

## BAB II

### TINJAUAN TEORI CITRA KOTA

#### A. Pengertian Citra Kota

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, *citra* berarti 1) rupa, gambar, gambaran; 2) gambaran yang dimiliki orang banyak mengenai pribadi, perusahaan, organisasi atau produk; 3) kesan mental atau bayangan visual yang ditimbulkan.<sup>11</sup> Sedang definisi *kota* sangat beragam berdasarkan sudut pandangnya. Namun secara umum kota adalah tempat bermukimnya warga kota, tempat bekerja, tempat kegiatan dalam bidang ekonomi, pemerintah dan lain-lain. Dengan demikian *citra kota* dapat diartikan sebagai kesan mental atau bayangan visual atau gambaran yang ditimbulkan oleh sebuah kota.

Teori mengenai *citra place* sering disebut sebagai *mileston*, suatu teori penting dalam perancangan kota, karena sejak tahun 1960-an, teori 'citra kota' mengarahkan pandangan pada perancangan kota kearah yang memperhatikan pikiran terhadap kota dari orang yang hidup di dalamnya<sup>12</sup>. Teori-teori berikutnya sangat dipengaruhi oleh teori yang diformulasikan oleh 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

---

<sup>11</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), diakses dari <http://kbbi.web.id/>

<sup>12</sup> Hestin Mulyandari, *Pengantar Arsitektur Kota, Yogyakarta*, Penerbit Andi, 2011, h. 251

disertai perasaan nyaman karena tidak tersesat, identitas yang kuat terhadap suatu tempat, dan keselarasan hubungan dengan tempat-tempat yang lain.

Menurut Lynch, image/ citra lingkungan adalah proses dua arah antara pengamat dengan benda yang diamati, atau disebut juga sebagai kesan atau persepsi antara pengamat terhadap lingkungannya.

*“The creation of the environmental image is a two-way process between observer and observed”.*<sup>13</sup>

Kesan pengamat terhadap lingkungannya tergantung dari kemampuan beradaptasi pengamat dalam menyeleksi, mengorganisir sehingga lingkungan yang diamatinya akan memberikan perbedaan dan keterhubungan. Persepsi dapat diartikan sebagai pengamatan yang dilakukan secara langsung dikaitkan dengan suatu makna. Persepsi setiap orang berbeda-beda, hal ini dipengaruhi oleh tingkat pendidikan, pengalaman yang dialami, sudut pengamatan, dan lain-lain.

Namun citra/ kesan/ wajah pada sebuah kota merupakan kesan yang diberikan oleh orang banyak bukan individual. Serta lebih ditekankan pada lingkungan fisik atau sebagai kualitas sebuah obyek fisik (seperti warna, bentuk, struktur yang kuat, dll), sehingga akan menimbulkan tampilan yang berbeda, dan menarik perhatian. Lynch mendefinisikan citra kota sebagai gambaran mental dari sebuah kawasan sesuai dengan rata-rata pandangan masyarakatnya<sup>14</sup>.

Dalam bukunya *‘The Image of The City’*, Kevin Lynch telah melakukan beberapa pengamatan tentang citra kota di 3 (tiga) kota : Boston, New Jersey dan Los Angeles. Pengamatan ini dilakukan untuk membantu dalam memahami citra

---

<sup>13</sup> Lynch, Kevin, *The Image of The City*, M.I.T. Press, Cambridge, Massachusetts, 1960, (selanjutnya disingkat Kevin Lynch I) h.131

<sup>14</sup> Markus Zahnd, *Perancangan Kota Secara Terpadu*, Yogyakarta: Kanisius, 1999, h. 8

kota yang ditangkap dan dipahami manusia di dalam suatu lingkungan tertentu. Sehingga kemudian didapatkan pemahaman tentang bagaimana suatu kota yang telah dirancang dapat dipahami secara mudah oleh masyarakat pada umumnya. Terdapat lima elemen yang dapat dipakai untuk mengungkapkan citra kota yaitu *path, edge, district, node* dan *landmark*.

## **B. Identitas Kota**

Citra kota merupakan kesan fisik yang memberikan ciri khas kepada suatu kota. Dalam pengembangan suatu kota, citra kota berperan sebagai pembentuk identitas kota, dan sebagai penambah daya tarik kota. Oleh karena itu, citra kota yang jelas dan kuat akan memperkuat identitas dan wajah kota sehingga membuat kota tersebut menarik dan memiliki daya tarik.

Citra kota dapat dibuat secara instan, sedangkan identitas membutuhkan waktu yang lama untuk membentuknya, karena citra kota belum tentu merupakan identitas. Jati diri kota berkaitan dengan *ritme* sejarah yang telah melalui proses panjang sehingga jati diri suatu kota tidak dapat diciptakan begitu saja berbeda dengan citra kota.

