

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Teori Karakter Visual

Pengertian karakter visual dapat ditelusuri dari arti kata karakter dan visual. Menurut Poerwadarminta (1997), karakter adalah aksen, logat, ciri khas, sedangkan menurut Thompson (2009), karakter adalah tanda-tanda yang berarti, simbol yang digunakan di dalam penulisan, membedakan atau mengenalkan tanda/muka, kumpulan karakteristik atau pengenalan muka dari suatu benda, kualitas yang aneh, ganjil, istimewa.

Menurut Naupan (2007), pengertian visual adalah dapat dilihat dengan indera penglihatan mata/berdasarkan pengamatan, sedangkan menurut Poerwadarminta (1997), visual itu berdasarkan penglihatan, dapat dilihat, kelihatan. Penglihatan adalah kemampuan salah satu indra (mata) untuk menangkap atau mengenali sebuah wujud yang kasat mata dan menafsirkannya.

Menurut Cullen (1961), karakter visual yang menarik adalah karakter formal yang dinamis dapat dicapai melalui pandangan yang menyeluruh berupa suatu amatan berseri atau menerus (*serial vision*) yang memiliki unit visual yang dominasinya memiliki keragaman dalam suatu kesinambungan yang terpadu dan berpola membentuk satu kesatuan yang unik. Menurut Gosling and Maitland (1984), susunan objek fisik dan aktivitas manusia yang membentuk lingkungan dan hubungan elemen-elemen didalamnya merupakan karakter yang terbesar dalam membentuk suatu karakter area. Ciri atau kekhasan yang paling mudah diamati adalah bentuk fisik karena kesan visual adalah sesuatu yang mudah untuk diserap dan dicerna oleh ingatan manusia (Lynch, 1960). Ciri fisik yang dominan terhadap kesan visual dan mampu menjadi wakil keberadaan lingkungannya tersebut merupakan identitas lingkungan tersebut.

Dari berbagai definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa karakter visual merupakan suatu ciri khas fisik sebuah lingkungan yang dapat terlihat oleh mata dan perasaan seseorang ketika berada didalamnya (jarak amatan). Keberagaman karakter visual yang dimiliki sebuah lingkungan perkotaan patut dijaga sebagai identitas suatu tempat. Menurut Garnham (1985) dalam Hartanti and Martokusumo (2012), komponen identitas tersebut dapat ditemui melalui pengamatan fisik (*physical features and appearance*), pengamatan aktivitas dan fungsi (*observable activities and function*), serta melalui arti dan simbol (*meanings and symbols*).

2.1.1 Pembentuk Karakter Visual

Untuk menangkap keunikan pada suatu tempat, maka perlu diketahui ciri atau karakteristik kawasan tersebut. Dengan demikian, karakter dapat digunakan untuk memberikan gambaran atau diskripsi baik fisik maupun non fisik tergantung muatan isi objek dengan penekanan pada ciri-ciri yang spesifik dan khusus yang membuat objek tersebut dapat dikendalikan dengan mudah. Menurut Shirvani (1985), terdapat delapan elemen perancangan kota. Diantara 8 elemen tersebut, 5 diantaranya merupakan elemen fisik yang dapat berperan sebagai elemen pembentuk karakter visual, yaitu :

1. Tata guna lahan.

Pada prinsipnya tata guna lahan adalah pengaturan penggunaan lahan untuk menentukan pilihan yang terbaik dalam mengalokasikan fungsi tertentu, sehingga secara umum dapat memberikan gambaran keseluruhan bagaimana daerah pada suatu kawasan tersebut seharusnya berfungsi. Tata guna lahan bermanfaat untuk pengembangan sekaligus pengendalian investasi pembangunan. Pada skala makro, tata guna lahan lebih bersifat multifungsi/*mixed use*.

2. Bentuk dan massa bangunan.

Menyangkut aspek-aspek bentuk fisik yang meliputi ketinggian, besaran, *floor area ratio*, koefisien dasar bangunan, pemunduran

(*setback*) dari garis jalan, *style* bangunan, skala proporsi, bahan, tekstur dan warna agar menghasilkan bangunan yang berhubungan secara harmonis dengan bangunan-bangunan lain dan lingkungan disekitarnya. Rangkaian bangunan pada penggal jalan dapat menjadi unsur estetika sebuah pandangan dan elemen pembentuk ruang pada sebuah koridor

3. Sirkulasi dan parkir.

Unsur parkir memiliki dua efek langsung terhadap kualitas lingkungan hidup yaitu kelangsungan kegiatan komersial pusat kota dan dampak visual yang parah pada bentuk fisik kota. Elemen sirkulasi (jalur kendaraan dan jalur *pedestrian*) dalam desain perkotaan menawarkan salah satu alat yang paling kuat untuk penataan suatu lingkungan perkotaan. Hal ini dapat melalui bentuk langsung dan pola aktivitas pengendalian (pembangunan) di sebuah kota, seperti ketika sistem transportasi jalan umum, cara pejalan kaki, dan sistem *link* transit dan fokus gerakan. Hal ini juga dapat menjadi prinsip penataan itu sendiri, mendefinisikan, dan menggambarkan bentuk perkotaan seperti tempat lain yang berbeda, bidang kegiatan, dan sebagainya.

