tekstur konteksnya.

1. Fungsi pengaturan

Untuk memahami lingkungan binaan, seseorang harus pula memahami bagaimana pikiran manusia bekerja, karena pikiran manusia menentukan suatu tatanan dunia.

2. Sistem pengaturan

Suatu lingkungan binaan tidak dapat dirasakan tanpa adanya suatu bagan kognitif yang mendasarinya. Beberapa pola pengarah (pola lama dan atau pola baru) harus ada, sehingga suatu bentuk dapat dimunculkan. Bentuk-bentuk tersebut selalu menggambarkan suatu kesesuaian antara organisasi ruang fisik dan organisasi ruang sosial. Pemakaian analisis *figure/ground* sangat berguna dalam pembahasan pola-pola tekstural itu.

Figure adalah istilah untuk massa yang dibangun (biasanya di dalam gambar-gambar ditunjukkan dengan warna hitam) dan Ground adalah istilah untuk semua ruang diluar massa itu (biasanya ditunjukkan dengan warna putih). Gambar seperti itu menunjukkan keadaan tekstur kota atau kawasan kota tersebut. Kadang-kadang sebuah *figure/ground* juga digambarkan dengan warna sebaliknya supaya dapat mengekspresikan efek tertentu.

Pola tekstur sebuah tempat sangat penting 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 mengungkapkan perbedaan rupa kehidupan dan kegiatan masyarakat perkotaan secara

arsitektural. Artinya, dengan menganalisis pola-pola tekstur perkotaan dan menemukan perbedaan data pada pola tersebut, akan didapatkan 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 kota pola-pola kawasan secara tekstural yang mengekspresikan rupa kehidupan dan kegiatan perkotaan secara arsitektural dapat diklasifikasikan dalam tiga kelompok sebagai berikut :

- 1) Susunan kawasan bersifat homogen yang jelas, dimana hanya ada satu pola penataan.
- 2) Susunan kawasan yang bersifat heterogen, dimana dua atau lebih pola berbenturan.
- 3) Susunan kawasan yang bersifat menyebar dengan kecenderungan kacau.

b. Dua pandangan pokok terhadap pola kota

Di sebuah wilayah yang besar seperti kota, muncul aktivitas-aktivitas sangat luas dan berbeda. Semua aktivitas itu secara umum menggambarkan pilihan yang dibuat berdasarkan seluruh kemungkinan alternatif yang ada. Pilihan yang dibuat cenderung menjadi sah menurut budaya orang-orang yang bersangkutan. Dengan demikian, kawasan perkotaan tidak hanya mengesankan suatu tatanan sebagai bagian dari daerah yang lebih luas, tetapi permukiman itu sendiri terorganisasikan menurut prioritas-prioritas tertentu.

1) Organisasi lingkungan

Dengan kata lain, dapat diungkapkan suatu prinsip dasar tentang bagaimana lingkungan kota diorganisasikan.

“Susunan kota adalah pengorganisasian makna tertentu yang dikomunikasikan di dalam ruang melalui bentuk-bentuk tertentu”.

Kenyataan ini menunjukkan bahwa perancangan kota selalu berhadapan dengan organisasi ruang yang bersifat fisik dan sosial. Amos Rapoport mengamati bahwa lingkungan dapat dilihat sebagai hubungan elemen-elemen dengan manusia ;

“Hubungan ini hubungan yang teratur, yaitu memiliki suatu pola dan struktur di dalam ruang. Ruang dapat dipikirkan dalam berbagai cara. Hal ini dapat dilukiskan secara ringkas dengan mengingat bahwa perancang dan masyarakat telah berulang kali memberikan berbagai makna yang berbeda pada suatu konsep ruang. Ruang binaan pada kebudayaan-kebudayaan tradisional lebih merupakan ruang keramat daripada ruang geometris pada kebudayaan teknologis”
(Rapoport, Amos. *Op.Cit.* hlm. 26).

Tipe-tipe hubungan semacam ini terutama menyangkut ruang (hubungan spasial), karena pada dasarnya benda-benda dan orang-orang berhubungan melalui berbagai tingkatan penghubung dan pemisahan ruang. Dalam zaman globalisasi ini, ada kesulitan membuat klasifikasi secara murni mengenai budaya asli (yang sering disebut budaya tradisional) dan budaya asing (yang sering disebut modern). Oleh sebab itu pada masa kini prinsip ‘pengorganisasian makna’ akan lebih berarti jika digolongkan dengan perbedaan dua sudut pandang pokok lainnya, yaitu perbedaan perhatian konfigurasi antara *figure* dan *ground* saja, karena perbedaan dua pandangan pokok tersebut dapat diamati pada budaya asli maupun budaya asing. Dengan cara tersebut, suatu keseimbangan dapat dicapai dengan

menyesuaikan dua perbedaan sudut pandang konfigurasi berikut : *figure* yang figuratif dan *ground* yang figuratif.