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)*

*Identity is the extent to which a person can recognize or recall a place as being distinct from other places as having vivid, or unique, or at least a particular, character of its own*<sup>15</sup>

Dari definisi ini, dapat dikatakan bahwa identitas adalah suatu kondisi saat seseorang mampu mengenali atau memanggil kembali (ingatan) suatu tempat yang memiliki perbedaan dengan tempat yang lain karena memiliki karakter dan keunikan. Identitas adalah hal mendasar yang sangat penting. Hal ini dikarenakan identitas adalah sesuatu yang digunakan untuk mengenali, membedakan suatu tempat dengan tempat lainnya.

Menurut Lynch (1960), untuk dapat memahami identitas sebuah kota terlebih dahulu memahami citranya. Citra kota yang mudah dibayangkan (mempunyai *imagibilitas*) dan mudah mendatangkan kesan (mempunyai *legibilitas*) akan dapat dengan mudah dikenali identitasnya.

Identitas kota dapat berbentuk fisik dan non fisik (Suwarno, 1989). Kemampuan menangkap identitas kota sangat subyektif, tergantung si pengamat, yang menarik secara visual/ *imageable* (jelas, terbaca, atau terlihat) dan mudah diingat serta memiliki keunikan untuk dijadikan sebagai identitas kawasan.

Identitas kota yang berwujud fisik adalah segala sesuatu yang bersifat fisik yang bisa dijadikan pengidentifikasi kawasan tersebut. Identitas fisik yang mudah ditangkap oleh pengamat adalah suatu objek yang dijadikan acuan (*point of reference*) terhadap kawasannya. Bangunan yang bersifat besar, mudah dilihat dan monumental biasanya dijadikan pengamat sebagai acuan (*landmark*). Secara tidak

---

<sup>15</sup> Kevin Lynch, *Good City Form*, M.I.T Press, Massachusetts, 1984, (selanjutnya disingkat Kevin Lynch II) h. 131

langsung hal ini menjadikannya menjadi objek yang mudah diingat yang mencirikan kawasannya, dengan kata lain bangunan tersebut menjadi identitas kawasannya. Tidak hanya itu, hal lain yang bersifat fisik lainnya seperti halte, jalan, furnitur kota, trotoar, jembatan dan banyak hal lainnya juga bisa menjadi identitas kota secara fisik. Sedangkan identitas non fisik berkaitan dengan sosial, ekonomi dan budaya masyarakat kota tersebut.

Lynch mengungkapkan bahwa identitas diperlukan bagi seseorang untuk membentuk kepekaannya terhadap suatu tempat, dan bentuk paling sederhana dari “kepekaan ruang” (*sense of place*) adalah *identitas*. Sebuah kesadaran dari seseorang untuk merasakan sebuah tempat berbeda dari yang lain, yaitu sebuah tempat memiliki keunikan, kejelasan, dan karakteristik sendiri. Kepekaan ini tidak hanya tergantung kepada bentuk-bentuk spasial dan kualitasnya, tetapi juga pada budaya, temperamen, status, pengalaman, dan peranan pengamat, sedangkan dinamika kota terbentuk lewat interaksi antara orang dan ruang, (Purwanto 2001:89).

Lynch mengungkapkan 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 mengakar oleh aktivitas sosial ekonomi masyarakat itu sendiri. Identitas itu adalah sebuah proses dan bukan benda temuan yang dapat direkayasa. Apabila identitas itu hanya dipahami sebagai benda-benda parsial dan ikon-ikon yang terlepas dari konteks ruang tempat dia dilahirkan, maka yang dihasilkan hanyalah reproduksi mekanis dari pembentukan identitas di masa lalu, (Purwanto 2001:89).

Identitas merupakan pengenalan bentuk ruang dan kuantitas yang paling sederhana, pengertian tersebut disebut pula “*a sense of place*”. Pemahaman tentang nilai dari tempat, merupakan pemahaman tentang keunikan dari suatu tempat secara khusus, bila dibandingkan dengan tempat lain. Keunikan biasanya merupakan kualitas khusus yang selalu diamati dan dibicarakan oleh para pendatang.

### C. Komponen-Komponen yang Mempengaruhi Citra Kota

Menurut Lynch (1960), dalam menandai lingkungannya, faktor kekuatan visual (*imageability*) menjadi sangat dominan. Semakin kuat faktor visual, semakin kuat pula elemen tersebut diingat/ dipahami oleh si-pengamat. Karena secara prinsip ada tiga hal yang akan diingat oleh pengamat, yaitu: elemen yang memberikan identitas, elemen yang mengarah kepada pola kota, dan elemen yang memberikan makna (baik kepada individu maupun secara sosial). Yang kemudian menurut Lynch, citra lingkungan tersebut dapat dianalisis berdasarkan tiga komponen yaitu *identitas, struktur, dan makna*<sup>16</sup>.

- 1) *Identitas*; artinya orang dapat memahami gambaran mental perkotaan (identifikasi obyek-obyek, perbedaan antara obyek, perihal yang dapat diketahui), atau dengan pengertian lain identitas dari beberapa obyek/ elemen dalam suatu kawasan yang berkarakter dan khas sebagai jati diri yang dapat membedakan dengan kawasan lainnya.