4. Tanda-tanda (*signage*).

Tanda-tanda berguna untuk menunjukkan arah dan fungsi bangunan serta kawasan tertentu. Penandaan tidak hanya dapat dilakukan melalui pemberian papan nama dan arah panah, tetapi juga dapat dilakukan melalui perbedaan bentuk atau ciri visual lain. Tanda-tanda yang ideal harus mampu merefleksikan karakter visual kawasan, mampu menjamin kemampuan pandangan/memiliki sudut pandang untuk dapat dilihat secara jelas, bentuk yang ada sesuai dengan arsitektur bangunan dimana tanda tersebut ditempatkan. Tanda-tanda merupakan elemen yang menyatu dengan bangunan bukan sebagai elemen tambahan serta mampu menyatukan komunikasi langsung atau tidak langsung

5. Jalur *pedestrian*

Sistem *pedestrian* yang baik akan mengurangi keterikatan terhadap kendaraan di kawasan pusat kota, mempertinggi kualitas lingkungan melalui sistem perancangan yang manusiawi, menciptakan kegiatan pedagang kaki lima yang lebih banyak dan akhirnya akan membantu kualitas udara di kawasan tersebut.

Menurut Smardon (1986), karakter visual dibentuk oleh tatanan atau interaksi dan komposisi berbagai elemen-elemen, yaitu sebagai berikut :

1. Bentuk (*form*), bentuk yang tercipta dari elemen-elemen yang berhubungan dan membentuk suatu kelompok
2. Garis (*line*), suatu yang nyata atau imajiner yang mengarahkan mata jika melihat perbedaan warna, bentuk, dan tekstur, yang ditentukan oleh daya tangkap mata dari perbandingan panjang dan lebarnya, naik dan turunnya, serta derajat kesinambungannya
3. Warna (*color*), corak, intensitas dipermukaan suatu bentuk, warna adalah atribut yang paling mencolok yang membedakan suatu bentuk terhadap lingkungannya. Warna juga mempengaruhi bobot visual suatu bentuk.
4. Tekstur, karakter permukaan suatu bentuk. Tekstur mempengaruhi baik perasaan seseorang pada waktu menyentuh maupun kualitas pemantulan cahaya menimpa permukaan bentuk tersebut.
5. Skala dan proporsi, ukuran nyata yang berhubungan antara komponen-komponen lansekap dan lingkungannya atau hubungan proporsi antara bangunan atau karya arsitektur satu dengan lainnya yang menciptakan suasana teratur diantara unsur-unsur visual.

Smardon (1986) juga menyebutkan beberapa elemen visual yang terekam dalam pengamatan seseorang diantaranya adalah

1. Paths

Bentuk jalan akan menimbulkan kesan keteraturan dan kenyamanan sebuah kawasan. Bentuk jalan dapat berupa perempatan yang teratur

sehingga membentuk potongan garis segi empat atau blok-blok kawasan (*grid*), tidak teratur (*irregular*), atau jalan melingkar dengan suatu pusat jalan (*radial*).

2. *Degree of enclosure* (derajat keterlingkupan)

Keterlingkupan dalam sebuah koridor akan berpengaruh pada kenyamanan pengguna melalui elemen fisik pembentuk karakter visual seperti bangunan vegetasi, dan elemen parkir yang berada pada bahu jalan. Keberadaan elemen-elemen tersebut akan membentuk sebuah *space* dari perbandingan elemen dinding dan lantai.

3. *Street trees* (pohon di sisi jalan)

Keadaan tanaman seperti pohon pada suatu lingkungan akan sangat berpengaruh pada sebuah pencitraan pada seseorang yang ada didalamnya. Hal tersebut berkaitan dengan ketinggian pohon, distribusi keberadaan pohon, serta bentuk kanopi pohon yang terdapat pada suatu penggal koridor.

4. *Architectural pattern* (pola arsitektural)

Pada sebuah koridor, pola arsitektur akan memberikan gambaran keterkaitan sekelompok bangunan yang menunjukkan keterpautan dari sebuah bentuk, ukuran, maupun kesegarisan yang tercipta sebagai karakter visual yang ditangkap seseorang yang mengamatinya.

5. *Activity pattern* (pola aktivitas)

Pola aktivitas akan memberikan gambaran yang mengarah pada prosentase kegiatan manusia pada suatu lingkungan. Pola aktivitas dapat digambarkan melalui penampakan kegiatan pada bagian wilayah kawasan yang dikategorikan sebagai kegiatan yang dilakukan sementara, sesaat atau pada waktu tertentu, atau sering dilakukan. Baik pada siang hari, malam hari, hari biasa ataupun hari libur.

Menurut Lynch (1960), kualitas fisik yang diberikan oleh suatu sistem visual pada suatu tempat dapat menimbulkan image yang cukup kuat terhadap tempat tersebut. Kualitas fisik ini dinamakan sebagai kemampuan mendatangkan kesan (*imageability*) dimana hal ini sangat

erat hubungannya dengan kejelasan atau kemampuan untuk dibaca (*legibility*) pada suatu tempat.

2.1.2 Atribut Karakter Visual

Karakter visual dari suatu kawasan terbentuk oleh hubungan atau interrelasi antar elemen visual ditunjukkan oleh adanya kualitas fisik pada suatu lansekap kota (Smardon, 1986). Atribut yang dapat menunjukkan karakter visual ini meliputi :

1. Dominasi (*dominant*)

Dominasi visual ditimbulkan oleh satu atau dua elemen yang sangat kontras, yang secara visual sangat menonjol.

2. Keragaman (*diversity*)

Keragaman visual meliputi perbedaan pola-pola elemen visual yang bervariasi dan hubungan dengan elemen-elemen tersebut.

