



UNIVERSITAS INDONESIA

**PEMAKNAAN FISIK DAN SOSIAL TERHADAP *LANDMARK*
DALAM SEBUAH LINGKUNGAN**

SKRIPSI

SHEILA PUTRIANTI NARITA

0606075971

**FAKULTAS TEKNIK
DEPARTEMEN ARSITEKTUR**

DEPOK

JUNI 2010



UNIVERSITAS INDONESIA

**PEMAKNAAN FISIK DAN SOSIAL TERHADAP *LANDMARK*
DALAM SEBUAH LINGKUNGAN**

SKRIPSI

**Diajukan untuk melengkapi persyaratan menjadi
Sarjana Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Indonesia**

SHEILA PUTRIANTI NARITA

0606075971

**FAKULTAS TEKNIK
DEPARTEMEN ARSITEKTUR**

DEPOK

JUNI 2010

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan benar.

Nama : Sheila Putrianti Narita

NPM : 0606075971

Tanda Tangan :

Tanggal : 28 Juni 2010

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini diajukan oleh :
Nama : Sheila Putrianti Narita
NPM : 0606075971
Program Studi : Arsitektur
Judul Skripsi : Pemaknaan Fisik dan Sosial terhadap
Landmark dalam Sebuah Lingkungan

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Indonesia

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Paramita Atmodiwirjo ST., M.Arch., PhD. (.....)
Penguji : Prof. Ir. Triatno Yudo H., M.Sc., Ph.D. (.....)
Penguji : Ir. Toga H. P. Grad. Dipl. AA (.....)

Ditetapkan di : Depok

Tanggal : 28 Juni 2010

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penyusunan skripsi ini diajukan untuk melengkapi persyaratan menjadi Sarjana Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Indonesia. Saya menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan skripsi, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini sudah selayaknya saya mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu saya baik secara langsung maupun tidak langsung yang telah memberikan dorongan sejak awal penyusunan laporan ini hingga selesai. Ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya saya ucapkan kepada:

- (1) Allah SWT yang telah memberikan berkah dan kesempatan kepada saya untuk menyelesaikan laporan skripsi ini pada waktunya.
- (2) Paramita Atmodiwirjo ST., M.Arch., Ph.D., selaku dosen pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan skripsi ini. Terima kasih yang sangat besar untuk mba mita atas pinjaman buku-bukunya, pemberian masukan, saran, dan kritik juga atas ilmu-ilmu yang telah diberikan pada saya tanpa mengenal lelah.
- (3) Prof. Ir. Triatno Yudo H., M.Sc., Ph.D., selaku dosen penguji yang telah menyediakan waktu luangnya untuk membaca dan mengoreksi skripsi saya. Terima kasih banyak atas saran dan masukannya.
- (4) Ir. Toga H. P. Grad. Dipl. AA., juga selaku dosen penguji yang saya hormati. Terima kasih yang sangat banyak atas masukan, saran dan pujian yang diberikan pada saya ketika sidang kemarin.
- (5) Dr. Ir. Hendrajaya Isnaeni, M. Sc., sebagai dosen penanggung jawab mata kuliah Skripsi. Terima kasih Bapak Jaya yang selalu bercahaya telah memberikan informasi dan percikan semangat pantang mundur kepada Arsitektur 2006 di tengah masa gundah gulana pengerjaan skripsi.

- (6) Yandi Andri Yatmo S.T., M.Arch., Ph.D., selaku dosen pembimbing akademis yang tidak pernah lupa selalu menyemangati saya dalam perihal memperbaiki, meningkatkan dan mempertahankan nilai-nilai semasa perkuliahan. Terima kasih banyak Pak Yandi atas ilmu-ilmunya.
- (7) Ir. Evawani Elisa, M.Eng., Ph.D., terima kasih banyak Ibu Elisa sudah memberi masukan dan bacaan tentang teori Kevin Lynch dalam Urban Design Reader, Carmona (2003). Jasa ibu tidak akan saya lupakan.
- (8) Renny Melina dan Meutia Rindiani, terima kasih banyak telah menjadi teman seperjuangan saya selama satu semester ini. Tanpa kalian yang terus menyemangati untuk mengejar ketertinggalan skripsi saya yang amat sangat jauh ☹ mungkin saya tidak akan lulus semester ini. Makasih banyak ya Rence udah nyemangatin gw lewat BBM maupun YM. Hiks, jadi pengen nangis lagi kalo inget masa-masa depresi itu ☹.
- (9) Henny R. Pandjaitan, Meygie Licara, dan Rosalyn Lohanda sebagai teman seperjuangan anak kelompok Pak Yandi hehehe makasih yah atas semangat dan *sharing* cerita dan progress skripsinya.
- (10) Mirradewi Rianty, teman melawak, penyemangat, sahabat, dan segalanya ☺ Makasih banyak ya Mirra Mrs. Bieber dah mau jadi teman baik gw selama ini hiks sroottt *menitikkan air mata*. Mir, huhuhu kita nggak bakal pisah secepat ini kan mir ☹ kita ketemu lagi kan mir di profesi? Hehehe asyik setahun lagi ya mir kita berjuang bareng, eh salah sampe nanti bikin biro Arsitektur bareng dan melanglang buana keliling dunia. Amin ya Allah.
- (11) Nirwan Arfari, Indira Pawitrasari, Anggreni Simanjuntak, Dewi Saraswati, Dian Susanti, Coriesta Dian, Defi Reisna, Ristia Kurnia, Cindy, Sekar Ayu Novitri, Hermando Fergus, dan Boris Winata. Terima kasih banyak ya teman-teman selama ini sudah memberi saya teriakan dan tamparan semangat lewat SMS, Facebook, Twitter, YM, BBM bahkan ketika bertemu langsung di Pusjur sekalipun. Tanpa kalian, skripsi ini tidak akan selesai sama sekali *serius lho gw nggak bohong* ☺

- (12) Teman-teman seperjuangan Arsitektur Universitas Indonesia angkatan 2006 yang lain yang juga telah banyak membantu saya melalui masa perkuliahan selama 4 tahun ini lewat dukungan dan semangat yang tidak terkalahkan oleh apapun. Terima kasih banyak ya semua.
- (13) Mama, Papa, dan Ade yang tercinta. Luapan ucapan terima kasih penuh tangis haru bahagia dan beribu pelukan hangat yang erat nggak akan bisa ngungkapin seberapa Sheila merasa bersyukur banget sampai bisa ke titik akhir masa perkuliahan ini. Makasih mama yang selalu mengerti Sheila luar dan dalam dan mendukung apapun langkah yang Sheila ambil. Makasih Papa udah percaya sepenuhnya kalau Sheila pasti bisa melalui semua kesulitan yang ditemui dalam hidup. Makasih Ade yang paling ganteng dan paling lucu udah nemenin kaka begadang *meski kadang jadinya malah ngegangguin* Sheila sayang semuanya ☺
- (14) Nenek dan Kakek yang tersayang. Terima kasih sudah selalu mengingatkan Sheila buat cepat-cepat menyelesaikan skripsi ini dengan pertanyaan “Gimana Sheila skripsinya? Sudah sampai mana?” yang tiada henti setiap kali Sheila main ke rumah Cibubur. Sheila akan selalu ingat kata-kata kiki kemarin, “Selamat ya Sheila, cucu kakek pertama yang jadi Sarjana”. Alhamdulillah, makasih ya kiki dan nni ☺
- (15) Sepupu-sepupuku tersayang Devinda Gita Maharani, Dwina Maretta, Ajay dan juga Ua Evi. Terima kasih banyak banget kemarin selepas skripsi main ke Jakarta dan ngajakin ke Dufan. Stress gara-gara skripsi hilang semua seketika ☺ hehehe kapan-kapan mesti main bareng lagi ya.
- (16) Tante Inge, Om Iman, dan Tante Arin. Terima kasih banyak semuanya atas dukungan dan doa-doanya buat Sheila ☺ sekedar kata-kata tidak akan pernah cukup untuk mengungkapkan rasa terima kasih ini.
- (17) Om Tanto dan Dicaprio. Berkat Om Tanto, Sheila belajar tentang kemauan keras untuk terus belajar dan bekerja tanpa melupakan Allah SWT dan nikmat hidup yang sebenarnya, mencari kebahagiaan ☺ Terima kasih

banyak sekali atas bantuannya selama ini ☺ Sheila nggak akan lupa jasa dan doa dari Om buat Sheila.

- (18) Teman-teman SMA tersayang, teman seperjuangan dari SMA 28. Ridwan Febrianto, Steffi Elizabeth, Sekar Primastuti, Arif Rahmat Muharram, Kristalia Stella Maris, Mita Anggraeni, Irmawati Umami Masitha, dan Muhammad Muflih Romadloni ☺ Tidak terasa ya 4 tahun sudah berlalu semenjak kelulusan SMA waktu itu. Ayo mari kita lanjut terus berjuang mengejar cita-cita dan mimpi!
- (19) Andhika Prasetyadi. Ehem, apalo dik (annoyed) wakakaka makasih ya dikdut dah menemani gw di kala senang, sedih, suka, duka maupun lara. Ini semester dimana gw merasa paling depresi dik, gw udah pernah bilang belum ya sama lo. Hmmm, mungkin kalo nggak ada elo yang ngelawak jayus di YM, gw udah masuk Rumah Sakit Jiwa dik :-L serius lho gw aua aua aua aua. Hehehe makasih ya dikaaaaa ☺
- (20) Terakhir adalah untuk pihak-pihak lain yang telah banyak membantu yang tidak mungkin saya sebutkan satu persatu. Terima kasih banyak.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu saya dalam penyusunan laporan ini. Saya menyadari banyak kekurangan dalam laporan ini sehingga kritik dan saran yang bersifat membangun akan saya terima dengan senang hati. Semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu dalam bidang Arsitektur dan bidang ilmu lainnya.

Depok, 4 Juli 2010

Sheila Putrianti Narita

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sheila Putrianti Narita
NPM : 0606075971
Departemen : Arsitektur
Fakultas : Teknik
Jenis Karya : Skripsi

demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Pemaknaan Fisik dan Sosial terhadap

Landmark dalam Sebuah Lingkungan

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Depok
Pada Tanggal : 28 Juni 2010

Yang menyatakan

(Sheila Putrianti Narita)

ABSTRAK

Nama : Sheila Putrianti Narita
Program Studi : Arsitektur
Judul : Pemaknaan Fisik dan Sosial terhadap *Landmark* dalam Sebuah Lingkungan

Landmark sebagai salah satu elemen fisik yang terdapat di dalam lingkungan, memiliki peran sebagai pemberi identitas dan pusat orientasi suatu wilayah. Pemaknaan terhadap *landmark* tidak selamanya dilihat secara fisik namun juga secara sosial dari bagaimana keterlibatan manusia terhadapnya. Skripsi ini membahas seberapa jauh pemaknaan *landmark* di dalam suatu lingkungan hingga dapat berperan sebagai patokan dilihat dari bagaimana pendekatan pengalaman ruang manusia terhadapnya. Dari tinjauan studi kasus lingkungan pemukiman dan perkantoran, terlihat adanya perbedaan yang cukup menonjol antara seberapa jauh aspek fisik dan aspek sosial berperan dalam membuat suatu elemen dalam lingkungan dimaknai sebagai *landmark*.

Kata kunci:

Landmark, *distinct*, patokan, identitas, orientasi, referensi, fisik, sosial, visual, eksperiensial

ABSTRACT

Name : Sheila Putrianti Narita
Study Program : Architecture
Title : Physical and Social meaning of Landmarks in An Environment

Landmarks as one of the physical elements in the environment have a role as an identity and point of references of an area. The meaning of landmarks is not always seen physically but also socially from how the human involvement with the landmark. This thesis discusses how far the meaning of landmarks within an environment to be serves as a reference in an environment by knowing how it is approached by human experience of space. By reviewing the case study; neighborhoods and offices environment, there is a difference between both area in how much the physical aspects and social aspects play a role in creating an element within the environment sensed as landmarks.

Key words:

Landmark, distinct, standards, identity, orientation, reference, physical, social, visual, eksperiential

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	viii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xix
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	3
1.3 Ruang Lingkup Masalah.....	3
1.4 Tujuan Penulisan.....	4
1.5 Manfaat Penulisan.....	4
1.6 Metode Pembahasan.....	4
1.7 Urutan Penulisan.....	6
BAB 2 KEHADIRAN LANDMARK DALAM LINGKUNGAN.....	7
2.1 Pandangan/Definisi Umum tentang Landmark.....	7
2.2 Kriteria Landmark.....	12
2.3 Jenis Landmark.....	15
2.4 Aspek Pembentuk suatu Landmark.....	18
2.4.1 Pemaknaan <i>Distinct</i> secara Fisik.....	18

2.4.2 Pemaknaan <i>Distinct</i> secara Sosial.....	21
2.5 Peran dan Pengaruh Landmark.....	22
2.6 Kesimpulan Bab 2.....	25
BAB 3 PENDEKATAN MANUSIA TERHADAP LANDMARK.....	26
3.1 Persepsi Manusia terhadap Lingkungan.....	26
3.1.1 Lingkungan sebagai Sumber Informasi.....	26
3.1.2 Sensasi dan Persepsi.....	27
3.1.3 Pengalaman Ruang dengan Sistem Indera.....	28
3.2 Pengalaman Ruang dari Dalam dan dari Luar.....	29
3.3 Pendekatan Mengalami Ruang dengan <i>Maps</i> dan <i>Tours</i>	30
3.4 Pembentukan Persepsi Manusia.....	31
3.4.1 Pembentukan Persepsi secara Visual (Gestalt).....	31
3.4.2 Pembentukan Persepsi secara Eksperiential (Gibson).....	33
3.5 Kesimpulan Bab 3.....	34
BAB 4 STUDI KASUS: KAJIAN TERHADAP LANDMARK.....	37
4.1 Pengantar Studi Kasus.....	37
4.2 Wilayah Pemukiman: Eretan 1, Jalan Raya Condet.....	41
4.2.1 Deskripsi Umum Wilayah.....	41
4.2.2 Hasil Data Responden.....	43
4.2.3 Deskripsi dan Analisis setiap Elemen.....	45
4.3 Wilayah Perkantoran: Jalan Jendral Sudirman.....	67
4.3.1 Deskripsi Umum Wilayah.....	67
4.3.2 Hasil Data Responden.....	68
4.3.3 Deskripsi dan Analisis setiap Elemen.....	70
4.4 Memahami <i>Landmark</i> dari Aspek Fisik, Sosial, Visual, dan Eksperiensial.....	92

BAB 5 KESIMPULAN.....	101
DAFTAR REFERENSI.....	103
LAMPIRAN.....	105



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Tabel Potensi Bentuk Lain <i>Landmark</i> terhadap Elemen Fisik Lain....	21
Tabel 3.1	Tabel Pendekatan terhadap <i>Landmark</i>	35
Tabel 4.1	Tabel Kaitan Landasan Teori terhadap Analisis <i>Landmark</i>	39
Tabel 4.2	Tabel Data Hasil Responden Wilayah Condet.....	43
Tabel 4.3	Tabel Analisis Pengalaman Ruang terhadap Masjid Assolihin.....	48
Tabel 4.4	Tabel Analisis Pengalaman Ruang terhadap Posyandu Pak Dudung...	52
Tabel 4.5	Tabel Analisis Pengalaman Ruang terhadap Warung Ibu Zaenal.....	56
Tabel 4.6	Tabel Analisis Pengalaman Ruang terhadap Rumah Ustadz Husein...	59
Tabel 4.7	Tabel Analisis Pengalaman Ruang terhadap PAUD.....	63
Tabel 4.8	Tabel Data Hasil Responden Wilayah Sudirman.....	68
Tabel 4.9	Tabel Analisis Pengalaman Ruang terhadap Hotel The Sultan.....	72
Tabel 4.10	Tabel Analisis Pengalaman Ruang terhadap Polda Metro Jaya.....	75
Tabel 4.11	Tabel Analisis Pengalaman Ruang terhadap Plaza Semanggi.....	79
Tabel 4.12	Tabel Analisis Pengalaman Ruang terhadap Universitas Atmajaya....	85
Tabel 4.13	Tabel Deskripsi Umum setiap Elemen di Wilayah Condet.....	86
Tabel 4.14	Tabel Deskripsi Umum Setiap Elemen di Wilayah Sudirman.....	89
Tabel 4.15	Tabel Analisa <i>Distinctive</i> Elemen Wilayah Condet terhadap Elemen Lain di Sekitarnya.....	94
Tabel 4.16	Tabel Analisa <i>Distinctive</i> Elemen Wilayah Sudirman terhadap Elemen Lain di Sekitarnya.....	95
Tabel 4.17	Tabel Kajian terhadap <i>Landmark</i> di Wilayah Pemukiman Condet....	96
Tabel 4.18	Tabel Kajian terhadap <i>Landmark</i> di Wilayah Perkantoran Sudirman..	97

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Elemen Fisik dalam Lingkungan yang Tidak Teratur.....	1
Gambar 1.2	Diagram Pemikiran Penulisan Skripsi	5
Gambar 2.1	<i>Paths</i>	8
Gambar 2.2	<i>Edges</i>	8
Gambar 2.3	<i>District</i>	9
Gambar 2.4	<i>Nodes</i>	9
Gambar 2.5	<i>Landmark</i>	10
Gambar 2.6	Karakteristik <i>Landmark</i> terhadap Lingkungan.....	13
Gambar 2.7	<i>Landmark</i> yang Tidak Selaras dengan Lingkungan.....	14
Gambar 2.8	Barang Tua bernilai Sejarah sebagai <i>Landmark</i>	15
Gambar 2.9	<i>The Duomo</i> , Florence sebagai <i>Distant Landmark</i>	15
Gambar 2.10	<i>The “Little Gray Lady”</i> , Los Angeles sebagai <i>Local Landmark</i>	16
Gambar 2.11	Pohon Tumbang di Tengah Jalan sebagai <i>Landmark</i>	17
Gambar 2.12	Persimpangan Jalan yang berperan sebagai Patokan.....	19
Gambar 2.13	Kebutuhan Spasial Manusia: <i>Security</i> , <i>Stimulation</i> , dan <i>Identity</i>	23
Gambar 2.14	Diagram Kesimpulan Bab 2.....	25
Gambar 3.1	Informasi dalam Lingkungan dari Isi dan Pengaturan Elemen.....	26
Gambar 3.2	<i>Figures</i> dan <i>Grounds</i> Teori Gestalt.....	32
Gambar 3.3	<i>Sittability</i> pada Objek Solid.....	34
Gambar 3.4	Diagram Hasil Studi Literatur.....	36
Gambar 4.1	Diagram Alur Bab Studi Kasus.....	38
Gambar 4.2	Lokasi Wilayah Studi Kasus Condet.....	41
Gambar 4.3	Zoning Peruntukan Wilayah Condet.....	42
Gambar 4.4	Titik-titik Lokasi Elemen <i>Landmark</i> Wilayah Condet.....	45
Gambar 4.5	Kubah dan Menara Masjid Assolihin.....	45
Gambar 4.6	Pintu Masuk Masjid Assolihin.....	46

Gambar 4.7	Masjid Assolihin terhadap Sekitar.....	47
Gambar 4.8	Lokasi dan Pendekatan Manusia terhadap Masjid Assolihin.....	47
Gambar 4.9	Warung Makan (Kuning) dan Area Pangkalan Ojek (Merah).....	49
Gambar 4.10	Akses Keluar Masuk terhadap Rumah yang Terbuka.....	50
Gambar 4.11	Posyandu Pak Dudung terhadap Sekitar.....	51
Gambar 4.12	Rumah Sebelah Posyandu yang Menempel terhadap Jalan Umum...	51
Gambar 4.13	Lokasi dan Pendekatan Manusia terhadap Posyandu Pak Dudung...	52
Gambar 4.14	Rumah Pak Dudung sebagai Posyandu Anak.....	53
Gambar 4.15	Pagar dengan Cat Biru Tua Rumah Ibu Zaenal.....	54
Gambar 4.16	Pemilik Warung sedang bertukar Cerita dengan Warga (Kuning)....	55
Gambar 4.17	Penataan Etalase yang Terbuka terhadap Jalan.....	55
Gambar 4.18	Warung Ibu Zaenal terhadap Sekitar.....	55
Gambar 4.19	Lokasi dan Pendekatan Manusia terhadap Warung Ibu Zaenal.....	55
Gambar 4.20	Rumah Ustadz Husein terlihat Menonjol terhadap Sekitar.....	58
Gambar 4.21	Rumah Ustadz Husein Menjulung terhadap Latar Langit.....	58
Gambar 4.22	Pagar Rumah berwarna Hitam berbeda dengan Sekitarnya.....	58
Gambar 4.23	Lokasi dan Pendekatan Manusia terhadap Rumah Ustadz Husein....	59
Gambar 4.24	Lokasi Lapangan Bermain dan Parkir.....	60
Gambar 4.25	Terdapat Area untuk Tempat Duduk (Kuning).....	61
Gambar 4.26	Garis Merah Rumah Ibu Haji Amelia.....	62
Gambar 4.27	Lokasi dan Pendekatan Manusia terhadap PAUD.....	63
Gambar 4.28	Kegiatan Sosial PAUD di Rumah Ibu Haji Amelia.....	64
Gambar 4.29	Jalan Condet Raya sebagai Area Komersil dan Pemenuhan Kebutuhan Sehari-hari (Kuning).....	65
Gambar 4.30	Suasana Sehari-hari di Jalan Condet Raya.....	65
Gambar 4.31	Sungai Ciliwung sebagai Bagian Belakang dari Wilayah Pemukiman dan Jalan Condet Raya sebagai Bagian Depan.....	66
Gambar 4.32	Sungai Ciliwung sebagai Bagian Belakang Pemukiman Warga.....	66

Gambar 4.33	Lokasi Wilayah Studi Kasus Sudirman.....	67
Gambar 4.34	Titik-Titik Lokasi Elemen <i>Landmark</i> Wilayah Sudirman.....	70
Gambar 4.35	Lokasi Hotel The Sultan dan Titik Pendekatan Manusia Terhadapnya.....	70
Gambar 4.36	Bangunan Hotel The Sultan (Kuning) dan Bangunan Apartemen The Residence (Merah).....	71
Gambar 4.37	Apartemen The Residence Ketinggian 30 Lantai.....	72
Gambar 4.38	Hotel The Sultan.....	72
Gambar 4.39	Lokasi Polda Metro Jaya dan Titik Pendekatan Pengamat.....	74
Gambar 4.40	Kawasan Polda Metro Jaya (Kuning) dan SCBD (Merah).....	74
Gambar 4.41	Bangunan Polda Metro Jaya yang terlihat Menonjol.....	75
Gambar 4.42	<i>Signage</i> pada Bangunan Utama Polda Metro Jaya.....	75
Gambar 4.43	Lokasi Bundaran Semanggi.....	76
Gambar 4.44	Foto Udara Bundaran Semanggi.....	77
Gambar 4.45	Bundaran Semanggi.....	77
Gambar 4.46	Lokasi Plaza Semanggi.....	77
Gambar 4.47	Foto Udara Plaza Semanggi.....	78
Gambar 4.48	Bentuk Plaza Semanggi.....	78
Gambar 4.49	Lokasi Wisma GKBI.....	80
Gambar 4.50	Bentuk Wisma GKBI dengan Material Kaca Hijau.....	80
Gambar 4.51	Wisma GKBI dari Kejauhan Terlihat Menonjol.....	81
Gambar 4.52	Lokasi Gedung BRI.....	81
Gambar 4.53	Gedung BRI 1 dan BRI 2.....	82
Gambar 4.54	<i>Signage</i> Logo BRI.....	82
Gambar 4.55	BRI dari Kejauhan.....	82
Gambar 4.56	Lokasi Bank Resona.....	83
Gambar 4.57	<i>Shelter</i> Busway di depan Bank Resona.....	83
Gambar 4.58	Lokasi Universitas Atmajaya.....	84

Gambar 4.59 Kawasan Atmajaya (Kuning) dan Bangunan Utama (Merah).....	84
Gambar 4.60 Diagram Pemaknaan <i>Landmark</i> Wilayah Pemukiman.....	98
Gambar 4.61 Diagram Pemaknaan <i>Landmark</i> Wilayah Perkantoran.....	99
Gambar 4.62 Diagram Perbandingan <i>Landmark</i> di Kedua Wilayah.....	100

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Hasil Data Responden Wilayah Condet 1.....	105
Lampiran 2	Hasil Data Responden Wilayah Condet 2.....	106
Lampiran 3	Hasil Data Responden Wilayah Sudirman 1.....	107
Lampiran 4	Hasil Data Responden Wilayah Sudirman 2.....	108

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Manusia dalam kesehariannya akan selalu berinteraksi dengan lingkungan. Manusia berperan sebagai subjek yang mengalami lingkungan dan memiliki kemampuan untuk menangkap informasi dari lingkungan tempat ia berada. Informasi yang ditawarkan oleh lingkungan sangat banyak dan beragam sehingga tidak semua informasi yang ditawarkan akan dengan mudah ditangkap oleh manusia secara jelas. *“Some of the information is urgent and requires action; some seems urgent by its size, movement, or color, making it difficult to ignore even if it is irrelevant to what we are doing”* (Kaplan, Kaplan, & Ryan, 1998, p. 8). Ketika di dalam sebuah lingkungan terlalu banyak elemen fisik yang saling tumpang tindih satu sama lain, maka akan menimbulkan ketidakteraturan yang berakibat pada sulitnya manusia menerima informasi yang relevan mengenai lingkungan tersebut.



Gambar 1.1 Elemen fisik dalam lingkungan yang tidak teratur

Sumber: Kaplan, Kaplan, & Ryan (1998, p. 8)

Dalam proses identifikasi manusia terhadap lingkungan, hal yang pertama kali dilakukan adalah mengenal lokasi dimana dia berada, termasuk di dalamnya *landmark* yang memiliki peran sebagai patokan dan pusat orientasi manusia.

“Research by others (e.g. Golledge, 1978), however has shown that individuals first learn locations, including landmarks, which act as mental

anchor points. They then learn links between locations, which correspond to Lynch's paths, and finally the areas surrounding groups of location"

(Madanipour, 1996, p. 68)

Setelah itu ia mengidentifikasi hubungan antara lokasinya berada dengan lokasi lain melalui *path*. Paling terakhir adalah mengidentifikasi wilayah di sekitar lokasinya. Dalam hal ini, *landmark* memegang peranan yang sangat penting sebagai sumber informasi suatu wilayah. *Landmark* memiliki peran sebagai patokan yang menunjukkan keberadaan seorang manusia di dalam suatu wilayah. Jika *landmark* merupakan sumber informasi pengidentifikasian wilayah yang sangat penting, akan timbul masalah pemaknaan *landmark* pada lingkungan yang tidak memiliki kejelasan informasi dengan jelas secara fisik maupun visual seperti pada gambar 1.1 di atas. Sehingga kemudian menjadi sangat penting untuk mengetahui identifikasi lingkungan selain dari aspek fisik ketika dihadapkan pada lingkungan yang tidak terlihat menonjol secara visual.

Pada dasarnya, arsitektur tidak melulu hanya sekedar pengaturan elemen-elemen fisik semata yang kemudian berakhir berujung begitu saja. Arsitektur adalah lebih dari sekedar elemen-elemen fisik yang mendefinisikan ruang melainkan juga sebuah produk yang turut melibatkan proses sosial di dalamnya. "*These elements of form and space are presented, therefore, not as ends in themselves, but as means to solve a problem in response to conditions of function, purpose, and context – that is, architecturally*" (Ching, 1979, p. 10). Pemaknaan terhadap *landmark* dalam suatu lingkungan kemudian dapat dilihat dari beberapa pendekatan lain selain dari aspek fisik.

