

BAB II KAJIAN TEORI

Dalam sebuah penelitian, kajian pustaka menjadi komponen yang sangat penting karena akan menjadi instrumen analisis bagi peneliti. Penelitian ini membutuhkan teori-teori yang relevan untuk dikaji, terutama yang terkait dengan: [i] teori karakter visual untuk memahami objek penelitian, [ii] teori pendukung aktivitas untuk memahami objek penelitian, [iii] teori *space* dan *place* untuk memahami objek penelitian dan *sense of place* [iv] teori *sense of place*, [v] teknik pengumpulan data [vi] teknik analisis data.

2.1 Teori Karakter Visual

Memahami karakter visual akan memberikan pemahaman objek penelitian. Karakter menurut Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa (2008) adalah sifat khas dengan perawakan tertentu. Menurut Porwadarminta dalam Arsianti (2016), karakter merupakan ciri khas, aksent, logat. Menurut Fajarwati dalam Sukarno (2014) karakter objek arsitektur adalah ciri-ciri, susunan elemen dasar objek arsitektur. Ciri tersebut disusun oleh kekhasan, keberagaman. Karakter menimbulkan kualitas yang membedakan dengan objek lain. Oleh karena itu, karakter merupakan ciri khas, susunan elemen yang membedakan dengan objek lain.

Visual adalah berdasarkan pengelihatan, dapat dilihat dengan indera pengelihatan (Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, 2008). Menurut Naupan dalam Arsianti (2016), visual merupakan hal yang dapat dilihat berdasarkan pengamatan mata. Dengan demikian, visual adalah hal yang dapat diamati dengan mata.

Dengan demikian, karakter visual dapat didefinisikan sebagai ciri khas yang dapat diamati dengan mata. Hal tersebut menyebabkan objek memiliki kualitas yang membedakan dengan objek lain. Oleh sebab itu karakter visual mempengaruhi identitas, sehingga karakter visual perlu dibahas. Pembahasan karakter visual tertuang pada bab IV dan V

2.1.1 Pembentuk Karakter Visual

Untuk memahami keunikan atau karakter suatu objek, maka perlu diketahui elemen-elemen desain. Elemen desain yang mempengaruhi identitas atau karakter adalah pemaknaan, aktivitas, dan setting fisik (Shawket, 2018). Setting fisik terbentuk dari aspek visual dan keputusan konseptual. Karakter visual lingkungan terbentuk dari identitas elemen natural dan artifisial (Salmo et al., 2021; Shirvani, 1985). Keputusan konseptual terdiri dari intensitas atau kepadatan, ruang publik, kemudahan adaptasi. Elemen lingkungan terekam pada pengamatan visual seseorang yaitu : (Arsianti, 2016; Carmona, 2021; Salmo et al., 2021; Shawket, 2018; Shirvani, 1985; Sardon et al., 1986)

1. *Landmark*

Landmark titik referensi yang dominan dan menonjol dikawasannya untuk mengenali suatu daerah (Masitha & Heston, 2015). Kualitas *landmark* dapat diskalakan sebagai : *landmark* kuat, dapat dikenali, sulit dikenali (Shawket, 2018; Sardon et al., 1986). Peletakan *landmark* dapat mempermudah pengguna menentukan arah tujuan (Farr et al., 2012). *Landmark* yang kontras dengan lingkungan sekitar memudahkan mengenali lingkungan dan menemukan *landmark* itu sendiri

2. Ruang

Keberadaan bangunan, vegetasi, parkir pada bahu jalan akan membentuk ruang. Ruang positif merupakan ruang dengan bentuk dan batas yang jelas dimana 'dalam' dan 'luar' ruang terdefinisi. Ruang negatif adalah ruang yang tidak berbentuk dan tidak memiliki batasan sehingga tidak terarah dan terasa 'cair'. Hal ini akan mempengaruhi kenyamanan pengguna (Carmona, 2021; Shawket, 2018).

3. Flora dan fauna

Keadaan tanaman dan satwa akan mempengaruhi citra lingkungan. Hal ini berkaitan dengan distribusi, perawatan, dan interaksi flora fauna dengan lingkungan buatan (Arsianti, 2016; Carmona, 2021; Salmo et al., 2021).

4. Properti artistik (*artistic property*)

Artistic property dapat berupa patung, warna dekorasi, mural, warna, bentuk, tekstur, irama dan lain sebagainya (Salmo et al., 2021).

5. Bangunan dan Monumen

Monumen merupakan bangunan untuk mengingat sejarah atau tokoh tertentu (Salmo et al., 2021).