3. Kontinuitas (*continuity*)

Kontinuitas visual merupakan suatu kesinambungan secara visual, keterhubungan yang tidak terpisahkan, rangkaian, perpaduan antara elemen-elemen visual.

4. Kepaduan (*intactness*)

Kepaduan visual adalah integritas dari tatanan pada lansekap alam maupun buatan manusia yang terbebas dari gangguan visual

5. Kesatuan (*unity*)

Kesatuan visual berupa harmoni secara menyeluruh yang mengacu pada kecocokan atau kesesuaian antar elemen visual

6. Sequens (*sequence*)

Sequens merupakan tatanan unit-unit visual yang berurutan menuju pada suatu arah tertentu (menuju suatu hirarki)

7. Keunikan (*uniqueness*)

Keunikan visual yaitu suatu kondisi visual, sumber visual, kualitas visual yang aneh, atau jarang ditemukan

8. Keindahan (*vividness*)

Keindahan visual merupakan penampilan yang secara visual mengesankan, dibentuk oleh adanya elemen atau unit yang secara visual menonjol dan menarik.

2.2 Teori Aktivitas Pendukung

Aktivitas pendukung pada dasarnya adalah kegiatan penunjang yang menghubungkan dua atau lebih kegiatan yang ada di kota, bentuk kegiatannya dan ruang umum pendukung yang menunjang aktivitas masyarakat antara lain seperti penjualan, hiburan, dan penjualan fasilitas lainnya yang terbentuk dari fungsi kawasan. Kegiatan dari ruang umum pada suatu kawasan adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan, keduanya saling berinteraksi.

Aktivitas pendukung adalah semua fungsi bangunan dan kegiatan yang mendukung ruang publik suatu kawasan kota. Antara kegiatan-kegiatan dan ruang fisik selalu memiliki keterkaitan satu sama yang lain. Bentuk, lokasi dan karakter suatu kawasan yang memiliki ciri khusus akan berpengaruh terhadap fungsi, penggunaan lahan, dan kegiatan yang ada. Sebaliknya kegiatan yang memperhatikan lokasi tapak yang layak dan baik akan mendukung kegiatan itu sendiri. Oleh karena itu, mendesain lingkungan kota yang baik tergantung seberapa besar aktivitas penggunaan lahan tersebut (Darmawan, 2003). Aktivitas secara umum dibedakan menjadi dua aktivitas di dalam dan luar bangunan. Aktivitas dan perkembangan kota mempunyai pengaruh terhadap lingkungan fisik. Makin maju perekonomian suatu kota maka akan makin banyak infrastruktur yang dibangun, sehingga berpengaruh terhadap fisik dan visual kota, yang terbentuk oleh fasilitas-fasilitas ekonomi kota.

Menurut Frey (1999), kota saat ini terbentuk bukan hanya oleh *way of life*, tetapi juga komunikasi dan teknologi transportasi serta kekuatan pasar. Semuanya ikut bertanggung jawab terhadap karakteristik dan arsitektur kota. Aktivitas komersial akan memperkuat ruang-ruang umum kota, karena saling melengkapi satu sama lain. Bentuk lokasi dan karakter

koridor komersial akan menarik fungsi-fungsi dan aktivitas yang khas. Sebaliknya suatu aktivitas cenderung dialokasikan pada tempat yang paling mampu menyesuaikan keperluan-keperluannya. Saling ketergantungan antara ruang dan fungsi merupakan elemen penting dalam urban design. Untuk mendukung aktivitas bukan hanya menyediakan plaza dan jalan *pedestrian* saja, tetapi juga mempertimbangkan elemen fungsional kota yang membangkitkan aktivitas (Darmawan, 2003). Karakteristik suatu ruang publik akan terbentuk karena adanya aktivitas- aktivitas yang tumbuh dan berkembang sehingga memperkuat image ruang publik tersebut (Lynch, 1960).

Aktivitas pendukung termasuk di dalamnya adalah semua fungsi dan kegiatan yang memperkuat ruang-ruang publik kota, antara aktivitas dan ruang-ruang fisik selalu saling melengkapi. Pendukung kegiatan tidak hanya menyediakan jalur *pedestrian* atau *plaza* tapi juga mempertimbangkan fungsi utama dan penggunaan elemen-elemen kota yang dapat menggerakkan aktivitas. Termasuk pusat perbelanjaan, taman rekreasi, pusat perkantoran, perpustakaan umum, dll (Shirvani, 1985). Integrasi dan koordinasi dari pola aktivitas merupakan faktor penting dalam perencanaan aktivitas pendukung, termasuk di dalamnya adalah integrasi aktivitas di dalam ruang (*indoor*) dan aktivitas di luar ruang (*outdoor*).