---

<sup>16</sup> Kevin Lynch I, Op.cit, h.8

- 2) *Struktur*; artinya orang dapat melihat perkotaan (hubungan obyek-obyek, hubungan subyek-obyek, pola yang dapat dilihat), atau dengan kata lain yaitu mencakup pola hubungan antara obyek/elemen dengan obyek/ elemen lain dalam ruang kawasan yang dapat dipahami dan dikenali oleh pengamat berkaitan dengan fungsi kawasan tempat obyek/ elemen tersebut berada.
- 3) *Makna*; orang dapat mengalami ruang perkotaan (arti obyek-obyek, arti subyek-obyek, rasa yang dapat dialami), atau merupakan pemahaman arti oleh pengamat terhadap dua komponen (identitas dan struktur).

Citra membutuhkan pertama identifikasi suatu objek, yang berarti perbedaan dengan hal-hal lain, pengakuan sebagai entitas terpisah (wujud/ sesuatu yang memiliki keberadaan yang unik dan berbeda), ini disebut identitas. Kedua, citra/ image, harus menyertakan hubungan spasial (ruang) atau pola objek untuk pengamat dan objek-objek lainnya. Akhirnya, objek ini harus memiliki beberapa makna bagi pengamat, baik praktis maupun emosional<sup>17</sup>.

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

- a. potensi '*dibacakan*' sebagai **identitas**; artinya, orang dapat memahami gambaran perkotaan (identifikasi objek-objek, perbedaan antara objek, perihai yang dapat diketahui), misalnya identitas kota Semarang yang terkenal dengan kawasan kota lamanya.

---

<sup>17</sup> Kevin Lynch I, Op.cit, h.8

- b. Potensi '*disusun*' sebagai **Struktur**; artinya orang dapat melihat pola perkotaan (hubungan objek-objek, hubungan subjek-subjek, pola yang dapat dilihat).
- c. Potensi '*dibayangkan*' sebagai **makna**; artinya, orang dapat mengalami ruang perkotaan (arti objek-objek, arti subjek-objek, rasa yang dapat dialami).



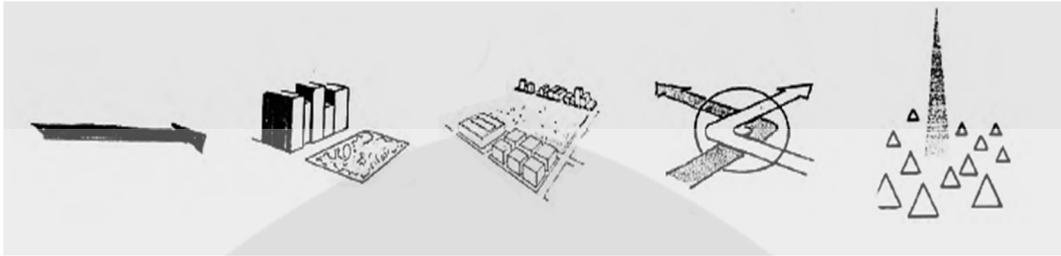
**Gambar 2.1 Taman Kota – Kota Lama Semarang**

Sumber: Mulyandari (2011)

#### **D. Elemen-Elemen Pembentuk Citra Kota**

Salah satu aspek kuat yang dapat menjadi branding suatu kota adalah citra kota yang merupakan suatu gambaran khas yang melekat pada kota yang dapat menciptakan representasi kota bagi penduduk maupun pengunjung. Citra kota pada umumnya dipengaruhi oleh aspek fisik kota tersebut. Dalam bukunya *Image of The City*, Kevin Lynch mengungkapkan ada 5 elemen pembentuk image kota secara fisik, yaitu : *path* (jalur), *edge* (tepi), *distric* (kawasan), *nodes* (simpul), dan *landmark* (penanda)<sup>18</sup>. Kelima elemen ini dirasa dapat mewakili cita rasa dari suatu kawasan dan memberikan citra yang kuat terhadap kota.

<sup>18</sup> Kevin Lynch I, Op.cit, h.47



**Gambar 2.2 Elemen-elemen pembentuk image kota**

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

Kelima elemen ini digunakan untuk membentuk mental map (peta mental) yang digunakan untuk memudahkan mengingat atau merekam elemen-elemen fisik dalam suatu kota.

### **1. Elemen path (jalan)**

Path adalah jalur-jalur dimana pengamat biasanya bergerak dan melaluinya. Path dapat berupa jalan raya, trotoar, jalur transit, canal, jalur kereta api. Bagi banyak orang, ini adalah elemen dominan dalam gambaran mereka. Orang mengamati kota sambil bergerak melaluinya, dan sepanjang path elemen-elemen lingkungan lain diatur dan berhubungan<sup>19</sup>.