6. Jalan dan sirkulasi

Bentuk jalan dapat mempengaruhi kenyamanan dan keteraturan sebuah kawasan. Sirkulasi dapat membentuk, mengarahkan dan mengontrol pola aktivitas. Kualitas arah dapat diskalakan dari tidak terarah (sulit menduga arah), sampai terarah (mudah diduga) (Salmo et al., 2021; Sardon et al., 1986). Hal ini dapat diciptakan dari ketinggian, perubahan material, konfigurasi ruang, warna dan cahaya, peta dan signage (Carmona, 2021; Farr et al., 2012).

7. Parkir

Parkir memiliki efek langsung terhadap aktivitas komersil dan efek besar terhadap visual suatu kawasan. Penataan parkir dapat memperindah maupun memperburuk visual kawasan (Arsianti, 2016; Shirvani, 1985).

8. Pedestrian

Sistem pedestrian berkaitan dengan ketergantungan terhadap kendaraan, tinggi rendahnya kualitas lingkungan. Pedestrian yang baik dapat mempertinggi kualitas

udara di kawasan tersebut (Arsianti, 2016; Shirvani, 1985). Pedestrian dapat terbentuk dari material keras dan lembut. Material keras tersebut dapat berupa batu, paving, beton dan lain sebagainya. Material lembut dapat berupa jalur tanah dan elemen alami lainnya. Perubahan material, warna, pola pedestrian dapat bermakna perubahan ruang, peringatan kemungkinan bahaya, penanda arah, serta estetika (Carmona, 2021).

Dapat disimpulkan, elemen suatu objek perlu dipahami dengan mengidentifikasi elemennya. Elemen dari karakter visual yang dibahas adalah (1) *landmark*, (2) properti artistik, (3) monumen dan bangunan, (4) jalan dan sirkulasi, (5) parkir, serta (6) pedestrian. Analisis warna, bentuk, tekstur, dan mural, dianalisis bersamaan dengan analisis *artistic property*. Untuk mengetahui kualitas karakter visual, maka perlu mengidentifikasi kualitas karakter visual tiap elemen. Oleh sebab itu elemen karakter visual perlu dibahas. Elemen karakter visual Kampung Pelangi berupa: *landmark* (Gedung *Food Court*, *Microlibrary Warak Kayu*, *Gardu Pandang*, *Pasar Kembang*), properti artistik (mural dinding rumah warga), bangunan monumen (Makam Nyai Brintik), *Parkir Kampung Pelangi*, jalan dan pedestrian. Analisis elemen karakter visual dibahas pada bab IV.

2.1.2 Atribut Karakter Visual Kawasan

Atribut adalah sifat yang menjadi ciri khas, keterangan (Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, 2008). Meskipun apresiasi keindahan dan preferensi setiap pengguna berbeda-beda, terdapat 5 atribut paling diminati yang dapat digeneralisasikan (Carmona, 2021). Atribut karakter visual tersebut (Carmona, 2021; Sardon et al., 1986) adalah :

1. Kealamian

Kawasan sebagai bagian dari ekosistem yang berfungsi, maka flora dan fauna alami setempat hidup berdampingan dengan lingkungan buatan manusia. Lingkungan buatan yang dapat selaras, tidak mengganggu lingkungan alami, saling berhubungan dan mendukung satu sama lain sangatlah disukai. Dukungan lingkungan alami pada lingkungan buatan antara lain dapat mengurangi dampak buruk dari lingkungan buatan seperti polusi. Sedangkan dukungan lingkungan buatan terhadap lingkungan alami antara lain pemberian wadah dan pengamanan terhadap satwa liar (Carmona, 2021).

2. Terawat

Lingkungan yang terlihat dirawat dan kondisi lingkungan optimal sangat diminati (Carmona, 2021). Untuk menciptakan kondisi lingkungan yang terlihat diperhatikan adalah dengan cara menjaga kebersihan, menggunakan material yang *sustainable*

dan kuat, menghindari berantakan. Poin kebersihan terlihat dari pengumpulan sampah, pembersihan *graffity*, lingkungan yang mudah disapu dan dicuci. Menggunakan material yang sustainable dan kuat, penting agar kondisi tetap awet dan jika terjadi kerusakan material yang digunakan mudah diganti dan tersedia. Demi menjaga kerapian dilakukan dengan menghindari *furniture* yang mudah dipindah sehingga terlihat berantakan atau vegetasi yang memiliki dedaunan mudah rontok yang menciptakan daun berserakan.