Pertanyaan yang kemudian muncul berkaitan dengan bahasan pemaknaan *landmark*, tidak hanya secara objektif dari bagaimana kondisi fisik elemen namun juga bagaimana objek tersebut dipandang secara subjektif dan dimaknai dari aspek sosial oleh manusia dalam kehidupan sehari-harinya.

1.2 Perumusan Masalah

Bagaimana sebuah objek dapat dikatakan sebagai *landmark*, dapat ditinjau dari beberapa aspek yang dilihat dari beberapa landasan teori yang ada. Untuk mengidentifikasi *landmark* yang dibutuhkan adalah kejelasan suatu elemen terhadap lingkungannya sehingga kemudian ia dapat menjadi sumber informasi yang berperan sebagai patokan manusia ketika berkegiatan dalam lingkungan. Skripsi ini akan membahas pertanyaan: **Sejauh mana sebuah elemen dapat dimaknai sebagai *landmark* oleh manusia di dalam suatu lingkungan? Adakah aspek lain selain fisik yang dapat mempengaruhi pembentukan sebuah *image landmark*?** Secara lebih khusus, skripsi ini membahas seberapa jauh elemen *landmark* harus terlihat menonjol secara fisik hingga dapat berperan sebagai patokan dalam suatu wilayah serta adanya kemungkinan sesuatu menjadi *landmark* karena ia berbeda dan menonjol secara sosial.

1.3 Ruang Lingkup Masalah

Secara keseluruhan, lingkup masalah yang akan dibahas dalam skripsi ini dibatasi pada pembahasan mengenai beberapa hal, sebagai berikut:

- a. Pemaknaan terhadap suatu objek sebagai *landmark* dikaji dari aspek fisik dan aspek sosial yang menyusunnya. Aspek fisik dan aspek sosial ini dapat dilihat dari bagaimana kondisi elemen sebenarnya berdasar hasil survei pengamatan.
- b. Bagaimana objek *landmark* dipandang secara visual dan dialami secara eksperiensial melalui pengalaman ruang ketika pengamat bergerak dalam lingkungan wilayah yang dikaji. Pendekatan terhadap objek *landmark* ini untuk melihat seberapa ia menonjol secara fisik terhadap komponen lain yang terdapat di dalam lingkungan tersebut.
- c. Lingkungan yang akan dibahas dalam kajian studi kasus adalah lingkungan pemukiman dan lingkungan perkantoran supaya dapat melihat lebih jauh apakah ada perbedaan antara elemen pembentuk *local landmark* dan *distant landmark*.

1.4 Tujuan Penulisan

Skripsi ini disusun dengan tujuan untuk memahami lebih dalam bagaimana manusia memaknai sebuah objek sebagai *landmark* di dalam kehidupan sehari-harinya. Untuk melihat apa yang dimaknai manusia sebagai *landmark* di dalam suatu wilayah adalah dengan melihat seberapa jauh peran objek tersebut sebagai pemberi identitas dan sebagai pusat orientasi manusia ketika bergerak dan berkegiatan. Dengan melihat elemen-elemen apa saja yang berperan sebagai *landmark* kemudian dapat diketahui seberapa jauh hubungan dan keterkaitan antara aspek fisik dan sosial dalam proses pembentukan makna *landmark* dalam konteks suatu lingkungan. Dari skripsi ini diharapkan dapat menyimpulkan aspek-aspek apa saja yang dapat berperan sebagai *landmark* dan seberapa penting *landmark* harus terlihat menonjol secara fisik atau sosial.

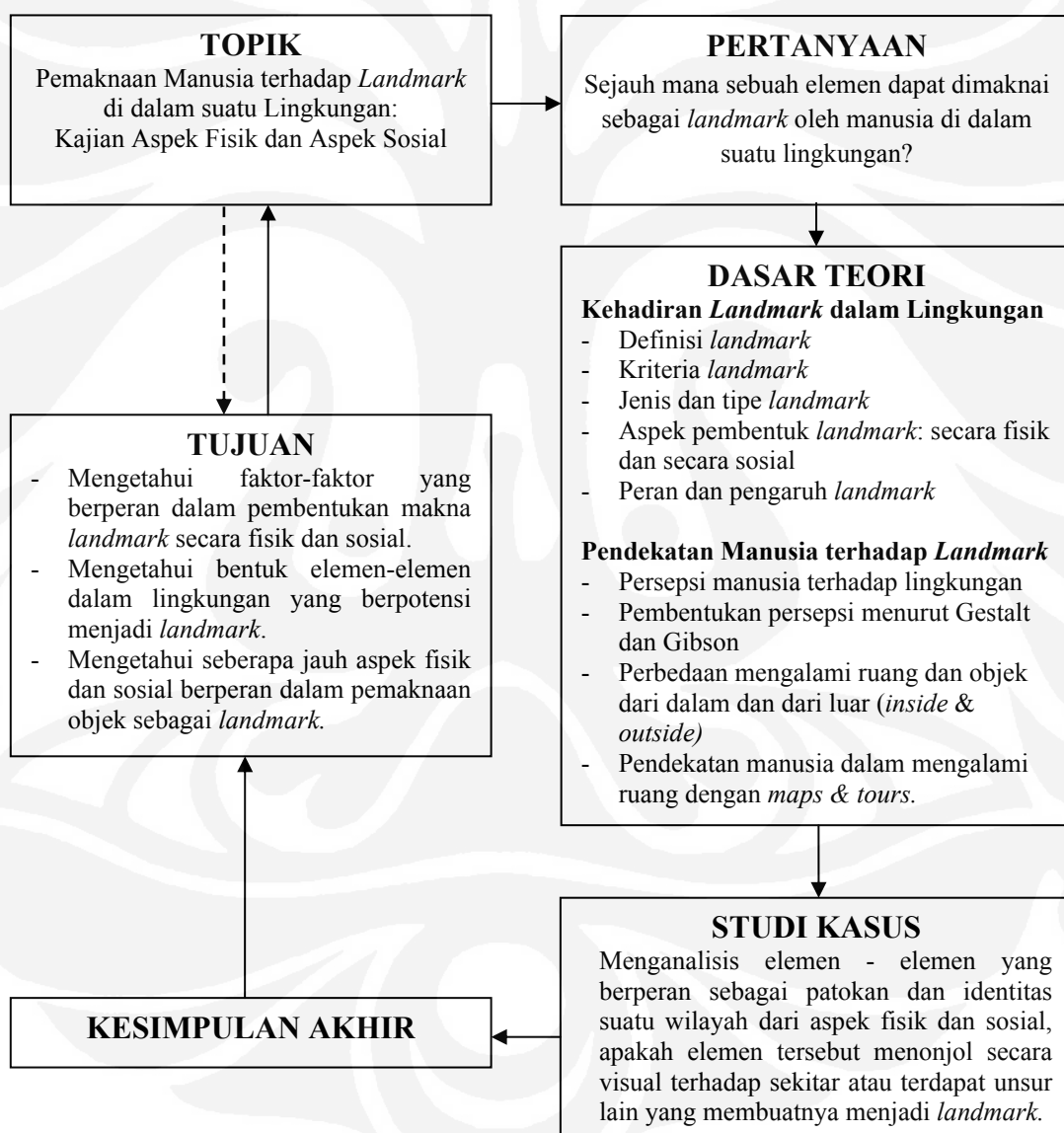
1.5 Manfaat Penulisan

Pemaknaan *landmark* yang dilihat baik secara fisik maupun secara sosial ini bermanfaat untuk mengetahui unsur-unsur apa saja yang dapat memiliki peran dalam pembentukan suatu objek sebagai patokan maupun juga sebagai identitas di dalam suatu lingkungan. Diharapkan pengetahuan ini dapat memberikan sumbangan dalam hal perancangan arsitektur, terutama perancangan suatu wilayah tentang bagaimana merancang elemen yang dapat memudahkan orientasi manusia ketika beraktivitas di dalamnya.

1.6 Metode Pembahasan

Metode pembahasan dalam skripsi ini menggunakan pendekatan mendalami teori yang sekiranya berhubungan dengan *landmark* dan bagaimana manusia membutuhkan pusat orientasi ketika bergerak dan berkegiatan dalam lingkungan. Hasil studi kepustakaan tersebut selanjutnya digunakan sebagai alat untuk menganalisis dan meninjau setiap elemen yang dianggap berperan sebagai *landmark*.

Pembahasan studi kasus dilakukan melalui pengamatan wilayah pemukiman warga di Condet dan wilayah perkantoran di Jalan Jendral Sudirman untuk membandingkan lebih jauh elemen-elemen apa saja yang muncul sebagai *landmark* dilihat dari peranannya dalam suatu wilayah sebagai patokan. Aspek-aspek penting yang didapat dari hubungan teori dan studi kasus selanjutnya digunakan untuk menjawab pertanyaan awal dari skripsi ini. Proses yang menghubungkan latar belakang, landasan teori, dan studi kasus yang dilakukan dalam skripsi ini sampai menemukan kesimpulan, secara keseluruhan dapat digambarkan oleh diagram sebagai berikut:



Gambar 1.2 Diagram Pemikiran Penulisan Skripsi

1.7 Urutan Penulisan

Skripsi mengenai pemaknaan terhadap *landmark* di dalam suatu lingkungan ini tersusun dari lima bab dengan urutan penulisan sebagai berikut:

Bab 1 Pendahuluan

Memberikan gambaran secara keseluruhan mengenai penulisan skripsi, latar belakang permasalahan, penjelasan dari permasalahan yang akan dibahas, tujuan penulisan, ruang lingkup permasalahan, dan juga metode pembahasan yang digunakan.

Bab 2 Kehadiran *Landmark* dalam Lingkungan

Berisi tentang studi kepustakaan yang telah dikumpulkan dan dianggap relevan untuk menjelaskan dan memahami secara mendalam kehadiran dan keberadaan *landmark* dalam suatu lingkungan, kriteria dan jenis *landmark*, dan bagaimana peranan *landmark* di dalam lingkungan bagi manusia pengguna dalam berkegiatan sehari-hari.

Bab 3 Pendekatan Manusia terhadap *Landmark*

Memaparkan teori mengenai bagaimana pengalaman ruang manusia terhadap elemen yang dianggap memiliki peran sebagai patokan atau *landmark* dengan melihat beberapa teori pendekatan mengalami ruang dengan sistem indera yang berbeda dan teori pembentukan persepsi oleh Gestalt dan Gibson.

Bab 4 Studi Kasus: Kajian terhadap *Landmark*

Bab ini mengenai tinjauan hasil data responden terhadap elemen apa saja yang muncul dan berperan sebagai patokan dalam satu wilayah, analisis setiap elemen terkait dengan landasan teori, dan juga sintesis perbandingan hasil analisis kedua wilayah, wilayah pemukiman Condet dan wilayah perkantoran Jenderal Sudirman.

Bab 5 Kesimpulan

Merupakan penutup dan simpulan hasil analisis perbandingan kedua wilayah studi kasus yang menjabarkan faktor-faktor apa saja yang berperan dalam pembentukan makna *landmark* baik secara fisik dan sosial dan seberapa jauh faktor fisik yang menonjol terhadap sekitar berperan dalam pembentukan makna *landmark*.

BAB 2

KEHADIRAN LANDMARK DALAM LINGKUNGAN

2.1 Pandangan / Definisi Umum tentang *Landmark*

Pengertian pertama mengenai *landmark* dapat dilihat dari sejarah asal kata itu sendiri, pada tahun 1850, yaitu *land* dan *mark*, memiliki pengertian *object set up to mark the boundaries of a kingdom, estate, etc.; considered a high point in history* (www.dictionary.com). *Landmark* dikatakan sebagai sebuah objek yang dirancang untuk menandai wilayah perbatasan suatu kerajaan atau kekuasaan pada masa terdahulu.

Bila dilihat dari pengertian *landmark* dalam arti kamus saat ini adalah *a prominent identifying feature of a landscape that serves as a guide; something used to mark the boundary of land; a fixed marker that indicates a boundary line* (www.dictionary.com). *Landmark* diartikan sebagai suatu tanda atau elemen pengenalan dalam suatu lansekap yang berperan sebagai panduan atau acuan. Sumber lain menyatakan bahwa *landmark* adalah *an anatomical structure used as point of orientation in locating other structures* (Merriem Webster-Online). *Landmark* merupakan sebuah struktur fisik yang digunakan sebagai titik acuan atau titik orientasi untuk melihat posisi dan lokasi keberadaan elemen struktur fisik yang lainnya.

Definisi dan pandangan mengenai *landmark* juga dipaparkan oleh Kevin Lynch (1960), *landmark* merupakan salah satu dari 5 elemen fisik penyusun kota yang satu sama lain dapat saling memperkuat atau memperlemah *image landmark* yang terdapat di dalam satu wilayah. Menurut Lynch (1960), kelima elemen fisik yang menyusun suatu kota dan dapat mempengaruhi kejelasan gambaran terhadap elemen *landmark* dalam satu lingkungan adalah, sebagai berikut:

1. *Path*, merupakan jalur yang biasanya digunakan manusia untuk melakukan pergerakan dalam suatu lingkungan yang menghubungkan antara satu tempat dengan tempat lain. Dalam *path* atau jalur inilah kemudian manusia dapat melihat elemen-elemen fisik yang terdapat di dalam satu lingkungan disusun

sehingga saling menunjukkan relasi antar satu dengan lainnya. *Path* dapat berupa jalan raya, jalur pedestrian, jalan raya, dan lain sebagainya (Lynch, 1960, p. 47).



Gambar 2.1 *Paths*

Sumber: Lynch (1960, p. 47)

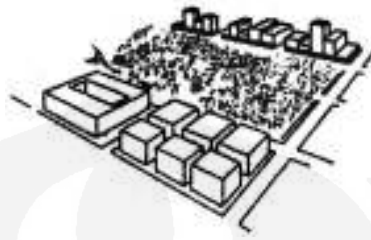
2. *Edges*, adalah batas antara dua hal atau materi, berfungsi sebagai pemutus garis linier seperti misalnya pantai, tembok, topografi, dan batasan-batasan fisik dalam ruang lainnya. *Edge* merupakan referensi yang digunakan manusia ketika menangkap *image* suatu lingkungan dengan bentuk lateral menyamping (Lynch, 1960, p. 47).



Gambar 2.2 *Edges*

Sumber: Lynch (1960, p. 47)

3. *District*, merupakan suatu kawasan dalam lingkungan yang cenderung dilihat dalam skala 2 dimensi. Distrik atau kawasan ini dapat dikenali dengan dua cara, yaitu dari dalam ketika pengamat berada di dalamnya, dan juga dari luar sebagai referensi ketika pengamat bergerak terhadapnya (Lynch, 1960, p. 66). Elemen-elemen fisik yang terdapat di dalam sebuah distrik memiliki karakteristik dan ciri khas yang serupa sehingga dapat membuat kawasan ini terlihat sebagai suatu kesatuan wilayah.



Gambar 2.3 *District*

Sumber: Lynch (1960, p. 47)

4. *Nodes*, merupakan titik atau tempat strategis di dalam suatu lingkungan dimana manusia menikmatinya dengan berada di dalamnya. Contohnya seperti persimpangan lalu lintas, stasiun, lapangan terbang, jembatan, kota, dan tempat titik-titik berkegiatan lainnya. Node adalah suatu tempat dimana orang mempunyai perasaan “masuk” dan “keluar” dalam tempat yang sama.



Gambar 2.4 *Nodes*

Sumber: Lynch (1960, p. 47)

5. *Landmark*, secara mendasar menurut Lynch (1960) merupakan sebuah titik referensi acuan dengan pengamat yang tidak berada di dalamnya karena *landmark* adalah ketika ia hanya dilihat dari luar, menjadi acuan referensi berupa titik dalam proses manusia mengidentifikasi suatu lingkungan. *Landmark* merupakan titik acuan yang secara sengaja atau tidak dijadikan sebagai tanda yang identik dengan lingkungan atau kawasan tertentu.



Gambar 2.5 *Landmark*

Sumber: Lynch (1960, p. 48)

Dikatakan lebih lanjut oleh Lynch (1960, p. 48) bahwa “*Landmarks are another type of point-reference but in this case the observer does not enter within them, they are external*”. Bentuk *landmark* memiliki bentuk titik, serupa dengan *node* seperti yang telah dijabarkan sebelumnya. Namun perbedaannya adalah dari sisi mana *landmark* dinikmati oleh pengamat. Pada *node*, pemaknaannya adalah dari dalam dengan berkegiatan sedangkan pada *landmark* pemaknaannya dikatakan hanya dari luar secara visual.

Landmark yang merupakan titik referensi dan penanda suatu wilayah merupakan suatu konstruksi fisik yang dapat diakses secara visual oleh orang banyak di dalam ruang publik. Seperti contohnya patung-patung yang mengisi ruang kota, atau tugu, dan monumen. Dapat dilihat disini bahwa *public art* merupakan salah satu perwujudan bentuk dari *landmark*. *Public art* dapat berperan sebagai patokan dalam ruang karena kehadirannya dilihat dari aspek visual yang menonjol terhadap sekitar.

Ketika *public art* memiliki peran sebagai *landmark* di dalam suatu ruang publik, ia dikatakan memiliki dua kedudukan terhadap ruang yang tercipta (Miles, 1997). Pertama adalah ketika objek *public art* tersebut dipandang sebagai suatu objek fisik yang memiliki nilai keindahan, ia dipandang semata-mata dari sisi estetikanya saja, materi apa yang digunakan, dan hubungan formal yang menyangkut bentuk, volume, dan lain-lain. Hal ini seperti yang disebutkan oleh Henri Lefebvre (1991) dikenal sebagai *representations of space* dimana konsep

ruang yang tercipta terhadap objek tersebut dipandang sebagai suatu tanda representasi yang kedudukannya nyata secara verbal dalam ruang. “*Conception of space tend , with certain exceptions to which I shall return, towards a system of verbal (and therefore intellectually worked out) signs*” (Lefebvre, 1991, p. 39). Kehadiran objek tersebut di dalam ruang publik adalah sebagai suatu perwakilan atau tanda dengan intervensi dalam ruang secara fisik yang digunakan untuk mengenali ruang secara keseluruhan.

Sedangkan kedudukan kedua adalah ketika objek yang dipandang tidak hanya sebagai objek, melainkan sebagai elemen yang dapat menciptakan proses sosial, oleh Lefebvre disebut sebagai *representational space* dimana ruang secara fisik dihuni secara langsung dan memiliki simbol atau asosiasi dengan suatu hal yang lebih secara nonverbal dan tanpa tanda. “*Space as directly lived through its associated images and symbols, and hence the space of ‘inhabitants’ and ‘users’...*” (Lefebvre, 1991, p. 39). Ruang yang tercipta adalah ruang yang dirasakan secara langsung oleh manusia di dalamnya. Seperti contohnya pada *landmark* dengan wujud monumen, ia berdiri dipandang bukan hanya sebagai pusat orientasi untuk manusia dalam lingkungan saja melainkan juga hadir dalam ruang sebagai alat kontrol sosial masyarakat yang bersifat dinamis dan tidak terukur. “*Representational space is alive; it speaks*” (Lefebvre, 1991, p. 42)

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa *landmark* adalah sebuah objek yang berperan sebagai penanda suatu wilayah dengan bentuk acuan berupa titik referensi. Kehadiran *landmark* memiliki fungsi sebagai penunjuk keberadaan atau lokasi elemen fisik lain di sekitarnya. *Landmark* merupakan sebuah struktur fisik yang digunakan sebagai titik acuan atau titik orientasi dalam melihat posisi dan lokasi keberadaan elemen struktur fisik yang lainnya. Selain itu, kehadiran objek pemberi orientasi ini juga memiliki peran dalam mengontrol kegiatan sosial manusia ketika beraktivitas di dalam satu lingkungan.

2.2 Kriteria *Landmark*

Sebuah objek dikatakan sebagai *landmark* bila memenuhi beberapa kriteria. Lynch (1960) menekankan pentingnya unsur identitas dan struktur dalam memudahkan manusia ketika membaca suatu lingkungan secara keseluruhan. Sesuatu akan dapat berhasil dicitrakan dengan baik apabila telah memenuhi beberapa hal.

“A workable image requires first the identification of an object, which implies its distinction from other things, its recognition as a separable entity. Second, the image must include the spatial or pattern relation of the object to the observer and to other objects. Finally, this object must have some meaning for the observer, whether practical or emotional”

(Lynch, 1960, p. 8)

Hal pertama yang dibutuhkan adalah proses identifikasi, yaitu proses dimana sesuatu dapat dilihat sebagai sesuatu yang *distinct* atau berbeda dari sesuatu lainnya. *Distinct* berarti sesuatu objek dilihat atau diidentifikasi sebagai suatu entitas yang terpisah. Kedua, sesuatu harus dapat menjelaskan bagaimana hubungannya terhadap pengamat dan juga terhadap sesuatu objek lainnya. Dan terakhir, objek ini harus memiliki makna bagi pengamat, baik itu berupa pemaknaan secara praktik maupun pemaknaan secara perasaan atau emosi. Meskipun Lynch (1960) mengatakan bahwa komponen pemaknaan (*meaning*) juga diperlukan dalam proses identifikasi pembentukan citra terhadap suatu lingkungan, namun ia menyampingkan poin tersebut karena menilai bahwa parameter pemaknaan suatu bentuk fisik di dalam lingkungan kota yang besar dengan banyaknya jumlah manusia di dalamnya, akan menjadi tidak begitu signifikan dan berpengaruh.

Lingkungan yang baik adalah lingkungan yang memiliki identitas dan struktur elemen fisik yang dapat dengan jelas dibaca oleh manusia. Begitupun kriteria *landmark* yang baik adalah yang akan mudah teridentifikasi oleh manusia secara visual. Lynch menyatakan bahwa *landmark* akan mudah teridentifikasi dalam

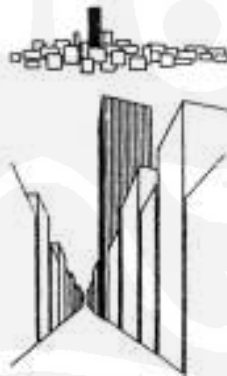
mental *image* manusia jika memiliki beberapa kriteria berikut, yaitu (Lynch, 1960, p. 78):

1. Mudah dilihat (*singularity*)

Kemudahan untuk melihat *landmark* di dalam kota ditentukan dari *figure-background contrast* antara objek dan latar belakang ia berada. Latar belakang dari objek diusahakan tidak mendominasi pandangan manusia terhadap objek. Kemudahan untuk melihat sosok *landmark* ini menandakan eksistensi *landmark* dalam suatu lingkungan yang diakui oleh pengamat.

2. Memiliki bentuk yang jelas (*easily identifiable*)

Bentuk yang jelas akan memudahkan pengamat dalam mengidentifikasi *landmark* ke dalam bentuk-bentuk yang sudah biasa dijumpai pengamat (familiar) atau menjadi bentuk-bentuk yang sederhana untuk kemudian diproses dalam pikirannya. Identifikasi yang dilakukan pengamat terhadap suatu objek akan berbeda-beda bergantung dari posisi pengamat memandang objek *landmark* dan juga dari latar belakang pengamat (pendidikan, sosial, dan lain sebagainya).



Gambar 2.6 Karakteristik *Landmark* terhadap Lingkungan

Sumber: Lynch (1960, p. 86)

3. Kontras dengan lingkungan (*contrast*)

Sesuatu yang kontras dapat terwujud ketika ada satu atau beberapa perbedaan yang jelas antara objek *landmark* dengan *setting* lingkungannya. Perbedaan yang terjadi dapat berupa perbedaan skala,

Universitas Indonesia

material, bentuk, dan lain sebagainya untuk menghasilkan sosok berbeda yang kontras dengan lingkungan namun juga selaras dengan sekitar. Kontekstualitas antara *landmark* dengan lingkungan juga harus tetap dipertahankan untuk menjaga kontinuitas image dan identitas dari lingkungan. “*Distinctive landmarks may help way-finding, but lack of harmony with the surrounding area can detract from the natural experience*” (Kaplan, Kaplan, & Ryan, 1998, p. 54).



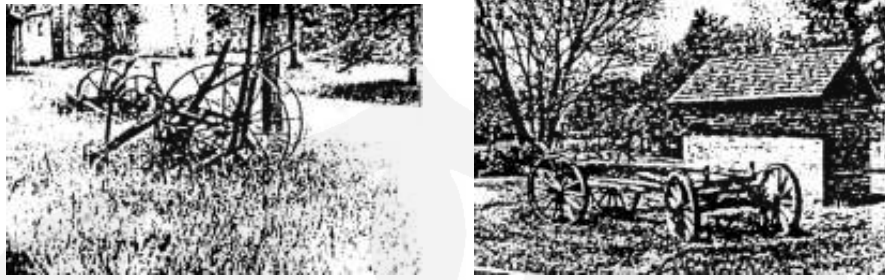
Gambar 2.7 *Landmark* yang Tidak Selaras dengan Lingkungan

Sumber: Kaplan, Kaplan, & Ryan (1998, p. 54)

Dari penjabaran kriteria *landmark* tersebut diatas, dapat dilihat bahwa aspek yang membuat sesuatu dapat dikategorikan sebagai *landmark* adalah dari karakter *distinct* atau karakter yang mendefinisikan sesuatu terlihat berbeda dan menonjol terhadap sesuatu lainnya. Perbedaan inilah yang kemudian dapat membentuk pencitraan yang kuat terhadap suatu objek. Kriteria-kriteria tersebut di atas merupakan satu kesatuan dalam menampilkan *landmark* sebagai suatu sosok yang dapat dengan mudah diingat sebagai sesuatu yang identik dengan lingkungan atau kawasan tertentu.

Karakteristik *distinct* tidak hanya dilihat dari bentuk fisik saja, melainkan juga dilihat dari segi nonfisik. Seperti menurut Kaplan, Kaplan & Ryan (1998), karakter *distinct* yang dapat membuat suatu objek menjadi *landmark* dapat dilihat dari nilai sejarah atau historis yang terkandung di dalamnya. “*People appreciate the opportunity to see historical as well as natural landmarks. These can serve as destination points, providing a clearer purpose for the outing, or they can be features along the path*” (Kaplan, Kaplan, & Ryan, 1998, p. 98).

Universitas Indonesia



Gambar 2.8 Barang Tua bernilai Sejarah sebagai *Landmark*

Sumber: Kaplan, Kaplan, & Ryan (1998, p. 54)

Pemaknaan karakteristik *distinct* ini juga dapat dilihat dari sisi sosial atau aktivitas yang dilakukan. Seperti yang dikatakan Lynch, “*The activity associated with an element may also make it a landmark*” (Lynch, 1960, p. 81) bahwa kegiatan atau aktivitas yang berhubungan terhadap suatu elemen dapat memungkinkan ia menjadi *landmark*. Secara keseluruhan, kriteria yang dapat membuat suatu elemen dapat dikatakan sebagai *landmark* adalah dari karakteristik *distinct* baik dari aspek fisik maupun nonfisik sehingga kemudian manusia dalam lingkungan akan lebih mudah mengidentifikasinya sebagai elemen yang berbeda dari sekitarnya.

2.3 Jenis *Landmark*

Bentuk *landmark* di dalam suatu lingkungan dapat berbentuk apa saja, tergantung dari bagaimana manusia melihatnya, dari seberapa besar atau kecil skala terhadap konteks ketika menilai sesuatu dapat menjadi *landmark* atau bukan. Jenis *landmark* berdasarkan visibilitasnya, terbagi menjadi dua, yaitu *distant landmark* dan *local landmark* (Lynch, 1960).