2.2.1 Fungsi Aktivitas Pendukung

Menurut Krier (2001), aktivitas pada sebuah kota akan muncul pada area-area publik seperti square dan jalan. Jalan yang merupakan penghubung antar bagian dalam sebuah kota memiliki potensi untuk munculnya fungsi dan aktivitas lain. Aktivitas komersil tersebut menjadi generator yang dapat menghidupkan ruang publik. Adapun fungsi utama aktivitas pendukung adalah menghubungkan dua atau lebih pusat-pusat kegiatan umum dan menggerakkan fungsi kegiatan utama kota menjadi lebih hidup, menerus dan ramai. Tujuannya adalah untuk menciptakan kehidupan kota yang sempurna/lebih baik yang dengan mudah

mengakomodasikan kebutuhan atau barang keperluan sehari-hari kepada masyarakat kota, disamping memberikan pengalaman-pengalaman yang memperkaya pemakai (*urban experience*) dan memberikan peluang bagi tumbuh berkembangnya budaya urban melalui lingkungan binaan yang baik dan bersifat mendidik (Kartika, 2008). Keberadaan aktivitas pendukung tidak lepas dari tumbuhnya fungsi-fungsi kegiatan publik yang mendominasi penggunaan ruang publik kota, sehingga semakin dekat dengan pusat kota semakin tinggi intensitas dan beragam kegiatannya. Keberadaan elemen aktivitas pendukung diharapkan dapat mengintegrasikan dan menjadi penghubung antar kegiatan yang terjadi.

2.2.2 Bentuk Aktivitas Pendukung

Bentuk aktivitas pendukung, yaitu :

1. Ruang terbuka, bentuk fisiknya dapat berupa taman rekreasi, taman kota, plaza-plaza, taman budaya, kawasan pedagang kaki lima, jalur *pedestrian*, kumpulan pedagang kecil, penjual barang-barang seni atau antik yang merupakan kelompok hiburan tradisional atau lokal.
2. Bangunan diperuntukkan bagi kepentingan umum atau ruang tertutup adalah kelompok pertokoan eceran (grosir), pusat pemerintahan, pusat jasa, kantor, departement store dan perpustakaan umum.

2.3 Teori *Sense of Place*

Pengertian dari *sense of place* erat kaitannya dengan arti kata *place*. *Place* merupakan suatu ruang tertentu yang terbentuk oleh hubungan antara manusia dengan setting fisik, aktivitas individu atau kelompok dan makna ruang tersebut (Najavi & Mustafa, 2011). Dengan kata lain, *place* merupakan suatu ruang tertentu yang mempunyai nilai dan makna bagi penggunanya. Dari penelitian yang dilakukan oleh Gustafson (2001), *place* tidak hanya merupakan elemen penting dalam mengembangkan dan menjaga identitas diri dan kelompok, namun juga mempunyai peranan penting dalam membentuk perilaku manusia dan kesehatan mentalnya. Menurut Norberg-Schulz (1993), *place* merupakan

space (ruang) yang mempunyai karakter. Lebih lanjut, Rapoport (1990) mengungkapkan *place* merupakan elemen fisik yang dapat memberikan pesan dan makna bagi penggunaannya sesuai dengan peran, pengalaman, harapan dan motivasinya.

Konsep *sense of place* telah banyak dipelajari oleh para peneliti dari berbagai disiplin ilmu seperti geografi, psikologi, arsitektur dan *urban design* dalam beberapa tahun terakhir. Dalam bidang arsitektur maupun urban design, *sense of place* dapat diartikan sebagai berikut :

1. Menurut Steele (1981) dalam Hashemnezhad, et al. (2013), *sense of place* merupakan pengalaman seseorang ketika berada di suatu tempat. Dalam hal ini, *sense of place* merupakan perasaan seseorang terhadap suatu tempat. *Sense of place* merupakan faktor penting dalam memelihara kualitas suatu tempat dan mengintegrasikan tempat dan penggunaannya. Peran penting *sense of place* dalam hubungan tempat dan penggunaannya adalah *sense of place* dapat memberikan keamanan dan kesenangan yang membentuk keterikatan terhadap suatu tempat (*place attachment*). Rogan et al. (2005) menambahkan *sense of place* merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kenyamanan suatu tempat secara psikologikal.
2. Menurut Relph (1976) dalam Najavi dan Mustafa (2011), *sense of place* merupakan kemampuan untuk mengenali suatu tempat yang identitasnya terbentuk dan berkembang melalui hubungan yang lama antara tempat dan penggunaannya. Sedangkan menurut Mulyandri (2011), *sense of place* adalah sesuatu yang berkaitan dengan apakah seseorang bisa mengenali atau mengingat bahwa sebuah kota mempunyai ciri/karakter unik yang membedakan dengan kota lain.

“When places cannot be culturally recognized, they suffer from lacking of a sense of place; in this case people are faced with placelessness” (Relph (1976) dalam Najavi dan Mustafa (2011)).

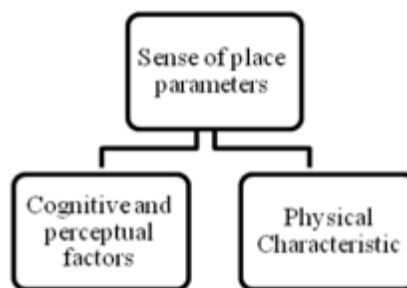
Sense of place dapat dipengaruhi oleh kepercayaan, perilaku dan persepsi seseorang/kelompok terhadap suatu tempat. Relph juga menyatakan bahwa simbol, tradisi, mitos dan ritual memperkuat *sense of place* suatu tempat. Hal yang sama diutarakan oleh Datel & Dingemans (1984) dalam Najafi dan Mustafa (2011) yang menyatakan *sense of place* sebagai “*the complex of bundle of meanings, symbols and qualities that a person or group consciously and unconsciously associates with a particular locality or region*”