3. Keterbukaan dan ruang yang terdefinisi.

Keterbukaan dan ruang yang terdefinisi atau ruang positif dengan pemandangan yang indah. Keindahan merupakan penampilan mengesankan. Keindahan terbentuk dari elemen yang menarik dan menonjol. Ruang positif merupakan ruang dengan bentuk dan batas yang jelas dimana 'dalam' dan 'luar' ruang terdefinisi. Ruang negatif adalah ruang yang tidak berbentuk dan tidak memiliki batasan sehingga tidak terarah dan terasa 'cair' (Carmona, 2021).

4. Keteraturan dan konheren

Konheren atau keterhubungan, keselarasan, keterbacaan, kejelasan (Carmona, 2021), ukuran, perbandingan komponen dengan lingkungannya, skala dan proporsi dapat menciptakan suasana keteraturan (Arsianti, 2016; Shawket, 2018). Kualitas keselarasan dapat diskalakan sebagai : relatif selaras, relatif tidak selaras, hingga mengganggu. Kualitas keterbacaan dapat diskalakan sebagai : keterbacaan buruk (pintu dan jendela tidak jelas, sulit dibedakan, sulit ditemukan), sampai keterbacaan baik (elemen kontras, mudah ditemukan). Kualitas kejelasan dapat diskalakan sebagai : identifikasi jelas hingga anonim (sulit diidentifikasi). Kualitas arah dapat diskalakan dengan tidak terarah (sulit menduga arah), sampai terarah (mudah diduga). Kualitas irama dapat diskalakan sebagai : regular dan tidak regular (Smardon et al., 1986).

5. Sejarah

Lingkungan yang disukai merupakan lingkungan bersejarah ataupun lingkungan yang memiliki cerita yang baik (Carmona, 2021). Disamping itu, sejarah yang tidak autentik, *artificial*, tidak unik, atau klise cenderung tidak disukai. Bukti Sejarah dapat terlihat pada bangunan bersejarah, monumen. Oleh sebab itu, poin sejarah memiliki nilai kramat, kontras dan keberagaman, melanjutkan cerita, memori atau budaya.

Dapat disimpulkan, pengguna memiliki preferensi atribut karakter visual. Seperti yang dapat dilihat pada Tabel II.1. Atribut Karakter Visual tersebut adalah lingkungan yang (1) alami, (2) terawat, (3) memiliki ruang terdefinisi atau positif, (4) teratur dan konhern, serta (5) bernilai sejarah. Untuk mengetahui persepsi kualitas karakter visual pengguna, atribut

yang menjadi preferensi pengguna perlu dibahas. Oleh sebab itu, analisis atribut preferensi setiap elemen perlu dikaji. Pemaparan data observasi dan wawancara yang berkaitan dengan atribut karakter visual tertuang pada bab IV. Analisis atribut karakter visual pendukung aktivitas tertuang pada bab V

Tabel II.1. Atribut Karakter Visual

Indikator	Keterangan
Kealamian	
a. Wadah flora fauna liar	Apakah flora dan satwa liar demberikan wadah atau perlindungan?
b. Pengurangan dampak buruk lingkungan buatan	Apakah dampak buruk lingkungan buatan dikurangi?
Keterawatan	
a. Kebersihan	Apakah sampah terolah dengan baik? Apakah terdapat aroma menyengat?
b. Kerapihan	Apakah lingkungan nampak rapih?
c. Kondisi baik, utuh dan warna berseri	Apakah terdapat kerusakan? Apakah terdapat pemudaran warna, noda kotor?
Ruang terdefinisi	
a. Batas ruang jelas	Apakah ruang memiliki batasan yang jelas?
b. Pengguna dapat membedakan 'luar' dan 'dalam'	Apakah pengguna dapat merasakan perbedaan ruang luar dan dalam?
Keteraturan dan konhern	
a. Kualitas keselarasan	Apakah objek terlihat selaras dengan lingkungan sekitar? (relatif selaras, relatif tidak selaras, hingga mengganggu)
b. Kualitas keterbacaan	Apakah pengguna mudah menemukan jalur masuk, tangga, jalur sirkulasi? [keterbacaan buruk (pintu dan jendela tidak jelas, sulit dibedakan, sulit ditemukan), sampai keterbacaan baik (elemen kontras, mudah ditemukan)]
c. Kualitas kejelasan identifikasi fungsi	Apakah pengunjung mudah mengenali fungsi objek? [identifikasi jelas hingga anonim (sulit diidentifikasi)]
d. Kualitas arah	Apakah pengunjung mudah menentukan arah sirkulasi? [tidak terarah (sulit menduga arah), sampai terarah (mudah diduga)]
e. Kualitas irama	Apakah objek memiliki irama yang teratur? (regular dan tidak regular)
Sejarah	
a. Memiliki cerita baik atau berperan pada kejadian bersejarah	Apakah objek memiliki cerita baik atau berperan pada kejadian bersejarah?
b. Menceritakan sejarah kejadian atau tokoh penting	Apakah objek menceritakan sejarah kejadian atau tokoh Nyai Brintik?