2) *Figure* yang figuratif

Pandangan pertama memperhatikan konfigurasi *figure* atau dengan kata lain, konfigurasi massa atau blok yang dilihat secara figuratif. Artinya, perhatian diberikan pada *figure* massanya. Kebanyakan orang, baik perancang maupun masyarakat, tertarik pada pandangan tersebut yang dapat ditemukan di dalam budaya tradisional maupun budaya modern. Banyak lokasi keramat dibangun dengan perhatian utama pada konfigurasi *figure* yang bersifat massif dan figurative. Akan tetapi, menarik sekali bahwa kenyataan itu juga berlaku pada gaya arsitektur modern. Misalnya, Le Corbusier dan kawan-kawannya dalam kebanyakan karya rancangannya mengutamakan konfigurasi *figure* massa, khususnya di dalam lingkungan perkotaan. Pada masa ini kebanyakan kawasan perkotaan seperti real estate atau daerah perdagangan juga mengekspresikan cara pandang tersebut.

3) *Ground* yang figuratif

Pandangan yang kedua mengutamakan konfigurasi *ground* (konfigurasi ruang atau *void*). Artinya, konfigurasi ruang atau *void* dilihat sebagai suatu bentuk tersendiri. Dan sekali lagi, pandangan ini pun dapat di temukan didalam budaya tradisional maupun budaya teknologi. Lebih tepat jika konfigurasi ruang itu dianggap sebagai akibat kepadatan massa bangunan yang meninggalkan beberapa daerah publik sebagai *ground*. Ruang publik itu secara organis sering berkualitas sebagai bentuk yang mampu meningkatkan identitas kawasannya.

Secara teknis pandangan konfigurasi yang bersifat spasial telah lama diperkenalkan dan pada saat ini secara umum sering dipakai di dalam perancangan perkotaan sejak gerakan postmodernisme. Hal itu muncul karena sebuah kawasan kota atau sebuah gedung sebagai sebuah nukleus

(inti) kota sering menghadapi ketidakteraturan ekstern dalam lingkungannya. Pada akhirnya, hal itu menyebabkan pola tekstur *figure/ground* berkualitas rendah, sehingga kualitas sebuah gedung baru sebagai nukleus di kota tersebut menjadi kurang stabil pula. Akan tetapi, masalahnya tidak harus selalu sampai demikian. Karena adanya ketidakteraturan ekstern bukan berarti bahwa tidak ada kemungkinan untuk mengatasi masalah tersebut.

4) Teksture *figure/ground* perkotaan secara fungsional

Dengan cara analisis berikut ini, suatu tekstur *figure/ground* perkotaan dapat juga dibahas dari segi fungsi massa dan ruang serta bagaimana hubungannya secara fungsional.

Sejak beberapa abad yang lalu, secara analitis hal itu telah diperhatikan. Pada tahun 1748 Glambattista Noil, seorang arsitek dari Italia menemukan suatu cara analisis arsitektur dengan menunjukkan secara analitis semua massa dan ruang perkotaan yang bersifat publik dan semipublik kedalam suatu gambaran *figure/ground* secara khusus. Noil mendokumentasikan kota Roma dengan cara tersebut, gambar itu menjadi terkenal sampai saat ini sebagai sebuah analisis terhadap *figure/ground* kota secara fungsional. Cara analisisnya sejak waktu itu disebut Noil-Plan, dimana semua massa yang bersifat publik atau semipublik tidak lagi diekspresikan sebagai massa (dengan warna hitam), melainkan digolongkan bersama tekstur ruang (dengan warna putih). Namun supaya dapat dibedakan antara ruang “diluar” dan ruang “didalam”, maka ruang yang bersifat ruang semipublic di dalam gedung digambar dengan struktur pokok bangunan. Saat ini sistem tersebut sering dipakai untuk menganalisis secara efektif sebuah tekstur kawasan kota secara fungsional.

c. *Void* dan *solid* sebagai unit perkotaan

Tidaklah cukup jika hanya memperhatikan elemen *solid* dan *void* saja, karena elemen-elemen di dalam tekstur perkotaan jarang berdiri sendiri,

melainkan dikumpulkan dalam satu kelompok. Oleh karena itu, sering dipakai istilah ‘unit perkotaan’ yang dapat didefinisikan sebagai berikut :

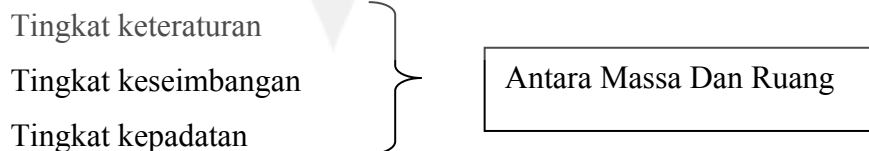
- Sebuah ‘unit’ adalah jumlah beberapa massa beserta ruang tertentu yang mempunyai identitas sebagai satu kelompok.

Di dalam kota keberadaan unit adalah penting, karena unit-unit berfungsi sebagai kelompok bangunan bersama ruang terbuka yang menegaskan kesatuan massa di kota secara tekstural. Melalui kebersamaan tersebut, penataan kawasan akan tercapai lebih baik kalau massa dan ruang dihubungkan dan disatukan sebagai suatu kelompok.