Path (*jalan*) secara mudah dapat dikenali karena merupakan koridor linier yang dapat dirasakan oleh manusia pada saat berjalan mengamati kota. Struktur ini bisa berupa gang-gang utama, jalan transit, jalan mobil/ kendaraan, pedestrian, sungai, atau rel kereta api. Untuk kebanyakan orang, jalan adalah elemen kota yang paling mudah dikenali, karena semua manusia menikmati kota pada saat dia berjalan. Jadi didalam elemen ini mengandung pengertian jalur transportasi linier yang dapat dirasakan manusia.

<sup>19</sup> Kevin Lynch I, Op.cit, h. 47

Path adalah elemen yang paling penting dalam citra kota. Kevin Lynch menemukan dalam risetnya bahwa jika identitas 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. Path mempunyai identitas yang lebih baik kalau memiliki tujuan besar (misalnya ke stasiun, tugu, alun-alun, dan lain-lain), serta ada penampakan yang kuat (misalnya fasad, pohon, dan lain-lain), atau ada belokan yang jelas



**Gambar 2.3 Ilustrasi elemen path**  
Sumber: Kevin Lynch, 1960

Orang yang mengetahui kota dengan lebih baik, biasanya telah menguasai bagian dari struktur jalan; orang-orang ini berpikir jauh dalam kaitannya dengan jalan-jalan tertentu dan saling berhubungan. Mereka mengetahui kota dengan paling baik dengan mengandalkan pada landmark kecil dan kurang tergantung pada wilayah atau pith (pusat).

Kualitas ruang mampu menguatkan citra jalan-jalan khusus, dengan cara yang sangat sederhana yang dapat menarik perhatian, dengan pengaturan kelebaran atau kesempitan jalan-jalan. Kualitas ruang kelebaran dan kesempitan mengambil bagian kepentingan mereka dari kaitan umum jalan-jalan utama dengan kelebaran dan jalan-jalan pinggir dengan kesempitan. Selain itu

karakteristik facade khusus juga penting untuk identitas path, dengan menonjolkan sebagian karena facade-facade bangunan yang membatasinya. Juga dengan pengaturan tekstur trotoar dan pengaturan tanaman dapat menguatkan gambaran path dengan sangat efektif

## 2. Elemen edges (tepi)

Edges adalah elemen linear yang tidak digunakan atau dipertimbangkan sebagai path oleh pengamat. Edges adalah batas-batas antara dua wilayah, sela-sela linier dalam kontinuitas: pantai, potongan jalur kereta api, tepi bangunan, dinding.<sup>20</sup>

Edges juga merupakan elemen linier yang dikenali manusia pada saat dia berjalan, tapi bukan merupakan jalur/ paths. Batas bisa berupa pantai, dinding, deretan bangunan, atau jajaran pohon/ lansekap. Batas juga bisa berupa barrier antara dua kawasan yang berbeda, seperti pagar, tembok, atau sungai. Fungsi dari elemen ini adalah untuk memberikan batasan terhadap suatu area kota dalam menjaga privasi dan identitas kawasan, meskipun pemahaman elemen ini tidak semudah memahami paths.

**Lake Michigan.** Contoh edge yang dapat dilihat pada skala besar yang mengeskpose Metropolis untuk dilihat. Bangunan-bangunan besar, taman, dan pantai-pantai privat kecil semua mengarah pada edge air, yang dapat diakses dan dilihat bagi semua.



**Gambar 2.4 The Lake Front of Chicago**  
Sumber: Kevin Lynch, 1960

<sup>20</sup> Kevin Lynch I, Loc.cit.

Edges berada pada batas antara dua kawasan tertentu dan berfungsi sebagai pemutus linear. Edges merupakan penghalang walaupun kadang-kadang ada tempat untuk masuk. Juga merupakan pengakhiran dari sebuah *district* yang lebih baik jika kontinuitas tampak jelas batasnya. Demikian pula fungsi batasnya harus jelas; membagi atau menyatukan.

Edges sering merupakan path juga. Jika pengamat tidak berhenti bergerak pada path, maka image sirkulasi nampak merupakan gambaran yang dominan. Unsur ini biasanya digambarkan sebagai path, yang dikuatkan oleh karakteristik-karakteristik perbatasan

### **3. Elemen district (distrik)**

Distrik (*district*) adalah kawasan kota yang bersifat dua dimensi dengan skala kota menengah sampai luas, dimana manusia merasakan 'masuk' dan 'keluar' dari kawasan yang berkarakter beda secara umum. Karakter ini dapat dirasakan dari dalam kawasan tersebut dan dapat dirasakan juga dari luar kawasan jika dibandingkan dengan kawasan dimana si pengamat berada.

Elemen ini adalah elemen kota yang paling mudah dikenali setelah jalur/paths, meskipun dalam pemahaman tiap individu bisa berbeda. Districts merupakan wilayah yang memiliki kesamaan (*homogen*). Kesamaan tadi bisa berupa kesamaan karakter/ ciri bangunan secara fisik, fungsi wilayah, latar belakang sejarah dan sebagainya.

