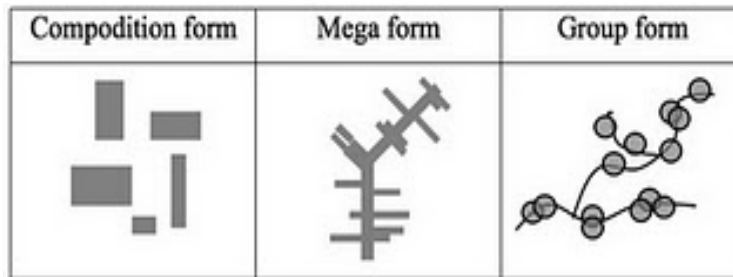


- *Compositional form* : bentuk ini tercipta dari bangunan yang berdiri sendiri secara 2 dimensi. Dalam tipe ini hubungan ruang jelas walaupun tidak secara langsung.
- *Mega form* : susunan-susunan yang dihubungkan ke sebuah kerangka berbentuk garis lurus dan hirarkis.
- *Group form* : bentuk ini berupa akumulasi tambahan struktur pada sepanjang ruang terbuka. Kota-kota tua dan bersejarah serta daerah pedesaan menerapkan pola ini.



Sumber : <http://arsadvent.wordpress.com/teori-roger-trancik>
Gambar II.13 Tiga Tipe *Linkage Urban Space* menurut Fumuhiko Maki

II.4.3 *place Theory*

Dalam teori ini, dipahami dari segi seberapa besar tempat-tempat perkotaan yang terbuka terhadap sejarah, budaya, dan sosialisasinya serta lebih kepada arti dan makna sebuah tempat. Analisa *place* adalah alat yang baik untuk :

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

Kelemahan analisa *place* muncul dari segi perhatiannya yang hanya difokuskan pada suatu tempat perkotaan saja. Trancik menjelaskan bahwa sebuah ruang (*space*) akan ada jika dibatasi dengan sebuah *void* dan sebuah *space* menjadi sebuah tempat (*place*) kalau mempunyai arti dari lingkungan yang berasal dari budaya daerahnya. Schulz (1979) menambahkan bahwa sebuah *place* adalah sebuah *space* yang memiliki suatu ciri khas tersendiri. Menurut Zahnd (1999) sebuah *place* dibentuk sebagai sebuah *space* jika memiliki

ciri khas dan suasana tertentu yang berarti bagi lingkungannya. Selanjutnya Zahnd menambahkan suasana itu tampak dari benda konkret (bahan, rupa, tekstur, warna) maupun benda yang abstrak, yaitu asosiasi kultural dan regional yang dilakukan oleh manusia di tempatnya.

Madanipuour (1996) memberikan penjelasan bahwa dalam memahami tempat (*place*) dan ruang (*space*) menyebut 2 aspek yang berkaitan :

- Kumpulan dari bangunan dan artefak (*A Collection of Building and Artifacts*).
- Tempat untuk berhubungan sosial (*A Site Social Relationship*)

Selanjutnya menurut Spreiregen (1965), *urban space* merupakan pusat kegiatan formal suatu kota, dibentuk oleh *facade* bangunan (sebagai *enclosure*) dan lantai kota. Jadi sudah sangat jelas bahwa sebuah jalan yang bermula sebagai *space* dapat menjadi *place* bila dilingkupi dengan adanya bangunan yang ada di sepanjang jalan, dan atau keberadaan *landscape* yang melingkupi jalan tersebut, sebuah *place* akan menjadi kuat keberadaannya jika didalamnya memiliki ciri khas dan suasana tertentu yang berarti bagi lingkungannya <http://arsadvent.wordpress.com/teori-roger-trancik>.