- Pola dan dimensi unit-unit perkotaan

Oleh sebab itu, elemen-elemen *solid/void* tidak boleh dilihat terpisah satu dengan yang lainnya, karena secara bersama-sama membentuk unit-unit perkotaan yang sering menunjukkan sebuah tekstur perkotaan di dalam dimensi yang lebih besar. Dibedakan enam pola kawasan kota secara tekstural, yaitu grid, angular, kurvilinear, radial, konsentris, aksial serta organis.

Artinya, setiap kawasan dapat dimengerti bagiannya melalui salah satu cara tekstur tersebut. Namun, batas antara tekstur dan unit-unit perkotaan tidak selalu jelas di dalam realitas karena kawasan kota jarang bersifat homogen, melainkan memiliki keadaan yang heterogen bahkan sering bersifat menyebar sehingga agak sulit dianalisis. Untuk mengatasi masalah itu, dalam analisis perlu diperhatikan tiga variabel tekstur, yakni tingkat kepadatan antara massa dan ruang, supaya pengelompokan dapat tercapai.



3. Teori *Linkage*

Teori ini dapat dipahami dari segi dinamika rupa perkotaan yang dianggap sebagai generator kota itu. Analisis *Linkage* adalah alat yang baik untuk :

- Memperhatikan dan menegaskan hubungan-hubungan dan gerakan-gerakan sebuah tata ruang perkotaan (*urban fabric*).

Kelemahan analisis *Linkage* muncul dari segi lain :

- Kurangnya perhatian dalam mendefinisikan ruang perkotaan (*urban fabric*) secara spasial dan kontekstual.
 - a. Hubungan sebuah tempat dengan yang lain

Pada teori ini perhatian lebih banyak diberikan pada pola kawasan perkotaan, serta bagaimanakah keteraturan massa dan ruangnya secara tekstural (tata ruang perkotaan). Selain itu teori ini juga membahas hubungan sebuah tempat dengan yang lain dari berbagai aspek sebagai suatu generator perkotaan. Teori ini disebut dengan istilah *Linkage* (penghubung), yang memperhatikan dan menegaskan hubungan-hubungan dan gerakan-gerakan (dinamika) sebuah tata ruang perkotaan (*urban fabric*). Sebuah *linkage* perkotaan dapat diamati dengan cara dan pendekatan sebagai berikut : *linkage* yang visual, *linkage* yang struktural, dan *linkage* bentuk yang kolektif.

Kota adalah sesuatu yang kompleks dan rumit, maka perkembangan kota sering mempunyai kecenderungan membuat orang merasa tersesat dalam gerakan di daerah kota yang belum dikenal. Hal itu sering terjadi di daerah yang tidak mempunyai *linkage*. Setiap kota memiliki banyak fragmen kota, yaitu kawasan-kawasan kota yang berfungsi sebagai beberapa bagian tersendiri dalam kota.

Walaupun identitas serta bentuk massa dan ruang fragmen-fragmen itu bisa tampak sangat jelas, orang masih sering bingung saat bergerak di dalam satu daerah yang belum cukup di kenal. Hal ini

menunjukkan bahwa jumlah kuantitas dan kualitas masing-masing bagian (fragmen) dikota tersebut belum memenuhi kemampuan untuk menjelaskan sebagai bagian dalam keseluruhan kota. Oleh karena itu perlu diperhatikan elemen-elemen penghubung, yaitu elemen-elemen *linkage* dari satu kawasan ke kawasan lain yang membantu orang untuk mengerti fragmen-fragmen kota sebagai bagian dari suatu keseluruhan yang lebih besar.

b. *Linkage* struktural

Didalam realitasnya, kota tidak hanya mementingkan masalah yang bersifat visual saja, tetapi juga hubungan strukturalnya, yang jarang sekali diperhatikan dengan baik dalam perancangan perkotaan. Collin Rowe sebagai tokoh perancang kota secara struktural melihat masalah tersebut sebagai suatu krisis objek-objek perkotaan dengan kondisi struktur yang sangat disayangkan. (Rowe, Collin; Koetter, Fred. *Collage City*, Cambridge. 1979. Hlm. 100). Collin Rowe menggambarkan bahwa kawasan-kawasan yang tidak terhubung secara struktural atau terhubung tapi secara kurang baik, akan menimbulkan suatu kualitas kota yang diragukan.

1) *Linkage* struktural dengan sistem kolase

Lalu bagaimana perancang kota dapat mengatasi secara arsitektural masalah perbedaan kawasan-kawasan yang nyata ini? Collin Rowe memakai sebuah sistem perencanaan yang mampu mengatasi masalah tersebut dengan menyatukan kawasan-kawasan kota melalui bentuk jaringan struktural yang lebih dikenal sebagai sistem kolase. Istilah kolase (dari bahasa Inggris: *collage*) biasanya dipakai di bidang seni lukis yang bersifat tekstural saja, dimana sebuah gambar ditempel dengan beberapa bahan tekstur (yang sering berbeda-beda) menjadi satu kesatuan di dalam tatanannya. Pada tingkat kota, Rowe

mengamati bahwa sistem kolase ini juga dapat dipakai secara efektif sebagai berikut :

“Dalam *linkage* yang struktural dua atau lebih bentuk struktur kota digabungkan menjadi satu kesatuan dalam tatanannya”.