Sumber : penulis, 2023

2.2 Teori pendukung aktivitas

Pendukung aktivitas merupakan penyokong, pelengkap, daya tarik, penghidup kegiatan utama dengan melengkapi, menghubungkan dua atau lebih pusat kegiatan. Pendukung aktivitas sering dikaitkan dengan kualitas visual suatu lingkungan. Pendukung aktivitas ini dapat berupa ruang tertutup (indoor), maupun ruang terbuka (outdoor) (Sasmito, 2011; Shirvani, 1985; Wirasa, 2022).

Fungsi pendukung aktivitas adalah menghubungkan kegiatan utama kawasan menjadi lebih hidup, menerus dan ramai. Tujuan pendukung aktivitas adalah menciptakan kawasan yang lebih baik, mengakomodasi semua kebutuhan, memperkaya pengalaman, mendidik pengguna serta peluang tumbuh berkembangnya budaya (Sasmito, 2011; Shirvani, 1985; Wirasa, 2022).

2.2.1 Fungsi pendukung aktivitas

Pendukung aktivitas meliputi pengguna dan aktivitas yang memperkuat kawasan. Ruang fisik dan aktivitas merupakan pelengkap satu sama lain (Sasmito, 2011; Shirvani, 1985; Wirasa, 2022). Bentuk, lokasi, karakter suatu tempat akan menarik fungsi dan aktivitas tertentu. Dengan demikian, peletakan aktivitas yang baik berada di tempat yang mencukupi persyaratan aktivitas tersebut.

Fungsi pendukung aktivitas antara lain: (Amalia et al., 2021; Arsianti, 2016; Cahyaningrum, 2019; Sasmito, 2011; Tien et al., 2021; Wirasa, 2022)

1. Keramaian dan menghidupkan lingkungan

Salah satu fungsi pendukung aktivitas ialah meramaikan dan menghidupkan lingkungan atau generator kehidupan. Dengan adanya pendukung aktivitas, lingkungan memiliki aktivitas yang terus-menerus dan berkelanjutan (Amalia et al., 2021; Wirasa, 2022).

2. Perkembangan budaya

Pendukung aktivitas merupakan peluang untuk bertumbuhnya sosial budaya lingkungan tersebut. Interaksi social dan komunikasi masyarakat dapat menghidupkan lingkungan dan menumbuhkan serta mempertahankan atau menumbuhkan budaya sekitar. Fungsi tertuang pada taman budaya, pagelaran seni dan budaya, maupun penjual barang seni budaya (Arsianti, 2016; Sasmito, 2011; Wirasa, 2022).

3. Memperkaya pengalaman

Salah satu fungsi pendukung aktivitas adalah memperkaya pengalaman pengguna. Dengan adanya pendukung aktivitas, pengguna dapat menikmati aktivitas dan mendapatkan kesan yang mendalam (Arsianti, 2016; Wirasa, 2022).

4. Mengembangkan pengetahuan

Pendukung aktivitas dapat pula menjadi penunjang pengembangan pengetahuan pengguna. Pengalaman yang berkesan akan mempermudah pengguna mengembangkan pengetahuan. Fungsi ini tertuang pada perpustakaan, museum, tempat pelatihan, pameran, pagelaran dan lainnya (Arsianti, 2016; Wirasa, 2022).

5. Komoditas

Fungsi komoditas tercipta dari adanya kebutuhan, akomodasi dan keinginan pengguna. Fungsi komoditas dapat terlihat dari aktivitas komersil. Aktivitas komersil selain memenuhi kebutuhan pengguna, dapat memutar dan menumbuhkan perekonomian pelakunya (Amalia et al., 2021; Arsianti, 2016).

6. Hiburan atau rekreasi

Fungsi hiburan dan rekreasi tercipta karena adanya kebutuhan bersenang-senang dan bersantai. Fungsi ini tertuang dalam aktivitas yang menyenangkan sesuai dengan preferensi pengguna. Kegiatan hiburan dapat tertuang dalam beragam aktivitas diantaranya: kegiatan komersil, kuliner, sosial, budaya, seni, maupun aktivitas fisik (Cahyaningrum, 2019; Tien et al., 2021).