Sebuah kawasan district memiliki ciri khas yang mirip (bentuk, pola, wujudnya) dan khas pula dalam batasnya, dimana orang merasa harus mengakhiri

atau memulainya. District dalam kota dapat dilihat sebagai referensi interior maupun eksterior. Distrik 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).<sup>21</sup>

Karakteristik-karakteristik fisik yang menentukan district adalah kontinuitas tematik yang terdiri dari berbagai komponen yang tidak ada ujungnya: yaitu tekstur, ruang, bentuk, detail, simbol, jenis bangunan, penggunaan, aktivitas, penghuni, tingkat pemeliharaan, topografi. Di sebuah kota yang dibangun dengan padat, homogenitas facade merupakan petunjuk dasar dalam mengidentifikasi district besar. Petunjuk tersebut tidak hanya petunjuk visual: kebisingan dan ketidakteraturan bisa dijadikan sebagai petunjuk. Nama-nama district juga membantu memberikan identitas, juga distrik-distrik etnik dari kota tersebut.



The market area

Bunker Hill

**Gambar 2.5 Elemen district**  
Sumber: Kevin Lynch, 1960

<sup>21</sup> Kevin Lynch I, Loc. Cit.

#### 4. Elemen nodes (simpul)

Nodes adalah titik-titik, spot-spot strategis dalam sebuah kota dimana pengamat bisa masuk, dan yang merupakan fokus untuk ke dan dari mana dia berjalan. Nodes bisa merupakan persimpangan jalan, tempat break (berhenti sejenak) dari jalur, persilangan atau pertemuan path, ruang terbuka atau titik perbedaan dari suatu bangunan ke bangunan lain.<sup>22</sup>

Elemen ini juga berhubungan erat dengan elemen *district*, karena simpul-simpul kota yang kuat akan menandai karakter suatu district. Untuk beberapa kasus, nodes bisa juga ditandai dengan adanya elemen fisik yang kuat. Nodes menjadi suatu tempat yang cukup strategis, karena bersifat sebagai tempat bertemunya beberapa kegiatan/aktifitas yang membentuk suatu ruang dalam kota. Setiap nodes dapat memiliki bentuk yang berbeda-beda, tergantung dengan pola aktifitas yang terjadi didalamnya.

Nodes merupakan simpul atau lingkaran daerah strategis dimana arah atau aktivitasnya saling bertemu dan dapat diubah ke arah atau aktivitasnya lain, misalnya persimpangan lalu lintas, stasiun, lapangan terbang, jembatan, kota secara keseluruhan dalam skala makro besar, pasar, taman, square, dan sebagainya. Tidak setiap persimpangan jalan adalah sebuah nodes, yang menentukan adalah citra place terhadapnya. Nodes adalah satu tempat dimana orang mempunyai perasaan 'masuk' dan 'keluar' dalam tempat yang sama. Nodes mempunyai identitas yang lebih baik jika tempatnya memiliki bentuk yang jelas (karena lebih mudah diingat), serta tampilan berbeda dari lingkungannya (fungsi, bentuk).

---

<sup>22</sup> Kevin Lynch I, Loc. Cit.

Persimpangan jalan atau tempat berhenti sejenak dalam perjalanan sangat penting bagi pengamat kota. Karena keputusan harus dibuat dipersimpangan jalan-persimpangan jalan, masyarakat meningkatkan perhatian mereka di tempat-tempat tersebut dan melihat unsur-unsur terdekat dengan lebih jelas. Kecenderungan ini dikonfirmasi dengan begitu berulang kali sehingga unsur-unsur yang berada pada persimpangan otomatis dapat diasumsikan mengambil kelebihan khusus dari lokasinya. Pentingnya persepsi lokasi tersebut menunjukkan cara lain juga, ketika masyarakat ditanya dimana kebiasaan mereka pertamakali di kota, banyak yang memilih titik perhentian transportasi sebagai tempat kunci.

Stasiun-stasiun kereta utama adalah hampir selalu menjadi node-node kota penting, sama halnya bandara udara. Dalam teori, persimpangan jalan biasa adalah node-node, tetapi umumnya mereka tidak mempunyai cukup keunggulan untuk dibayangkan lebih dari sekedar simpang empat, karena tidak dapat memuat banyak pusat nodes.



Boston mempunyai sangat banyak contoh, diantaranya adalah sudut Jordan-Filene dan Louisburg Square. Sudut Jordan-Filene berfungsi sebagai persimpangan antara Washington Street dan Summer Street, dan berkaitan dengan perhentian kereta api di bawah tanah tetapi ia dikenal sebagai pusat dari pusat kota. Itulah sudut komersial "100%", yang dilambangkan sampai tingkat yang jarang terlihat di kota Amerika, tetapi sangat akrab dengan orang-orang Amerika. Ini merupakan inti: fokus dan simbol wilayah yang penting.