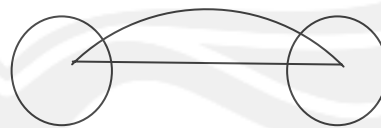
Sama seperti *linkage* yang visual, dalam *linkage* yang struktural pada dasarnya dapat diamati dua perbedaan pokok sebagai berikut:

- 1) Menggabungkan dua daerah secara netral
- 2) Menghubungkan dua daerah dengan mengutamakan satu daerah

Pemakaian kedua cara tersebut juga tergantung pada fungsi kawasan di dalam konteks masing-masing. Tidak setiap kawasan memiliki arti struktural yang sama di dalam kota, sehingga cara hubungannya secara hierarkis juga dapat berbeda (menyamakan dua kawasan atau mengutamakan salah satunya).

Hal tersebut dapat digambarkan sebagai berikut :

Penggabungan



Penerusan



Bagan I. Dua macam hubungan structural secara diagramatis

(Sumber: Markus Zahnd, Perancangan Kota Secara Terpadu, 2006. Hlm.117)

2) Fungsi *linkage* struktural di dalam kota

Dalam *linkage* struktural yang baik, pola ruang perkotaan dan bangunannya sering berfungsi sebagai sebuah katalisator dan koordinator di dalam lingkungannya, karena setiap kolase (penghubung fragmen-fragmen) perlu diberikan stabilitas tertentu dan koordinasi tertentu dalam strukturnya. Tanpa ada daerah-daerah yang polanya tidak dikoordinasikan serta distabilisasikan tata lingkungannya, maka cenderung akan muncul pola kota yang kesannya agak kacau. Hal ini dapat diatasi dengan memprioritaskan sebuah daerah yang menjelaskan lingkungannya dengan suatu struktur, bentuk, wujud, atau fungsi yang memberikan susunan tertentu di dalam prioritas penataan kawasan.

3) Elemen-elemen *linkage* struktural

Ada tiga elemen *linkage* struktural yang mencapai hubungan secara arsitektural, yaitu: tambahan, sambungan serta tembusan. Setiap elemen tersebut memiliki ciri khas dan tujuan tertentu di dalam sistem hubungan dengan berbagai kawasan perkotaan.

Secara struktural elemen tambahan melanjutkan pola pembangunan yang sudah ada sebelumnya. Bentuk-bentuk massa dan ruang yang ditambah dapat berbeda, namun pola kawasannya tetap dimengerti sebagai bagian atau tambahan pola yang sudah ada disekitarnya.

Berbeda halnya dengan elemen sambungan, karena elemen ini memperkenalkan pola baru pada lingkungan kawasannya. Dengan pola baru ini, diusahakan menyambung dua atau lebih banyak pola disekitarnya. Supaya keseluruhannya dapat dimengerti sebagai satu kelompok yang baru memiliki kebersamaan melalui sambungan itu. Elemen tersebut sering diberi fungsi khusus di dalam lingkungan kota, karena rupanya agak istimewa.

Lain pula halnya dengan ciri khas elemen tembusan, karena elemen ketiga ini tidak memperkenalkan pola baru yang belum ada. Elemen

tembusan sedikit mirip dengan elemen tambahan, namun lebih rumit polanya karena didalam elemen tembusan terdapat dua atau lebih pola yang sudah ada di sekitarnya dan akan disatukan sebagai pola-pola yang sekaligus menembus di dalam satu kawasan. Dengan cara demikian, sebuah kawasan yang memakai elemen tembusan tidak akan memiliki keunikan dari dirinya sendiri, melainkan hanya 'campuran' dari lingkungannya.

c. *Linkage* sebagai bentuk kolektif

Kelompok teori *linkage* memperhatikan susunan dan hubungan bagian-bagian kota satu dengan yang lainnya. Roger Trancik membandingkan dinamika itu seperti suatu komposisi musik dengan suatu sistem datum. Dan Francis Ching memakai istilah yang sama dengan definisi berikut ini:

Suatu datum diartikan sebagai suatu garis, bidang atau ruang acuan untuk menghubungkan unsur-unsur lain di dalam suatu komposisi. Datum mengorganisir suatu pola acak unsure-unsur melalui keteraturan kontinuitas dan kehadirannya yang konstan. Sebagai contoh, garis-garis lagu berfungsi sebagai suatu datum yang memberi dasar visual untuk membaca not dan irama nada-nada yang ada secara relative (Ching, Francis D.K. Arsitektur, bentuk, ruang dan susunannya. Jakarta. 1991. Hlm. 358).

Garis-garis lagu adalah suatu datum konstan yang menyiapkan suatu bingkai ciptaan pada seorang komponis. Itu sama halnya dengan lingkungan perkotaan, karena suatu datum (kesamaan) yang bersifat spasial akan berfungsi sebagai landasan tertentu. Contoh datum yang bersifat spasial adalah sebuah garis lahan-lahan, suatu aliran gerakan yang diarahkan, sebuah sumbu yang bersifat organisasional atau sebuah sisi kelompok bangunan. Sebetulnya bentuk dan pola datum perkotaan sudah banyak sekali. Ching mengamati dengan baik, bahwa sebagai pengatur yang efektif, sebuah garis datum harus memiliki kontinuitas visual untuk menembus atau melintasi

semua unsur yang diorganisir sebagai figure yang dapat merangkum atau mengumpulkan semua unsur-unsur yang terorganisir di dalam lingkungannya. Jika demikian, garis datum yang spasial itu menunjukkan suatu sistem penghubung yang perlu dipertimbangkan seandainya ada suatu tambahan atau perubahan massa atau ruang di dalam lingkungannya.