Gambar 2.9 *The Duomo*, Florence sebagai *Distant Landmark*

Sumber: Fletcher (2007)

Distant landmark adalah *landmark* yang dapat dilihat dari segala arah pada posisi terhadap pengamat yang relatif jauh. “Some landmarks are distant ones, typically seen from many angles and distances, over the tops of smaller elements, and used as radial references” (Lynch, 1960, p.48). Pengamat dapat melihat *distant landmark* tidak hanya pada saat ia berada di dalam ruang kota tetapi juga ketika ia berada di luar ruang kota. Contohnya seperti menara, monumen, gunung, bangunan, dan lain-lain. Penggunaan *distant landmark* sebagai pusat orientasi lebih cenderung untuk manusia yang tidak familiar terhadap lingkungan. “People who used distant landmarks did so only for very general directional orientation, or, more frequently, in symbolic ways.” (Lynch, 1960, p.82).

Distant landmark dengan bentuk fisik yang dapat dilihat dari jauh juga dapat berperan menjadi simbol yang mewakili suatu wilayah. Seperti yang dicontohkan oleh Lynch, *Duomo of Florence*, sebagai salah satu *distant landmark* yang memiliki bentuk fisik sebagai simbol juga identitas yang mencirikan wilayah kota Florence. Suatu bentuk fisik yang tidak dapat dihilangkan. *Distant landmark* memiliki potensi untuk dimaknai sebagai sesuatu yang dapat mewakili identitas suatu wilayah tertentu.



Gambar 2.10 *The “Little Gray Lady”*, Los Angeles sebagai *Local Landmark*

Sumber: Lynch (1960, p. 80)

Berbeda dengan *local landmark* yang merupakan objek yang hanya dapat dilihat dari arah dan posisi tertentu dengan jarak yang terbatas. Kehadirannya sebagai *landmark* di dalam suatu lingkungan sangat dipengaruhi oleh seberapa pengamat mengenal lingkungannya. “The number of local elements that become landmarks

appears to depend as much upon how familiar the observer is with his surroundings as upon the elements themselves” (Lynch, 1960, p.83). Semakin tinggi tingkat familiaritas seseorang terhadap lingkungannya, maka akan semakin banyak pula elemen dalam lingkungan yang dapat berperan sebagai *local landmark*. Contoh dari *local landmark* adalah seperti tampak depan toko, papan iklan, dan detil-detil kecil lainnya dalam suatu wilayah. Pada contoh di atas, *The “Little Gray Lady”*, sebuah toko yang berada di Los Angeles meski tidak dapat dilihat dari kejauhan sekalipun namun ia tetap berperan sebagai *landmark* karena karakter ruang intim yang ada di halaman depan toko tersebut.

Kehadiran *local landmark* seringkali lebih diingat dalam bentuk rangkaian atau kelompok beberapa titik *landmark*, dimana satu elemen *local landmark* dengan elemen lainnya saling membentuk rangkaian yang kemudian dapat memudahkan proses identifikasi lingkungan. *“More often, local points were remembered as clusters, in which they reinforced each other by repetition, and were recognizable partly by context”* (Lynch, 1960, p.83). Sebuah wilayah atau sebuah tempat kemudian dapat memiliki lebih dari satu *landmark*, terutama pada jenis *local landmark* yang dipengaruhi oleh tingkat familiaritas seseorang.



Gambar 2.11 Pohon Tumbang di Tengah Jalan sebagai *Landmark*

Sumber: Kaplan, Kaplan, & Ryan (1998, p. 53)

Bentuk fisik *landmark* tidak hanya selalu berbentuk fitur buatan tangan yang dibuat oleh manusia. Bentuk fisik *landmark* menurut Kaplan, Kaplan dan Ryan (1998) juga dapat berbentuk fitur alam natural, *“Natural features can also serve as landmarks: a particular stand of trees, for example, a large fallen or hollowed tree or an opening in the forest”* (Kaplan, Kaplan, & Ryan, 1998, p. 53). Contoh

dari *landmark* yang merupakan fitur alam adalah pohon tumbang, pohon dengan jenis tertentu yang berbeda dari pohon sekitarnya, dan lain-lain.

2.4 Aspek Pembentuk suatu *Landmark*

Landmark dengan beberapa elemen fisik lain bersama-sama saling membentuk dan menyusun suatu lingkungan atau wilayah. Tiap elemen fisik yang terdapat di dalam satu lingkungan akan dialami oleh manusia sebagai bagian dari kehidupannya sehari-hari. Hubungan antar elemen-elemen kota tersebut memiliki kualitas yang disebut Lynch sebagai *legibility* dan *imageability*, yaitu bagaimana tiap elemen fisik secara jelas membentuk citra lingkungan yang akan ditangkap oleh manusia. Semakin mudah dan jelas citra suatu lingkungan yang ditangkap akan semakin memudahkan pergerakan manusia di dalam lingkungan tersebut.

“Environmental images are the result of a two-way process between the observer and his environment. The environment suggests distinctions and relations, and the observer selects, organizes, and endows with meaning what he sees.”

(Lynch, 1960, p. 6).

Hubungan antara konstruksi fisik *landmark* sebagai objek dengan apa yang ditangkap oleh manusia akan terus saling berkesinambungan. Oleh karena itu, pemaknaan terhadap suatu objek sebagai *landmark* dapat dilihat dari karakter *distinct* secara fisik dan secara sosial yaitu pemaknaan dari sisi aktivitas dan kehadiran manusia lain ketika beraktivitas di suatu tempat. Berikutnya akan dibahas bagaimana pemaknaan *landmark* yang dinilai *distinct* dari aspek fisik dan aspek sosial.

2.4.1 Pemaknaan *Distinct* secara Fisik

Citra suatu lingkungan merupakan gambaran yang didasari oleh elemen-elemen realitas fisik penyusun suatu lingkungan. Keberhasilan *landmark* dapat diukur

apabila ia dapat dengan mudah teridentifikasi (*legibility*) oleh manusia sebagai pengamat. Keterkaitan antara *landmark* dengan elemen-elemen fisik penyusun kota lainnya tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Perkembangan pemaknaan *landmark* dengan melihat karakteristik *distinct* tidak menutup kemungkinan bahwa kemudian sesuatu yang menjadi *landmark* tidak hanya memiliki bentuk fisik sebagai titik referensi yang dipandang dari luar saja oleh pengamat. Patokan dan pusat orientasi manusia secara fisik juga dapat memiliki bentuk lain berupa *path*, *node*, *edge*, dan *district*. Berikut akan dilihat kembali bagaimana potensi pemaknaan *landmark* sebagai patokan dan identitas wilayah terhadap bentuk fisik lainnya yang terdapat di lingkungan:

1. Potensi *path* sebagai *landmark*

Ketika *path* saling bersinggungan atau berpotongan akan muncul titik simpul yang biasa dikenal sebagai persimpangan. Persimpangan ini kemudian dapat memiliki potensi untuk dimaknai sebagai *landmark*. Seperti yang dikatakan oleh Lynch (1960, p. 84) “*Junction nodes occur automatically at major intersection, and by their form should reinforce those critical moments in a journey*”. Secara psikologis, persimpangan jalan mengandung arti dimana manusia akan membuat keputusan dalam pemilihan jalan berikutnya. Unsur nonfisik inilah yang membuat *path* dapat berperan juga sebagai *landmark* atau patokan dalam satu wilayah. Titik persimpangan dari *path* ini harus dapat dengan mudah dilihat secara jelas. “*The joint between path and node must be visible and expressive*” (Lynch, 1960, p. 102).



Gambar 2.12 Persimpangan Jalan yang berperan sebagai Patokan

Sumber: Kaplan, Kaplan, & Ryan (1998, p. 53)

2. Potensi *node* sebagai *landmark*

Node sebagai titik kegiatan dapat dikatakan masih memiliki hubungan dengan *path* dan juga *landmark*. Secara fisik, ia memiliki bentuk yang serupa dengan *landmark*, yaitu titik. Sedangkan dengan *path*, *node* akan muncul ketika terdapat *path* yang bersinggungan. Kaitan antara ketiga elemen fisik ini, dapat berperan sebagai patokan yang membantu orientasi pergerakan manusia di dalam satu wilayah. Menurut Lynch (1960, p. 101), “*Interviews show that ordinary buildings at route decision point are remembered clearly, while distinctive structures along a continuous route may have slipped into obscurity*”. Elemen yang memiliki karakteristik *distinct* sekalipun meski tetap memperhatikan dimana lokasi ia berada terhadap *path* dan *node*.

3. Potensi *edge* sebagai *landmark*

Edge dapat berperan sebagai patokan ketika ia dapat terlihat dari kejauhan dan memiliki batasan yang cukup jelas terhadap elemen yang dia pisahkan atau *edge* ini terlihat seperti pemersatu dua hal yang berbeda seperti yang dikatakan oleh Lynch (1960, p. 100) “*The edge gains strength if it is laterally visible for some distance, marks a sharp gradient of area character, and clearly joins the two bounded regions*”.

4. Potensi *district* sebagai *landmark*

Distrik memiliki potensi untuk dimaknai sebagai patokan ketika karakteristik yang dimiliki satu kawasan itu, bersifat homogen dan dapat dengan mudah disadari seberapa besar atau luas kawasan tersebut dan dimana batas berakhirnya. Seperti menurut Lynch, “*A city district in its simplest sense is an area of homogeneous character, recognized by clues which are continuous throughout the district and discontinues elsewhere. The more these characters overlap, the stronger the impression of a unified region*” (Lynch, 1960, p. 103).

Tabel 2.1 Tabel Potensi Bentuk Lain *Landmark* terhadap Elemen Fisik Lain

	<i>Path</i>	<i>Node</i>	<i>Edge</i>	<i>District</i>
<i>Landmark</i>	Potensi bentuk <i>path</i> sebagai <i>landmark</i> memiliki bentuk persimpangan jalan seperti perempatan atau pertigaan dimana terdapat unsur psikologis pemilihan jalan.	Potensi bentuk <i>node</i> dengan bentuk <i>path</i> muncul pada bagian <i>focal point</i> pertemuannya atau ketika intensitas aktivitas di suatu titik cukup sering dilakukan oleh pengamat.	Bentuk <i>edge</i> dapat berperan sebagai <i>landmark</i> ketika karakter <i>edge</i> ini cukup khas dan mudah dilihat terhadap sekitar. Contohnya seperti tembok Cina.	Sebuah kawasan dapat dilihat sebagai patokan ketika elemen di dalamnya membentuk kesatuan sehingga satu kawasan ini dapat dilihat sebagai titik dari luar oleh pengamat.

2.4.2 Pemaknaan *Distinct* secara Sosial

Salah satu peran dan pengaruh *landmark* adalah ia memiliki peran sebagai *points of interest* atau *node* yang akan memberi peluang kepada manusia sebagai titik berkegiatan. Ketika *landmark* memiliki potensi sebagai titik berkegiatan, maka pemaknaan manusia terhadapnya akan menjadi berbeda (Kaplan, Kaplan, & Ryan, 1998, p. 97). “*Stopping points can serve as landmarks, as destinations, and as places to slow down and notice what is nearby*”. Pemaknaan *distinct* dilihat dari aspek sosial menjelaskan mengenai pemaknaan suatu objek atau tempat yang memiliki karakter berbeda dari hal aktivitas dilakukan oleh manusia.

Lingkungan fisik merupakan suatu wadah di dalam ruang publik yang dapat menampung berbagai macam jenis aktivitas. Pemaknaan terhadap suatu tempat atau ruang dalam berkegiatan sehari-hari dapat dilihat dari jenis aktivitas yang terjadi di dalamnya. Adanya intensitas pemakaian suatu tempat oleh kegiatan manusia ini kemudian dapat melihat pemaknaan suatu elemen sebagai *landmark* secara sosial. Oleh karena itu menjadi penting untuk mengetahui jenis aktivitas apa yang terdapat dalam satu tempat. Aktivitas yang terjadi di ruang luar seperti dikatakan oleh Gehl (1987), dapat dibagi menjadi tiga kategori, yaitu *necessary activities*, *optional activities*, dan *social activities*.

Necessary activities merupakan aktivitas yang sangat berhubungan dengan keharusan seperti berjalan kaki dari satu tempat ke tempat lain karena ia

merupakan aktivitas yang berhubungan dengan keharusan, harus dilakukan. Aktivitas kategori ini tidak begitu banyak dipengaruhi oleh bagaimana dan seperti apa kondisi dari lingkungan fisik. Para pelaku kegiatan tidak memiliki pilihan lain.

Optional activities adalah aktivitas yang melibatkan unsur pilihan. Manusia dapat berpartisipasi dalam aktivitas tersebut apabila ia memiliki keinginan untuk melakukannya dan bila waktu dan tempat dirasa memungkinkan, seperti contohnya berjalan kaki untuk menikmati udara segar dan duduk-duduk menikmati matahari. Aktivitas ini sangat dipengaruhi oleh kondisi eksterior lingkungan, bagaimana cuaca dan tempat dapat memancing mereka untuk berkegiatan.

Kategori aktivitas yang terakhir adalah *social activities*, merupakan segala macam bentuk aktivitas yang bergantung kepada kehadiran orang lain. Seperti contohnya anak-anak kecil yang sedang bermain di jalan, percakapan di dalam sekelompok orang, dan juga termasuk kegiatan kontak pasif, melihat dan mendengar kehadiran orang lain. Aktivitas ini muncul secara spontan, sebagai bentuk langsung hasil dari beberapa manusia yang bergerak dan hadir di dalam satu ruang yang sama.

Bila dibandingkan dengan hanya sekedar menikmati bangunan dan objek lain yang tidak bergerak, merasakan dan mengalami kehadiran orang lain yang berbicara dan bergerak, kehadiran orang lain ini akan lebih banyak menawarkan variasi stimuli terhadap indera manusia. Tidak ada momen yang sama seperti sebelumnya ketika merasakan kehadiran orang lain. *“No moment is like the previous or the following when people circulate among people. The number of new situations and new stimuli is limitless”* (Gehl, 1987, p. 23).

2.5 Peran dan Pengaruh *Landmark*

Secara mendasar, *landmark* memiliki peranan di dalam kota sebagai titik orientasi visual untuk manusia. *Landmark* hadir untuk mengarahkan dan mengatur pandangan manusia, mencegah terjadinya disorientasi navigasi di dalam kota. Ketika *landmark* dilihat dari kejauhan, *landmark* memiliki peranan sebagai

pemberi orientasi dalam proses *way-finding* manusia dalam suatu lingkungan. Begitupun pada jenis *local landmark*, sebuah elemen dapat berperan sebagai patokan secara mental ketika manusia telah familiar terhadap lingkungannya. “*Landmarks are most useful in way-finding when they are distinctive and not too many. Landmarks need to be distinctive and memorable as well as visible from some distance*” (Kaplan, Kaplan, & Ryan, 1998, p. 53). *Landmark* berperan sebagai pemberi orientasi bagi manusia pengguna kota dan sebagai patokan manusia bergerak dan berkegiatan.

Peran *landmark* lainnya adalah sebagai *points of interest* atau *node* yang dapat memberi peluang kepada manusia sebagai titik berkegiatan. Ketika *landmark* memiliki potensi sebagai titik berkegiatan, maka pemaknaan manusia terhadapnya menjadi berbeda, bukan hanya sekedar dilihat dari fisik tapi bagaimana *landmark* tersebut memiliki potensi untuk dimaknai dengan kegiatan. “*Stopping points can serve as landmarks, as destinations, and as places to slow down and notice what is nearby*” (Kaplan, Kaplan, & Ryan, 1998, p. 97). *Landmark* juga memiliki peranan yang cukup penting dalam memenuhi kebutuhan spasial. Kebutuhan spasial manusia dapat dilihat dari tiga hal yaitu kebutuhan terhadap *stimulation*, *security*, dan juga *identity* (Adrey, dalam Lawson, 2001).

Kadar stimulasi yang tepat menjadi sangat dibutuhkan untuk mencegah rasa bosan ataupun timbulnya tekanan pikiran manusia karena terlalu banyak stimulasi yang ditawarkan lingkungan. *Landmark* hadir sebagai sebuah elemen fisik yang terdapat di lingkungan berperan untuk memberikan stimulasi bagi manusia melalui sistem penginderaan.



Gambar 2.13 Kebutuhan Spasial Manusia: *Security*, *Stimulation*, dan *Identity*

Sumber: Lawson (2001, p. 19)

Begitupun peranan *landmark* dari poin *security*. Kebutuhan akan stabilitas dalam lingkungan seperti yang dikatakan oleh Lawson (2001, p. 21) “*We all have a very deep and fundamental need for a degree of stability, continuity and predictability in our lives*”, seluruh orientasi ruang dalam kota yang sebelumnya homogen tidak menentu, mendapat kepastian dengan kehadiran *landmark*. *Landmark* hadir sebagai pemberi stabilitas koordinat dalam ruang tiga dimensional yang kemudian secara psikologis menyelamatkan manusia dari suatu *chaos* ketidakpastian ketika bernavigasi dalam lingkungannya. “*Landmarks can act as mental anchor points in our mental maps of urban environment*” (Madanipour, 1996, p.67). Sedangkan dari poin ketiga, yaitu *identity*, *landmark* hadir sebagai identitas suatu tempat, mendefinisikan dan memberikan penekanan akan kehadiran sebuah tempat.

Kevin Lynch melihat *landmark* sebagai sebuah konstruksi fisik yang dapat menyatakan suatu identitas wilayah atau lingkungan karena *landmark* memiliki entitas bentuk fisik yang berbeda dan terpisah dengan sekitarnya (Relph, dalam Carmona, 2007). *Landmark* dapat berperan menjadi identitas karena ia berperan sebagai *basis* atau dasar dalam mengenal suatu lingkungan. Ketika *landmark* dapat menyatakan identitas suatu wilayah, *landmark* kemudian juga membawa karakter, atmosfer, dan *ambience* keberadaannya terhadap manusia yang merasakannya. *Landmark* yang dapat menyatakan identitas dan karakter suatu wilayah kemudian tidak lagi hanya dipandang sebagai suatu elemen fisik secara visual saja.

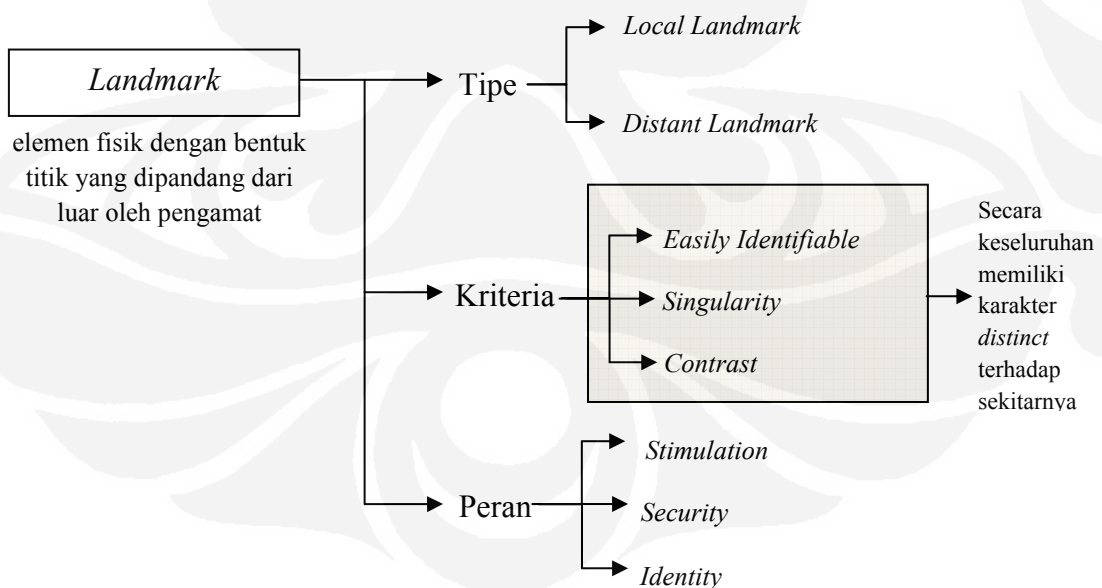
Pentingnya struktur dan identitas dalam proses pengidentifikasian *landmark* turut ditekankan oleh Solso (1994). Tanpa adanya kejelasan visual dalam melihat *landmark* atau suatu objek lain dalam lingkungan, tidak adanya pemisahan yang jelas dan kontras antara figur dengan latar belakang, manusia yang melihat akan mengalami fenomena *Ganzfeld* yaitu fenomena ketidakhadiran kontur secara jelas yang dapat memisahkan figur objek dengan objek lainnya dalam pandangan visual manusia. “*Clearly our visual system and brain are so accustomed to viewing contours that when they are withdrawn from our sight we become disoriented*” (Solso, 1994, p. 52). Pengaruhnya sangat jelas pada perasaan disorientasi dan

perasaan hilang tersesat di dalam suatu lingkungan yang kemudian akan berpengaruh juga pada rasa aman manusia secara spasial.

2.6 Kesimpulan Bab 2

Secara keseluruhan, dapat diambil simpulan bahwa pandangan umum mengenai *landmark* yaitu merupakan titik acuan yang dipandang dari luar oleh pengamat baik pada tipe *distant landmark* maupun *local landmark*. *Landmark* dapat diidentifikasi oleh manusia dengan mudah apabila ia memiliki karakteristik *distinct*, terlihat menonjol secara fisik terhadap sekitarnya. Dapat dilihat bahwa sesuatu dapat menjadi *landmark* jika terdapat nilai-nilai lain selain aspek fisik, yaitu dari nilai aktivitas yang dilakukan oleh manusia dan dari nilai historis.

Bentuk fisik *landmark* yang berupa titik dan dipandang oleh pengamat dari luar kemudian juga menjadi pembahasan lebih lanjut. Seberapa jauh *landmark* terlihat menonjol secara fisik dan kapan ia dapat dikatakan sebagai *landmark* secara sosial dapat ditinjau dari bagaimana pendekatan manusia terhadap *landmark* itu sendiri, apakah secara visual dari luar saja atau secara eksperiensial dengan pengalaman secara meruang, akan dibahas di bab teori selanjutnya. Deskripsi mengenai *landmark* dapat dilihat pada gambar 2.14 di bawah ini:



Gambar 2.14 Diagram Kesimpulan Bab 2

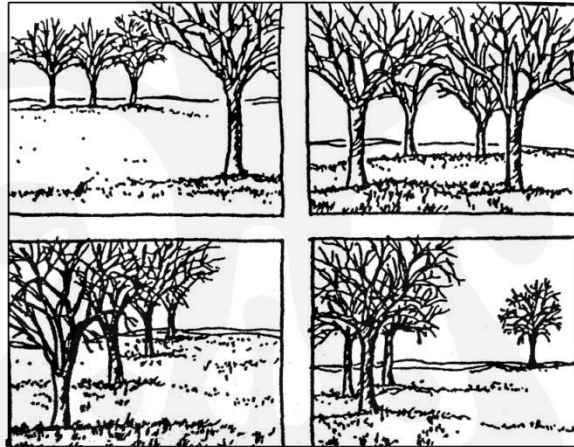
BAB 3

PENDEKATAN MANUSIA TERHADAP LANDMARK

3.1 Manusia dan Lingkungan

3.1.1 Lingkungan sebagai Sumber Informasi

Lingkungan secara fisik merupakan sumber informasi bagi manusia baik secara verbal atau berupa gambar dalam bentuk seperti lampu merah, *zebra-cross* penyebrangan, dan lainnya. Oleh karena itu untuk memahami bagaimana manusia memaknai *landmark* di dalam lingkungan, menjadi penting untuk melihat bagaimana pendekatan yang dilakukan manusia terhadapnya.



Gambar 3.1 Informasi dalam Lingkungan dari Isi dan Pengaturan Elemen

Sumber: Kaplan, Kaplan, & Ryan (1998, p. 10)

Informasi yang terdapat dalam suatu lingkungan bergantung pada isi (*content*) dan bagaimana pengaturannya (*organization*). “*The information in an environment derives not only from its contents but also from its organization*” (Kaplan, Kaplan, & Ryan, 1998, p. 10). Pengaturan konten atau isi dalam suatu lingkungan dikatakan dapat mempengaruhi seberapa manusia menyukai (*preference*) lingkungan tersebut. Hal ini dapat dilihat dari seberapa manusia dapat mengerti dan memahami lingkungan (*understanding*) dan juga dari seberapa lingkungan tersebut dapat mengundang manusia untuk menelusuri lebih jauh (*exploration*) lingkungannya.

Menurut Gehl (1987), lingkungan fisik merupakan salah satu faktor pemberi informasi kepada manusia yang dapat mempengaruhi bagaimana dan seperti apa aktivitas yang akan terjadi di dalam lingkungan.

“The opportunity to see and hear other people in a city or residential area also implies an offer of valuable information, about the surrounding social environment in general and about the people one lives or works with in particular”

(Gehl, 1987, p. 23)

Lingkung buatan dan elemen-elemen fisik di dalam suatu lingkungan akan memberikan informasi objektif berupa data fisik seperti ukuran, warna, skala, bentuk, dan lain-lain. Sedangkan manusia sebagai yang menikmati ruang selain menerima informasi dari data objektif juga memberikan pemaknaan terhadap informasi secara subjektif dengan sensasi dan persepsi.

3.1.2 Sensasi dan Persepsi

Di dalam hubungan antara manusia dengan lingkungan selalu terjadi proses interaksi antara keduanya. Interaksi yang terjadi antara manusia dengan lingkungan timbul dari stimuli yang ditangkap oleh sistem indera manusia dari lingkungan, diterima sebagai sensasi dan kemudian membentuk persepsi yang subjektif bagi manusia.

Sistem indera yang merespon stimuli dari lingkungan baik secara visual, bau, suara, dan rasa dinamakan sensasi. *“Sensation refers to human sensory systems reacting to environmental stimuli”* (Carmona, 2003, p.87). Sedangkan persepsi merupakan suatu proses yang lebih jauh dari sekedar merasakan ruang lewat sistem indera, *“Perception concerns more than just seeing or sensing the urban environment. It refers to the more complex processing or understanding of stimuli”* (Carmona, 2003, p. 88). Persepsi merupakan suatu sistem yang dapat memberikan manusia gambar atau *image* lingkungan yang ada di sekitar manusia namun pendekatannya tidak selalu dilihat dari elemen-elemen fisik yang terdapat dalam satu lingkungan tetapi juga dari aspek lain. *“Our perception is not always*

Universitas Indonesia

directed toward physical settings; in fact, it is often directed toward other people or inward, toward ourselves” Gifford (1987, p. 19).

Meskipun lingkungan secara fisik merupakan sumber informasi yang akan diterima oleh sistem indera manusia, sistem persepsi manusia tidak hanya selalu dipengaruhi dari bagaimana *setting* fisik suatu lingkungan melainkan juga dipengaruhi oleh bagaimana hubungan dan kondisi manusia yang sedang berada pada lingkungan tersebut dan oleh faktor dari dalam diri manusia itu sendiri. Perbedaan persepsi manusia terhadap lingkungan dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti umur, jenis kelamin, etnis, gaya hidup, latar belakang manusia tersebut, lingkungan ia dibesarkan, dan lain-lain.