II.5 Citra Kota

Sifat dasar dan karakteristik bentuk kota telah menjadi perhatian bagi para pendidik, profesi dan peneliti untuk mengamatinya. Mereka pada umumnya mempunyai wacana dan persepsi yang berbeda-beda mengenai sifat dasar dan karakteristik bentuk kota. Ungkapan “bentuk kota” adalah terminologi yang sangat teknis yang digunakan oleh para akademisi dan para profesi dari berbagai cabang kajian ilmu perkotaan (*urban studies*). Mereka masing-masing mempunyai pendekatan yang beragam untuk mengetahui terminologi dan pengertian yang berbeda-beda. Antropologi, Geografi, dan Arsitektur adalah tiga disiplin ilmu yang tertarik di dalam mempelajari hasil fenomena pertumbuhan dan perkembangan suatu kota. Wacana dan kerangka konsep tiga ilmu ini dapat digunakan untuk menjelaskan bentuk struktur fisik dan perkembangan kota dari cabang ilmu lainnya, seperti perencanaan kota (*urban planing*) dan perancangan kota (*urban disain*). Kedua cabang ilmu ini mengartikan bentuk kota sebagai struktur bangunan dan ruang yang *tangible* atau nyata dan sebagai aspek-aspek kehidupan masyarakat yang *intangible* atau tidak nyata dari suatu kota Bambang Heryanto, roh dan citra kota (2011 ; 13)

Untuk memperlihatkan bentuk suatu kota yang merupakan hasil dari nilai kehidupan, John Brickerhoff Jackson (1984;12) menulis dalam bukunya, “*Founding Vernacular Landscape*”, bahwa bentuk kota “adalah citra dari kehidupan kemanusiaan kita yaitu kerja keras, harapan yang tinggi dan kebersamaan untuk saling berkasih sayang. “dalam pandangan ini, kota adalah suatu tempat tinggal manusia yang merupakan manifestasi dari hasil perencanaan dan perancangan, yang dipenuhi oleh berbagai unsur seperti bangunan, jalan, dan ruang terbuka. Dengan demikian, suatu kota adalah hasil dari nilai-nilai perilaku manusia dalam ruang kota yang membuat pola kontur *visual* dari lingkungan alam.

Walaupun suatu kota akan selalu mengalami perkembangan dari waktu ke waktu, perkembangan tersebut meliputi beberapa aspek antara lain: fisik, sosial budaya, ekonomi, politik dan teknologi. Perkembangan kota adalah suatu proses perubahan keadaan perkotaan dari suatu keadaan ke keadaan yang lain dalam waktu yang berbeda. Namun sifat dasar dan karakteristik bentuk kota memiliki ciri-ciri dan bentuk tersendiri masing-masing kota. Masing-masing kota di dunia ini memiliki peta, namun jika peta-peta tersebut dibandingkan, perbedaan masing-masing peta kota tidak begitu tampak terlihat karena kebanyakan orang akan memakai kriteria-kriteria lain untuk mengingat identitas, struktur, dan arti kawasan perkotaan daripada peta kota.

Dalam hasil studinya tentang perbedaan tiga kota : Boston, Los Angeles, dan New Jersey di Amerika Serikat; Kevin Lynch (1960) dalam Bambang Heryanto, 2011: 13 menyatakan bahwa suatu citra (*Image*) kota adalah hasil dari suatu kesan pengamatan masyarakat terhadap unsur-unsur yang nyata dan tidak nyata. Mendasari kesan-kesan masyarakat, Lynch membuat kategori bentuk kota dalam 5 unsur. Dalam mengartikan suatu kota, Lynch menyatakan kota adalah sesuatu yang dapat diamati – dimana letak jalur jalan, batas tepian, *distrik* atau kawasan, titik temu, dan tetengernya dapat dengan mudah dikenali dan dapat dikelompokkan dalam pola keseluruhan bentuk kota (Lynch, 1960:47). Sehingga kelima elemen tersebut adalah *Path* (jalur), *Edge* (tepi), *District* (kawasan), *Node* (simpul), serta *Landmark* (tetenger).