Walaupun demikian, di dalam realitas kota dan perancangannya, faktor penting itu jarang diperhatikan dengan baik. Sering dilupakan bahwa sebuah kota memiliki arti lebih luas daripada jumlah gedung dan prasarannya saja. sebuah kota hanya akan berarti sebagai jumlah unit-unit. Kenyataan tersebut telah dibahas dengan memperhatikan unit-unit secara visual dan struktural. Meskipun demikian, masih perlu ditambah satu cara lagi yang memperhatikan secara langsung keadaan rupa bentuk yang bersifat kolektif di dalam kawasan kota.

Implikasi keadaan tersebut sering kurang disadari. Masalah itu muncul karena secara nyata di kota juga ada kawasan yang berbentuk kolektif, tetapi bentuk tersebut sering kurang jelas dalam batasan maupun ciri khasnya. Kenyataan ini menunjukkan perlu adanya perhatian secara khusus terhadap analisis mengenai keberadaan bentuk-bentuk kolektif di dalam kota, karena dengan hal tersebut akan dicapai landasan perancangan untuk memperkuat kualitas kawasan melalui pengelompokkan berbagai objek sebagai bagian dari satu bentuk kolektif. Perhatian perlu diberikan secara khusus pada ciri khas, organisasi dan hubungan bentuknya yang bersifat kolektif, baik disuatu daerah maupun dengan daerah yang lain, karena sebuah kota memiliki banyak wilayah yang mempunyai arti terhadap hubungan dari dalam maupun luar, yaitu dari diri sendiri maupun dari lingkungannya. oleh sebab itu, kawasan-kawasan perkotaan yang mempunyai sifat bentuk kolektif merupakan karakteristik perkotaan yang penting. Fumihiko Maki menganggap kriteria *linkage* tersebut sebagai karakteristik yang sangat penting di dalam lingkungan perkotaan :

“Penghubung (*linkage*) adalah hakikat utama di dalam kota. Penghubung adalah tindakan yang menyatukan semua lapisan aktivitas serta hasilnya yang memiliki rupa secara fisik di dalam kota....

Perancangan kota memperhatikan pertanyaan yang membuat hubungan secara luas antara objek yang dipisahkan. Sebagai akibatnya, penghubung memperhatikan upaya memperjelas sebuah keberadaan yang luas sekali dengan mengartikulasikan bagiannya” (Trancik, Roger. Op. Cit. hlm. 106).

4) Perbedaan dan hubungan terhadap lingkungan

Supaya sebuah bentuk kolektif dapat dilihat, maka syarat yang diperlukan adalah bagaimana fungsi arsitektural dari bentuk kolektif tersebut. Ada dua syarat, yaitu: bentuk kolektif yang berbeda dengan lingkungannya dan bentuk kolektif yang berhubungan dengan lingkungannya.

a. Bentuk kolektif yang berbeda dengan lingkungannya

Sebuah bentuk kolektif tidak dapat dilihat tanpa sedikitnya wujud perbedaan terlihat pada lingkungannya. Hal itu berarti bahwa batasan visual atau structural diperlukan agar bentuk kolektif jelas dalam keseluruhannya. Batasan visual atau structural itu bisa elemen alamiah atau buatan.

b. Bentuk kolektif yang berhubungan dengan lingkungannya

Sebuah bentuk kolektif tidak dapat dilihat tanpa sedikitnya wujud hubungan tampak pada lingkungannya. Hal itu berarti bahwa suatu hubungan visual atau structural diperlukan supaya bentuk kolektif jelas dalam keseluruhannya. Hubungan visual atau structural itu boleh menjadi elemen alamiah atau buatan.

5) Elemen-elemen sistem bentuk kolektif

Fumihiko Maki melihat tiga tipe bentuk kolektif, yaitu compositional form, megaform, serta groupform (Maki, Fumihiko. *Investigations in Collective Form*. St. Louis. 1964. Hlm. 29).

Sebuah compositionalform atau ‘bentuk komposisi’ merancang objek-objek seperti komposisi dua dimensi dan individual yang hubungan antara masing-masing agak abstrak. Dalam tipe ini linkage agak sedikit diasumsikan dan tidak langsung kelihatan. Tipe ini sering dipakai dalam desain fungsionalisme atau gerakan modernism klasik pada tahun 1930-an sampai sekarang. Namun demikian, penghubung tersebut sering kurang memperhatikan fungsi ruang terbuka di dalam segala aktivitas para pelakunya. Oleh sebab itu, ruang terbuka di dalam pembentukan tersebut sering berkualitas rendah, karena tidak terwujud dengan jelas serta tidak dapat dipakai dengan baik secara fungsional.