3. Menurut Hashemnezhad et al. (2013), konsep *sense of place* di satu sisi dipengaruhi oleh subjektivitas/pengalaman seseorang (kenangan, tradisi, sejarah, budaya dan masyarakat) dan di sisi lain terpengaruh oleh obyektivitas dan pengaruh dari lingkungan (lansekap, bau, kebisingan dsb).
4. Menurut Lynch (1998), suatu tempat harus dapat dikenali dan mempunyai identitas untuk menciptakan *sense of place* yang dapat membentuk keterikatan terhadap suatu tempat. *Sense of place* merupakan kombinasi dari 3 elemen, yaitu lokasi, lansekap dan keterlibatan seseorang. Untuk menciptakan *sense of place*, ketiga elemen tersebut harus saling berinteraksi antara satu dengan yang lainnya. Sedangkan menurut Cross (2001), *sense of place* merupakan kombinasi hubungan antara tempat dan aktivitas sosial yang dilakukan di tempat tersebut. Canter (1977) dalam Hashemnezhad, et al. (2013) berpendapat bahwa “*individual and collective values influence on a sense of place and also sense of place affected on individual behavior and social values and attitudes. People usually participate in social activities according their sense of place*”.

Berdasarkan pengertian *sense of place* diatas dapat disimpulkan bahwa *sense of place* adalah perasaan/kesan seseorang terhadap tempat tertentu, baik karena dipengaruhi oleh identitas/karakternya yang menonjol maupun pengalaman yang dialaminya di tempat tersebut.

2.3.1 Faktor Pembentuk *Sense of Place*

Seperti yang telah dijabarkan di atas, *sense of place* berkaitan dengan persepsi subjektif seseorang mengenai lingkungannya dan perasaannya tentang suatu tempat, sehingga dapat dikatakan *sense of place* terdiri dari aspek fisik dan psikologis. Menurut Steele (1981) dalam Hashemnezhad, et al. (2013), *sense of place* merupakan perasaan yang dirasakan seseorang terhadap suatu tempat, sehingga faktor pembentuk *sense of place* terdiri dari *kognisi* dan perseptual dan karakter fisik.

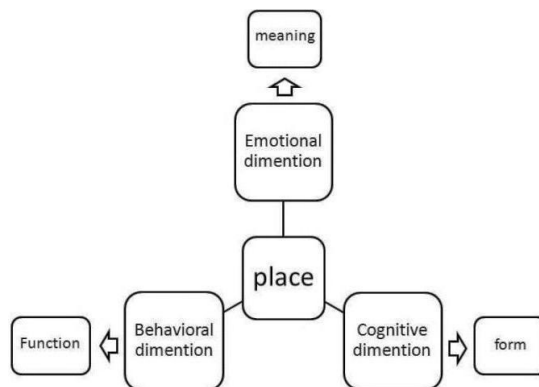


Gambar 2.1 Faktor Pembentuk *Sense of Place*

Sumber : Steel, 1981

1. Kognisi dan perseptual

Faktor kognisi dalam hal ini adalah makna yang dipersepsikan oleh seseorang terhadap suatu tempat. Makna tempat bagi seseorang berbeda-beda tergantung pengalamannya, motivasinya, latar belakang intelektualnya dan karakter fisik lingkungannya. Jorgersen dan Stedman (2001) dalam penelitiannya tentang perilaku, terdapat 3 dimensi dalam menciptakan suatu tempat, yaitu perasaan seseorang terhadap tempat yang digolongkan sebagai dimensi emosional, kepercayaan seseorang terhadap tempat yang digolongkan sebagai dimensi kognisi dan fungsi seseorang di suatu tempat yang digolongkan sebagai dimensi perilaku. Sehingga menciptakan elemen dari tempat yang terdiri dari bentuk, fungsi dan makna turut menciptakan dimensi *kognisi*, perilaku dan emosional.



Gambar 2.2 Dimensi *Place*

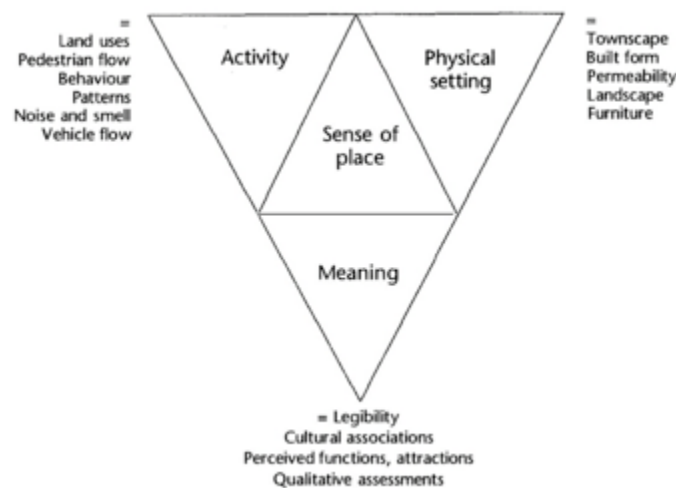
Sumber : Jorgensen, 2001

2. Karakter Fisik

Karakter fisik dari suatu tempat tidak hanya membedakannya dengan tempat lain, tetapi juga mempengaruhi persepsi seseorang terhadap tempat. Menurut Steele (1981) dalam Hashemnezhad, et al. (2013), parameter fisik yang memberikan pengaruh pada *sense of place* adalah ukuran, skala, komponen, tekstur, keragaman, dekorasi, warna, bau, kebisingan dan temperatur. Selain itu, Steele juga menjelaskan identitas, sejarah, keamanan, kemisteriusan, kenyamanan, vitalitas dan kenangan memberikan pengaruh terhadap bagaimana perasaan seseorang terhadap suatu tempat.