Dapat disimpulkan, pendukung aktivitas berperan penting memperkuat suatu kawasan dan berdampak pada pengguna. Fungsi pendukung aktivitas adalah menghidupkan lingkungan, sebagai wadah perkembangan budaya, memperkaya pengalaman dan pengetahuan pengguna, memenuhi kebutuhan pengguna (komoditas), dan rekreasi. Analisis fungsi pendukung aktivitas perlu dibahas untuk menentukan domain objek penelitian. Pembahasan fungsi pendukung tertuang pada bab IV sebagai data analisis bab V.

2.3 Teori *sense of place*

Place merupakan setting fisik dimana terdapat aktivitas dan dimaknai oleh penggunaannya (Relph, 1976, 2016). Dapat disimpulkan bahwa *place* adalah *space* atau seting fisik yang terdapat aktivitas dan dimaknai oleh penggunaannya.

Sense of place adalah hubungan, perasaan antara pengguna dengan suatu tempat (Clark, 2009). Tempat (*place*) merupakan ruang yang terdapat aktivitas dan dimaknai oleh penggunaannya. Hilangnya *sense of place* akan menimbulkan hilangnya identitas dari suatu tempat (Shukri et al., 2022). Identitas suatu kawasan mempengaruhi kesuksesan suatu kawasan (Clark, 2009). Dengan demikian, hilangnya *sense of place* dapat memicu kegagalan suatu kawasan. Dengan demikian, untuk mensukseskan suatu kawasan, *sense of place* perlu dipertahankan dan ditingkatkan.

Sense of place terbentuk dari setting fisik, aktivitas, dan makna (Shawket, 2018). Dimensi dari *sense of place* yaitu: *place dependence*, *place attachment*, *place identity* (Carmona, 2021; Meetiyyagoda & Amarawickrama, 2023). *Place dependence* dibentuk dari preferensi, ketidakinginan untuk pindah, dan evaluasi pengguna. *Place identity* terbentuk dari familiaritas, kontinuitas, keunikan. *Place attachment* terbentuk dari rasa bangga, koneksi, dan rasa kepemilikan.

Dapat disimpulkan, *sense of place* merupakan perasaan pengguna terhadap suatu ruang yang telah dimaknai. *Sense of place* perlu ditingkatkan dan dipertahankan agar identitas dan kesuksesan suatu tempat terjaga dan berlanjut. Pembahasan *sense of place* tertuang pada bab V.

2.3.1 Tingkatan *Sense of place*

Sense of place memiliki 2 jenis skala, yaitu: *sense of place* positif dan negatif (Shamai, 1991, 2018; Shamai et al., 2012). *Sense of place* positif dimulai dari (0) rasa netral tidak mengenali tempat, hingga yang tertinggi (+6) komitmen kuat. *Sense of place* negatif dimulai dari (-1) tidak senang, hingga (-4).memberontak pada suatu tempat.

Tingkatan *sense of place* negatif tersebut adalah: (Cross, 2001; Domingues et al., 2021; Lau et al., 2021; Shamai, 2018)

(-1) Tidak senang (*dislike*)

Pengguna merasa tidak senang, merasa terpisah, tidak memiliki pilihan yang sesuai dengan preferensi, merasa tidak berdaya, dan tidak terkoneksi dengan tempat tersebut (Lau et al., 2021; Shamai, 2018).

(-2) Keterasingan (*alienation*)

Pengguna merasa kesepian, terasing, sulit beraktivitas, tidak memiliki memori indah pada tempat tersebut (Domingues et al., 2021; Shamai, 2018).

(-3) Benci (*hatred*)

Pada tingkatan ini pengguna merasakan pengalaman negatif yang sering kali berbenturan dengan ideologi pengguna (Cross, 2001; Shamai, 2018).

(-4) Aktif memberontak (*fighting*)

Pada tingkatan ini pengguna aktif melakukan tindakan kekerasan dan pemberontakan pada suatu tempat. Pengguna secara aktif berusaha menghilangkan dan menghancurkan tempat tersebut. Hal ini dilakukan dengan harapan melindungi ideologi atau kepercayaan (Cross, 2001; Shamai, 2018).

Tingkatan *sense of place* positif tersebut adalah :

(0) Tidak memiliki *sense of place* (*neutral*)

Pada tingkatan ini seseorang tidak mengetahui dan tidak memiliki perasaan apapun terhadap suatu tempat (Shamai, 1991; Shamai & Ilatov, 2005)

(1) Mengenali tempat (*identity*)

Pada tingkatan ini seseorang mengenali tempat tersebut. Seseorang dapat mengenali kekhasan, memiliki memori beraktivitas, dan tidak asing terhadap suatu tempat (Dameria et al., 2020; Shamai, 1991; Shamai et al., 2012).