Sebuah megaform atau ‘bentuk mega’ menghubungkan struktur-struktur seperti bingkai yang linear atau sebagai grid. Dalam tipe ini, linkage dicapai melalui hierarki-hierarki yang bersifat open ended (masih terbuka untuk berkembang). Secara alami megaform dapat dilihat di dalam skala yang bermacam-macam. Suatu contoh yang paling tampak dan umum adalah bentuk dan pola pohon. Banyak eksperimen desain tipe seperti ini dibuat pada tahun 1960-an yang memberikan perhatian secara khusus pada kota yang bersifat megastruktural. Pada masa kini perhatian pada elemen megaform berkurang, namun cara perancangannya masih sering dipakai dalam proyek-proyek besar, khususnya kalau melibatkan banyak prasarana dan sirkulasi di dalam kawasan yang bersifat makro (misalnya lapangan terbang, stasiun, kampus, industri, daerah metropolitan dan sebagainya). Nama elemen tersebut sudah menjelaskan bahwa sebuah megaform kurang tepat dalam

skala mikro saja (yaitu gedung) karena sifat elemen tersebut cenderung makro.

Sebuah groupform muncul dari penambahan akumulasi bentuk dan struktur yang biasanya berdiri di samping ruag terbuka publik. Dalam tipe ini linkage dikembangkan secara organis. Kota kuno dan desa tradisional cenderung mengikuti tipe ini. Tetapi pada saat ini elemen groupform juga sering dipakai dalam perancangan kawasan baru dengan dibuat suatu akumulasi bangunan sebagai satu kelompok. Kompleks tersebut akan mengekspresikan suatu persamaan bangunan di dalam kawasannya, yang terwujud melalui pola struktur bangunannya yang saling terikat.

3. Teori Place

Teori ini dipahami dari segi seberapa besar kepentingan tempat-tempat perkotaan yang terbuka terhadap sejarah, budaya, dan sosialisasinya. Analisis *place* adalah alat yang baik untuk :

- 1) Memberi pengertian mengenai ruang kota melalui tanda kehidupan perkotaannya.
- 2) Memberi pengertian mengenai ruang kota secara kontekstual.

Kelemahan analisis *place* muncul dari segi :

- Perhatiannya yang hanya difokuskan pada suatu tempat perkotaan saja.

 - a. Makna sebuah tempat

Manusia memerlukan suatu sistem *places* (tempat-tempat tertentu) yang berarti dan agak stabil untuk mengembangkan kehidupan dan budayanya. Kebutuhan itu timbul karena adanya kesadaran orang terhadap suatu tempat yang lebih luas daripada hanya sekadar masalah fisik saja.

Place adalah sebuah *space* yang memiliki suatu ciri khas tersendiri (Norbert-Schulz, Christian. *Genius Loci*. New York. 1979. Hlm. 5). Lebih lanjut secara arsitektural Roger Trancik menjelaskan secara spesifik tentang *place*, yaitu sebuah *space* akan ada kalau dibatasi sebagai sebuah *void*, dan sebuah *space* menjadi sebuah *place* kalau mempunyai arti dari lingkungan yang berasal dari budaya daerahnya. Artinya, sebuah *place* dibentuk sebagai sebuah *space* jika memiliki ciri khas dan suasana tertentu yang berarti bagi lingkungannya. Suasana itu tampak dari benda yang konkret (bahan, rupa, tekstur, warna) maupun benda yang abstrak, yaitu asosiasi kultural dan regional yang dilakukan oleh manusia ditempatnya. Aldo Van Eyck mengatakan :

“Whatever space and time mean, place occasion mean more (Luchsinger, Arnulf. Structuralism in Architecture and Urban Planning. Stuttgart. 1981. Hlm. 27).”

Aldo Van Eyck mengembangkan konsep yang sudah umum, yaitu *space-time-conception* secara lebih mendalam dengan memperhatikan perilaku manusia di dalam konsep tersebut. Ia mengamati bahwa istilah abstrak ‘ruang’ (*space*) di dalam citra manusia akan lebih konkret jika dilihat sebagai suatu ‘kejadian’ (*occasion*). Ia mengamati bahwa selama setengah abad ini kebanyakan arsitek modern menegaskan suatu perbedaan antara diluar (*outside*) dan didalam (*inside*), yaitu antara interior dan eksterior bangunan. Namun menurut Aldo Van Eyck, tugas para arsitek sebetulnya adalah selalu menyiapkan bagi manusia sebuah keadaan yang bersifat ‘didalam’ (*inside*). Hal tersebut juga berlaku untuk ‘diluar’ (*outside*), yaitu diantara bangunan, karena selama orang hidup dia selalu berada di dalam ruang, baik didalam maupun diluar gedung. Arsitektur dan urbanisme mengandung usaha penciptaan sebuah interior untuk di dalam (*inside*) maupun diluar (*outside*). Ruang yang berada diluar bangunan lebih baik

diperhatikan sebagai sebuah bagian yang penting bagi manusia yang hidup didalamnya.