**Gambar 2.6 Washington and Summer Streets**

Sumber: Kevin Lynch, 1960

## 5. Elemen landmark (penanda)

Landmark adalah titik-acuan dimana si pengamat tidak memasukinya, mereka adalah di luar. Landmark biasanya merupakan benda fisik yang didefinisikan dengan sederhana seperti: bangunan, tanda, toko, atau pegunungan. Beberapa landmark adalah landmark-landmark jauh, dapat terlihat dari banyak sudut dan jarak, atas puncak-puncak dari elemen yang lebih kecil, dan digunakan sebagai acuan orintasi<sup>23</sup>.

Landmark-landmark lain adalah yang bersifat lokal, hanya bisa dilihat di tempat-tempat yang terbatas dan dari jarak tertentu. ini adalah tanda-tanda yang tak terhitung, depan-depan toko, pohon-pohon, gagang pintu, dan detail perkotaan lain, yang mengisi citra dari sebagian besar pengamat. Mereka sering digunakan sebagai petunjuk identitas dan bahkan struktur, dan diandalkan karena perjalanan menjadi semakin familier.

*Landmark* adalah elemen fisik suatu kota sebagai referensi kota dimana pengamat tidak dapat masuk ke dalamnya, tetapi penanda bersifat eksternal terhadap pengamat. Biasanya dikenali melalui bentuk fisik dominan dalam suatu kawasan kota seperti bangunan, monumen, toko, atau gunung. Landmark sudah dikenali dalam jarak tertentu secara radial dalam kawasan kota dan dapat dilihat dari berbagai sudut kota; tetapi ada beberapa landmark yang hanya dikenali oleh kawasan tertentu pada jarak yang relatif dekat. Landmark bisa terletak di dalam kota atau diluar kawasan kota (bedakan antara gunung dan monumen). Elemen fisik yang bersifat bergerak/ mobile juga dapat dijadikan penanda, seperti

---

<sup>23</sup> Kevin Lynch I, Op. cit, h.48

matahari dan bulan. Pada skala yang lebih kecil, penanda yang lebih detail, seperti *facade* sebuah toko, lampu jalanan, reklame juga bisa dijadikan penanda. Secara umum, landmark merupakan suatu tanda dalam mengenali suatu kawasan.

Landmark merupakan titik referensi seperti elemen node, tetapi orang tidak masuk didalamnya karena bisa dilihat dari luar letaknya. Landmark adalah elemen eksternal dan merupakan bentuk visual yang menonjol dari kota. Beberapa landmark letaknya dekat, sedangkan yang lainnya jauh sampai di luar kota. Beberapa landmark hanya mempunyai arti di daerah kecil dan dapat dilihat hanya di daerah itu, sedangkan landmark lain mempunyai arti untuk keseluruhan kota dan bisa dilihat dari mana-mana. Landmark adalah elemen penting dari bentuk kota karena membantu orang untuk mengorientasikan diri di dalam kota dan membantu orang mengenali suatu daerah. Landmark mempunyai identitas yang lebih baik jika bentuknya jelas dan unik dalam lingkungannya, dan ada sekuens dari beberapa landmark (merasa nyaman dalam orientasi), serta ada perbedaan skala masing-masing.



**Piazza San Marco** di Venesia. berdiri kontras dengan karakter umum kota yang sempit, mengelilingi ruang yang berdekatan. Namun memiliki ikatan kuat dengan fitur utama kota, dan memiliki bentuk untuk berorientasi yang menjelaskan arah dan dari mana seseorang memasukinya. Hal ini sangat terstruktur dan berbeda. Ruang ini begitu khas, sehingga orang yang belum pernah ke Venesia pun akan segera mengenalinya dari foto.

**Gambar 2.7 The Piazza San Marco. Venice**  
Sumber: Kevin Lynch, 1960

### E. Peta Mental (Cognitive Map)

Kontribusi paling menonjol dan studi peta mental adalah karya Kevin Lynch dalam *The Image of the City*. Lynch menggunakan sketsa sederhana dari peta yang dibuat berdasarkan memori, untuk mengungkapkan lima elemen kota; *nodes, edges, districts, paths and landmarks*. Menurut Lynch bahwa sering persepsi kita tentang kota tidak berkelanjutan, melainkan parsial, sepotong-sepotong dan setiap *sense* dan *image* yang terjadi merupakan kolaborsinya (Lynch 1960:2). Penciptaan peta mental mengandalkan memori dibuat berdasarkan peta atau image yang sudah ada sebelumnya. Dalam penelitiannya Lynch meminta pengamat untuk membuat peta seperti sedang mendeskripsikan dengan cepat untuk seorang asing, tentang kota yang mencakup fitur utama yang ada, tanpa mengharapkan gambar yang akurat, hanya berupa sketsa, (Lynch 1960:141).

Salah satu upaya untuk mencoba memahami citra lingkungan perkotaan dapat dilakukan dengan cara mengetahui peta mental (*cognitive map*) manusia sebagai pengamat. Citra lingkungan adalah hasil dari suatu proses dua arah antara pengamat dan lingkungannya. Lingkungan menunjukkan perbedaan dan hubungan, dan pengamat, dengan kemampuan adaptasi, memilih, mengorganisir, dan memberi makna terhadap apa yang dilihatnya<sup>24</sup>.