3.1.3 Pengalaman Ruang dengan Sistem Indera

Lingkungan sebagai sumber informasi bagi manusia memiliki banyak stimuli yang tidak dapat begitu saja manusia tangkap dalam satu kali proses. Manusia akan memilih dan menyeleksi informasi yang penting baginya. Menurut Bell, Greene, Fisher, & Baum (2001), *“Environments are rich in stimuli; in fact, the environments contains more information than we can comprehend at once, so we must selectively process it”*. Di dalam proses menangkap *image* sebuah elemen sebagai *landmark* dalam suatu lingkungan akan menjadi penting bagaimana pengalaman ruang manusia melalui sistem indera terhadapnya. Seberapa manusia dapat menangkap dan membaca elemen di dalam lingkungan sebagai *landmark*.

Sistem indera yang cukup berperan dalam merasakan suatu lingkungan (Carmona, 2003) ada empat yaitu penglihatan, pendengaran, indera peraba dan indera pembau. Gibson pernah menyatakan bahwa indera manusia bukan hanya sebagai indera reseptor yang menerima lingkungan secara pasif tetapi juga sebagai indera aktif. Gibson mengelompokkan indera-indera manusia menjadi *visual system*, *auditory system*, *taste-smell system*, *basic-orienting system*, dan *haptic system* (Bloomer & Moore, 1977).

Sedangkan menurut Hall (1966), terdapat dua kategori perangkat indera yang dapat dikelompokkan, yaitu *distance receptors* terdiri dari mata, telinga, dan hidung dan *immediate receptors* terdiri dari kulit, membrane, dan otot. Kedua sistem penginderaan ini turut berperan dalam bagaimana manusia menerima informasi yang ditawarkan oleh lingkungan. Pendekatan dari sensasi dan persepsi manusia ini menjadi penting untuk memahami bagaimana *landmark* dalam sebuah lingkungan dialami oleh manusia.

3.2 Pengalaman Ruang dari Dalam dan dari Luar

Sensasi yang diterima bila dilihat dari bagaimana manusia menikmatinya juga berbeda, antara melihat suatu objek dari luar dan melihat dari dalam objek tersebut. *“The locations of inside and outside generate different spatial experiences and, by association, suggest different mental orientations toward the world.”*(Franck & Lepori, 2000, p. 20). Pentingnya melihat perbedaan ketika memahami sebuah objek dalam lingkungan akan bermanfaat ketika meninjau aspek visual dan eksperiensial manusia terhadap *landmark*.

Pada dasarnya, ketika pengamat menikmati suatu objek dari luar, indera yang digunakan secara dominan hanya indera penglihatan (*visual system*). Ketika pengamat sedang melihat, ia tidak membutuhkan kontak fisik dengan objek yang diamati, indera selain penglihatan tidak memiliki peran. Ketika suatu objek hanya dapat dinikmati dari kejauhan, kejelasan dan keindahan bentuk dari objek tersebut dapat dikatakan memegang peranan penting. *“Outside we are confronted by solidity and its surface”* (Franck & Lepori, 2000, p. 10). Objek yang dilihat menjadi figur yang kontras dengan sekitar dan menyita perhatian mata. Manusia hanya melihat sisi luar (*outside*) dari konstruksi fisik *landmark* saja. Pengamat dihadapkan pada kesolidan wujud dan permukaan kulit dari objek.

Ashihara (1983) juga pernah menjelaskan perbedaan antara melihat dari luar dan melihat dari dalam suatu bangunan. Ketika melihat sebuah bangunan dari sisi luar, yang cenderung akan terlihat adalah fisik dari elemen tersebut seperti seberapa monumental bangunan terhadap lingkungan dan aspek fisik lainnya. Sedangkan

pada bangunan yang dilihat dari dalam, akan cenderung terlahir dengan karakter yang ingin menyatu dengan lingkungan sekitar seperti dapat dilihat pada arsitektur Jepang yang membuka diri terhadap alam sehingga lingkungan dapat dibawa dan dinikmati di bagian dalam bangunan.

Ketika sebuah objek dialami dari dalam, manusia yang tadinya hanya sebagai pengamat dari luar masuk ke dalam dan mengalami ruang objek tersebut secara langsung. Tidak lagi hanya permukaan kulit objek yang ia lihat, tidak lagi hanya indera penglihatan yang ia gunakan. Pengamat merasakan ruang yang memiliki kedalaman dan menggunakan semua sistem inderanya ketika merasakan ruang objek tersebut. *“Inside we can smell, feel, hear as well as see the space for inhabitation”* (Franck & Lepori, 2000, p. 10). Pengamat secara eksperiensial mengalami ruang secara langsung dengan tubuhnya, pergerakan terbatas di dalam ruang objek tersebut.

3.3 Pendekatan Mengalami Ruang dengan *Maps* dan *Tours*

Manusia ketika menjelaskan komponen fisik yang terdapat dalam lingkungan dapat melakukan pendekatan dari dua tipe yang berbeda, yaitu secara *maps* dan secara *tours* (De Certeau, 1984). Keduanya dapat menceritakan bagaimana gambaran sebuah lingkungan namun dari pendekatan pengalaman ruang yang berbeda. Bagaimana manusia bergerak dalam lingkungan ketika melakukan pendekatan terhadap objek *landmark* dapat ditinjau dari pengalaman ruang yang dilihat secara *maps* dan *tours* tersebut.

Maps adalah pendekatan untuk mengenal lingkungan dengan cara mendeskripsikan aspek fisik. Penggunaan kata *“there are...”* biasa digunakan untuk menjelaskan sesuatu secara fisik dan visual (De Certeau, 1984). *Maps* lebih menunjuk pada faktor-faktor fisik yang terdapat di dalam lingkungan secara visual. Pendekatan secara *maps* adalah ketika pengamat di dalam sebuah lingkungan dengan melihat (*seeing*). *Maps* berhubungan dengan proses menilai atau mengetahui ruang berdasarkan pengetahuan yang sudah ada. Apa yang dilihat

oleh manusia akan ditangkap oleh sistem inderanya kemudian ditangkap sebagai persepsi secara subjektif.

Pendekatan secara *tours* berhubungan dengan bagaimana proses manusia secara langsung mengalami ruang, tidak hanya sekedar melihat dari kejauhan saja. De Certeau mendeskripsikan pendekatan *tours* ini sebagai *spatializing action* yang dapat diartikan sebagai sebuah kegiatan yang dapat menciptakan ruang. Manusia dalam lingkungan mengalami sendiri ruang yang ada secara langsung dan dapat melakukan kontak.

Seeing dan *going* memiliki dua cara pendekatan yang cukup berbeda. *Seeing* lebih mengandalkan pada indera penglihatan dalam pengertian memahami objek *landmark* secara visual. Sedangkan *going* lebih kepada bagaimana manusia mengeksplorasi ruang dengan menggunakan keseluruhan inderanya. “*In other words, description oscillates between the terms of an alternative; either seeing (the knowledge of an order of places) or going (spatializing actions)*” (De Certeau, 1984, p. 119).

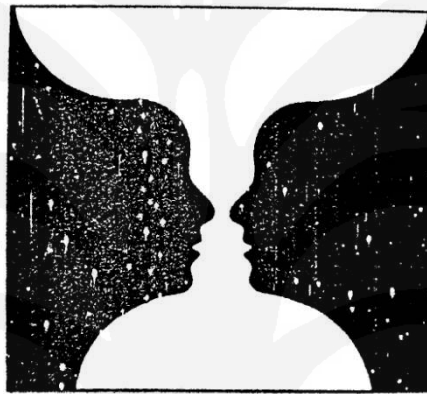
Meskipun antara *maps* dan *tours* berbeda tipe ketika menjelaskan suatu objek, keduanya tetap dapat digunakan sebagai suatu kombinasi yang saling melengkapi. “*...we can compare the combination of ‘tours’ and ‘maps’ in everyday stories with the manner in which, over the past five centuries, they have been interlaced and then slowly dissociated in literary and scientific representations of space*” (De Certeau, 1984, p. 120). Keduanya dapat digunakan sebagai pendekatan dalam memahami lingkungan manusia berkegiatan sehari-hari.

3.4 Pembentukan Persepsi Manusia

3.4.1 Pembentukan Persepsi secara Visual (Gestalt)

Persepsi dalam teori Gestalt dikembangkan oleh Max Wertheimer, Kurt Koffka, dan Wolfgang Kohler mengatakan bahwa *form* merupakan unit mendasar yang mempengaruhi persepsi. Mereka mempelajari bagaimana otak mengatur stimuli dasar yang diterima oleh indera dari lingkungan. Di dalam persepsi, manusia

melakukan pengaturan organisasi di dalam pikirannya terhadap elemen-elemen kecil yang terdapat di dalam suatu lingkungan dan memandangnya sebagai suatu fokus perhatian (*figures*) dan sisanya adalah *grounds* atau latar belakang. Figur merupakan karakter yang kuat, sedangkan ground hanyalah latar belakang saja. “*The Figure/Ground relationship exhibits two tendencies; one representing movement toward the minimum organization (ground) and one toward the maximum organization (figure formation)*” (Jules, 1984, p. 53).



Gambar 3.2 *Figures dan Grounds* Teori Gestalt

Sumber: Gifford (1997, p. 18)

Prinsip pengaturan organisasi bentuk-bentuk yang manusia lihat di dalam suatu lingkungan atau disebut sebagai *Pragnanz*, menyatakan bahwa ketika pengamat melihat suatu objek, ia akan cenderung melakukan simplifikasi terhadap bentuk yang ia lihat. Persepsi terhadap objek dibentuk dari kedekatan dan keterkaitannya antar satu sama lain yang dinamakan *grouping* yaitu dengan mengelompokkan objek-objek yang secara visual diterima, dilihat dari *proximity, similarity, good continuation, closure, dan familiarity*, sehingga tercipta suatu *order* visual oleh manusia pengamat ketika melihat, memilih, dan mengatur informasi yang diberikan oleh lingkungan. Indera berperan sebagai reseptor.

Secara keseluruhan, cara pandang teori Gestalt ini cenderung dilihat sebagai sesuatu yang lebih bersifat dua dimensional karena persepsi dilihat dengan pandangan mata yang konstan dalam arti *panoramic* atau tidak bergerak. Seolah memiliki frame pandangan yang statis pada satu titik.

3.4.2 Pembentukan Persepsi secara Eksperiensial (Gibson)

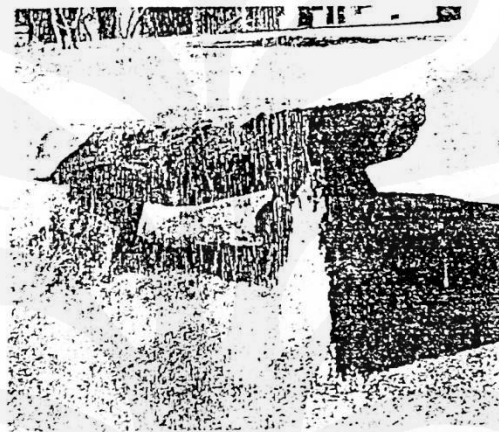
Teori Ekologi oleh Gibson mengatakan bahwa sistem indera bukanlah sistem yang hanya dapat menerima atau sekedar merespon stimuli yang ditawarkan oleh lingkungan melainkan juga sebagai sistem yang aktif ketika membaca lingkungan. *“We are concerned here with things at the ecological level, with the habitat of animals and men, because we all behave with respect to things we can look at and feel, or smell and taste, and events we can listen to”* (Gibson, 1986, p. 9).

Gibson mengatakan bahwa dunia manusia berada terdiri dari *medium*, *substances* dan *surfaces*. *Medium* dikatakan terdiri dari zat padat, gas, dan cair. Pertemuan permukaan antara dua medium akan membentuk *surface*. Pertemuan permukaan padat dengan gas misalnya adalah medium yang memiliki atmosfer, tempat manusia hidup, bernafas, berkegiatan, dan lain-lain. Medium juga merupakan media terjadinya *locomotion*, pergerakan manusia di dalam ruang. Di dalam medium ini, unsur-unsur lain yang terdapat di dunia dapat dirasakan.

Substances merupakan materi penyusun suatu benda seperti contohnya material baja, lilin, kaca, dan lain-lain yang dapat dibedakan dari *hardness*, *viscosity*, *density*, *strength*, *elasticity*, dan *plasticity*. Sedangkan *Surfaces* adalah permukaan bidang seperti dinding, lantai, dan langit-langit. Pengaturan dari *substances* dan *surfaces*, yang dinamakan *layout* akan menawarkan suatu fungsi yang terdeteksi oleh manusia, yaitu dinamakan *affordances*. Suatu setting lingkungan, dalam hubungannya antara *substance* dan *surface* akan menawarkan *affordance*, apa yang ditawarkan oleh suatu lingkungan kepada manusia.

Secara mendasar, teori lingkungan oleh Gibson menganggap bahwa persepsi merupakan suatu hal yang bersifat bergerak dan tidak statis seolah kita memandang dari kejauhan. Ruang yang ada di dalam suatu lingkungan harus dinikmati secara kontinu oleh seluruh indera tubuh manusia secara keseluruhan untuk mengalami ruang yang ada dalam lingkungan. Indera bukan lagi hanya sebagai reseptor tetapi juga sebagai sistem yang memberikan respons terhadap apa yang lingkungan tawarkan (*affordance*). Seperti yang dikatakan oleh Bell, Greene, Fisher dan Baum (2001, p. 65) *“According to Gibson (1979), rather than*

perceiving individual features or cues that we organize into recognizable patterns, we respond to (detect or tune) meaning that already exists in an ecologically structured environment". Pengalaman ruang dengan keseluruhan indera menjadi hal yang sangat penting untuk menangkap informasi yang terdapat di lingkungan.



Gambar 3.3 *Sittability* pada Objek Solid

Sumber: Bell, Greene, Fisher, & Baum (2001, p. 65)

Ketika suatu objek tersusun dari suatu kesolidan, bukan berupa cairan ataupun gas, dan kaku berada di atas tanah dengan permukaan yang paralel terhadap permukaan tempat ia berada, maka objek tersebut dapat dikatakan memiliki *affordance* sebagai tempat duduk atau "*sittability*". Untuk dapat mempersepsikan *affordance* di dalam suatu lingkungan adalah dengan cara melihat bagaimana manusia tersebut berinteraksi dengan lingkungannya, bagaimana manusia merespon apa yang ditawarkan oleh lingkungan. Persepsi yang terbentuk dari suatu lingkungan bukanlah tersusun dari elemen-elemen fisik seperti warna, bentuk, dan lain-lainnya seperti halnya memandang arsitektur sebagai suatu karya seni, melainkan arsitektur sebagai suatu cara yang memberikan ruang fungsional bagi manusia untuk hidup dan bekerja.

3.5 Kesimpulan Bab 3

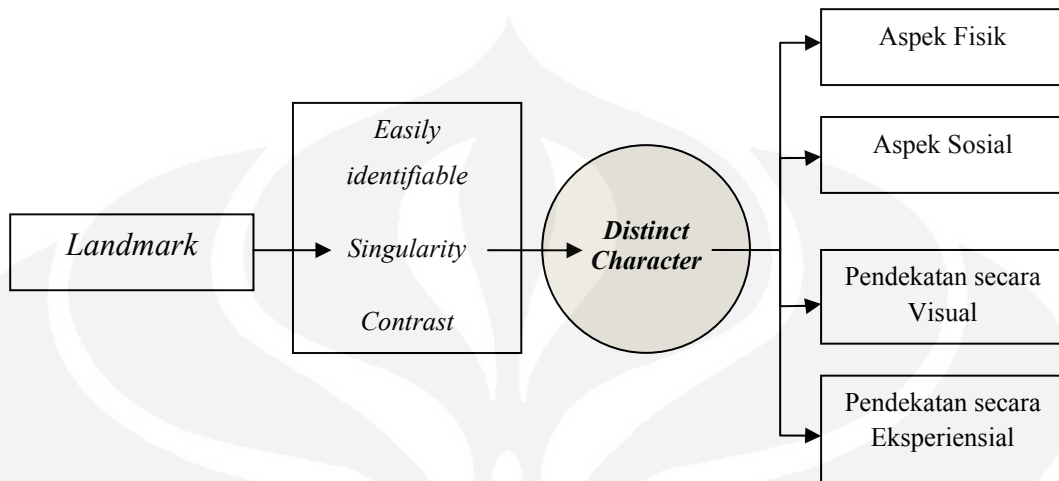
Dari hasil uraian di atas, pendekatan manusia terhadap *landmark* dapat dilihat dari pendekatan secara visual dan pendekatan secara eksperiensial.

Pendekatan terhadap Landmark	Pengalaman Ruang		Pendekatan Ruang		Pembentukan Persepsi	
	Dari Dalam	Dari Luar	<i>Maps (seeing)</i>	<i>Tours (going)</i>	<i>Gestalt Theory</i>	<i>Gibson Theory</i>
Visual	x	√	√	x	√	x
Eksperiensial	√	√	x	√	x	√

Tabel 3.1 Tabel Pendekatan terhadap *Landmark*

Pendekatan secara visual terhadap objek *landmark* dapat dilihat dari pengamatan *landmark* dari luar dengan hanya mengandalkan indera penglihatan semata. Sedangkan pendekatan terhadap *landmark* secara eksperiensial adalah dengan keseluruhan indera yang dimiliki oleh manusia. Pengamatan dapat dilakukan dari dalam maupun dari luar. Pendekatan secara eksperiensial juga berhubungan langsung dengan pendekatan *tours-going* dan pembentukan persepsi oleh Gibson karena pendekatan yang dilakukan terhadap objek *landmark* dalam lingkungan cenderung dari bagaimana mengalami ruang itu sendiri. Bukan hanya sekedar melihat dari kejauhan.

Dari keseluruhan studi literatur yang telah dilakukan, maka pengamatan terhadap *landmark* yang akan dilakukan di bab selanjutnya adalah dengan melihat dari faktor *distinct* aspek fisik dan aspek sosial dengan melihat pendekatan terhadap *landmark* secara visual dan eksperiensial. Berikut ini adalah diagram keseluruhan hasil dari studi literatur untuk digunakan pada bab analisis selanjutnya:



Gambar 3.4 Diagram Hasil Studi Literatur

BAB 4

STUDI KASUS: KAJIAN TERHADAP LANDMARK

4.1 Pengantar Studi Kasus

Studi kasus ini bertujuan untuk melihat bagaimana hubungan dan keterkaitan antara aspek fisik dan sosial dalam proses pembentukan makna *landmark* dalam konteks suatu lingkungan. Beberapa poin penting yang akan diamati adalah:

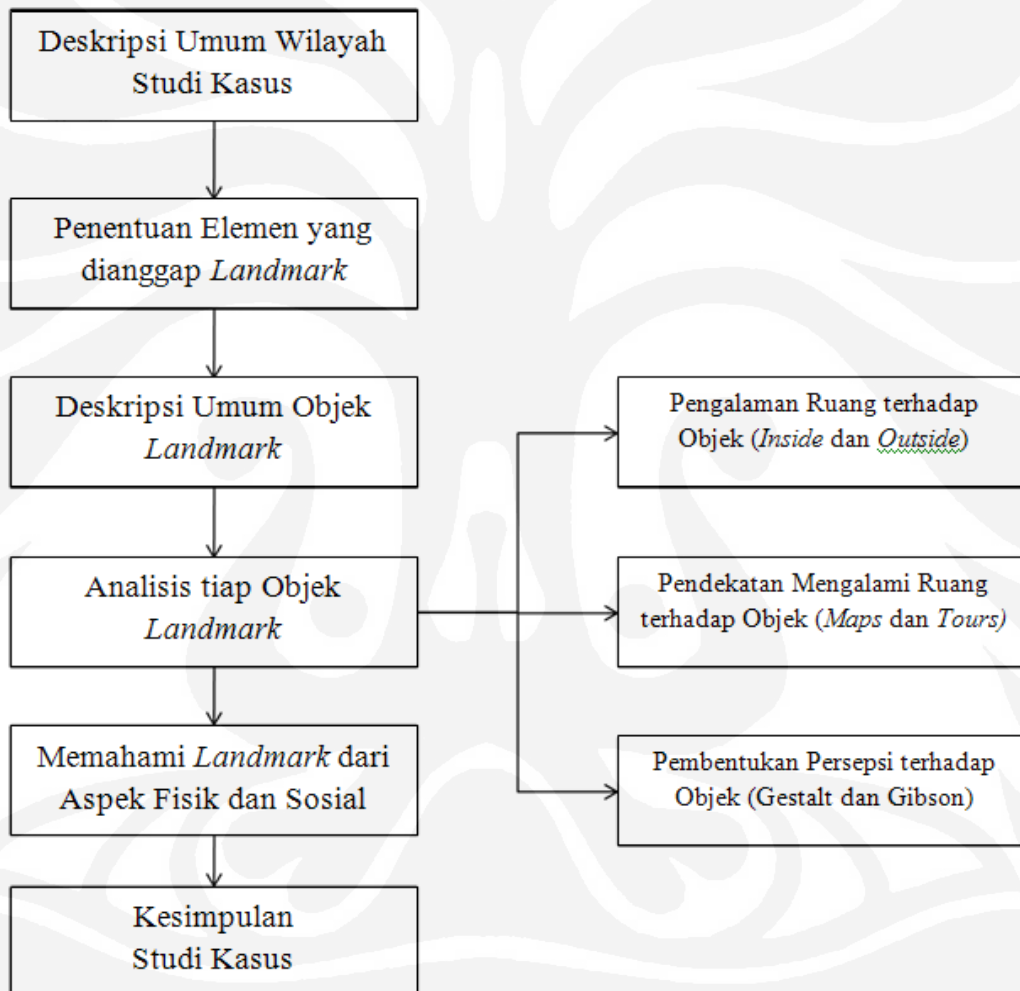
1. Seberapa menonjol elemen terhadap sekitar dari aspek fisik dan sosial.
2. Bagaimana pengalaman ruang terhadap *landmark* baik secara visual dan secara eksperiensial oleh pengguna wilayah.

Studi kasus mengambil dua wilayah yaitu wilayah pemukiman di Condet dan wilayah perkantoran di Jalan Jendral Sudirman. Wilayah Condet dipilih karena memiliki kegiatan sosial yang cukup terlihat dalam keseharian warganya dan wilayah perkantoran Sudirman karena didominasi secara visual oleh gedung-gedung tinggi. Pengambilan kedua wilayah tersebut adalah supaya elemen-elemen *landmark* yang muncul kemudian dapat menjadi perbandingan satu sama lain terhadap teori di bab sebelumnya dan juga diharapkan dapat melihat seberapa jauh pemaknaan *landmark* dalam dua lingkungan yang berbeda baik dari aspek fisik maupun aspek sosial.

Untuk menentukan elemen-elemen yang dianggap sebagai *landmark* di setiap wilayah, dilakukan pengambilan data dari pengguna wilayah di dua wilayah tersebut. Pengambilan data dilakukan dengan cara meminta dua pengguna wilayah dari setiap wilayah yang akan dianalisis untuk menggambarkan lingkungan mereka melalui gambar peta lingkungan. Pertanyaan yang diberikan ke tiap-tiap responden adalah sama, yaitu sebagai berikut:

1. Anda diminta untuk menceritakan lingkungan anda. Tolong gambarkan lingkungan anda! Masukkan semua hal-hal yang anda anggap penting baik untuk diri anda sendiri dan orang lain!
2. Seandainya anda diminta untuk menjelaskan lingkungan anda kepada orang lain, hal-hal apa saja yang dapat dijadikan patokan? Tandai dengan (*) atau berikan nama pada apa-apa saja yang dapat dijadikan patokan!

Pertanyaan nomor 1 adalah untuk melihat hal-hal apa saja yang dianggap penting bagi responden di dalam suatu wilayah. Hal ini dilihat dari peranan *landmark* sebagai suatu identitas yang dapat mendeskripsikan suatu lingkungan. Sedangkan pertanyaan kedua adalah untuk melihat hal-hal apa saja yang memiliki peranan sebagai patokan bagi orang luar yang beraktivitas dalam lingkungan tersebut. Selain itu juga dilakukan pengambilan data dengan wawancara langsung pengguna wilayah. Kajian terhadap elemen-elemen yang berperan sebagai *landmark* dalam studi kasus dapat dilihat dari diagram 4.1 di bawah ini:



Gambar 4.1 Diagram Alur Bab Studi Kasus

Setelah memperoleh data dari kedua wilayah, untuk mendukung pemahaman terhadap elemen-elemen apa saja yang dapat dipandang sebagai *landmark* di dalam suatu lingkungan kemudian menjadi sangat penting untuk melihat dan

menganalisis bagaimana pendekatan manusia terhadap tiap elemen *landmark* tersebut. Pendekatan yang dilakukan dilihat dari pengalaman ruang dan pembentukan persepsi manusia terhadap objek-objek *landmark*. Hal ini untuk meninjau dari aspek mana objek tersebut dipandang sebagai sesuatu yang *distinct* terhadap sekitarnya, apakah secara fisik atau secara sosial. Perbandingan dilakukan dengan menganalisis apakah pengalaman ruang terhadap *landmark* tersebut dapat dialami dari dalam dan atau dari luar. Pembentukan persepsi terhadap objek yang muncul juga ditinjau menggunakan teori persepsi. Aspek-aspek yang akan diamati meliputi, tertera di tabel di bawah ini:

Tabel 4.1 Tabel Kaitan Landasan Teori terhadap Analisis *Landmark*

KAJIAN TERHADAP LANDMARK BERDASAR LANDASAN TEORI	ASPEK-ASPEK YANG AKAN DIAMATI
<p>Tinjauan dari Aspek Fisik (Lynch, 1960): <i>Landmark</i> secara fisik akan dikaji dengan melihat penjabaran fakta kondisi fisik objek secara umum (deskripsi) dan dari karakteristik fisiknya, apakah <i>distinct</i> terhadap konteks sekitarnya atau tidak (analisis).</p>	<p>Deskripsi Umum:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kondisi fisik objek dilihat dari beberapa poin berikut ini: warna, material permukaan, fasade, ukuran, dan <i>signage</i>. - Keberadaan lokasi objek terhadap sekitar. <p>Analisis Objek:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kondisi objek terhadap kehadiran elemen lain di sebelahnya, apakah terlihat menonjol secara fisik atau tidak. - Keterkaitan bentuk dengan elemen fisik lainnya: path, node, edge, dan district.
<p>Tinjauan dari Aspek Sosial (Gehl, 1987): <i>Landmark</i> yang dilihat <i>distinct</i> secara sosial akan dikaji melihat dari penjabaran fakta penggunaan dan fungsi objek secara umum (deskripsi) dan dari jenis aktivitas kegiatan dan partisipasi atau kehadiran dari manusia terhadapnya, apakah <i>distinct</i> secara sosial terhadap konteks sekitarnya atau tidak (analisis).</p>	<p>Deskripsi Umum:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jenis aktivitas yang terjadi terhadap <i>landmark</i>. - Fungsi objek ditinjau dari kegiatan manusia terhadapnya. <p>Analisis Objek:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Kegiatan manusia terhadap <i>landmark</i>. - Seberapa jauh kehadiran manusia terhadap <i>landmark</i>.
<p>Pendekatan secara Visual: Pendekatan terhadap <i>landmark</i> secara visual adalah ketika objek <i>landmark</i> dilihat dari luar dengan pengamat sebagai eksternal. Selain itu karena ia dilihat dari luar maka persepsi yang terbentuk terhadapnya dapat dilihat dari teori persepsi Gestalt.</p>	<p>Analisis Objek:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elemen fisik penyusun objek yang terlihat secara visual oleh mata. - Melihat <i>outline</i> dan kontur objek <i>landmark</i> terhadap <i>background</i>.