Dalam rumusan dan penjelasan ini, penting kiranya untuk menganalisis dan merancang kawasan perkotaan dari segi konteks, citra, dan artistiknya secara mendalam, karena jelaslah jenis dan rupa *places* yang memungkinkan *occasions* di dalamnya akan mempengaruhi masyarakat ditempatnya. Itulah bahan yang sebetulnya perlu diperhatikan di dalam kelompok teori perkotaan ini.

b. Konteks kota

Sebuah bangunan tidak perlu meniru berbagai gaya lingkungannya supaya dapat disebut kontekstual dan mendukung kesatuan lingkungan. Di dalam pembangunan gedung-gedung baru, secara kontekstual perlu diterapkan prinsip-prinsip tertentu yang berasal dari lingkungannya. ada pengamatan yang menarik dalam hal tersebut :

1. Di dalam perancangan kontekstual yang benar perlu lebih banyak diperhatikan sejarah kawasan, kebutuhan masyarakat, tradisi ketukangan dan pemakaian bahan, serta realitas politik dan ekonomi masyarakatnya, daripada hanya sekadar analisis-analisis yang dangkal (Trancik, Roger. Op. Cit. hlm.114).
2. Perancangan tidaklah lebih dari proses pencarian apa yang diinginkan seseorang atau suatu objek; bentuk yang dibuat oleh mereka sendiri merupakan bentuk dari hasil proses pencarian itu sendiri. Tidak diperlukan suatu penemuan baru oleh perancang; yang dibutuhkan ialah mendengarkan baik-baik apa yang dibutuhkan seseorang (Herzberger, Herman. *The Building as an instrument for its occupants*. 1982).

Dengan kata lain, suatu perancangan yang kontekstual merupakan hasil dari suatu proses mengalihkan arti lingkungan ke dalam sebuah objek baru.

c. Citra kota

Teori mengenai citra *place* sering disebut sebagai *milestone*, suatu teori penting dalam perancangan kota, karena sejak tahun 1960-an teori ‘citra kota’ mengarahkan pandangan perancangan kota kearah yang memperhatikan pikiran terhadap kota dari orang yang hidup didalamnya. Teori-teori berikutnya sangat dipengaruhi oleh teori tokoh Kevin Lynch, seorang tokoh peneliti kota. Risetnya didasarkan pada citra mental jumlah penduduk dari kota tersebut. Dalam risetnya ia menemukan betapa pentingnya citra mental itu karena citra yang jelas akan memberikan banyak hal yang sangat penting bagi masyarakatnya, seperti kemampuan untuk berorientasi dengan mudah dan cepat disertai perasaan nyaman karena tidak merasa tersesat, identitas yang kuat terhadap suatu tempat, dan keselarasan hubungan dengan tempat-tempat yang lain.

1. Definisi dan prinsip citra perkotaan

Sebuah citra kota adalah gambaran mental dari sebuah kota sesuai dengan rata-rata pandangan masyarakatnya.

Kevin Lynch di dalam risetnya meminta para penduduk untuk menjelaskan kepadanya suatu gambaran mental terhadap kota mereka: apa yang diingat? Di mana letaknya di dalam kawasan? Bagaimana rupanya? Ke mana saya harus pergi dari tempat ini ke tempat yang lain? Lynch mengamati dengan baik bahwa rata-rata berbagai jawaban yang diberikan orang agak sama dan sering jauh berbeda dengan realitas di dalam kawasan. Misalnya, sketsa-sketsa yang dibuat orang dengan tim peneliti sering jauh berbeda dengan peta kota yang sebenarnya. Ia mengamati bahwa masalah itu terutama tidak disebabkan oleh ketidakbiasaan orang untuk menggambar sketsa, melainkan karena kesulitan mereka untuk mengingat keadaan tempatnya. Lynch mengamati bahwa di beberapa kota dan diberbagai kawasan masalah tersebut lebih sedikit dialami orang. Di dalam riset ini telah diteliti darimana perbedaan itu berasa dan mengapa

diberbagai kota orang memiliki gambaran mental yang lebih kuat terhadap kawasannya daripada di tempat lain. Berdasarkan analisis tersebut, Lynch menemukan tiga komponen yang sangat mempengaruhi gambaran mental orang terhadap suatu kawasan, yaitu:

- 1) Potensi ‘dibacakan’ > identitas
Artinya, orang dapat memahami gambaran perkotaan (identifikasi objek-objek, perbedaan antara objek, perihal yang dapat diketahui).
- 2) Potensi ‘disusun’ > struktur
Artinya, orang dapat melihat pola perkotaan (hubungan objek-objek, hubungan subjek-subjek, pola yang dapat dilihat).
- 3) Potensi ‘dibayangkan’ > makna
Artinya, orang dapat mengalami ruang perkotaan (arti objek-objek, arti subjek-subjek, rasa yang dapat dialami).

Kevin Lynch mengamati bahwa tiga potensi ini lebih mudah ditemukan di beberapa kota (misalnya: Boston, Amerika Serikat), sedangkan sulit di kota-kota lainnya (misalnya New Jersey, Amerika Serikat). Jika dibandingkan, perbedaan masing-masing peta kota tidak begitu besar, tetapi nyatanya kebanyakan orang akan memakai kriteria-kriteria lain untuk mengingat identitas, struktur, dan arti kawasan perkotaan daripada peta kota. Kriteria-kriteria umum yang dipakai oleh masyarakat adalah citra terhadap tempatnya.