(2) Rasa kepemilikan terhadap suatu tempat (*belonging*)

Pada tingkatan ini seseorang merasa apa yang terjadi pada tempat tersebut adalah penting, merasa terbiasa dan ada ikatan emosional. Seseorang merasa aman, dan nyaman dan dapat merasa santai berada di tempat tersebut (Dameria et al., 2020).

(3) Hubungan emosi terikat kuat terhadap suatu tempat (*attachment*)

Pada tingkatan ini seseorang merasa ikatan emosional yang kuat terhadap suatu tempat. Tempat tersebut memiliki makna penting dan menjadi pusat pengalaman serta identitas seseorang. Tempat tersebut dirasa unik dan berbeda dari tempat lain dan merupakan tempat favorit. Seseorang merasa ingin berlama-lama dan rindu pada suatu tempat. Pada tingkatan ini seseorang akan merasa senang, bangga, terkoneksi, sulit melupakan tempat tersebut (Dameria et al., 2020; Shamai, 1991; Shamai et al., 2012).

(4) Memahami dan merasa puas dengan tujuan suatu tempat (*dependence*)

Pada tingkatan ini seseorang memiliki ikatan yang sangat kuat karena seluruh tujuan hidup terpenuhi di tempat tersebut. Seseorang merasa seluruh kebutuhan dan preferensinya terpenuhi ditempat tersebut.

(5) Memiliki peran aktif terhadap suatu tempat (*involvement*)

Pada tingkatan ini seseorang berpartisipasi aktif terhadap suatu tempat. Mengalokasikan tenaga, perhatian, waktu dan materi demi suatu tempat. Terdapat rasa tanggung jawab, ingin merawat dan mempertahankan.

(6) Komitmen kuat, rela berkorban demi suatu tempat (*sacrifice*)

Pada tingkatan ini seseorang rela mengorbankan apapun untuk sebuah tempat. Pengorbanan tersebut tidak hanya terbatas hanya materi, namun waktu, pikiran serta keselamatan dipertaruhkan.

Dengan demikian dapat disimpulkan, *sense of place* tidak hanya memiliki tingkatan positif namun juga tingkatan negatif. Tingkatan *sense of place* tersebut adalah (-4) *fight*, (-3) *hate*, (-2) *alienation*, (-1) *dislike*, (0) *neutral*, (1) *identity*, (2) *belonging*, (3) *attachment*; (4) *dependence*, (5) *involvement*, (6) *sacrifice*. Hal tersebut tercermin pada sikap dan perkataan pengguna, untuk menentukan tingkatan *sense of place* pengguna, maka peneliti perlu mengobservasi sikap dan mewawancarai pengguna. Sikap atau perkataan pengguna yang diamati adalah (1) pemahaman identitas tempat, (2) sikap pengguna di tempat tersebut, (3) kenangan yang terbentuk, (4) preferensi dan kebutuhan, (6) koneksi dengan komunitas dan tempat, (7) pengorbanan dan partisipasi. Untuk mengetahui apakah *sense of place* perlu ditingkatkan atau dipertahankan, maka tingkatan *sense of place* perlu diketahui. Pembahasan tingkatan *sense of place* tertuang pada bab V.

2.3.2 Pembentuk *Sense of place*

Sense of place tercipta karena adanya hubungan (*relationship of place*), serta persepsi pengguna dalam mengenali suatu tempat. Hubungan tersebut mengakibatkan ikatan (*bounding*). Pembentuk *sense of place*, diantaranya :

1. Biografi

Hubungan biografi tercipta karena adanya cerita, pengalaman di suatu tempat yang berkembang seiring waktu. Waktu dapat mempengaruhi kesan seseorang pada suatu tempat. Persepsi waktu dapat dilihat dari seberapa lama tinggal di suatu tempat, seberapa lama seseorang menghabiskan waktu di sana, keluarga (familial) tinggal di tempat tersebut, keluarga berasal dari tempat tersebut (Cross, 2001; Domingues et al., 2021). Tipe ikatan hubungan biografi adalah sejarah dan familial.

2. Spiritual

Hubungan spiritual tercipta karena adanya intuisi yang tidak dapat dijelaskan kepada suatu tempat. Persepsi diri dapat menimbulkan kesan pada suatu tempat (Domingues et al., 2021). Persepsi diri dapat tercermin pada rasa kemiripan diri seseorang dengan orang lain yang tinggal di tempat tersebut, rasa kemarahan jika seseorang menghina suatu tempat, rasa senang jika seseorang memuji suatu tempat, ketidakinginan mendengar kritik suatu tempat. Tipe ikatan hubungan spiritual adalah emosional (Cross, 2001).