Pendekatan secara Eksperiensial:

Pendekatan terhadap *landmark* secara eksperiensial adalah ketika objek *landmark* tidak hanya dinikmati secara visual oleh satu indera saja melainkan lebih secara pengalaman terhadap ruang oleh tubuh manusia secara keseluruhan. Pendekatan terhadap *landmark* secara eksperiensial dapat dilihat dari teori persepsi Gibson, *affordance* yang ditawarkan oleh lingkungan terhadap aktivitas manusia.

Analisis Objek:

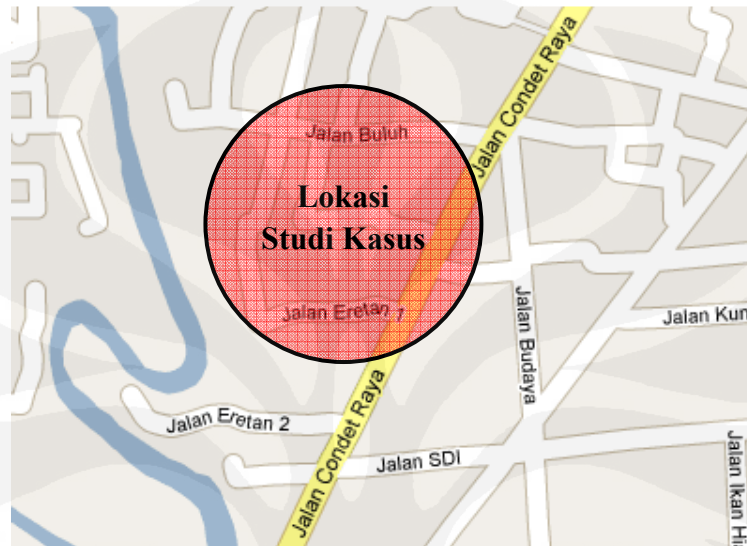
- *sequence* dan *approach* perjalanan terhadap objek.
- *field of view* terhadap objek ketika berlokomosi dalam lingkungan.
- kegiatan yang ditemui.
- pengalaman yang diterima dan diproses oleh keseluruhan indera (penyampaian secara narasi).

Deskripsi umum dari setiap elemen akan menjabarkan keadaan eksisting kondisi fisik maupun sosial dari setiap elemen yang memiliki peranan sebagai *landmark*. Penjabaran secara fisik dengan melihat kondisi objek dari warna kulit permukaan, material dari objek yang dominan, bentuk, ukuran, dan ada tidaknya papan tanda (*signage*) dari tiap elemen tersebut. Sedangkan penjabaran umum dari sisi sosial dilihat dari jenis aktivitas yang terjadi terhadap objek dan juga fungsi objek dan peranannya dalam lingkungan tersebut. Dari hasil deskripsi umum elemen-elemen tersebut kemudian akan dilihat lebih lanjut apakah keberadaan elemen tersebut terhadap sekitarnya memiliki karakteristik sebagai *landmark* seperti pengertian *landmark* yang cenderung menonjolkan aspek fisik saja terutama dari sisi apakah elemen tersebut memang *distinct* terhadap sekitar ditinjau dari pendekatan manusia terhadapnya.

Proses analisis keterkaitan antara aspek fisik dan sosial diharapkan dapat menyimpulkan aspek-aspek apa saja yang dapat berperan sebagai *landmark* dan seberapa penting *landmark* harus terlihat menonjol secara fisik. Diharapkan dari hasil studi kasus dapat dilihat adanya perluasan makna *landmark* ditinjau dari pengintegrasian dan perbandingan berbagai aspek yang menjadikannya dipandang sebagai patokan dan elemen penting dalam menjelaskan suatu wilayah.

4.2 Wilayah Pemukiman: Eretan 1, Jalan Raya Condet

4.2.1 Deskripsi Umum Wilayah



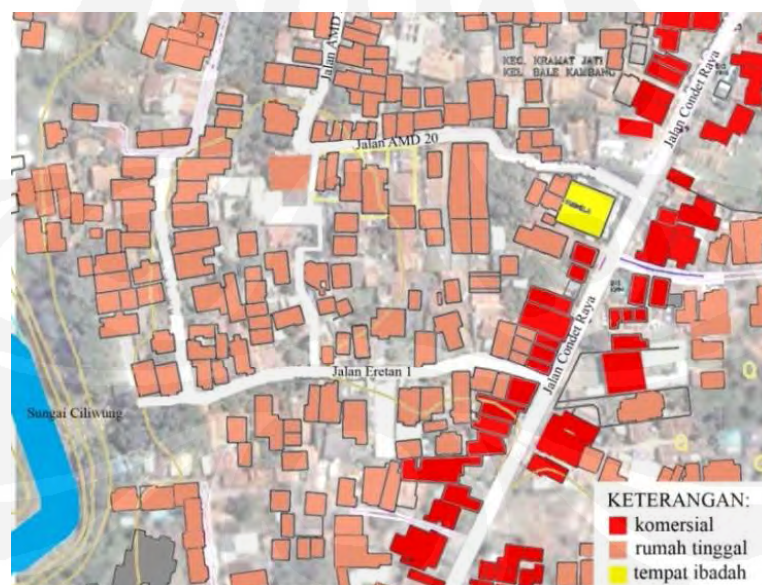
Gambar 4.2 Lokasi Wilayah Studi Kasus Condet

Untuk studi kasus pertama diambil daerah yang kedekatan sosial antar manusia berkegiatan di lingkungannya cukup erat dan dapat terlihat. Hal ini dimaksudkan supaya *landmark* yang keluar adalah merupakan jenis *local landmark* dimana familiaritas dan kegiatan sosial pengamat terhadap lingkungan menjadi hal yang penting dibandingkan fisik. Oleh karena itu dipilih area pemukiman penduduk yang berlokasi di wilayah Condet, kelurahan Balekambang kecamatan Kramat Jati, Jakarta Timur 13760. Lokasi studi kasus yang dikaji tepatnya berada di Jalan Eretan 1 dan Jalan Buluh lingkungan RW 01.

Secara umum, Condet adalah sebuah kawasan yang berada di sebelah timur Jakarta dengan kondisi pemukiman yang saat ini semakin dipadati oleh penduduk. Ditinjau dari sejarahnya, pada tahun 1974, Gubernur Ali Sadikin sempat mengeluarkan Surat Keputusan yang berisi penetapan kawasan Condet sebagai Cagar Budaya Betawi. Hal ini karena melihat dari mayoritas warga Condet adalah orang Betawi Muslim. Banyak juga warga Arab pendatang yang datang dan merasa cocok untuk bermukim dan berasimilasi.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu warga Condet, Ibu Lasniti, 35 tahun, beliau mengatakan bahwa secara pribadi dirinya sangat merasa betah dan senang tinggal di Condet karena letak wilayahnya yang sangat strategis. Apapun yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari, selalu tersedia di sepanjang jalan, mulai dari Jalan Raya Condet hingga di sekitar gang-gang masuk perumahan terlihat berbagai macam pertokoan, mulai dari makanan, pakaian, masalah kesehatan, sampai masalah pendidikan pun tersedia lengkap di wilayah Condet. Pada gambar 4.3, peruntukan wilayah sebagian besar adalah untuk hunian rumah tinggal. Sedangkan peruntukan komersial seperti toko-toko berada di sepanjang jalan utama, Jalan Condet Raya.

Selain itu dikatakan juga oleh Bapak Rosyid, 57 tahun, bahwa warga Condet yang ramah tamah membuat lingkungan menjadi terasa menyenangkan dan aktif oleh kegiatan-kegiatan sosial yang positif. Keekerabatan antar penduduk di wilayah ini masih cukup erat dilihat dari kegiatan-kegiatan mingguan dan bulanan yang dilakukan oleh masyarakat sekitar seperti pengajian bulanan dan mingguan dan juga kegiatan Posyandu Anak dan Manula. Dari deskripsi umum wilayah ini, dapat dikatakan bahwa wilayah studi kasus 1 di area pemukiman Condet ini adalah merupakan jenis *local landmark*.



Gambar 4.3 Zoning Peruntukan Wilayah Condet

4.2.2 Hasil Data Responden

Responden yang diambil dari wilayah Condet berjumlah dua orang, yaitu Bapak Rosyid, 57 tahun dan Ibu Sari, 35 tahun. Keduanya adalah warga yang sama-sama telah tinggal sejak lama di wilayah Condet. Elemen-elemen yang keluar dalam gambar (Lampiran 1 dan 2) ditandai dengan tanda (√) dan tanda (x) untuk yang tidak digambarkan. Elemen yang digambar oleh kedua responden akan menjadi bahan untuk dianalisis lebih lanjut. Berikut ini adalah beberapa objek atau elemen yang menjadi *landmark* pada wilayah pemukiman Jalan Eretan 1, Condet dilihat dari peranannya sebagai identitas suatu lingkungan dan sebagai patokan dalam *wayfinding*, adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2 Tabel Data Hasil Responden Wilayah Condet

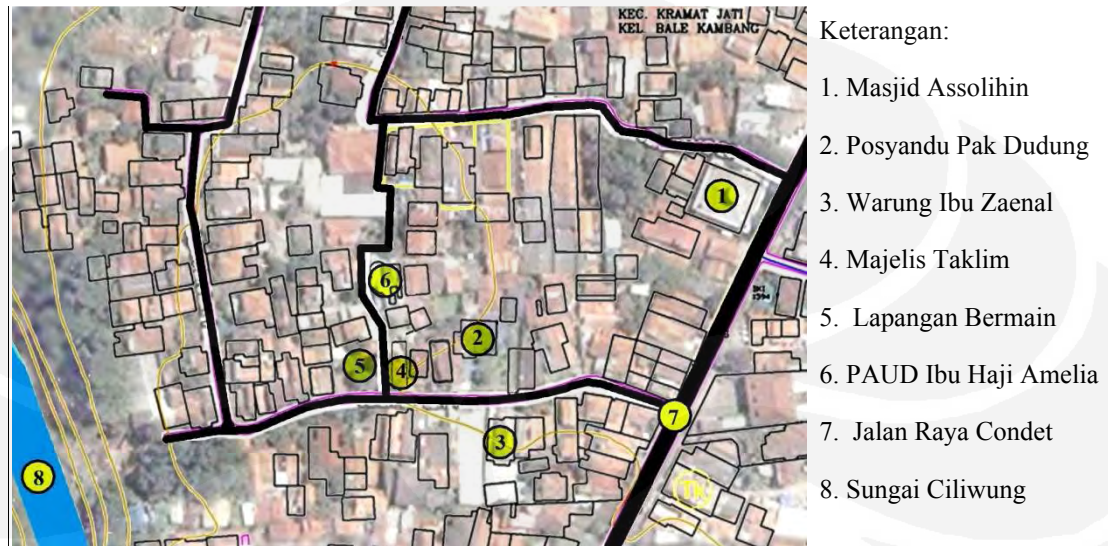
ELEMEN-ELEMEN YANG DIGAMBARAKAN	RESPONDEN 1 (Bapak Rosyid 57 tahun)	RESPONDEN 2 (Ibu Sari 35 tahun)
Masjid Assolihin	√	√
Warung Makan sebelah Masjid Assolihin	x	√
Rumah Pak Asmari RT.005/01	√	x
Warung Gerobak Sayur	x	√
Posyandu Pak Dudung	√	√
Warung Ibu Tanti	√	√
Jalan Buntu - Rumah Kontrakan	x	√
Warung Ibu Zaenal	√	√
Jalan Buluh	x	√
Sekolah PAUD	√	√
Warung PAUD	√	√
Rumah Ustadz Husein (Majelis Taklim Muhibbim)	√	√
Lapangan Bermain dan Parkir	√	√

Warung Rahman	√	x
Rumah Ibu Sari	x	√
Tempat Penampungan TKW	x	√
Mushola Al-Akhyar	√	√
Rumah Pak Didi Suhardi (Ketua RT 001/ RW 01)	√	√
Rumah Pak Haji Muliono (Posyandu Manula)	√	√
Rumah Pak Bambang (Ketua RT 009/ RW 01)	√	x
Rumah Pak Haji Mutolio (Ketua RT 006/ RW 01)	√	x
Rumah Pak Arsyad (Ketua RT 007/ RW 01)	√	x
Majelis Taklim Al-Kharat – Rumah HB. Husin Al-Atas	√	x
Jalan Raya Condet	√	√
Kali Ciliwung	√	√

 = Elemen yang disebutkan oleh kedua responden

Dari beberapa elemen di atas dapat kita lihat terdapat beberapa elemen yang memiliki karakter dan fungsi serupa seperti warung Ibu Zaenal, warung Ibu Tanti, dan warung PAUD. Oleh karena itu untuk menghindari kesamaan dan pengulangan analisis dalam subbab selanjutnya maka penulis akan menyeleksi kembali dan mengambil beberapa elemen yang memiliki bentuk dan karakter berbeda dan juga memiliki potensi untuk dapat dikaji lebih lanjut keragaman elemen pembentuk *landmark* suatu lingkungan selain hanya sekedar fisik semata. Elemen-elemen yang akan dikaji lebih lanjut adalah Masjid Assolihin, Posyandu Pak Dudung, Warung Ibu Zaenal, Sekolah PAUD (Rumah Ibu Haji Amelia), Majelis Taklim Muhibbim (Rumah Ustadz Husein), Lapangan Bermain dan

Parkir, Jalan Raya Condet, dan Sungai Ciliwung. Berikut ini adalah gambar pemetaan lokasi setiap elemen yang akan dianalisis lebih lanjut:



Gambar 4.4 Titik-titik Lokasi Elemen *Landmark* Wilayah Condet

4.2.3 Deskripsi dan Analisis setiap Elemen

1. Masjid Assolihin

Elemen pertama yang akan dibahas adalah Masjid Assolihin. Masjid ini merupakan sebuah tempat peribadatan yang berlokasi di jalan Condet Raya yang merupakan jalanan utama dengan intensitas cukup sering dilalui oleh kendaraan bermotor. Berada tepat di *hook* pertigaan antara jalan AMD 20 dan jalan Condet Raya, masjid Assolihin diapit oleh dua bangunan lain, yaitu tempat perawatan tubuh dan kecantikan bernama Rumah Sehat Natural dan warung makan.



Gambar 4.5 Kubah dan Menara Masjid Assolihin

Universitas Indonesia

Melihat dari bentuknya secara fisik, masjid ini memiliki bentuk atap kubah masjid berwarna putih yang berbeda dengan atap bangunan-bangunan lain di sekitarnya. Warna permukaan dari tampak depan bangunan adalah berwarna biru muda dengan bahan material keramik kecil. Pada bagian pintu masuknya terdapat ukiran kaligrafi berwarna keemasan yang menghiasi dinding polos bercat putih. Dari segi ukurannya, masjid ini memiliki ketinggian dua lantai. Adanya kubah di bagian atap masjid ini, membuatnya terlihat lebih tinggi dan menonjol dibanding sekitar. Secara fisik, bangunan masjid ini memiliki bentuk bangunan tunggal. Penandaan *signage* di masjid tidak secara langsung bertuliskan “Masjid Assolihin” melainkan berupa tulisan kaligrafi di sepanjang dinding sisi atas bagian pintu masuk utama.



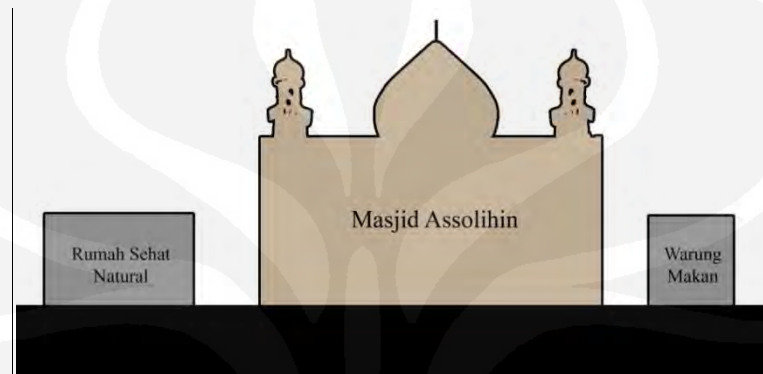
Gambar 4.6 Pintu Masuk Masjid Assolihin

Masjid Assolihin terhadap bangunan di sebelahnya secara fisik dapat dikatakan terlihat menonjol karena ia memiliki ketinggian dua lantai dan lokasinya yang terletak di *hook* Jalan Condet Raya dengan Jalan AMD 20. Begitupun dari bentuk atapnya yang memiliki kubah dan empat menara di setiap titik sudutnya. Masjid ini juga dapat berperan sebagai patokan dilihat dari pemaknaannya yang *distinct* secara sosial, yaitu dari peranan dan fungsi yang dimilikinya sebagai tempat ibadah, berbeda dengan bangunan sekitarnya yang merupakan bangunan komersil dan perumahan.

Kehadirannya terhadap sekitar jelas berbeda dari sisi skala dan besarnya sehingga manusia menangkap informasi dari elemen ini sebagai suatu elemen dalam lingkungan yang *singular* dan berbeda dari yang lainnya dilihat dari figur

Universitas Indonesia

bangunan masjid terhadap *background* langit luas di belakangnya. Hal tersebut menjadikan elemen masjid dalam lingkungan ini mudah diingat dan menjadi pusat orientasi bagi warga sekitar karena kehadirannya jelas tidak tertutup elemen fisik lainnya.



Gambar 4.7 Masjid Assolihin terhadap Sekitar

Begitupun ketika masjid ini dialami secara meruang dengan pengalaman indera tubuh manusia. Dapat dilihat dari *sequence* perjalanan terhadapnya dari kejauhan, kehadirannya sudah dapat dirasakan oleh manusia. Selain dari faktor ukuran, peran lokasi yang di *hook* juga sangat menentukan kemudahan identifikasi elemen ini sebagai patokan.



Gambar 4.8 Lokasi dan Pendekatan Manusia terhadap Masjid Assolihin

Tabel 4.3 Tabel Analisis Pengalaman Ruang terhadap Masjid Assolihin

POSISI MELIHAT	PENGALAMAN RUANG
<p>Posisi A</p> 	<p>Pengalaman ruang ketika berjalan di sepanjang jalan Condet Raya. Pada titik ini area lingkup pandangan terhadap kubah masjid belum terlihat karena terhalang oleh papan reklame toko komersial, rindangnya pepohonan dan beberapa manusia beserta kendaraan bermotor yang berkumpul di depan salah satu toko komersial. Jarak pandang terhalang.</p>
<p>Posisi B</p> 	<p>Dari titik ini, frame arah pandangan mata terhadap masjid sangat terarah karena secara visual tidak ada yang menghalangi pandangan terhadap kubah masjid. Gerak mata secara tidak sadar akan melihat kehadiran kubah masjid dari kejauhan. Akses visual terhadap elemen yang tidak terhalang dapat memudahkan pencapaian informasi lingkungan oleh manusia.</p>
<p>Posisi C</p> 	<p>Semakin mendekati objek masjid, tubuh tetap berjalan mengikuti sepanjang jalan tepi Jalan Condet Raya dengan pandangan mata yang terarah lurus ke depan, melihat adanya rindang teduh pepohonan yang tumbuh di halaman masjid. Terdengar suara kendaraan bermotor yang sesekali lewat di jalan Condet Raya.</p>
<p>Posisi D</p> 	<p>Dari posisi ini, kepala seperti diarahkan tertarik untuk melihat ke arah lantai dua masjid beserta kubah dan menaranya. Tidak ada tembok penghalang dari bangunan di sebelahnya yang hanya berlantai satu. Dari sini dapat terlihat lengkung antar tiang dan juga menara yang memberikan informasi bahwa elemen tersebut adalah masjid.</p>
<p>Posisi E</p> 	<p>Pendekatan terhadap masjid dari sisi jalan AMD 20 juga terasa berbeda karena adanya halaman depan yang cukup luas yang dimiliki oleh masjid. Teduhnya area ini juga terasa berbeda dengan saat berjalan di tengah teriknya matahari.</p>

Untuk tinjauan dari aspek sosial dapat dilihat dari kegiatan yang ditampung masjid ini sehari-harinya yaitu sebagai tempat beribadah warga sekitar. Biasa

digunakan untuk shalat berjamaah warga di waktu Subuh dan Magrib. Penggunaan lainnya adalah untuk pengajian bulanan setiap minggu kedua setiap bulan sekali. Pengajian bulanan ini merupakan acara yang cukup besar terbuka untuk umum dan diselenggarakan oleh Partai PAN. Di area masjid juga terdapat titik kegiatan lain yaitu warung makan dan pangkalan ojek (gambar 4.7).



Gambar 4.9 Warung Makan (Kuning) dan Area Pangkalan Ojek (Merah)

Dari hasil deskripsi fisik dan sosial, Masjid Assolihin dapat dikatakan memiliki karakteristik *distinct* terhadap kondisi sekitarnya secara fisik dan sosial dari bentuk kubah dan ukurannya sehingga informasinya cukup mudah untuk diterima oleh manusia sebagai patokan wilayah baik untuk warga pemukiman sendiri maupun untuk orang luar. Hal ini dapat dilihat juga dari analisis pendekatan pengalaman ruang manusia terhadap masjid, baik secara visual maupun eksperiensial dari perjalanan manusia terhadapnya.

2. Rumah Pak Dudung (Posyandu Anak)

Elemen kedua sebagai *landmark* yang dilihat dari peranannya sebagai salah satu elemen yang cukup penting untuk warga berkegiatan dalam keseharian adalah Posyandu Anak. Posyandu ini berada di Rumah Pak Dudung, salah satu warga di lingkungan yang telah secara sukarela rumahnya dijadikan sebagai Posyandu Anak lingkungan RW 01. Rumah ini terletak di Jalan Eretan 1, dan diapit oleh dua rumah tinggal warga di sisi kanan dan kirinya.

Secara fisik, posyandu ini memiliki bentuk berupa bangunan tunggal dengan area halaman depan yang cukup luas. Terdapat dinding berwarna putih setinggi

pinggang orang dewasa yang membatasi antara halaman rumah dengan jalanan umum. Untuk warna dinding rumah Pak Dudung adalah biru muda namun ia tidak begitu terlihat karena tertutup oleh jemuran baju yang digantung di luar, pohon di halaman, dan juga dinding pembatas. Meski begitu, halaman depan rumah yang cukup luas dan tidak berpagar sangat memudahkan akses bagi warga terhadapnya. Terlihat beberapa anak kecil dengan sepeda dapat keluar masuk halaman rumah Pak Dudung dengan leluasa.



Gambar 4.10 Akses Keluar Masuk terhadap Rumah yang Terbuka

Keberadaan tanaman-tanaman yang terdapat di halaman menutupi tampak depan rumah Pak Dudung dari arah jalan. Ketinggian dari rumah Pak Dudung adalah sekitar 5 meter dengan ketinggian 1 lantai. Untuk penandaan *signage* di Posyandu ini, tidak terlihat sama sekali adanya tanda penamaan yang menyatakan bahwa ini adalah Posyandu Anak RW 01. Secara fisik dan peletakan lokasi, elemen ini tidak memiliki sesuatu yang menonjol dan mencolok terhadap sekitarnya.

Bagaimana Posyandu dapat berperan sebagai patokan warga berkegiatan sehari-hari dapat dilihat dari pendekatan bagaimana informasi yang terdapat pada elemen ini dipandang oleh manusia dalam berkegiatan sehari-hari. Ketika Posyandu dipandang dari luar sebagai satu bangunan yang berdampingan dengan bangunan di sebelahnya, Posyandu Pak Dudung ini sama sekali tidak menonjol atau menjulang lebih tinggi dari sekitarnya (lihat gambar 4.11). Namun yang cukup membedakan ia dengan bangunan sekitarnya secara fisik adalah dari luasnya halaman depan yang dimiliki, berbeda dengan dua bangunan di sebelahnya yang

menempel dengan jalan Eretan 1. Halaman depan ini selain *distinct* secara fisik juga memiliki potensi untuk mengundang warga berkegiatan terhadapnya.



Gambar 4.11 Posyandu Pak Dudung terhadap Sekitar

Dapat dilihat pada gambar 4.12 kondisi bangunan rumah di sebelah kiri Posyandu Pak Dudung, bangunan rumah 2 lantai, langsung menempel pada jalan umum dan akses terhadap rumah tertutupi oleh pagar yang cukup tinggi sehingga lebih terkesan tertutup dan mengurangi kesempatan terjadinya interaksi antar warga. Berbeda dengan Rumah Pak Dudung yang memiliki halaman luas dan terbuka terhadap jalan.



Gambar 4.12 Rumah Sebelah Posyandu yang Menempel terhadap Jalan Umum

Rumah pak Dudung ketika dialami secara tiga dimensional pun tidak memiliki karakter yang terlihat mencolok secara visual terhadap bangunan sekitarnya. Berikut ini adalah analisis pengalaman ruang pendekatan pengamat ketika bergerak terhadapnya:



Keterangan:

1. Rumah tinggal warga ketinggian 2 lantai
2. Posyandu Pak Dudung
3. Rumah tinggal warga ketinggian 1 lantai

Gambar 4.13 Lokasi dan Pendekatan Manusia terhadap Posyandu Pak Dudung

Tabel 4.4 Tabel Analisis Pengalaman Ruang terhadap Posyandu Pak Dudung

POSISI MELIHAT	PENGALAMAN RUANG
<p>Posisi A</p> 	<p>Perjalanan dari posisi A ketika melihat ke arah objek, Posyandu tidak begitu terlihat secara jelas karena tertutup oleh bangunan rumah di sebelahnya yang memiliki ketinggian 2 lantai. Yang dapat terlihat hanyalah salah satu pohon yang terdapat di halamannya.</p>
<p>Posisi B</p> 	<p>Begitupun dari posisi B, visualisasi terhadap Posyandu juga terhalang oleh tanaman tinggi yang tumbuh di halaman depan rumah. Secara fisik, objek ini merupakan <i>landmark</i> yang tidak menonjol dan mencolok jika dilihat dari kejauhan ataupun dekat sekalipun.</p>
<p>Posisi C</p> 	<p>Pendekatan terhadap objek dari posisi C, rumah Pak Dudung cukup mudah terlihat oleh warga ataupun orang lain yang sedang lewat. Meski begitu, bagi orang dari luar lingkungan, elemen ini tidak menyiratkan sebagai patokan karena tidak adanya <i>signage</i> ataupun informasi lainnya. Rumah ini hanya terlihat sebagai rumah warga biasa saja.</p>

Bila dilihat secara sosial, Posyandu ini dapat berperan menjadi patokan kegiatan bagi warga sekitar dilihat dari fungsi dan kegiatan sosial yang dimilikinya. Posyandu Anak ini sering mengadakan acara cek kesehatan untuk balita, seperti

Universitas Indonesia

penimbangan balita, imunisasi anak, konsultasi kesehatan, dan lain-lain secara rutin setiap minggu. Ketika sedang cek kesehatan warga sekitar dapat bertemu dengan warga lainnya untuk sekedar bertukar kabar dan cerita. Jenis aktivitas yang dilakukan di Posyandu ini adalah *necessary activities* yang kemudian dapat berkembang menjadi *social activities*, dimana aktivitas yang berlangsung muncul secara spontan sebagai bentuk langsung hasil dari beberapa manusia yang bergerak dan hadir dalam satu ruang yang sama.



Gambar 4.14 Rumah Pak Dudung sebagai Posyandu anak

Dari hasil analisis di atas dapat diambil kesimpulan bahwa rumah Pak Dudung berperan menjadi patokan bagi warga lingkungan Condet karena ia memiliki fungsi dan peranan lain selain sekedar rumah tinggal, yaitu sebagai Posyandu Anak. Sedangkan secara fisik, tidak banyak yang berperan terhadap pemaknaannya sebagai *landmark* kecuali dari area halaman depannya yang luas dan terbuka terhadap sekitar. Dari sini dapat dilihat adanya pemaknaan *landmark* yang lebih secara sosial dari aktivitas dan peranannya dalam lingkungan.