1.Path (jalur) adalah elemen yang paling penting dalam citra kota. Kevin Lynch menemukan dalam risetnya bahwa jika elemen ini tidak jelas, maka kebanyakan orang meragukan citra kota secara keseluruhan. *Path* merupakan rute-rute sirkulasi yang

biasanya digunakan orang untuk melakukan pergerakan secara umum, yakni jalan, gang-gang utama, jalan transit, lintasan kereta api, saluran, dsb. *Path* memiliki identitas yang lebih baik kalau memiliki tujuan yang besar (misalnya ke stasiun, tugu, alun-alun), serta ada penampakan yang kuat (misalnya fasade gedung, pohon besar, sungai), atau ada belokan/tikungan yang jelas.

2. Edge (tepi) adalah elemen linear yang tidak dipakai/dilihat sebagai *Path*. *Edge* berada pada batas antara dua kawasan tertentu dan berfungsi sebagai pemutus linear, misalnya pantai, tembok, batasan antara lintasan kereta api, sungai, topografi, dsb. *Edge* lebih bersifat sebagai referensi daripada misalnya elemen sumbu yang bersifat koordinasi (*Linkage*). *Edge* merupakan penghalang walaupun kadang-kadang ada tempat untuk masuk. *Edge* merupakan pengakhiran dari sebuah *District* atau batasan sebuah *District* dengan yang lainnya. *Edge* memiliki identitas yang lebih baik jika kontinuitas tampak jelas batasnya. Demikian pula fungsi batasnya harus jelas : membagi atau menyatukan.

3. Node (simpul) merupakan simpul atau lingkaran daerah strategis dimana arah atau aktivitasnya saling bertemu dan dapat diubah ke arah atau aktivitas yang lain, misalnya persimpangan lalu lintas, stasiun, lapangan terbang, jembatan, atau bagian kota secara keseluruhan dalam skala makro misalnya pasar, taman, *Square*, dsb.

Ciri-ciri *Node* :

- Pusat kegiatan
- Prtemuan beberapa ruas jalan
- Tempat pergantian alat transportasi

Tipe *Node* :

- *Junction Node*, misalnya stasiun bawah tanah, stasiun kereta api utama.
- *Thematic Concentration*, berfungsi sebagai *Core*, *Focus*, dan simbol sebuah wilayah penting
- *Junction dan Concentration*

4. District (kawasan) merupakan kawasan-kawasan kota dalam skala dua dimensi. Sebuah kawasan / *District* memiliki ciri khas yang mirip (baik dalam hal bentuk, pola, dan wujudnya), dan khas pula dalam batasnya, dimana orang merasa harus

mengakhiri atau memulainya. *District* dalam kota dapat dilihat sebagai referensi *Interior* maupun *Eksterior*. *District* mempunyai identitas yang lebih baik jika batasnya dibentuk dengan jelas tampilannya dan dapat dilihat homogen, serta fungsi dan posisinya jelas (*introver/ekstrover* atau berdiri sendiri atau dikaitkan dengan yang lain).

5. **Landmark (tetenger)** merupakan lambang dan symbol untuk menunjukkan suatu bagian kota, biasanya dapat berupa bangunan gapura batas kota (yang menunjukkan letak batas bagian kota), atau tugu kota (menunjukkan ciri kota atau kemegahan suatu kota), patung atau relief (menunjukkan sisi kesejarahan suatu bagian kota), atau biasa pula berupa gedung dan bangunan tertentu yang memiliki suatu karakteristik tersendiri yang hanya dimiliki kota tersebut. Sehingga keberadaan suatu *Landmark* mampu menunjukkan dan mengingatkan orang tentang tetenger suatu kota.

3 unsur penting *Landmark* :

- Tanda fisik berupa elemen fisual
- Informasi yang memberikan gambaran tepat dan pasti
- Jarak yang dikenali

Adapun kriteria *Landmark*:

- *Unique memorable*
- Bentuk yang jelas atau nyata (*Clear Form*)
- *Identifiable*
- Memiliki hirarki fisik secara visual

II.6 Kaitan antara Identitas dan Image

Kita membuat image kita terhadap dunia berdasarkan informasi-informasi dari kepekaan atau indera-indera kita. *Image* terlahir dari interpretasi manusia, dengan menggunakan daya imagibilitas yang dimiliki manusia. Penginderaan adalah proses pertama yang dilakukan manusia untuk mencari identitasnya, untuk mengenali dan membedakan lingkungannya dari penginderaan tersebut, manusia pun memberikan makna dan perasaan dalam suatu tempat dibutuhkan adanya jejak atau kesan yang diberikan terhadap lingkungan tersebut, karena hubungan yang efektif antara seseorang dengan lingkungan terbentuk dari