3. Ideologi

Hubungan ideologi tercipta karena seseorang hidup berdasarkan moral dan pedoman sehingga timbul tanggung jawab kepada suatu tempat. Hubungan ideologi dapat berupa religius maupun duniawi (Cross, 2001). Tipe ikatan hubungan ini adalah moral dan etika.

4. Naratif

Hubungan narasi tercipta karena adanya pengetahuan suatu tempat melalui cerita dan narasi (Cross, 2001). Tipe ikatan hubungan ini adalah mitos.

5. Komoditas

Hubungan komoditas tercipta adanya kepuasan terhadap seluruh kebutuhan, preferensi gaya hidup dan keinginan/harapan (Cross, 2001). Persepsi seseorang pada suatu tempat dipengaruhi oleh afeksi tempat, keberlanjutan identitas tempat, ketergantungan, dan memori (Domingues et al., 2021). Afeksi tempat nampak pada: ikatan (*attachment*), kenyamanan di suatu tempat dibandingkan tempat lainnya, seseorang dapat merasa suatu tempat itu penting. Tipe ikatan hubungan ini adalah kognitif berdasarkan pilihan dan keinginan.

6. Keterbatasan

Hubungan keterbatasan tercipta karena tidak ada pilihan lain, ketergantungan terhadap orang maupun ekonomi. Tipe ikatan hubungan ini adalah material (Cross, 2001).

7. Komunitas

Persepsi komunitas mempengaruhi kesan pada suatu tempat. Persepsi komunitas di pengaruhi oleh keanggotaan, pengaruh komunitas (influence), kepercayaan dan integrasi, koneksi emosional (Domingues et al., 2021).

Dengan demikian dapat disimpulkan, *sense of place* baik tingkatan positif dan negatif, *sense of place* tercipta dari hubungan ikatan pengguna dengan suatu tempat. Ikatan tersebut tercipta dari (1) biografi atau silsilah hidup, (2) spiritual atau intuisi, (3) ideologi atau kepercayaan, (4) naratif atau cerita pihak eksternal, (5) komoditas atau kebutuhan dan preferensi, (6) komunitas atau koneksi, serta (7) keterbatasan atau ketidakberdayaan pengguna. Untuk meningkatkan dan mempertahankan *sense of place* pengguna, pembentuk *sense of place* harus diketahui. Oleh sebab itu, analisis pembentuk atau hubungan ikatan pengguna dengan suatu tempat perlu dilakukan. Pembahasan pembentuk *sense of place* tertuang pada bab V.

2.3.3 Karakter Visual dari Pendukung Aktivitas sebagai *Sense of place* Kampung Pelangi

Menurut Irwandi, Sabana, Kusmara, (2020) perubahan visual dan aktivitas Kampung Pelangi menimbulkan perubahan karakter yang ditangkap sebagai pengalaman persepsi warga dan meningkatkan *sense of place* warga Kampung Pelangi. Menurut Ram (2016) pengalaman persepsi visual warga meningkatkan *sense of place* terhadap tempat tersebut. Dengan demikian karakter visual pendukung aktivitas Kampung Pelangi memiliki keterkaitan dengan *sense of place*.

2.4 Landasan Teoritik

Berdasarkan keseluruhan kajian teori yang sudah dilakukan pada sub bab sebelumnya, maka dalam sub bab ini akan disusun tabel konstruksi teoritik yang akan digunakan sebagai instrumen/alat meneliti.

Tabel II.2. Instrumen penelitian

Variabel	Preferensi Atribut	Elemen
Karakter visual (Arsianti, 2016; Carmona, 2021; Salmo et al., 2021;	Kealamian	Landmark
	Terawat	Ruang
	Ruang yang terdefinisi	Skala dan ukuran

Shawket, 2018; Shirvani, 1985; Smardon et al., 1986)	Keteraturan dan konhern	Properti artistik
	Sejarah	Monumen dan bangunan
		Jalan dan sirkulasi
		Parkir
		Pedestrian

Variabel	Fungsi	Jenis
Pendukung aktivitas (Amalia et al., 2021; Arsianti, 2016; Cahyaningrum, 2019; Sasmito, 2011; Shirvani, 1985; Tien et al., 2021; Wirasa, 2022)	Meramaikan dan menghidupkan	Aktivitas indoor
	Perkembangan budaya	Aktivitas outdoor
	Memperkaya pengalaman	
	Perkembangan pengetahuan	
	Komoditas	
	Hiburan dan rekreasi	