3. Warung Ibu Zaenal

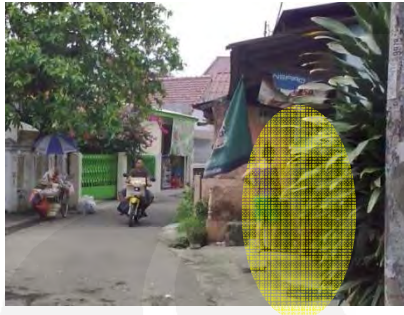
Warung Ibu Zaenal merupakan elemen ketiga yang memiliki peran sebagai patokan. Warung yang telah ada sejak tahun 1999 ini berlokasi di Jalan Eretan 1, dekat dengan kelokan jalan yang dapat membuat warung ini cukup mudah terlihat. Memiliki ketinggian 1 lantai, warung ini diapit oleh dua rumah tinggal warga dengan ketinggian yang sama dan berhadapan dengan Posyandu Anak. Secara

fisik, warung ini memiliki cat dinding berwarna biru. Begitupun pagar rumahnya berwarna biru tua. Berdasar hasil pengambilan data dan wawancara warga, pagar dengan warna biru tua ini seringkali dijadikan sebagai komponen fisik yang menunjukkan bahwa ini adalah warung milik Ibu Zaenal kepada orang luar. Bentuk dari warung ini adalah berupa bangunan tunggal yang menyatu dengan rumah keluarga pengelola warung. Penandaan *sign* dari warung adalah berupa spanduk iklan produk yang tergantung separuh di sisi muka pintu masuk.



Gambar 4.15 Pagar dengan Cat Biru Tua Rumah Ibu Zaenal

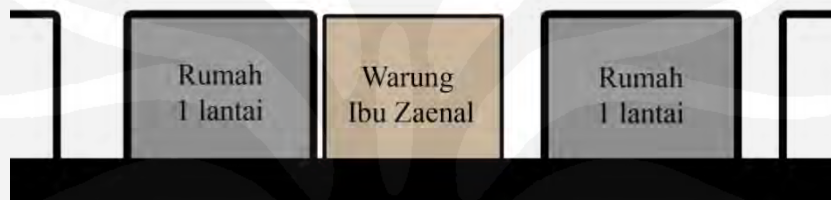
Melihat dari kegiatan sosial yang terdapat di warung, warung memiliki peranan sebagai tempat transaksi jual beli dengan jam operasi setiap hari pukul 06.30 – 21.30 WIB dan juga sering menjadi tempat singgah warga untuk sekedar membeli kebutuhan sehari-hari atau untuk mengobrol dengan pemilik warung. Dari penataan warung sendiri dapat dilihat adanya akses untuk pembeli sedikit masuk ke dalam warung atau duduk-duduk di depan warung. Ibu Zaenal dan pembeli seringkali keluar dari warung untuk sekedar mengobrol dengan warga lain yang ada di Posyandu. Warung milik Ibu Zaenal yang telah berdiri sejak 10 tahun yang lalu ini memiliki peranan cukup penting bagi warga sekitar lingkungan warga Eretan 1 yaitu sebagai tempat transaksi jual beli kebutuhan warga sekitar dan tempat berkumpul atau bertemu.



Gambar 4.16 Pemilik Warung sedang bertukar Cerita dengan Warga (Kuning)

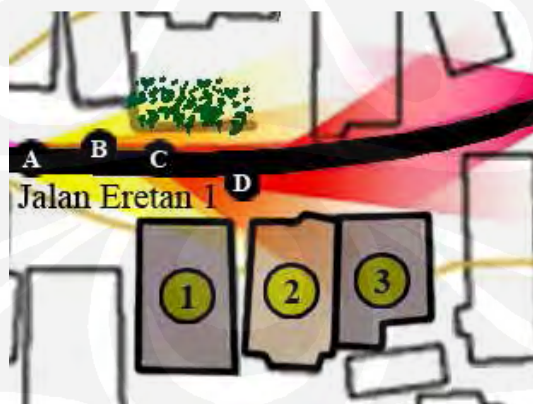


Gambar 4.17 Penataan Etalase yang Terbuka terhadap Jalan



Gambar 4.18 Warung Ibu Zaenal terhadap Sekitar

Pemaknaan terhadap warung Ibu Zaenal lebih dinilai *distinct* dari aspek sosial dan peranannya sebagai tempat jual beli kebutuhan sehari-hari. Adanya kebutuhan terhadap warung ini memiliki potensi menarik aktivitas sosial yang secara spontan dapat berlangsung seperti berbincang selagi membeli kebutuhan di warung. *Distinct* secara fisik pada elemen ini tidak begitu terlihat kecuali dari bentuknya yang menghadap terbuka ke jalan. Dari teori figur dan latar belakang, elemen yang satu ini juga tidak tergolong memiliki aspek *singular* atau terlihat tunggal dibanding sekitarnya.



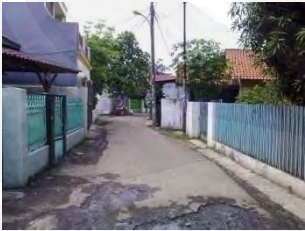



Keterangan:

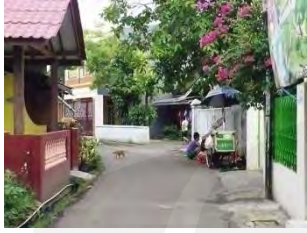
1. Rumah tinggal warga ketinggian 1 lantai
2. Warung Ibu Zaenal
3. Rumah tinggal warga ketinggian 1 lantai

Gambar 4.19 Lokasi dan Pendekatan Manusia terhadap Warung Ibu Zaenal

Begitupun jika melihat dari bagaimana pendekatan manusia terhadap warung Ibu Zaenal ini, ia cenderung tidak terlihat dari segala arah secara visual. Elemen ini lebih cenderung dimaknai sebagai pemberi orientasi bagi manusia secara sosial.

Tabel 4.5 Tabel Analisis Pengalaman Ruang terhadap Warung Ibu Zaenal

POSISI MELIHAT	PENGALAMAN RUANG
<p>Posisi A</p> 	<p>Dari posisi A, warung Ibu Zaenal sama sekali tidak terlihat karena terhalang oleh bangunan rumah nomor 1. Menyusuri jalan dari titik A menuju Warung Ibu Zaenal, yang terlihat dari kejauhan adalah pohon yang berada di halaman rumah Posyandu Pak Dudung.</p>
<p>Posisi B</p> 	<p>Dari posisi B, warung Ibu Zaenal masih tidak terlihat secara jelas karena terhalang oleh tiang listrik. Elemen yang terlihat merujuk kepada warung hanyalah pagar berwarna biru tua. Tidak heran bila pagar biru tua ini memiliki peran sebagai penunjuk elemen warung untuk menjelaskannya kepada orang luar.</p>
<p>Posisi C</p> 	<p>Dari posisi C, warung Ibu Zaenal mulai terlihat sedikit dari balik pohon di depan halaman rumahnya. Dinding batu bata berwarna oranye milik warung dan juga aspal halaman depannya dilihat sebagai area terbuka yang mengundang dan terbuka mempersilakan pembeli untuk belanja di warung.</p>
<p>Posisi D</p> 	<p>Dari arah titik D, area kecil di depan warung Ibu Zaenal terlihat secara bersama-sama dengan terbukanya akses terhadap halaman Posyandu Pak Dudung, membentuk suatu area yang cukup lebar untuk warga melakukan interaksi dan dengan leluasa berkegiatan di halaman tersebut.</p>

<p>Posisi E</p> 	<p>Titik melihat dari posisi E terhadap warung Ibu Zaenal terhalang oleh bangunan rumah nomor 3 yang menempel terhadap jalan. Tidak ada komponen warung yang dapat teridentifikasi sama sekali oleh manusia ketika bergerak mendekati warung ini.</p>
---	---

Dapat ditarik kesimpulan bahwa pemaknaan terhadap warung Ibu Zaenal cenderung secara sosial meski tidak terlepas juga ia terlihat *distinct* secara fisik dari penataan etalase warung yang terbuka dan terpampanganya spanduk produk. Identifikasi sebagai warung dapat dengan mudah dikenali oleh orang luar yang tidak familiar terhadap lingkungan ini sekalipun.

4. Rumah Ustadz Husein (Majelis Taklim Muhibbim)

Majelis Taklim Muhibbim terletak di *hook* jalan Eretan 1 terletak bersebelahan dengan lapangan bermain anak-anak dan parkir. Posisi rumah yang berada di *hook* sebenarnya telah membuatnya dapat berperan sebagai patokan karena pertigaan yang sendiri sudah merupakan elemen yang dapat dengan mudah ditangkap oleh manusia sebagai suatu patokan.

Rumah Ustadz Husein memiliki ketinggian 2 lantai dengan pagar rumah berwarna hitam gelap. Jika dibandingkan, kondisi fisik pagar ini cukup terlihat kontras dengan sekitarnya, area kosong lapangan yang tidak ada bangunan dengan tanah berwarna kecoklatan, dan juga terhadap pagar rumah sebelahnya yang berwarna krem kecoklatan. Selain itu, ketinggian rumah dua lantai juga membuatnya terlihat menonjol terhadap sekitar. Tidak ada penandaan *signage* terhadap rumah ini sehingga yang mengetahui bahwa ini adalah Majelis Taklim hanyalah warga sekitar saja.



Gambar 4.20 Rumah Ustadz Husein terlihat Menonjol terhadap Sekitar

Selain karena faktor lokasi dan ketinggian bangunan yang berjumlah 2 lantai, pemaknaan terhadap Rumah Ustadz Husein sebagai patokan berkegiatan warga sehari-hari ini dapat juga dilihat secara sosial. Melihat dari kegiatan yang dilakukan di majelis taklim ini yaitu terdapat pengajian mingguan ibu-ibu setiap hari senin jam 10.00 – 12.00 WIB dan pengajian bapak-bapak setiap hari sabtu malam.



Gambar 4.21 Rumah Ustadz Husein Menjulung terhadap Latar Langit



Gambar 4.22 Pagar Rumah berwarna Hitam berbeda dengan Sekitarnya

Dilihat dengan pendekatan teori persepsi Gestalt, Majelis Taklim ini telah memenuhi kriteria *singularity* terhadap latar belakang langit yang kosong (lihat gambar 4.20). Secara fisik, ia telah memenuhi kriteria *distinct* secara visual dan dengan pengamat sebagai faktor eksternal terhadapnya. Begitupun ketika elemen ini dipandang oleh pengamat yang bergerak di dalam lingkungan Condet sehari-hari (lihat gambar 4.23 dan tabel 4.6).





Keterangan:

1. Lapangan bermain dan parkir
2. Rumah Ustadz Husein
3. Rumah tinggal warga ketinggian 1 lantai

Gambar 4.23 Lokasi dan Pendekatan Manusia terhadap Rumah Ustadz Husein

Tabel 4.6 Tabel Analisis Pengalaman Ruang terhadap Rumah Ustadz Husein

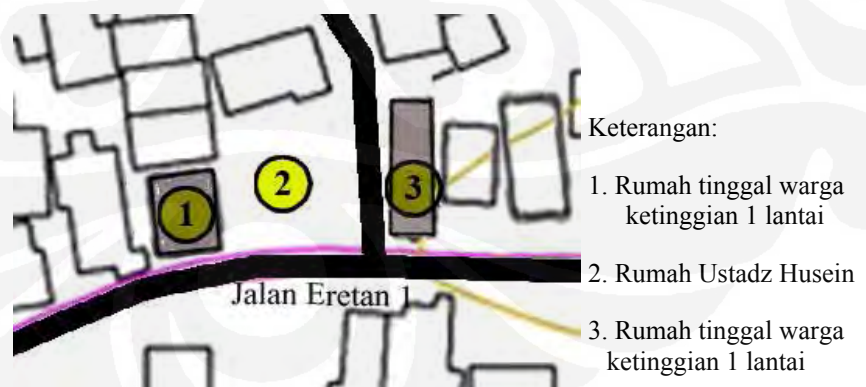
POSISI MELIHAT	PENGALAMAN RUANG
<p>Posisi A</p> 	<p>Dari posisi A, rumah Ustadz Husein terlihat menonjol dibanding bangunan-bangunan yang ada di sekitarnya. Area kosong tak ada bangunan pada lapangan bermain, membantu visualisasi terhadap Majelis Taklim menjadi lebih mudah sehingga dapat diingat dan menjadi patokan secara fisik bagi warga maupun orang luar.</p>
<p>Posisi B</p> 	<p>Pada posisi B terdapat pertigaan jalan yang memungkinkan timbulnya faktor pemilihan terhadap jalan yang akan dipilih. Lokasi rumah yang berada di <i>hook</i> pertigaan turut membantu mempermudah kejelasan informasi warga sekitar terhadap keberadaan Majelis Taklim Muhibbim di lingkungan.</p>
<p>Posisi C</p> 	<p>Dapat dilihat dari posisi C bahwa komponen pagar besi berwarna hitam cukup terlihat berbeda dengan bangunan rumah di sebelahnya dengan dinding dan pagar berwarna krem kecoklatan. Pagar hitam ini juga seringkali dijadikan elemen penyebut keberadaan Majelis Taklim Muhibbin untuk menunjukkannya ke orang luar.</p>

<p>Posisi D</p> 	<p>Dari titik D, ketinggian bangunan yang berjumlah 2 lantai dapat dengan mudah terlihat dari kejauhan karena bangunan rumah di sebelahnya hanya memiliki ketinggian 1 lantai saja. Visualisasi terhadap elemen tidak terhalang sama sekali.</p>
<p>Posisi E</p> 	<p>Sedangkan ketika melihat dari titik E, Majelis Taklim hanya terlihat sebagai dinding semen polos berwarna abu-abu yang tinggi. Adanya dinding tinggi ini kemudian lebih mengarahkan pandangan mata terhadap lapangan bermain yang kosong.</p>

Dari hasil analisis, elemen yang satu ini dapat dikatakan memiliki karakter *distinct* secara fisik dari segi lokasinya di *hook* dan ketinggian bangunan dua lantai dan juga *distinct* secara sosial karena adanya kegiatan pengajian bagi warga sekitar.

5. Lapangan Bermain dan Parkir

Elemen berikutnya adalah lapangan kosong yang terletak di *hook* area pertigaan antara Jalan Eretan 1 dan gang kecil. Secara fisik lapangan ini bukanlah berbentuk bangunan. Namun ia langsung dapat dikatakan *distinct* karena diantara bangunan-bangunan di sekitarnya, hanya ia yang memiliki bentuk *void* atau area terbuka.



Gambar 4.24 Lokasi Lapangan Bermain dan Parkir

Secara sosial, penggunaan lapangan sering menjadi tempat bermain anak-anak dan sebagai tempat parkir warga ketika ada pengajian mingguan di Majelis Taklim. Penggunaannya sebagai tempat bermain anak adalah ketika sore hari sekitar pukul 16.00 sampai menjelang Magrib. Selain itu juga terdapat tempat untuk duduk-duduk warga di salah satu sisinya. Beberapa orang tua seringkali duduk di sini sembari mengamati anak-anaknya bermain bola. Sedangkan penggunaan lainnya adalah untuk lapangan parkir yaitu ketika hari senin dan sabtu pagi sekitar pukul 09.00 – 12.00 WIB ketika sedang berlangsung pengajian di Majelis Taklim Muhibbim.



Gambar 4.25 Terdapat Area untuk Tempat Duduk (Kuning)

Dari hasil analisis terhadap elemen lapangan bermain dapat dilihat bahwa pemaknaannya sebagai *landmark* dari aspek fisik, yaitu dari faktor lokasinya yang berada di *hook* dan dari bentuknya yang bukan merupakan bangunan, melainkan area terbuka. Sedangkan dari aspek sosial adalah ketika ia dimaknai dengan kegiatan oleh warga sekitar baik untuk bermain maupun lapangan parkir kendaraan ketika terdapat pengajian.

6. PAUD Rumah Ibu Haji Amelia

Kegiatan PAUD (Pendidikan Anak Usia Dini) di wilayah RW 01 terletak di Rumah Ibu Haji Amelia di Gang Eretan. Alasan pemilihan lokasi di rumah Ibu Haji Amelia ini adalah karena lokasinya yang dikatakan berada di pusat RT 005

dan adanya kesukarelaan dari Ibu Haji Amelia sendiri supaya rumahnya dijadikan tempat kegiatan pendidikan sosial untuk warga sekitar.

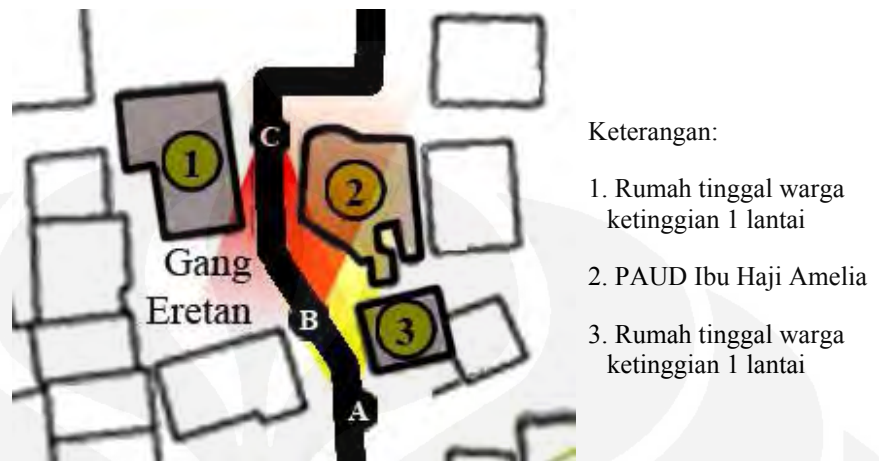


Gambar 4.26 Garis Merah Rumah Ibu Haji Amelia

Secara fisik, rumah ini memiliki dinding bercat putih dengan ketinggian satu lantai. Tidak ada penandaan papan nama bahwa ini adalah sekolah PAUD untuk anak-anak namun yang menarik dari rumah ini adalah adanya dua garis lis merah pada dinding luar bagian atas. Dari hasil wawancara warga dan pengambilan data responden diketahui bahwa komponen fisik penunjuk yang membuat rumah Ibu Haji Amelia sebagai sekolah PAUD dapat diingat oleh warga adalah dari dua lis garis merah pada bagian dinding atas rumahnya. Motif ini secara tidak langsung membuatnya berbeda dengan sekitarnya. Visualisasi terhadap motif ini pun tidak tertutupi oleh suatu bangunan atau elemen lainnya sehingga motif ini terkadang menjadi panduan untuk orang luar menemukan rumah ini. Keberadaan lokasinya yang berada di *hook* gang kecil juga turut membantu kemudahan identifikasi rumah ini.

Kegiatan PAUD di rumah Ibu Haji Amelia baru dimulai setahun yang lalu dengan kegiatan yang berlangsung lebih bersifat sosial dan sukarela dan berada di bawah naungan PKK, dan terdapat di setiap RW. Kegiatan belajar mengajar berlangsung setiap hari Senin, Rabu, dan Kamis dari pukul 07.30 – 10.00 WIB. Staff pengajar di sekolah PAUD ini juga bersifat sukarela dari warga sekitar. Kegiatan belajar mengajar yang dilakukan adalah kegiatan mewarnai, menggambar, belajar mengajar, bernyanyi, mengenal diri, mengenal lingkungan, dan juga belajar doa pendek.

Universitas Indonesia



Gambar 4.27 Lokasi dan Pendekatan Manusia terhadap PAUD

Tabel 4.7 Tabel Analisis Pengalaman Ruang terhadap PAUD

POSISI MELIHAT	PENGALAMAN RUANG
<p>Posisi A</p> 	<p>Dari posisi A, ujung atap rumah Ibu Haji Amelia yang berwarna merah sudah dapat terlihat cukup jelas dari kejauhan. Komponen fisik ini sangat berperan untuk menunjukkan elemen patokan ini terhadap orang luar yang tidak tahu dimana letak PAUD RW 01.</p>
<p>Posisi B</p> 	<p>Dari posisi B, visualisasi terhadap rumah sekolah PAUD tidak terhalang oleh bangunan lain dikarenakan adanya halaman terbuka di depan rumah ini. Area terbuka membuat visualisasi pandangan terhadap bangunan PAUD menjadi lebih jelas.</p>
<p>Posisi C</p> 	<p>Sedangkan dari posisi C, melewati gang yang cukup sempit, komponen garis lis merah pada bagian dinding atas justru sangat terlihat berbeda dan menonjol dibandingkan dengan dinding abu-abu masif yang terdapat di depannya.</p>

Secara garis besar, pemaknaan Rumah Ibu Haji Amelia sebagai patokan warga berkegiatan bukan hanya semata-mata karena adanya kegiatan sekolah PAUD

Universitas Indonesia

saja, melainkan juga dapat dilihat secara fisik, dari pendekatan terhadapnya secara visual oleh pengamat. Namun juga rumah Ibu Haji Amelia ini dapat diingat dan dijadikan patokan berkegiatan oleh warga karena adanya pencantuman kegiatan sekolah PAUD terhadapnya. Pemaknaan elemen sekolah PAUD ini sebagai *landmark* dapat dikatakan *distinct* baik secara fisik maupun sosial dari kegiatan bermain dan belajar anak-anak. Juga dari aktivitas mengobrol yang dilakukan oleh sesama orang tua anak murid yang menunggu di teras depan sembari menunggu jam bubar kelas.



Gambar 4.28 Kegiatan Sosial PAUD di Rumah Ibu Haji Amelia

7. Jalan Condet Raya

Jalan Raya Condet merupakan salah satu elemen yang digambarkan oleh kedua responden. Secara bentuk, ia bukan merupakan *landmark* melainkan memiliki bentuk fisik sebagai *path*. Namun perannya tetap dapat dimaknai sebagai patokan bagi warga sekitar. Jalan Raya Condet juga memiliki bentuk sebagai bukan bangunan namun ia dapat dikatakan memiliki peranan sebagai patokan karena melihat dari perannya sebagai area depan bagi orientasi warga sekitar. Jalan Raya Condet ini ramai oleh kegiatan-kegiatan publik dan komersial yang juga merupakan jalan utama yang merupakan akses keluar masuk utama warga terhadap wilayah sekitarnya.



Gambar 4.29 Jalan Condet Raya sebagai Area Komersil dan Pemenuhan Kebutuhan Sehari-hari (Kuning)

Secara fisik, Jalan Raya Condet memiliki bentuk sebagai *path* yang merupakan jalur manusia bergerak dan berkegiatan. Kendaraan bermotor selalu melewati jalan ini. Di sepanjang jalan juga banyak terdapat toko-toko yang dapat memenuhi kebutuhan warga sehari-hari seperti rumah makan, tempat senam, toko kayu, dan lain-lain. Jalan ini juga menjadi pusat kegiatan dan aktivitas publik, berbeda dengan Jalan Eretan 1 yang lebih spesifik merupakan jalan untuk warga penghuni wilayah tersebut.



Gambar 4.30 Suasana Sehari-hari di Jalan Condet Raya

8. Sungai Ciliwung



Gambar 4.31 Sungai Ciliwung sebagai Bagian Belakang dari Wilayah Pemukiman (Merah) dan Jalan Condet Raya sebagai Bagian Depan (Kuning)

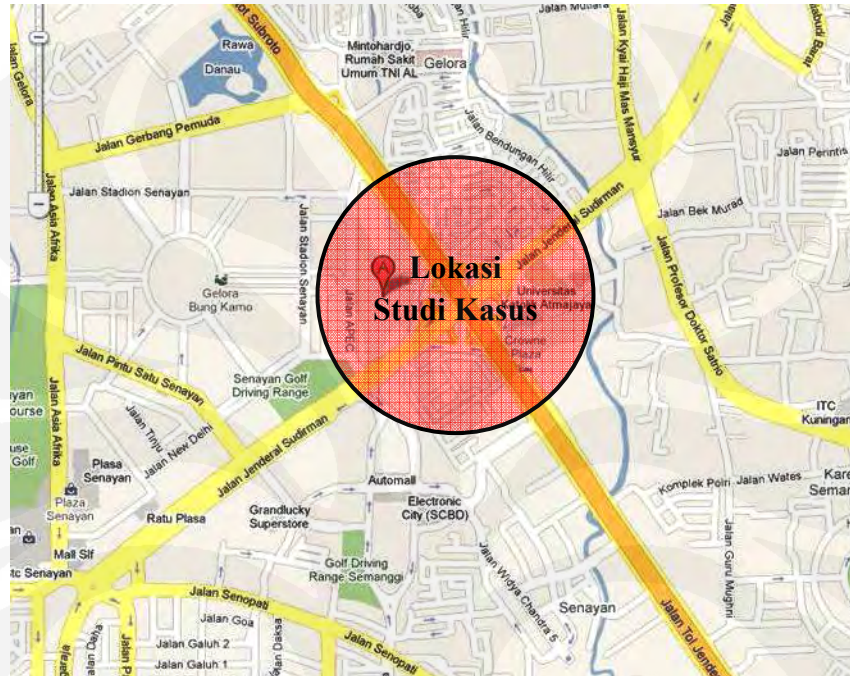
Seperti Jalan Condet Raya, Sungai Ciliwung memiliki bentuk bukan bangunan memiliki peran sebagai patokan dan pusat orientasi warga dalam berkegiatan karena melihat dari posisinya di area belakang pemukiman. Berbeda dengan Jalan Condet Raya yang dianggap sebagai area depan atau tempat keluar masuk warga terhadap wilayah sekitar, di sekitar Sungai Ciliwung ini tidak terlihat adanya aktivitas sosial. Sesekali hanya terlihat beberapa pemulung memungut sampah yang menumpuk di bantaran kali.



Gambar 4.32 Sungai Ciliwung sebagai Bagian Belakang Pemukiman Warga

4.3 Wilayah Perkantoran: Jalan Jendral Sudirman

4.3.1 Deskripsi Umum Wilayah



Gambar 4.33 Lokasi Wilayah Studi Kasus Sudirman

Pada studi kasus yang kedua kali ini akan diambil wilayah dengan lingkungan yang secara visual didominasi oleh bangunan-bangunan tinggi dan besar untuk melihat apakah ada perbedaan antara faktor fisik maupun sosial yang mempengaruhi pembentukan makna *landmark* di kedua wilayah studi kasus. Wilayah studi kasus kedua yang dipilih adalah di Jalan Jenderal Sudirman, Jakarta Selatan 10210. Lokasi studi kasus yang dikaji tepatnya berada di sekitar Bundaran Semanggi karena dari hasil responden, elemen-elemen yang muncul cenderung berada di sekitar Bundaran Semanggi.

Secara umum, Sudirman merupakan sebuah kawasan bisnis yang dipenuhi oleh kegiatan-kegiatan perkantoran. Dapat dilihat dari kavling-kavling yang berada di sepanjang Jalan Sudirman ini merupakan kantor perusahaan-perusahaan ataupun juga ditemukan hotel, bank, dan pusat kegiatan hiburan seperti mall dan plaza.