Menurut Lynch (1960), *sense of place* merujuk pada identitas dari suatu tempat yang mengarah pada individualitas suatu tempat yang membedakannya dengan tempat lain, sedangkan menurut Relph dalam Najavi dan Mustafa (2001), identitas suatu tempat mempunyai 3 komponen, yaitu setting fisik, aktivitas dan makna. Lebih lanjut, Canter (1977) dalam Hashemnezhad, et al. (2013), berpendapat suatu tempat terdiri dari aktivitas, atribut fisik dan konsepsi. Berdasarkan teori yang dikemukakan oleh Relph (1976), Canter (1977), Punter (1991) dan Montgomery (1998) dalam Carmona, et al (2003), komponen dari *sense of place* yang berkaitan dengan *urban design* adalah sebagai berikut :

1. Setting Fisik, berkaitan dengan atribut dan karakter suatu tempat yang tidak hanya memperjelas jenis tempat tersebut, namun juga mempengaruhi makna yang didapat dari tempat tersebut. Setting fisik dapat berupa bentuk bangunan, lansekap, *street furniture* dsb.
2. Aktivitas, berkaitan kegiatan yang dilakukan di suatu tempat yang dapat berupa arus pejalan kaki, perilaku seseorang, pola pergerakan, arus kendaraan dsb.
3. Makna, berkaitan dengan persepsi dan aspek psikologikal yang didapat seseorang ketika berada di suatu tempat. Makna dapat berupa *legibility* (mudah dibaca), asosiasi budaya, fungsi, atraksi dan penilaian kualitatif.



Gambar 2.3 Parameter *Sense of Place*

Sumber : Punter (1991) & Montgomery (1998) dalam Carmona, et al. (2003)

Menurut Lynch (1981), *sense* merupakan derajat kesesuaian antara bentuk fisik ruang kota dan bagaimana seseorang dapat mengenalinya. *Sense* tergantung pada struktur tata ruang, kualitas, budaya dan tujuan dari pengamat. Lebih lanjut, Lynch berpendapat bahwa *sense of place* berkaitan dengan hubungan antara lingkungan fisik dan *kognisi* yang dapat dibagi menjadi 5 elemen, yaitu :

1. Identitas, merupakan karakteristik yang dapat membedakan suatu obyek dengan obyek lain. Dengan kata lain, identitas merupakan karakter dan atribut spasial dari suatu obyek yang dapat memperkuat kemampuan dalam mengenali dan mengidentifikasi suatu lingkungan.
2. Struktur, merupakan pola hubungan antar obyek dengan pengamat dan obyek dengan obyek lainnya dalam suatu tempat, sehingga obyek tersebut tidak terpisah dari lingkungan sekelilingnya namun menjadi bagian dari lingkungan tersebut.
3. Kesesuaian (*Congruence*), merupakan hubungan antara bentuk dan fungsi. Dengan kata lain, bagaimana struktur lingkungan sesuai dengan struktur non spasial.
4. Transparansi, merupakan tingkat keterlihatan (*visibilitas*) dari proses yang ada di suatu tempat. Dengan kata lain, tingkat seseorang untuk mengetahui apa yang ada di suatu tempat.
5. Mudah dibaca (*legibility*), merupakan kemudahan mengenali suatu tempat. *Legibility* dapat memperkuat identitas, struktur dan makna suatu lingkungan.

2.3.2 Tingkat *Sense of Place*

Setiap tempat memiliki tingkat *sense of place* yang berbeda-beda. Seseorang akan berkontribusi dalam aktivitas sosial di suatu tempat, apabila memiliki ikatan emosional yang kuat terhadap tempat tersebut. Tempat yang memiliki tingkat *sense of place* yang tinggi akan membuat seseorang betah/tinggal lebih lama dan bersosialisasi dengan yang lain (Najavi & Mustafa, 2011). Menurut Shamai (2005) dalam Hashemnezhad, et al. (2013), terdapat 4 tingkat *sense of place*, yaitu

1. *Lack of sense of place*

Pada tingkatan ini, seseorang merasa familiar dengan suatu tempat tertentu dan dapat mengidentifikasi simbol-simbol yang ada di tempat tersebut, namun tidak merasakan suatu ikatan emosional dengan tempat tersebut beserta simbol-simbol yang ada.

2. *Belonging to a place*

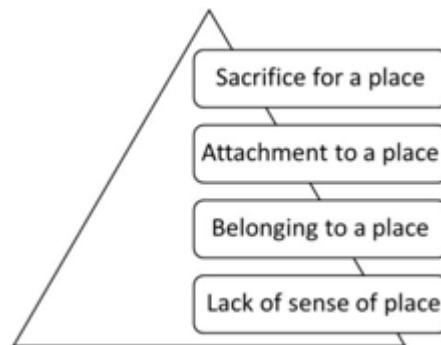
Pada tingkatan ini, seseorang tidak hanya familiar dengan suatu tempat tertentu, namun juga merasakan suatu ikatan emosional dengan tempat tersebut dan juga dapat membedakan simbol-simbol yang ada dan menghargainya.

3. *Attachment to a place*

Pada tingkatan ini, seseorang merasakan ikatan emosional dengan suatu tempat tertentu. Tempat tersebut mempunyai identitas dan karakter yang unik yang dapat dilihat melalui simbol-simbol.