Variabel	Tingkatan	Pembentuk
Sense of place (Cross, 2001; Domingues et al., 2021) (Cross, 2001; Domingues et al., 2021)	(-4) aktif memberontak	Biografi
	(-3) membenci	Spiritual
	(-2) keterasingan	Ideologi
	(-1) tidak senang	Naratif
	(0) Tidak memiliki <i>sense of place</i>	Komoditas
	(1) Mengenali tempat namun tidak memiliki hubungan emosional	Keterbatasan
	(2) Rasa kepemilikan terhadap suatu tempat	Komunitas
	(3) Hubungan emosi kuat terhadap suatu tempat	
	(4) Memahami dan merasa puas dengan tujuan suatu tempat	
	(5) Memiliki peran aktif terhadap suatu tempat	
	(6) Komitmen kuat, rela berkorban demi suatu tempat	

Sumber : analisis peneliti, 2023

2.5 Pertanyaan Penelitian

Dari kajian teori karakter visual, karakter visual merupakan ciri khas, susunan elemen yang dapat diamati dengan mata. Hal tersebut menimbulkan objek mempunyai kualitas yang membedakan dengan objek lain. Elemen dari karakter visual yang dibahas adalah (1) *landmark*, (2) properti artistik, (3) monumen dan bangunan, (4) jalan dan sirkulasi, (5) parkir, serta (6) pedestrian. Analisis warna, bentuk, tesktur, dan mural, dianalisis bersamaan dengan analisis *artistic property*. Untuk mengetahui kualitas karakter visual, maka perlu mengidentifikasi kualitas karakter visual tiap elemen. Oleh sebab itu elemen karakter visual perlu dibahas. Elemen karakter visual Kampung Pelangi berupa: *landmark*

(Gedung *Food Court*, *Microlibrary* Warak Kayu, Gardu Pandang, Pasar Kembang), properti artistik (mural dinding rumah warga), bangunan monumen (Makam Nyai Brintik), Parkir Kampung Pelangi, jalan dan pedestrian. Pengguna memiliki preferensi atribut yang diminati pengguna. Atribut tersebut adalah lingkungan yang (1) alami, (2) terawat, (3) memiliki ruang terdefinisi atau positif, (4) teratur dan konhern, serta (5) bernilai sejarah. Untuk mengetahui persepsi kualitas karakter visual pengguna, atribut yang menjadi preferensi pengguna perlu dibahas. Oleh sebab itu, analisis atribut preferensi setiap elemen perlu dikaji. **Kemudian dapat ditarik kesimpulan : apakah elemen memenuhi preferensi atribut karakter visual.**

Dari kajian teori pendukung aktivitas, pendukung aktivitas berperan penting memperkuat suatu Kawasan dan berdampak pada pengguna. Fungsi pendukung aktivitas adalah menghidupkan lingkungan, sebagai wadah perkembangan budaya, memperkaya pengalaman dan pengetahuan pengguna, memenuhi kebutuhan pengguna (komoditas), dan rekreasi. Analisis fungsi pendukung aktivitas perlu dibahas untuk menentukan domain objek penelitian. **Kemudian dapat ditarik kesimpulan pembagian domain objek penelitian.**

Dari kajian teori *sense of place*, *sense of place* merupakan perasaan pengguna terhadap suatu ruang yang telah dimaknai. *Sense of place* perlu ditingkatkan dan dipertahankan agar identitas dan kesuksesan suatu tempat terjaga dan berlanjut. *Sense of place* pengguna tercermin pada sikap dan perkataan pengguna. Dengan demikian untuk menentukan tingkatan *sense of place* pengguna, peneliti perlu mengobservasi sikap dan mewawancarai pengguna. *Sense of place* tercipta dari hubungan ikatan pengguna dengan suatu tempat. Untuk meningkatkan dan mempertahankan *sense of place* pengguna, pembentuknya harus diketahui. Oleh sebab itu, analisis pembentuk atau hubungan ikatan pengguna dengan suatu tempat perlu dilakukan. **Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan penentuan tingkatan dan alasan terbentuknya *sense of place*.**

Berdasarkan jawaban kesimpulan-kesimpulan di atas, didapatkan kaitan bagaimana elemen domain objek penelitian memenuhi preferensi atribut karakter visual dan tingkatan serta alasan terbentuknya *sense of place*. **Dengan demikian pertanyaan penelitian adalah bagaimana karakter visual dari pendukung aktivitas sebagai *sense of place* di Kampung Pelangi.**