Dengan demikian pemahaman dan pengetahuan tentang lingkungan kota terjadi melalui proses timbal balik yang bersifat dinamis. Pemahaman tersebut tidak diperoleh secara serentak dalam waktu singkat, tetapi secara bertahap melalui proses panjang yang berkaitan dengan berbagai macam peristiwa pada lingkungan dan memori pengalaman masa lalu.

---

<sup>24</sup> Kevin Lynch I, Op. cit, h.6

Peta mental adalah gambaran di luar kepala tentang suatu wilayah tertentu. Peta mental (*cognitive map*) didefinisikan oleh David Stea (1975)<sup>25</sup> sebagai suatu proses yang memungkinkan kita mengumpulkan, mengorganisasi-kan, menyimpan dalam ingatan, memanggil, serta menguraikan kembali informasi tentang lokasi relatif dan tanda tentang lingkungan geologis. Semua informasi yang diperoleh disimpan dalam suatu sistem struktur yang selalu dibawa dalam benak seseorang, dan sampai batas tertentu struktur ini berkaitan dengan lingkungan yang diwakilinya. Peta ini merupakan kumpulan pengalaman mental seseorang, bukan merupakan peta kartografi yang akurat dan lengkap sehingga tidak dalam ukuran yang benar, tidak lengkap, ada distorsi, dan sederhana.

Sebagai contoh<sup>26</sup>, seorang mahasiswa A mengundang teman-temannya untuk hadir pada pesta di rumahnya. Temannya B belum pernah ke rumah A dan menanyakan jalan untuk sampai ke rumah A tersebut. Lalu A menjelaskan dengan menyebutkan arah, bangunan, dan perempatan tempat harus berbelok ke kanan atau ke kiri; B yang sudah lama tinggal sekota dengannya bisa memahami maksud A dan bisa menemukan rumah A tanpa kesulitan. Akan tetapi, C yang baru pindah ke kota itu tidak mengerti apa yang dikatakan A sehingga A perlu menggambar-kan peta. Dengan berbekal peta itu pun, tidak mudah bagi C untuk menemukan rumah A karena banyak hal yang tidak sesuai dengan kenyataan. Apa yang dilakukan A, B, dan C adalah suatu proses aktif karena bukan hanya indra penglihatan yang berfungsi, melainkan juga indra-indra yang lain. Peta mental adalah perwujudan dan gejala persepsi terhadap lingkungan.

---

<sup>25</sup> Laurens Joyce Marcell, *Arsitektur dan Perilaku Manusia*, Jakarta: Penerbit Grasindo, 2004, h.84.

<sup>26</sup> Ibid, h.84-85

Dengan adanya peta mental itulah maka A bisa menunjukkan arah rumahnya kepada teman-temannya. Demikian juga kita bisa berpergian ke sekolah atau tempat kerja setiap hari karena peta mental yang ada dalam diri kita. Karena dalam proses ini yang berfungsi bukan hanya indra penglihatan saja, seorang tuna netra pun bisa membuat peta mental tanpa memakai indra penglihatan sama sekali. Hasil rekaman dari indra-indra lainnya, seperti bau sampah, harumnya masakan di restoran atau suara bising, kemudian dihubungkan satu sama lain sehingga menghasilkan sebuah gambar peta dalam ingatan kita. Semakin banyak masukan dan semakin lama kita mengenal suatu daerah maka semakin terinci dan baik peta mental kita.<sup>27</sup>

Dari ilustrasi itu terlihat bahwa C kesulitan menemukan rumah A meskipun telah mengikuti peta yang dibuat A karena gambar itu berbeda dengan kenyataan. Misalnya, bangunan gereja besar digambar kecil atau bahkan tidak tergambar sama sekali. Gambar jalan mobil yang jauh tergambar kecil dan pendek, sedangkan gang dekat rumah A tergambar panjang sehingga terkesan jauh.

Perbedaan peta mental dengan kenyataan ini menunjukkan bahwa peta mental itu sangat subjektif. Apa yang dirasakan penting oleh seseorang akan digambarkan dengan jelas, berukuran besar, dan sebaliknya sesuatu yang dianggapnya kurang penting digambar kecil. Karena peta mental ini peta pengalaman, bukan peta berdasarkan ukuran yang presisi.

Peta mental seseorang yang tinggal di suatu kota, tetapi jarang melihat-lihat kota tersebut, akan berbeda dengan peta mental seseorang yang tinggal di kota yang sama, akan tetapi sering berkeliling melihat perkembangan kota. Akan tetapi

---

<sup>27</sup> Ibid

pada perkembangannya, kawasan kota yang berkembang cepat dan pesat, akan membuat masyarakat sulit untuk mengetahui, memahami dan mengartikan seluruh komponen kota secara kolektif, sehingga peta mental masyarakat kota tersebut cenderung beragam. Demikian dengan pengunjung yang sering mengunjungi kota akan memiliki peta mental yang mungkin dapat sama dengan penduduk kota.