4. *Sacrifice for a place*

Tingkatan ini merupakan tingkatan *sense of place* tertinggi dimana seseorang merasakan komitmen yang mendalam terhadap suatu tempat dimana seseorang tersebut rela berkorban demi atribut dan nilai-nilai yang ada di tempat tersebut.



Gambar 2.4 Tingkatan *Sense of Place*

Sumber : Shamai (2005) dalam Hashemnezhad, et al. (2013)

2.4 Teori Koridor

Salah satu bentuk dari *street* adalah koridor, yang merupakan ruang pergerakan linear, sebagai sarana untuk sirkulasi. Karakteristiknya ditentukan oleh bangunan yang melingkupinya dan aktivitas yang ada pada koridor tersebut (Krier, 2001). Selain itu, pembangunan yang terkontrol dengan koridor jalan untuk kendaraan mempunyai kontribusi yang besar bagi pergerakan dan bentuk *traffic* dalam suatu perkotaan

Dalam buku *Designing Urban Corridor* (Bishop, 1989) terdapat dua macam urban koridor, yaitu :

1. Komersial koridor, *urban* komersial koridor termasuk di dalamnya beberapa dari jalan untuk kendaraan utama yang melewati kota. Biasanya dimulai dari area-area komersial menuju pusat *sub-urban* yang baru di mana padat dengan kompleks perkantoran dan pusat-pusat pelayanan.
2. *Scenic* koridor, memang kurang umum jika dibandingkan dengan komersial koridor, tetapi *scenic* koridor memberikan pemandangan yang unik dan terkenal atau pengalaman rekreasi bagi pengendara kendaraan saat mereka melewati jalan tersebut. Walaupun scenic koridor kebanyakan terdapat di area pedesaan, beberapa komunitas masyarakat mengenali keunikan urban koridor tersebut karena memberikan kesempatan pemandangan bagi mereka dalam perjalanan dengan kendaraan.

Pendekatan lokal dalam desain dan kontrol dari komersil koridor dan *scenic* koridor area tergantung dari fungsi jalan kendaraan tersebut dan lingkungan komunitas masyarakat di mana jalan kendaraan tersebut berada. Jumlah, ukuran dan kondisi dari koridor-koridor yang penting akan bervariasi tergantung dari komunitas tersebut. Pemeliharaan dari keberadaan koridor akan memecahkan beberapa problem utama kecepatan pertumbuhan suatu kota.

Koridor sebagai ruang pergerakan (sirkulasi) dan parkir memiliki dua pengaruh langsung pada kualitas lingkungan, yaitu kelangsungan aktivitas komersil dan kualitas visual yang kuat terhadap struktur dan bentuk fisik kota. Elemen sirkulasi urban desain merupakan peralatan yang bermanfaat dalam menyusun lingkungan kota karena dapat membentuk, mengarahkan, dan mengontrol pola-pola aktivitas dan pengembangan suatu kota (Shirvani, 1985). Spesifikasi dan karakteristik bangunan-bangunan pada suatu koridor jalan sangat besar pengaruhnya dalam menentukan wajah dan bentuk koridor itu sendiri.

Keberadaan suatu koridor sebagai pembentuk elemen kota tidak akan lepas dari faktor-faktor yang ada dalam koridor tersebut, yaitu :

1. *Fasade*
2. *Figure Ground*
3. *Pedestrian ways*

Menurut Krier (2001), bentuk koridor berupa ruang terbuka dengan bentuk memanjang yang memiliki batas-batas di sisinya. Menurut Edmun Bacon, koridor berbentuk deretan massa yang menciptakan *linkage* visual antara dua tempat. Trancik (1986) menyebutkan bahwa pola massa dalam sebuah koridor adalah suatu *figure ground* yang dapat membantu untuk mengidentifikasi sebuah tekstur dan pola tata ruang, selain itu juga masalah pembentukan dinding koridor. *Linkage* membahas hubungan sebuah tempat dengan tempat lain dari berbagai aspek sebagai sebuah generator dalam koridor yang memperhatikan dan menegaskan hubungan-hubungan dan pergerakan sebuah tata ruang koridor. Pergerakan dalam tata ruang koridor ini berupa pergerakan manusia dari satu tempat ke tempat yang lain. Kadang orang baru pertama memasuki sebuah fragmen daerah tertentu kesulitan menentukan arah orientasinya, sehingga membutuhkan elemen-elemen penghubung untuk mengenali sebuah fragmen kota sebagai bagian dari suatu keseluruhan bagian kota yang lebih besar. Oleh karena itu, dibutuhkan adanya citra pembentuk orientasi diri di dalam koridor, sehingga orang tidak akan mudah tersesat. Orientasi bertujuan untuk memanipulasi elemen-elemen kota sedemikian rupa, sehingga pengaruh-pengaruh emosi dapat tercapai. Pemandangan akan selalu berubah dan sering muncul secara tiba-tiba secara berurutan (*serial vision*) dengan sengaja untuk dinikmati menimbulkan kesan menarik. Posisi menimbulkan reaksi terhadap keberadaan kita dalam sebuah lingkungan.

2.5 Rangkuman Teori Penelitian

Karakter visual merupakan suatu ciri khas fisik sebuah lingkungan yang dapat terlihat oleh mata dan perasaan seseorang ketika berada didalamnya (jarak amatan). Dalam penelitian ini, teori yang digunakan dalam mendeskripsikan karakter visual di koridor Ngarsopuro adalah teori atribut karakter visual dari Smardon (1986) yang terdiri dari dominasi visual, keragaman visual, kontinuitas visual, kepaduan visual, kesatuan visual, sequens, keunikan visual dan keindahan visual.