2. Estetika kota

Kota dan artistiknya dalam arti *place* merupakan teori terakhir yang membahas kota sebagai sebuah produk pembuatan. Seni dalam aspek luas adalah sebuah gambaran dari suatu budaya tertentu. Seni rupa menimbulkan wujud budaya itu dalam segala aspek kehidupan masyarakatnya, dan kota adalah suatu aspek besar dalam kehidupan masyarakat itu. Pandangan orang terlalu sempit jika mereka memandang

fungsi kota (fungsi sebuah place) hanya dalam arti sosial saja. kekuatan dan kelemahan budaya-budaya tertentu di kota diwujudkan dengan bahan-bahan. Orang sering melupakan kenyataan ini. Dengan adanya perhatian seni secara mendasar, kepekaan dan pengertian terhadap sebuah place dapat ditingkatkan dan kualitas tempat tersebut bisa diperbaiki.

1) Seni perhubungan

Sebuah kota mempunyai arti lebih luas dibandingkan dengan jumlah penduduknya yang muncul dari dinamika kebersamaan sebuah system hubungan. Kenyataan tersebut terlihat dari alasan mengapa orang mempunyai kecenderungan untuk tinggal dalam masyarakat daripada menyendiri saja, baik di desa maupun di kota. Dari bidang psikologi persepsi, dikenal fenomena bahwa 'keseluruhan bagian-bagian memiliki ciri khas lain (lebih luas) daripada jumlah bagiannya saja. Artinya, masyarakat perkotaan mampu menimbulkan faktor dan dinamika yang jauh lebih besar dibandingkan jumlah penghuninya. Dengan demikian, di dalam kota dua hal berikut ini dapat dilihat:

- a. Kumpulkan orang-orang, dan bersama-sama mereka akan mewujudkan sebuah rasa keadaan yang sama, yang tidak akan timbul jika orang sendirian saja.
- b. Kumpulkan gedung-gedung, dan bersama-sama gedung-gedung ini akan mewujudkan sebuah rasa keadaan yang sama, yang tidak akan timbul jika sebuah gedung berdiri sendiri.

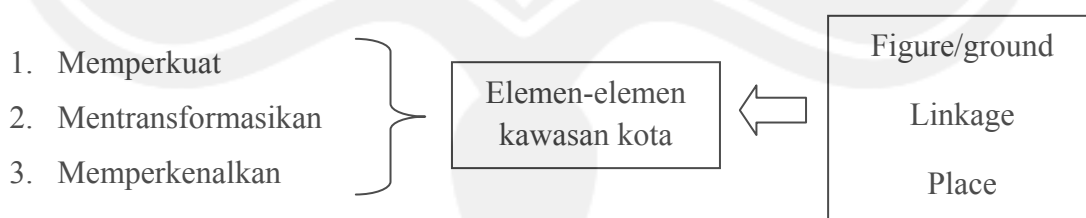
Apa yang penting dalam keadaan ini adalah suatu seni cara berhubungan secara arsitektural. Gordon Cullen merumuskan seni perhubungan tersebut demikian:

- Tujuannya adalah memakai semua elemen yang cocok untuk menciptakan sebuah lingkungan: bangunan, pohon, sungai, lalu lintas, papan iklan, dan lain-lain, dalam menyatukan elemen yang satu dengan yang lain dengan cara yang menyebabkan

sebuah peristiwa menarik (Cullen, Gordon. *Townscape*. New York. 1975. Hlm. 10)

Secara arsitektural, rumusaan diatas berarti bahwa sebuah gedung tidak akan dilihat sebagai sebuah hasil arsitektur saja, karena terletak di dalam sebuah konteks tertentu. Bersama gedung-gedung lain dan juga objek-objek lainnya, mereka bersama-sama menunjukkan adanya hubungan satu dengan yang lain. Hubungan antar gedung bisa baik atau sebaliknya, jelek. Akan tetapi, jelas ada hubungan. Seni berhubungan ini, misalnya dapat dilihat dalam banyak bentuk dan susunan desa-desa tradisional. Dari sisi itu, sebuah seni cara berhubungan yang baik adalah jika mampu mengekspresikan satu kelompok arsitektur tertentu yang memiliki arti yang lebih luas daripada sebuah arsitektur gedung tunggal saja. Dalam lingkungan kota, seni arsitektur dan seni cara berhubungan harus dikaitkan dan menjadi seni hubungan yang arsitektural. Ini memang sebuah sasaran dalam perancangan kota, yaitu menghubungkan faktor-faktor berikut ini: orientasi, posisi dan isinya.

Suatu strategi terhadap masalah struktur massa perkotaan dan struktur ruang perkotaan perlu diarahkan secara konkret pada tiga aspek :



Maksud dari strategi diatas adalah :

1. Dalam strategi ini elemen-elemen perkotaan yang sudah ada di dalam suatu kawasan perlu diperkuat supaya kawasan itu lebih jelas dalam realitasnya.

2. Dalam strategi ini elemen-elemen perkotaan yang masih berbenturan di dalam suatu kawasan perlu ditransformasikan supaya kawasan itu lebih mendukung realitasnya.
3. Dalam strategi ini elemen-elemen perkotaan yang belum ada di dalam suatu kawasan perlu diperkenalkan supaya kawasan lebih berarti dalam realitasnya.