Karya Lynch (1960) sangat mempengaruhi perencanaan kota dan psikologi lingkungan. Konsep *legabilitas* atau kemudahan sebuah tempat akan dimengerti secara kognitif dan ‘dibaca’ oleh seseorang sehingga yang bersangkutan dapat berorientasi dalam lingkungannya, yang berkaitan dengan *path*, *node*, *edge*, *district*, dan *landmark* telah menjadi infrastruktur dasar bagi berbagai studi lanjutan, dan penekanan pada tatanan ruang secara fisik.

Fungsi peta mental selain untuk mengatasi masalah lokasi dan jarak, juga bisa untuk tujuan komunikasi, bahkan menunjukkan identitas diri.<sup>28</sup> Misalnya, Jakarta dengan Tugu Monas, Surabaya dengan Tugu Pahlawan, Bandung dengan Gedung Sate, atau London dengan Jembatan di Sungai Thames, Sydney dengan Gedung Opera House dan Paris dengan Menara Eiffel.



**Gambar 2.8 Fungsi peta mental sebagai identitas kota**

[1] Tugu Monas Jakarta, [2] Gedung Sate Bandung, [3] Tugu Pahlawan Surabaya

Sumber: <http://www.google.co.id/>

<sup>28</sup> Ibid, h.90

Lynch (1960) mengemukakan bagaimana cara mengukur peta mental yang terdiri atas beberapa unsur sebagai berikut:

- tanda-tanda yang mencolok (*landmark*)
- jalur-jalur jalan/ penghubung (*paths*)
- titik temu antar jalur jalan (*nodes*)
- batas-batas wilayah (*edges*)
- distrik atau wilayah-wilayah homogen (*district*)

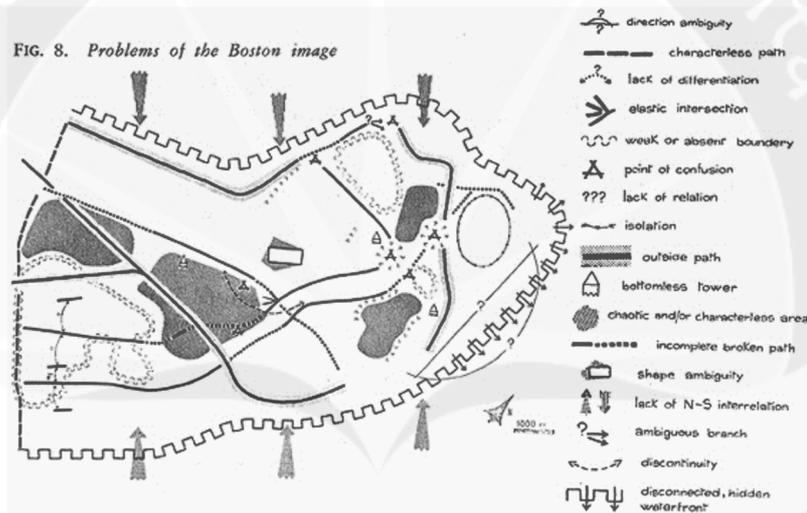


FIG. 10. *The visual form of Jersey City as seen in the field*



FIG. 14. *The visual form of Los Angeles as seen in the field*



**Gambar 2.9** Contoh peta mental Kevin Lynch  
Sumber: Lynch (1960)

Menurut Lynch, semakin nyata unsur-unsur itu dalam suatu lingkungan, misalnya lingkungan kota, makin mudah orang menyusun peta mental. Artinya, orang akan lebih cepat mengenal lingkungan geografis yang ada. Itu sebabnya orang tidak mudah tersesat di kota dengan perencanaan yang matang meskipun kota itu metropolis, seperti New York, Tokyo, atau London. Distrik-distrik yang teratur dan tertentu tempatnya, batas-batas wilayah yang jelas, jalur-jalur jalan dan persimpangan lurus dan bernomor urut, serta landmark yang bisa ditemui di mana-mana. Sistem angkutan umum pun dibuat sedemikian jelas sehingga setiap orang bisa membaca arah tujuan setiap kendaraan.

Lynch melakukan riset yang berdasarkan pada pemetaan kognitif sejumlah penduduk dari kota tersebut. Dalam risetnya, ia menemukan betapa pentingnya peta kognitif 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, dan keselarasan hubungan dengan tempat-tempat lain. Kualitas fisik yang diberikan oleh suatu kawasan dapat menimbulkan suatu citra/image yang cukup kuat dari seorang pengamat. Kualitas ini disebut dengan *imageability (imagibilitas)* atau kemampuan mendatangkan kesan. *Imagibilitas* mempunyai hubungan yang sangat erat dengan *legibility (legibilitas)*, atau kemudahan untuk dapat dipahami/dikenali dan dapat diorganisir menjadi satu pola yang koheren/berkelanjutan.