Aktivitas pendukung adalah semua fungsi bangunan dan kegiatan yang mendukung ruang publik suatu kawasan kota. Antara kegiatan-kegiatan dan ruang fisik selalu memiliki keterkaitan satu sama yang lain. Bentuk, lokasi dan karakter suatu kawasan yang memiliki ciri khusus akan berpengaruh terhadap fungsi, penggunaan lahan, dan kegiatan yang ada. Sebaliknya kegiatan yang memperhatikan lokasi tapak yang layak dan baik akan mendukung kegiatan itu sendiri. Dalam penelitian ini, aspek yang akan diteliti meliputi aktivitas utama (formal) dan aktivitas pendukung (formal dan non formal) di koridor Ngarsopuro Surakarta, sehingga akan mendapatkan gambaran yang detail tentang keseluruhan aktivitas yang ada di koridor ini.

Sense of place adalah perasaan/kesan seseorang terhadap tempat tertentu baik karena dipengaruhi oleh identitas/karakturnya yang menonjol maupun pengalaman yang dialaminya di tempat tersebut. Banyak teori yang terkait dengan *sense of place*, namun dalam penelitian ini, teori yang akan digunakan terkait dengan faktor pembentuk dari *sense of place*, baik dari segi fisik maupun non fisik (psikologis) diantaranya identitas dan kesesuaian/*congruence* (Lynch, 1981), individualitas (Lynch, 1960), kenyamanan dan keamanan (Punter, 1991 dan Montgomery, 2008), kenangan dan kebetahan (Najavi dan Mustafa, 2011), asosiasi budaya, kesan, kepuasan, kebanggaan dan partisipasi masyarakat (Steele, 1981).

Rumusan teori-teori di atas dapat dilihat dalam kerangka teoritik berikut ini :

Tabel 2.1 Kerangka Teoritik

KAJIAN	FAKTOR PEMBENTUK	VARIABEL	KETERANGAN	TEORI OLEH
Karakter Visual	Atribut karakter visual	Dominasi	Satu atau dua elemen yang sangat kontras, yang secara visual sangat menonjol.	Smardon (1986)
		Keragaman	Perbedaan pola-pola elemen visual yang bervariasi dan hubungan dengan elemen-elemen tersebut.	
		Kontinuitas	Suatu kesinambungan secara visual, keterhubungan yang tidak terpisahkan, rangkaian, perpaduan antara elemen-elemen visual.	
		Kepaduan	Integritas dari tatanan pada lansekap alam maupun buatan manusia yang terbebas dari gangguan visual	
		Kesatuan	Harmoni secara menyeluruh yang mengacu pada kecocokan atau kesesuaian antar elemen visual	
		Sequens	Tatanan unit-unit visual yang berurutan menuju pada suatu arah tertentu (menuju suatu hirarki)	
		Keunikan	Suatu kondisi visual, sumber visual, kualitas visual yang aneh, atau jarang ditemukan	
		Keindahan	Penampilan yang secara visual mengesankan, dibentuk oleh adanya elemen atau unit yang secara visual menonjol dan menarik.	
Aktivitas Pendukung	Jenis aktivitas	Aktivitas utama	Aktivitas yang utama di suatu tempat	Shirvani (1985)
		Aktivitas pendukung	Aktivitas yang menunjang aktivitas utama di suatu tempat	

<i>Sense of Place</i>	<i>Atribut Sense of place</i>	Identitas	Karakteristik yang dapat membedakan suatu obyek dengan obyek lainnya	Lynch (1981)
		Kesesuaian	Hubungan antara bentuk dan fungsi suatu tempat	
		Individualitas	Kekhasan suatu tempat yang tidak ditemukan di tempat lain	Lynch (1960)
		Kenyamanan	Suatu kondisi dimana seseorang merasa nyaman ketika berada di suatu tempat	Punter (1991) & Montgomery (1998)
		Keamanan	Suatu kondisi dimana seseorang merasa aman ketika berada di suatu tempat	
		Kenangan	Sesuatu yang terjadi pada masa lalu, namun masih selalu ada di ingatan seseorang	Najavi dan Mustafa (2011)
		Kebetahan	Suatu kondisi dimana seseorang merasa betah/tinggal lebih lama di suatu tempat	
		Asosiasi Budaya	Hubungan suatu tempat dengan kebudayaan tertentu	Steele (1981)
		Kesan	Pendapat seseorang terhadap suatu tempat	
		Kepuasan	Suatu keadaan ketika seseorang merasa senang berada di suatu tempat	
		Kebanggaan	Suatu kondisi dimana seseorang merasa bangga akan suatu tempat	
		Partisipasi masyarakat	Keterlibatan masyarakat yang memberikan manfaat bagi suatu tempat	

Sumber : Analisa Peneliti, 2015

2.6 Hipotesis

Dari kajian pustaka tersebut diatas yang disertai dengan observasi di lapangan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat 2 hipotesis dalam penelitian ini yaitu

H_0 : Karakter visual dan aktivitas pendukung tidak mempengaruhi *sense of place* koridor Ngarsopuro Surakarta

H_1 : Karakter visual dan aktivitas pendukung mempengaruhi *sense of place* koridor Ngarsopuro Surakarta