4.2.2 Hasil Data Responden

Responden yang diambil dari wilayah Sudirman juga berjumlah dua orang, yaitu Mba Ade Virayati, 33 tahun dan Ibu Leni, 47 tahun. Keduanya adalah warga yang telah cukup lama bekerja di wilayah pekantoran Sudirman. Elemen-elemen yang keluar dalam gambar (Lampiran 3 dan 4) ditandai dengan tanda (√) dan tanda (x) untuk yang tidak digambarkan. Elemen yang digambar oleh kedua responden kemudian akan menjadi bahan yang dianalisis lebih lanjut. Berikut ini adalah beberapa objek atau elemen yang menjadi *landmark* pada wilayah pekantoran Jalan Jendral Sudirman:

Tabel 4.8 Tabel Data Hasil Responden Wilayah Sudirman

ELEMEN-ELEMEN YANG DIGAMBARKAN	RESPONDEN 1 (Ade Virayati 33 tahun)	RESPONDEN 2 (Ibu Leni 47 tahun)
Hotel The Sultan	√	√
Bursa Efek Jakarta	√	x
Gelora Bung Karno	x	v
JHCC	x	v
Polda Metro Jaya	√	√
Bundaran Semanggi	√	√
Plaza Semanggi	√	√
Gedung MPR/DPR	x	√
Darmapala	x	√
Ratu Plaza	x	√
Hotel Crown	v	x
Universitas Atmajaya	√	√
Rumah Sakit Jakarta	√	√
Kantor Telkom	x	√
Sampoerna Strategic Square	√	√

Gedung WTC 142	√	√
Mayapada	√	x
Chartered Plaza	√	√
Wisma GKBI	√	√
Gedung BRI	√	√
Bank Resona	√	√
Hotel Meridien	√	√
Hotel Sahid	√	√
Bellagio	√	x
Mid Plaza	√	x
Nugra Square	√	x
Toyota BMW	√	x

= Elemen yang disebutkan oleh kedua responden

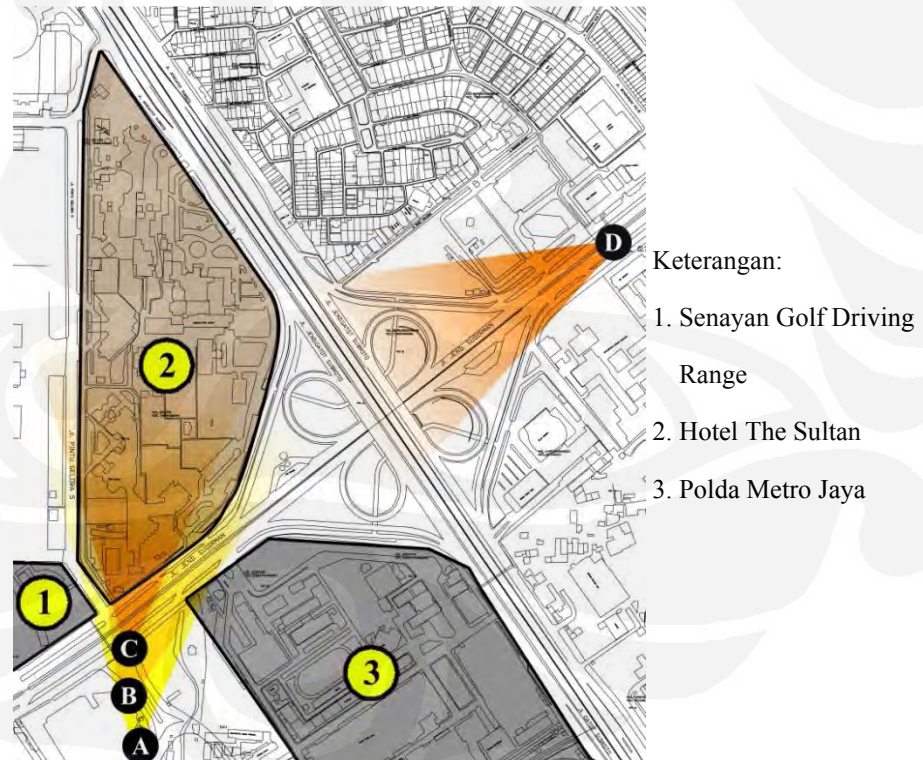
Terdapat beberapa elemen yang memiliki karakter dan fungsi serupa seperti Hotel Meridien, Hotel Sahid, dan juga Hotel The Sultan. Juga dapat dilihat terdapat beberapa gedung perkantoran yang muncul sebagai patokan di wilayah tersebut. Oleh karena itu, untuk menghindari kesamaan dan pengulangan analisis dalam subbab selanjutnya maka penulis akan hanya mengambil beberapa elemen yang memiliki bentuk dan karakter berbeda dan juga memiliki potensi untuk dapat dikaji lebih lanjut keragaman elemen-elemen pembentuknya. Elemen-elemen yang akan dikaji lebih lanjut adalah Hotel The Sultan, Polda Metro Jaya, Bundaran Semanggi, Plaza Semanggi, Universitas Atmajaya, Wisma GKBI, Gedung BRI, dan Bank Resona. Berikut ini adalah gambar pemetaan lokasi setiap elemen yang akan dianalisis lebih lanjut:



Gambar 4.34 Titik-Titik Lokasi Elemen *Landmark* Wilayah Sudirman

4.2.3 Deskripsi dan Analisis setiap Elemen

1. Hotel The Sultan



Gambar 4.35 Lokasi Hotel The Sultan dan Titik Pendekatan Manusia Terhadapnya

Elemen pertama yang akan dibahas adalah Hotel The Sultan. Ditinjau dari lokasinya, Hotel The Sultan terletak di hook Jalan Jendral Sudirman, bersebelahan dengan Senayan Golf Driving Range dan bersebrangan dengan Polda Metro Jaya. Hotel The Sultan ini memiliki bentuk sebagai suatu kawasan di atas tanah seluas 32 hektar yang tidak hanya terdiri dari satu bangunan saja, melainkan terdiri dari banyak bangunan dan elemen-elemen lain. Seperti dapat dilihat pada gambar 4.45 di bawah ini, terdapat dua bangunan utama yang berbeda di dalam kawasan ini, yaitu bangunan hotelnya dan bangunan 2 tower apartemen dengan ketinggian 30 lantai. Selain itu di dalam kawasan ini juga terdapat beberapa titik kegiatan lain seperti kolam renang, lapangan tenis, dan lain-lainnya. Hotel The Sultan yang berperan sebagai patokan ini dilihat dari bentuk secara fisik adalah merupakan kawasan dengan banyak bangunan di dalamnya.



Gambar 4.36 Bangunan Hotel The Sultan (Kuning) dan Bangunan Apartemen The Residence (Merah)
Sumber: Google Earth (2010)

Secara fisik, bangunan hotel The Sultan tidak begitu tinggi jika dibandingkan dengan bangunan apartemennya. Ketinggian bangunan hotel hanya 15 lantai sedangkan apartemennya berjumlah 30 lantai. Ketinggian bangunan utama ini cukup menentukan seberapa menonjol keberadaannya di Jalan Jendral Sudirman tersebut. Dari kejauhan, dapat dilihat bahwa elemen yang mencolok adalah bangunan apartemennya terhadap sekitar. Sedangkan secara material dan warna, ia tidak terlihat begitu mencolok dengan sekitar. Terdapat signage di bagian atas

Universitas Indonesia

bangunan hotel. Lokasi di hook juga telah cukup banyak mempengaruhi peranannya sebagai patokan di wilayah Sudirman.



Gambar 4.37 Apartemen The Residence Ketinggian 30 Lantai





Gambar 4.38 Hotel The Sultan

Sumber: Indonesia Matters (2006)

Tabel 4.9 Tabel Analisis Pengalaman Ruang terhadap Hotel The Sultan

POSISI MELIHAT	PENGALAMAN RUANG
<p>Posisi A</p> 	<p>Dari posisi A pengamat dengan berjalan kaki, yang terlihat secara jelas adalah bangunan apartemen The Residence yang menjulang tidak terhalangi oleh elemen lain di sekitarnya. Bentuk yang jelas ini terlihat menonjol dan dapat terlihat dari kejauhan sekalipun.</p>
<p>Posisi B</p> 	<p>Dari posisi B, semakin mendekati kawasan The Sultan Hotel, bangunan apartemen yang menjulang masih tetap terlihat dari kejauhan. Dapat dilihat dari kontur garis figur bangunan terhadap latar belakang langit, bangunan The Residence ini terlihat menonjol dan mencolok terhadap sekitarnya.</p>

<p>Posisi C</p> 	<p>Semakin mendekati elemen ini, secara visual ia tetap tidak terhalangi oleh elemen-elemen fisik lain yang terdapat di sekitarnya terutama dari ukurannya yang besar berjumlah 30 lantai.</p>
<p>Posisi D</p> 	<p>Dari posisi D, pengamat berada di salah satu <i>shelter</i> Busway Trans Jakarta, dari kejauhan sekalipun kedua <i>tower</i> dari apartemen ini tetap terlihat secara jelas terhadap latar belakang langit..</p>

Dapat dilihat dari beberapa titik kejauhan terhadap pendekatan kawasan The Sultan Hotel ini, yang paling terlihat adalah dari bangunan apartemennya. Baik ketika dilihat dari titik A, B, C, maupun D. Selain itu yang membuat figur apartemen ini dapat jelas terlihat dari kejauhan adalah kosongnya latar belakang terhadap bangunan. Dalam arti, figur bangunan terlihat jelas dengan latar langit tanpa ada yang menghalangi visual mata terhadapnya. Sedangkan dari tinjauan secara sosial adalah dengan melihat fungsi dari elemen ini sebagai tempat penginapan berbintang lima yang berada di wilayah tersebut. Secara fungsi pun dia dapat dikatakan berbeda dibanding kavling kantor yang ada disana. Dari hasil deskripsi fisik dan sosial, Hotel The Sultan ini dapat dikatakan memiliki peran sebagai patokan ditinjau secara fisik, dari ketinggian bangunan dan juga secara sosial, dari fungsi dan peranan terhadap wilayah sekitar.

2. Polda Metro Jaya

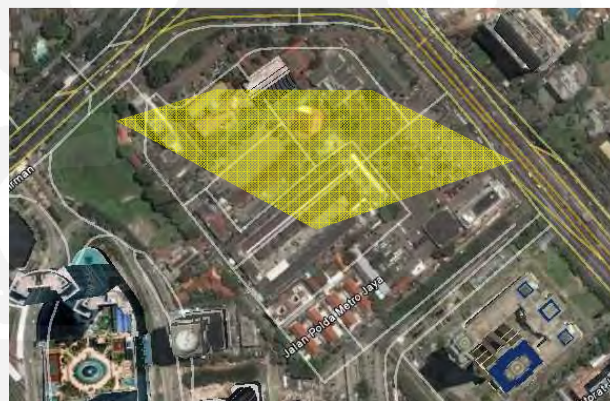


Keterangan:

1. Sudirman Central Business District
2. Polda Metro Jaya
3. Plaza Semanggi

Gambar 4.39 Lokasi Polda Metro Jaya dan Titik Pendekatan Pengamat

Elemen berikutnya yang akan dibahas adalah Polda Metro Jaya yang terletak berseberangan dengan kawasan Hotel The Sultan. Terletak di hook dan bersebelahan dengan Sudirman Central Business District, elemen yang satu ini juga memiliki bentuk sebagai kawasan dengan banyak bangunan di dalamnya.



Gambar 4.40 Kawasan Polda Metro Jaya (Kuning) dan SCBD (Merah)

Sumber: Google Earth (2010)



Gambar 4.41 Bangunan Polda Metro Jaya yang terlihat Menonjol





Gambar 4.42 *Signage* pada Bangunan Utama Polda Metro Jaya

Dari bentuknya secara fisik, elemen ini terdiri dari beberapa bangunan lain di dalamnya seperti bangunan Direktorat Lalu Lintas, bangunan SAMSAT, dan lain-lain. Yang cukup menonjol adalah bangunan 6 lantai yang menghadap ke arah Jalan Jendral Sudirman. Dengan *signage* di bagian depannya, dan juga area kosong yang ada di sekitarnya, bangunan tersebut terlihat dari kejauhan sekalipun.

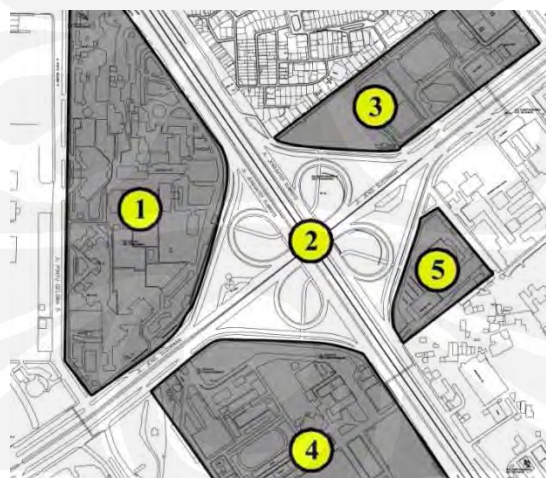
Tabel 4.10 Tabel Analisis Pengalaman Ruang terhadap Polda Metro Jaya

POSISI MELIHAT	PENGALAMAN RUANG
<p>Posisi A</p> 	<p>Dari posisi A, terlihat jelas bahwa bangunan yang menonjol terhadap sekitarnya adalah dari bangunan utama yang terdapat di kawasan Polda Metro Jaya ini. Semakin berjalan mendekati elemen Polda Metro Jaya, informasi yang diperoleh akan semakin banyak terutama setelah melihat <i>signage</i> nama bangunan yang berada di bangunan utama.</p>
<p>Posisi B</p> 	<p>Dari titik ini, ketika berada di dalam kawasan, cukup jelas terlihat batasan area kawasan Polda Metro Jaya ini. Gedung-gedung tinggi yang berada di dekatnya seolah membentuk <i>enclosure</i> terhadap wilayah Polda Metro Jaya meski gedung bangunan utama tidak terlihat mewakili kawasan dari titik ini.</p>

<p>Posisi C</p> 	<p>Pada posisi C, identifikasi keberadaan manusia dalam wilayah Polda Metro Jaya selain oleh elemen-elemen fisik bangunan juga terdapat <i>signage</i> pada tiap-tiap bangunan yang membantu mempermudah proses identifikasi.</p>
<p>Posisi D</p> 	<p>Di dalam kawasan ini juga terdapat lapangan kosong yang dapat dimaknai sebagai area kegiatan sosial. Lapangan ini sendiri dapat memiliki peran sebagai patokan terhadap kawasan Polda Metro Jaya itu sendiri.</p>

Pada elemen Polda Metro Jaya ini, tidak hanya dari faktor lokasi dan fisik yang ada di sekitar elemen saja yang berperan melainkan juga dari fungsi dan peranan Polda Metro Jaya terhadap sekitar sebagai badan hukum kepolisian yang cukup membedakannya dengan bangunan-bangunan lain di sekitar. Namun faktor fisik dan pendekatan secara visual tetap merupakan faktor yang dominan dalam pengidentifikasian elemen ini.

3. Bundaran Semanggi



Keterangan:

1. The Sultan Hotel
2. Bundaran Semanggi
3. GKBT dan Gedung BRI
4. Polda Metro Jaya
5. Plaza Semanggi

Gambar 4.43 Lokasi Bundaran Semanggi

Bundaran Semanggi memiliki bentuk bukan bangunan melainkan adalah *path* menurut deskripsi teori Lynch. Namun disini kemunculan elemen Bundaran Semanggi dari hasil responden menunjukkan bahwa elemen fisik *path* seperti Bundaran Semanggi ini dapat juga berperan sebagai *landmark* di wilayah Sudirman.



Gambar 4.44 Foto Udara Bundaran Semanggi

Sumber: Google Earth (2010)



Gambar 4.45 Bundaran Semanggi

Sumber: Bozhart (2007)

4. Plaza Semanggi



Keterangan:

1. Polda Metro Jaya
2. Plasa Semanggi
3. Universitas Atmajaya

Gambar 4.46 Lokasi Plaza Semanggi

Elemen berikutnya yang memiliki peran sebagai patokan di wilayah ini adalah Plasa Semanggi. Terletak di *hook* Jalan Jendral Sudirman dengan Jalan Gatot Subroto, secara fisik bangunan ini memiliki bentuk yang berbeda dengan

Universitas Indonesia

bangunan lainnya yang ada di sekitar. Bentuk lingkaran pada bagian Balai Sarbini yang juga merupakan bagian dari Plaza Semanggi ini terlihat cukup berbeda baik ketika dilihat secara map dan secara tiga dimensi dengan perspektif mata manusia ketika berjalan. Bentuk dari elemen ini dapat dikatakan sebagai bangunan tunggal dengan beberapa penandaan signage yang menempel di permukaan fasad luarnya. Bangunan ini juga memiliki titik fokus yaitu pada bulatan besar berwarna putih sehingga terlihat cukup menarik perhatian dan berbeda dengan sekitarnya.



Gambar 4.47 Foto Udara Plaza Semanggi

Sumber: Google Earth (2010)







Gambar 4.48 Bentuk Plaza Semanggi

Sumber: Immanuel (2007)

Lokasi Plaza Semanggi yang terletak di *hook* ini juga cukup mendukung kejelasan informasi terhadap bangunan yang diterima manusia. Bangunan Plaza Semanggi sebagai figur terhadap latar belakang langit yang bersih membuatnya cukup jelas dibaca oleh manusia pengguna secara visual.

Sedangkan bila ditinjau dari segi nonfisik, Plaza Semanggi sendiri merupakan salah satu pusat hiburan yang berada di wilayah Sudirman. Dibandingkan dengan bangunan-bangunan di sekitarnya yang didominasi oleh perkantoran, Plaza Semanggi hadir di tengah-tengahnya memberikan peranan yang berbeda terhadap wilayah Sudirman. Plaza Semanggi baik ketika dilihat secara fisik maupun sosial sama-sama memiliki nilai *distinct* terhadap sekitarnya. Tidak heran bila kemudian Plaza Semanggi ini muncul sebagai patokan bagi manusia yang berada di lingkungan.

Tabel 4.11 Tabel Analisis Pengalaman Ruang terhadap Plaza Semanggi

POSISI MELIHAT	PENGALAMAN RUANG
<p>Posisi A</p> 	<p>Dari posisi A ini, bangunan Plaza Semanggi belum terlihat secara jelas karena tertutup oleh dedaunan pohon rindang. Terlihat beberapa orang berjalan menyebrangi jalan dan beberapa tukang ojek berteduh di bawah pohon. Dari segi aktivitas dan keramaian manusia di sekitarnya, suasana yang terasa tidak jauh berbeda dengan suasana ketika berjalan di sepanjang trotoar Jalan Jendral Sudirman.</p>
<p>Posisi B</p> 	<p>Dari posisi B, kepala sedikit mendongak ke atas karena seolah diarahkan untuk melihat bangunan Plaza Semanggi dari kejauhan. Ukurannya yang cukup besar menyita pandangan mata pengamat terhadap apa yang ada di sekitarnya.</p>
<p>Posisi C</p> 	<p>Dari titik C, dengan kepala mendongak ke atas dapat dilihat bagaimana <i>signage</i> yang terempel pada kulit bangunan cukup membantu identifikasi bangunan Plaza Semanggi ini baik untuk orang luar yang kurang familiar terhadap wilayah maupun bagi pekerja kantoran atau orang sekitar yang sudah cukup mengenal tempat ini.</p>
<p>Posisi D</p> 	<p>Begitupun dari posisi D, terlihat <i>signage</i> pada material kulit bangunan yang dapat berperan sebagai informasi dan identifikasi manusia terhadap elemen ini.</p>

5. Wisma GKBI



Keterangan:

1. Wisma GKBI
2. Gedung BRI 1
3. Bank Resona

Gambar 4.49 Lokasi Wisma GKBI

Elemen selanjutnya yang memiliki peranan sebagai *landmark* adalah Wisma GKBI. Terletak di *hook* dan bersebelahan dengan Gedung BRI 1, wisma GKBI ini dikenal sebagai patokan karena dilihat dari material fasadnya yang berupa kaca berwarna hijau. Selain itu juga karena secara visual ia dapat dilihat dengan jelas pemisahan antara figur dengan latar belakangnya.



Gambar 4.50 Bentuk Wisma GKBI dengan Material Kaca Hijau

Universitas Indonesia

Wisma GKBI sebagai *landmark* ini selain karena pewarnaan materialnya yang terbuat dari kaca berwarna hijau, juga didukung oleh lokasinya yang berada di hok dan adanya area hijau di sebelahnya sehingga secara visual ia tidak akan tertutup oleh bangunan lain. Sedangkan bila ditinjau dari sisi sosial, ia tidak berbeda dengan kantor-kantor lainnya.



Gambar 4.51 Wisma GKBI dari Kejauhan Terlihat Menonjol

6. Gedung BRI



Keterangan:

1. Wisma GKBI
2. Gedung BRI
3. Bank Resona

Gambar 4.52 Lokasi Gedung BRI

Elemen berikutnya yang juga berperan sebagai patokan di wilayah ini adalah Gedung BRI yang letaknya bersebelahan dengan Wisma GKBI dan Bank Resona. Gedung BRI ini merupakan gedung yang memiliki fungsi sebagai kantor.

Universitas Indonesia

Lokasinya yang berada cukup dekat dengan Bundaran Semanggi dan bersebelahan dengan Wisma GKBI membuatnya cukup mudah diingat sebagai salah satu elemen *landmark* di wilayah ini. Selain itu, bangunan di sebelahnya, yaitu Bank Resona yang lebih rendah darinya juga tidak menghalangi akses visual terhadap bangunan ini. Secara fisik, gedung memiliki material kaca dengan warna biru.



Gambar 4.53 Gedung BRI 1 dan BRI 2

Terdapat *signage* berupa logo BRI di bagian atas bangunan yang turut memudahkan identifikasi bangunan bagi orang luar yang tidak bekerja di wilayah Sudirman. Bangunan ini ketika dilihat dari kejauhan juga terlihat cukup menonjol terhadap sekitar (Gambar 4.55). Bangunan ini berperan sebagai *landmark* lebih dilihat dari aspek *distinct* secara fisik.



Gambar 4.54 *Signage* Logo BRI



Gambar 4.55 BRI dari Kejauhan

7. Bank Resona



Keterangan:

1. Wisma GKBI
2. Gedung BRI
3. Bank Resona

Gambar 4.56 Lokasi Bank Resona

Bank Resona terletak bersebelahan dengan Gedung BRI dan turut berperan untuk menjadi patokan dalam wilayah Jendral Sudirman karena secara fisik, geedung ini lebih rendah dan terlihat lebih kecil dibanding Gedung BRI di sebelahnya. Secara material juga cukup terlihat berbeda, warna kacanya cenderung gelap bila dibandingkan dengan material kaca pada Wisma GKBI dan Gedung BRI yang berwarna hijau dan biru terang. Terdapat *signage* di bagian tampak depan bangunan yang memudahkan identifikasi bagi manusia di wilayah tersebut.

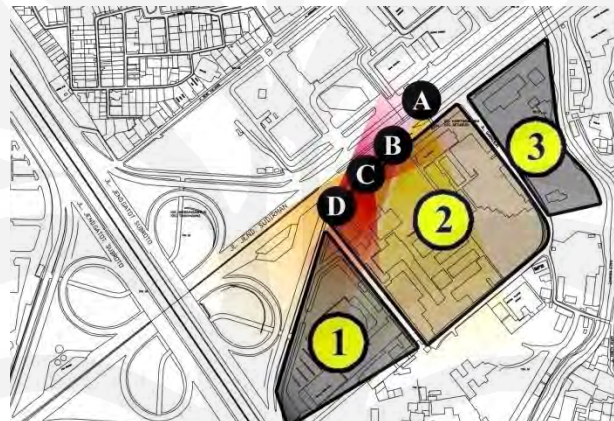


Gambar 4.57 Shelter Busway di depan Bank Resona

Universitas Indonesia

Di depan bangunan ini juga terdapat *shelter* Busway yang secara tidak langsung turut berperan membuat bangunan ini sebagai patokan karena ia dilihat sebagai titik berhenti atau titik awal perjalanan Busway Trans Jakarta.

8. Universitas Atmajaya



Keterangan:

1. Plaza Semanggi
2. Universitas Atmajaya
3. Kavling Kosong

Gambar 4.58 Lokasi Universitas Atmajaya

Bentuk dari Universitas ini sendiri adalah merupakan suatu kawasan yang terdiri dari banyak bangunan di dalamnya. Sebagai suatu elemen yang berpatokan sebagai patokan dalam bentuk kawasan, terdapat satu bangunan tinggi yang cukup menonjol terhadap sekitar. Dapat dilihat pada gambar 4.70 di bawah ini, satu bangunan yang menonjol (ditandai dengan titik merah) tersebut dapat dengan mudah dilihat dan diakses secara visual dari kejauhan sekalipun.





Gambar 4.59 Kawasan Atmajaya (Kuning) dan Bangunan Utama (Merah)

Sumber: Google Earth (2010)

Universitas Indonesia

Begitupun ketika dilihat dari bagaimana pencapaian manusia terhadap Universitas Atmajaya ini.

Tabel 4.12 Tabel Analisis Pengalaman Ruang terhadap Universitas Atmajaya

POSISI MELIHAT	PENGALAMAN RUANG
<p>Posisi A</p> 	<p>Dari posisi A, posisi pengamat melihat adalah dari <i>shelter</i> busway. Terlihat dari kejauhan bahwa gedung utama Universitas Atmajaya. Secara fisik dan visual ia dapat dilihat dan cukup mudah diidentifikasi karena terlihat jelas terhadap latar belakang langit.</p>
<p>Posisi B</p> 	<p>Dari posisi B, posisi pengamat berada di depan Pintu Masuk utama Universitas Atmajaya, gedung utama yang menonjol terhadap sekitar tidak lagi terlihat. Yang terlihat adalah material trotoar berwarna kecoklatan.</p>
<p>Posisi C</p> 	<p>Begitupun pada posisi C, pendekatan terhadap Universitas Atmajaya ini tidak lagi melihat bangunan utama yang menonjol melainkan lebih kepada suasana kampus dengan ramainya mahasiswa yang berlalu lalang.</p>
<p>Posisi D</p> 	<p>Selain <i>signage</i> yang menempel pada sisi muka bangunan utama, terdapat juga <i>signage</i> bertuliskan Universitas Atmajaya bagian pagar kampus. Hal ini cukup memudahkan identifikasi bagi orang luar yang bukan pengguna wilayah Jalan Jendral Sudirman, khususnya pejalan kaki.</p>

Secara keseluruhan penjabaran deskripsi fisik maupun sosial dari setiap elemen di dua wilayah, dapat dilihat pada tabel deskripsi umum fisik dan sosial setiap elemen *landmark* berikut ini:

Tabel 4.13 Tabel Deskripsi Umum setiap Elemen di Wilayah Condet

LANDMARK	DESKRIPSI FISIK						DESKRIPSI SOSIAL	
	Lokasi	Warna	Komponen Spesifik	Signage	Ketinggian	Bentuk	Fungsi	Jenis Aktivitas
1. Masjid Assolihin	Hook Jalan Condet Raya	Biru muda sebagai aksan pada dinding dan warna putih pada kubah masjid.	Atap kubah masjid dan empat menara yang menjulang terlihat dari kejauhan.	Terdapat ukiran kaligrafi huruf arab berwarna emas pada dinding masuk.	$\pm 8 - 10$ meter dengan ketinggian dua lantai.	Merupakan bangunan tunggal dengan beberapa titik elemen kegiatan di sekitarnya.	Sebagai tempat beribadah bagi warga sekitar.	Kegiatan beribadah seperti sholat, mengaji, berdoa, dan pengajian bulanan warga.
2. Posyandu Pak Dudung	Jalan Eretan 1, terdapat kelokan jalan.	Dinding pembatas halaman putih dan dinding rumah berwarna biru muda.	Tidak ada komponen spesifik.	Tidak ada sama sekali.	± 5 meter ketinggian satu lantai.	Bangunan tunggal dengan halaman depan cukup luas dan terbuka.	Sebagai tempat kesehatan posyandu anak	Pengecekan kesehatan balita, tempat berkumpul ibu-ibu dan tempat tinggal.
3. Warung Ibu Zaenal	Jalan Eretan 1, terdapat kelokan jalan.	Pagar berwarna biru tua dan dinding warung berwarna biru muda.	Pagar rumah besi berwarna biru tua.	Ada, spanduk produk tergantung di pintu masuk depannya.	± 5 meter ketinggian satu lantai.	Bangunan tunggal menyatu dengan rumah keluarga Ibu Zaenal.	Sebagai tempat transaksi jual beli kebutuhan.	Jual beli kebutuhan sehari-hari dan tempat berinteraksi antar warga.