“bekas” (*Imprints*) yang ditinggalkan pada suatu lingkungan. Bekas inilah yang memberikan makna yang akan menghasilkan *Image* seseorang terhadap suatu lingkungan, memberikan arti dan makna di dalam bentuk suatu interpretasi (*Image*), Kevin Lynch *What Time is This Place*, 1972;163.

Citra bisa terbentuk dengan sendirinya, tapi bisa juga dibuat. Seperti telah dipaparkan sebelumnya, hal ini serupa dengan identitas. Suatu *Image* (citra) bisa secara sengaja dibuat atau secara tidak sengaja. Contoh *Image* yang sengaja dibentuk adalah jika suatu kawasan menyebarluaskan informasi yang mudah ditangkap menjadi suatu *Image* (baik itu hal yang bersifat faktual atau non-faktual) akan wilayahnya agar diketahui masyarakat secara luas melalui media-media komunikasi. Maka yang terjadi adalah penggunaan dari informasi yang didapatkan oleh suatu individu atau masyarakat dan dijadikan sebagai dasar untuk memberikan interpretasi dalam bentuk suatu *Image*. Keterbatasan dan perbedaan akan informasi yang masuk membuat seorang pengamat bisa menginterpretasikan suatu daerah menjadi berbeda dengan pengamat lainnya.

Lain halnya jika *Image* yang terbentuk dengan sendirinya. Ia berasal dari kondisi faktual kawasan tersebut, baik secara fisik maupun non-fisik. Kondisi faktual yang dirasakan dan dialami langsung oleh pengamat memiliki dampak yang lebih tajam dalam pembentukan *Image* nya, karena lingkungan yang dirasakannya tadi adalah suatu bentuk yang terkait satu sama lain antara kondisi fisik dan manusianya.

Menurut Tito Alfani, Pengaruh Waktu Terhadap Identitas dan Image 2008;20 yang mengutip dari Kenin Lynch, *The Image of The City* 1960 mengatakan bahwa ada beberapa hal yang mempengaruhi image suatu daerah yaitu :

- **Identity**, seseorang terlebih dahulu bisa mengidentifikasi suatu kawasan/tempat tersebut menjadi sesuatu yang spesifik, mengenali dan bisa menemukan perbedaan dengan yang lain (*Individuality or Oneness*)
- **Struktur**, seseorang bisa melihat hubungan-hubungan atau pola dari suatu objek dengan objek lainnya (*Pattern Relation*)
- **Meaning**, objek tersebut harus memiliki makna atau arti, baik itu secara fungsi maupun emosional

Untuk membentuk suatu *Image* suatu daerah dibutuhkan terlebih dahulu pemahaman tentang identitas kawasan tersebut. Identitas itu sendiri adalah suatu informasi yang terlihat

dari kondisi fisik dan non-fisik yang dapat dirasakan, yang memberikan ciri bagi kawasan tersebut. Pengidentifikasian tidak hanya berbentuk interpretasi yang didapat dari apa yang dirasakan tapi juga dari siapa yang mengatur kawasan itu, siapa yang membuatnya, bagaimana pengaturannya dan makna apa yang dimilikinya. Informasi yang didapat dari pengidentifikasian tadi diubah menjadi suatu interpretasi (*Image*) yang bertujuan memudahkan seseorang dalam memahami atau memberikan makna dalam suatu kawasan. *Image* yang baik dari suatu tempat adalah sesuatu yang jelas dan mengikutsertakan atau mengajak pengamatnya, mempunyai struktur yang kokoh, fleksibel dan memiliki jangkauan yang luas serta memungkinkan untuk perkembangan dan eksploitasi lebih lanjut Tito Alfani, Pengaruh Waktu Terhadap Identitas dan Image, (2008 ; 18-20).