LANDMARK	DESKRIPSI FISIK						DESKRIPSI SOSIAL	
	Lokasi	Warna	Komponen Spesifik	Signage	Ketinggian	Bentuk	Fungsi	Jenis Aktivitas
4. Majelis Taklim Muhibbim	Hook Jalan Eretan 1 dan Gang kecil.	Pagar berwarna hitam. Sedangkan dinding bangunan berwarna krem pucat.	Ketinggian bangunan dan pagar berwarna hitam.	Tidak ada sama sekali.	± 9 - 10 meter dengan ketinggian dua lantai.	Bangunan tunggal.	Sebagai rumah tinggal dan tempat pengajian warga.	Tempat pengajian mingguan warga ibu-ibu dan bapak-bapak sekaligus juga tempat tinggal Ustadz Husein.
5. Lapangan Bermain dan Parkir	Hook jalan Eretan 1 dan Gang kecil.	Keseluruhan permukaan tertutup oleh butir tanah kecoklatan.	Tidak ada komponen spesifik	Tidak ada sama sekali	-	Bukan Bangunan	Sebagai lapangan kosong untuk beraktivitas.	Kegiatan untuk anak bermain bola dan juga untuk parkir kendaraan.
6. Sekolah PAUD	Gang kecil Eretan 1.	Dinding putih dengan dual garis lis merah pada dinding..	Dua garis lis merah pada dinding bagian atas rumah.	Tidak ada sama sekali	± 5 meter ketinggian satu lantai.	Bangunan tunggal.	Rumah tinggal dan tempat kegiatan PAUD	Kegiatan belajar dan mengajar juga sebagai rumah tinggal Ibu Amelia.

LANDMARK	DESKRIPSI FISIK						DESKRIPSI SOSIAL	
	Lokasi	Warna	Komponen Spesifik	<i>Signage</i>	Ketinggian	Bentuk	Fungsi	Jenis Aktivitas
7. Jalan Condet Raya	Di bagian depan pemukiman warga.	-	Tidak ada komponen spesifik	Tidak ada sama sekali	-	Bukan Bangunan	Sebagai jalur akses utama keluar masuk wilayah pemukiman.	Sebagai area depan utama untuk sirkulasi kendaraan bermotor dan keluar masuk wilayah terhadap sekitarnya.
8. Sungai Ciliwung	Di bagian belakang pemukiman warga.	-	Tidak ada komponen spesifik	Tidak ada sama sekali	-	Bukan Bangunan	Sebagai tempat pembuangan sampah rumah tangga warga.	Sebagai area belakang pemukiman warga. Sering dijadikan tempat pembuangan sampah.

Tabel 4.14 Tabel Deskripsi Umum Setiap Elemen di Wilayah Sudirman

LANDMARK	DESKRIPSI FISIK						DESKRIPSI SOSIAL	
	Lokasi	Warna	Komponen Spesifik	Signage	Ketinggian	Bentuk	Fungsi	Jenis Aktivitas
1. Hotel The Sultan	Hook Jalan Jendral Sudirman, dekat Bundaran Semanggi	Bangunan apartemen The Residence (yang terlihat menonjol) berwarna putih.	Bangunan apartemen The Residence	Ada, berupa logo The Sultan pada bagian atas bangunan	Ketinggian apartemennya berjumlah 30 lantai sedangkan hotelnya 15 lantai.	Bangunan berjumlah banyak dalam satu kawasan.	Sebagai kawasan yang bersifat <i>residential</i> .	Penginapan pada hotel, dan tempat tinggal pada apartemennya, selain itu juga aktivitas bertinggal lainnya.
2. Polda Metro Jaya	Hook Jalan Jendral Sudirman, dekat Bundaran Semanggi	Abu-abu pada fasad muka bangunan utama yang terlihat menonjol.	Bangunan utama Kapolda Metro Jaya	Ada, pada bangunan utama Kapolda Metro Jaya.	Ketinggian bangunan utama berjumlah 6 lantai.	Bangunan berjumlah banyak dalam satu kawasan.	Sebagai badan hokum kepolisian.	Kegiatan bekerja yang berhubungan dengan badan hokum bersangkutan.
3. Bundaran Semanggi	Jalan Eretan 1, terdapat kelokan jalan.	-	Bentuk pola jalan yang emnyerupai daun semanggi	-	-	Bukan bangunan.	Sebagai jalur sirkulasi kendaraan bermotor.	Lalu lalang irkulasi kendaraan bermotor.

LANDMARK	DESKRIPSI FISIK						DESKRIPSI SOSIAL	
	Lokasi	Warna	Komponen Spesifik	<i>Signage</i>	Ketinggian	Bentuk	Fungsi	Jenis Aktivitas
4. Plaza Semanggi	<i>Hook</i> Jalan Jendral Sudirman, dekat Bundaran Semanggi	Warna dominan dari bangunan ini adalah hijau muda dan sedikit warna putih.	Bentuk bulat pada bagian Balai Sarbini yang terlihat berbeda dengan sekitar.	Ada, pada bagian atas dinding bangunan.	Memiliki ketinggian dengan jumlah 8 lantai.	Bangunan tunggal.	Sebagai salah satu pusat hiburan di wilayah Sudirman	Jalan-jalan, berbelanja, tempat hiburan, dan lain-lain.
5. Wisma GKBI	<i>Hook</i> Jalan Jendral Sudirman, dekat Bundaran Semanggi	Material fasad bangunan dari kaca berwarna hijau	Material kaca berwarna hijau.	Ada, berupa logo perusahaan pada bagian atas bangunan dan pada sisi trotoar pejalan kaki.	Memiliki ketinggian 132 meter dengan jumlah 32 lantai.	Bukan Bangunan	Sebagai gedung perkantoran.	Aktivitas bekerja para pekerja kantoran.
6. Gedung BRI	Jalan Jendral Sudirman	Material kaca berwarna biru muda.	Material kaca berwarna biru muda dan dari bentuk bangunannya sendiri.	Ada, berupa logo perusahaan di bagian atas bangunan.	Ketinggian 143 meter dan jumlah lantai 32	Bangunan tunggal.	Gedung perkantoran (<i>office</i>)	Aktivitas bekerja para pekerja kantoran.

LANDMARK	DESKRIPSI FISIK						DESKRIPSI SOSIAL	
	Lokasi	Warna	Komponen Spesifik	<i>Signage</i>	Ketinggian	Bentuk	Fungsi	Jenis Aktivitas
7. Bank Resona	Jalan Jendral Sudirman	Material kaca berwarna gelap dengan bingkai material batu berwarna coklat tua.	Material kaca gelap pada fasad bangunan dan <i>shelter</i> Busway yang ada di depannya.	Ada, pada bagian atas bangunan.	Ketinggian bangunan berjumlah 15 lantai.	Bangunan tunggal.	Gedung Perkantoran.	Aktivitas bekerja para pekerja kantoran.
8. Universitas Atmajaya	Jalan Jendral Sudirman	Bangunan utama yang menonjol berwarna putih.	Bangunan utama Rektorat Universitas Atmajaya yang terlihat dari kejauhan.	Ada, pada bagian atas bangunan dan sisi trotoar pejalan kaki.	Ketinggian bangunan utama Rektorat berjumlah 15 lantai.	Bangunan berjumlah banyak pada satu kawasan.	Sebagai kampus institusi pendidikan.	Aktivitas kampus, belajar mengajar, dan lain-lain.

4.4 Memahami *Landmark* dari Aspek Fisik, Sosial, Visual, dan Eksperiensial

Dari hasil kajian deskripsi terhadap elemen-elemen yang memiliki peran sebagai patokan dalam suatu wilayah, perlu terlebih dahulu untuk melihat kembali hasil studi literatur yang telah dilakukan di bab-bab sebelumnya.

Berdasarkan kriteria *landmark* menurut Lynch (1960), sebuah elemen dapat berperan sebagai *landmark* ketika ia memiliki beberapa kriteria, yaitu mudah dilihat (*singularity*), memiliki bentuk yang jelas (*easily identifiable*), dan kontras (*contrast*) terhadap lingkungannya. Dari beberapa kriteria ini, dapat diambil satu benang merah yaitu, kehadiran *landmark* dalam suatu lingkungan secara fisik akan terlihat *distinct* terhadap sekitar. Namun dalam kajian berikutnya, timbul pertanyaan akan seberapa jauh pemaknaan *distinct* sebuah *landmark* ditinjau dari aspek fisik dan aspek sosial.

Pendekatan terhadap *landmark* pun menjadi penting ketika melihat keberadaannya sebagai sebuah elemen dalam lingkungan, apakah ia ditangkap oleh indera manusia hanya sekedar secara visual oleh indera penglihatan saja atau lebih dari sekedar secara visual dari luar, melainkan juga secara eksperiensial dimana tubuh manusia mengalami secara langsung elemen *landmark* dalam lingkungan. Seperti menurut Carmona (2003, p. 88), "*Perception concerns more than just seeing or sensing the urban environment. It refers to more the more complex processing or understanding of stimuli*". Oleh karena itu, dalam analisis berikut akan dilihat kembali bagaimana kaitan antara *landmark* yang *distinct* dari aspek fisik dan dari aspek sosial dari bagaimana pendekatan pengamat terhadap elemen-elemen patokan dalam lingkungan tersebut.

Penjabaran deskripsi umum setiap elemen yang ditemukan perlu dilakukan analisis kembali hal-hal apa saja yang dapat membuat sebuah objek dalam lingkungan dapat berperan sebagai *landmark*, dilihat dari aspek fisik dan aspek sosial. Aspek fisik ditentukan oleh lokasi, warna, material, dan bagaimana keberadaan elemen tersebut terhadap sekitar yang ditinjau dari aspek *distinct* atau seberapa menonjol ia terhadap bangunan lain di sekitarnya. Sedangkan aspek

sosial dapat dilihat dari *distinct* dari sisi kegiatan atau aktivitas dan seberapa jauh peran elemen tersebut mewadahi kegiatan-kegiatan warga sekitar.

Pada wilayah Condet, dari hasil pengamatan data fisik pada tabel 4.13 di atas, dapat ditinjau kembali bagaimana deskripsi umum setiap elemen *landmark* secara keseluruhan di wilayah tersebut. Dari hasil kajian terlihat bahwa beberapa elemen-elemen *landmark* yang muncul pada wilayah pemukiman tersebut, baik secara fisik maupun sosial memiliki aspek yang memiliki karakteristik *distinct* dengan sekitarnya. Dari tabel 4.13 tersebut kemudian dapat disimpulkan elemen-elemen mana saja yang terlihat *distinct* terhadap bangunan-bangunan di sekitarnya. Penjabaran ini dapat dilihat pada tabel 4.15. Dapat dilihat beberapa elemen menunjukkan adanya kecenderungan pemaknaan secara sosial dibandingkan secara fisik. Dari hasil analisis tabel 4.15 kemudian dapat disimpulkan aspek-aspek apa saja yang berperan dalam pembentukan *image landmark* di wilayah pemukiman Condet.

Pada wilayah Sudirman, hasil pengamatan dari tabel 4.14 di halaman sebelumnya, menunjukkan bahwa pendekatan aspek sosial di wilayah Sudirman dapat dilihat dari bagaimana peranan dan fungsi setiap elemen bagi penggunaan wilayah. Aspek fisik merupakan aspek yang sangat dominan. Dapat dilihat dari beberapa elemen *landmark* yang *distinct* secara fisik dari ketinggian bangunan, besaran wilayah, pewarnaan material, dan juga dari lokasi. Dari tabel 4.14 dapat dilihat seberapa *distinct* elemen-elemen tersebut terhadap sekitar. Kajian seberapa elemen tersebut terlihat menonjol ditinjau dari aspek fisik dan sosial dapat dilihat pada tabel 4.16 di halaman selanjutnya.

Dari kajian seberapa elemen-elemen *landmark* di kedua wilayah dapat terlihat *distinct* pada tabel 4.15 dan 4.16, perlu untuk melihat kembali bagaimana pendekatan manusia dalam ruang dan bagaimana persepsi yang terbentuk ketika *landmark* didekati secara visual dan secara eksperiensial tidak hanya dari aspek fisik saja. Gifford (1987, p.19), "*Our perception is not always directed toward physical settings; in fact, it is often directed toward other people or inward, toward ourselves*".

Tabel 4.15 Tabel Analisa *Distinctive* Elemen Wilayah Condet terhadap Elemen Lain di Sekitarnya

		Masjid Assolihin	Posyandu Pak Dudung	Warung Ibu Zaenal	Sekolah PAUD	Majelis Taklim Muhibbim	Lapangan Bermain dan Parkir	Kali Ciliwung	Jalan Raya Condet
Deskripsi fisik	Warna / material permukaan	√	x	√	√	√	x	x	x
	<i>Signage</i>	√	x	√	x	x	x	x	x
	Bentuk	x	x	x	x	x	√	√	√
	Ketinggian	√	x	x	x	√	x	x	x
Keterkaitan dengan aspek fisik	<i>Path</i>	x	x	x	x	x	x	√	√
	<i>Node</i>	√	√	√	√	√	√	x	x
	<i>Edge</i>	x	x	x	x	x	x	x	x
	<i>District</i>	x	x	x	x	x	√	x	x
Secara sosial (fungsi dan kegiatan)	√	√	√	√	√	√	x	x	

Keterangan:

√ = Elemen terlihat *distinct* di dalam lingkungan

x = Elemen tidak terlihat *distinct* di dalam lingkungan

Tabel 4.16 Tabel Analisa *Distinctive* Elemen Wilayah Sudirman terhadap Elemen Lain di Sekitarnya

		Hotel The Sultan	Polda Metro Jaya	Bundaran Semanggi	Plaza Semanggi	Wisma GKBI	Gedung BRI	Bank Resona	Universitas Atmajaya
Deskripsi fisik	Warna / material permukaan	x	x	x	√	√	√	√	x
	<i>Signage</i>	√	√	x	√	√	√	x	√
	Bentuk	√	√	√	x	x	x	x	√
	Ketinggian	√	√	x	x	√	√	x	√
Keterkaitan dengan aspek fisik	<i>Path</i>	x	x	√	x	x	x	x	x
	<i>Node</i>	√	√	√	√	√	√	√	x
	<i>Edge</i>	x	x	x	x	x	x	x	x
	<i>District</i>	√	√	x	x	x	x	x	√
Secara sosial (fungsi dan kegiatan)		√	√	x	√	x	x	x	√

Keterangan:

√ = Elemen terlihat *distinct* di dalam lingkungan

x = Elemen tidak terlihat *distinct* di dalam lingkungan

Dari pengamatan seberapa *distinct* elemen-elemen tersebut terhadap sekitar dapat dilihat juga bagaimana dan kapan ia dikatakan *distinct* dari pengamatan terhadap pendekatan terhadap elemen dalam ruang. Berikut ini adalah tabel analisis bagaimana melihat pemaknaan elemen-elemen yang terdapat di lingkungan sebagai *landmark* dari aspek fisik dan aspek sosial juga dari bagaimana pendekatan terhadap elemen yang telah dilakukan pengamat secara subjektif berdasar pengalaman ruang yang diperoleh di kedua wilayah:

Tabel 4.17 Tabel Kajian terhadap *Landmark* di Wilayah Pemukiman Condet

	<i>Distinct</i> dari Pengamatan Aspek Objek		<i>Distinct</i> dari Pengalaman Ruang terhadap Objek		Identifikasi Pengguna Wilayah	
	Fisik	Sosial	Visual	Eksperiensial	Warga	Umum
Masjid Assolihin	Lokasi & ukuran	Kegiatan ibadah				
Posyandu Pak Dudung		Interaksi warga				
Warung Ibu Zaenal	Prototipe warung	Interaksi warga				
Rumah Ustadz Hussein	Lokasi & ukuran	Kegiatan pengajian				
Lapangan Bermain	Dari bentuk	Kegiatan bermain				
PAUD Rumah Ibu Haji Amelia		Sekolah & interaksi warga				
Jalan Condet Raya	Dari bentuk	Daerah komersil				
Sungai Ciliwung	Dari bentuk					

Dapat dilihat dari tabel di atas, beberapa elemen *landmark* ada yang terlihat *distinct* secara fisik maupun secara sosial. Baik secara fisik maupun sosial sama-sama memiliki peran dalam pembentukan *image landmark*. Dari segi pendekatan terhadapnya, ada yang dimaknai *distinct* ketika dilihat secara visual dan ketika dialami secara eksperiensial. Secara dominan, elemen-elemen tersebut berperan menjadi *landmark* ketika dialami secara eksperiensial, secara langsung oleh tubuh manusia dalam arti dengan mengalami *landmark* tersebut lewat aktivitas dan

berkegiatan. Dapat dilihat juga seberapa jauh pengguna wilayah Condet yang terdiri dari warga penghuni dan orang luar, dapat mengidentifikasi elemen-elemen tersebut. Elemen Posyandu Pak Dudung dan PAUD Ibu Haji Amelia tidak berperan sebagai patokan bagi orang luar karena secara fisik elemen ini tidak terlihat berbeda dengan sekitar. Dibutuhkan familiaritas untuk mengidentifikasi elemen-elemen di lingkungan pemukiman. *“The number of local elements that become landmarks appears to depend as much upon how familiar the observer is with his surroundings as upon the elements themselves”* (Lynch, 1960, p.83)

Tabel 4.18 Tabel Kajian terhadap *Landmark* di Wilayah Perkantoran Sudirman

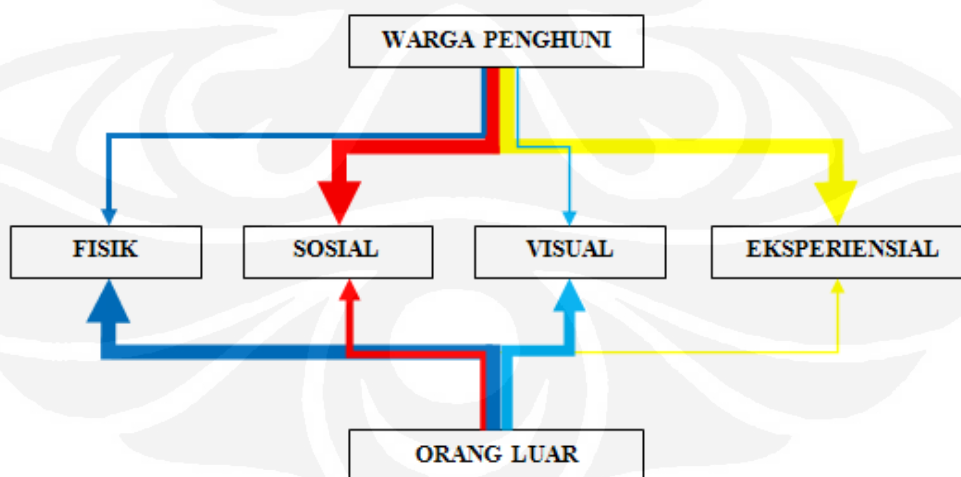
	<i>Distinct dari Pengamatan Aspek Objek</i>		<i>Distinct dari Pengalaman Ruang terhadap Objek</i>		<i>Identifikasi Pengguna Wilayah</i>	
	Fisik	Sosial	Visual	Eksperiensial	Pekerja	Umum
Hotel The Sultan	lokasi & ukuran	Tempat Bertinggal				
Polda Metro Jaya	ukuran bangunan	Lembaga Hukum				
Bundaran Semanggi	lokasi & bentuk					
Plaza Semanggi	lokasi	Pusat Hiburan				
Wisma GKBI	lokasi & warna					
Gedung BRI	lokasi & ukuran					
Bank Resona	Dari bentuk					
Universitas Atmajaya	bentuk & ukuran	Institusi Pendidikan				

Untuk wilayah kedua, *landmark* yang dijadikan sebagai patokan bagi manusia berkegiatan di wilayah ini cenderung lebih melihat dari faktor *distinct* secara fisik, yaitu dengan lebih melihat bentuk yang dilihat secara kasat mata dari luar secara visual. Warna, material, kulit bangunan, ukuran, dan lokasi terhadap elemen lainnya. Pendekatan terhadapnya pun dapat dikatakan lebih cenderung secara

visual dibanding eksperiensial dalam artian, manusia tidak perlu mengalami satu persatu tiap elemen-elemen yang muncul dari dalam melainkan hanya perlu dengan melihatnya dari kejauhan saja. Identifikasi elemen oleh pengguna wilayah pekerja kantoran maupun oleh orang luar sama dalam arti tidak dibutuhkan tingkat familiaritas yang tinggi untuk mengenal elemen-elemen tersebut. Hal ini karena elemen yang muncul di wilayah perkantoran Sudirman sudah secara fisik menojol terhadap sekitar dan dapat dengan sangat mudah diidentifikasi secara universal. Seperti yang dikatakan oleh (Lynch, 1960, p. 82) *“People who used distant landmarks did so only for very general directional orientation, or, more frequently, in symbolic ways”*

Dari pengamatan elemen yang telah dilakukan di atas, dapat dilihat adanya perbedaan pemaknaan *landmark* dari aspek fisik, sosial dan dari segi pendekatan secara visual dan eksperiensial di kedua wilayah. Pemaknaan *landmark* yang terjadi di wilayah pemukiman dengan jenis *local landmark*, dapat diambil kesimpulannya lewat poin-poin sebagai berikut:

1. *Landmark* dari segi *distinct* terhadap sekitar: **Aspek Sosial > Aspek Fisik**
2. *Landmark* dari segi *distinct* mendekati elemen: **Eksperiensial > Visual**
3. Identifikasi oleh warga: dominan oleh faktor *distinct* secara **Sosial** dan pendekatan **Eksperiensial**. Fisik elemen tidak begitu berpengaruh.
4. Identifikasi orang luar: selalu membutuhkan faktor *distinct* secara **Fisik**.



Gambar 4.60 Diagram Pemaknaan *Landmark* Wilayah Pemukiman

Elemen-elemen yang terdapat pada wilayah pemukiman, pemaknaan *distinct* terhadap elemen-elemen yang berperan sebagai patokan dalam lingkungan cenderung lebih dilihat dari aspek sosial dibandingkan secara aspek fisik. Kemudian dari pendekatan terhadap elemen yang muncul, secara visual, ia tidak terlihat menonjol sehingga pendekatan terhadap elemen-elemen tersebut harus dialami secara eksperiensial dengan mengalami setiap elemen secara langsung.

Sedangkan pada wilayah perkantoran Sudirman dengan jenis *distant landmark*, pemaknaannya terhadap *landmark* yang terjadi adalah seperti di bawah ini:

1. *Landmark* dari segi *distinct* terhadap sekitar: **Aspek Fisik > Aspek Sosial**
2. *Landmark* dari segi *distinct* mendekati elemen: **Visual > Eksperiensial**
3. Identifikasi oleh pekerja kantoran: secara **Fisik** dengan pendekatan **Visual**
4. Identifikasi orang luar: secara **Fisik** dengan pendekatan **Visual**



Gambar 4.61 Diagram Pemaknaan *Landmark* Wilayah Perkantoran

Pada wilayah perkantoran pemaknaan terhadap *landmark* lebih cenderung secara fisik dan dengan pendekatan visual. Hal tersebut berlaku sama pada kedua pengguna wilayah, yaitu pekerja kantoran maupun orang luar. Hal ini karena elemen-elemen fisik yang terdapat dalam wilayah perkantoran Sudirman memiliki ukuran yang besar sehingga akses visual terhadap tiap-tiap elemen menjadi sangat

mudah untuk diidentifikasi secara jelas. Figur setiap elemen menjadi sangat dominan untuk dilihat. “*The Figure/Ground relationship exhibits two tendencies; one representing movement toward the minimum organization (ground) and one toward the maximum organization (figure formation)*” (Jules, 1984, p. 53). Dan sebaliknya, karena jarak antar elemen sangat besar dan saling berjauhan, manusia pengguna wilayah menjadi tidak dapat mengalami elemen-elemen *landmark* secara eksperiensial.

Dari hasil analisis dapat dilihat adanya perbedaan dalam bagaimana memaknai sebuah *landmark* dalam lingkungan. *Distinct* secara aspek fisik dan aspek visual tetap memiliki peran di kedua wilayah. Perbedaannya adalah pada bagaimana pendekatan manusia terhadapnya dan pengaruh terhadap ruang aktivitas yang mungkin terbentuk pada elemen *landmark*.



Gambar 4.62 Diagram Perbandingan *Landmark* di Kedua Wilayah

BAB 5

KESIMPULAN

Berdasarkan kajian mengenai apa yang telah dilakukan mengenai pemaknaan manusia terhadap *landmark* di dalam suatu lingkungan dapat dinyatakan bahwa sebuah elemen yang terdapat di dalam satu wilayah dapat dianggap sebagai sebuah *landmark* lewat peninjauan karakteristik *distinct* baik secara fisik maupun sosial dan bagaimana pendekatan manusia terhadap elemen tersebut dalam kehidupan sehari-harinya, apakah cenderung secara eksperiential atau secara visual.

Pada studi kasus di lingkungan pemukiman terlihat bahwa aspek-aspek yang berperan dalam proses pembentukan makna *landmark* adalah cenderung tidak memiliki bentuk menonjol secara fisik terhadap sekitar. Apa yang dianggap sebagai patokan dan elemen penting dalam berkegiatan sehari-hari oleh warga, tidak dapat terlihat secara kasat mata oleh orang luar yang baru pertama kali berkunjung ke wilayah tersebut. Sebagai wilayah pemukiman, jenis *landmark* yang ada di wilayah Condet ini dapat dikatakan sebagai *local landmark* dimana dalam *landmark yang distinct atau menonjol secara fisik bukanlah menjadi faktor utama untuk dijadikan sebagai pusat orientasi dalam berkegiatan sehari-hari*. Faktor utama yang dapat menjadikan sebuah elemen pusat orientasi dan patokan adalah lebih cenderung secara sosial, dimana kegiatan dan fungsi elemen yang ada dalam lingkungan mampu menjadi sebuah tempat dan ruang sosial dimana warga dapat berinteraksi satu sama lain.

Bagi orang luar atau manusia yang tidak familiar terhadap lingkungan pemukiman ini, elemen-elemen tersebut tidak dapat diidentifikasi dengan mudah. Disinilah kemudian peran komponen fisik penunjuk elemen *landmark* berperan. Aspek fisik yang dianggap *distinct* secara fisik dan dapat membedakan elemen satu dengan elemen lainnya, seperti misalnya komponen penunjuk berupa pagar warna biru tua atau garis lis merah pada dinding rumah, digunakan untuk mendeskripsikan elemen *landmark* tersebut kepada orang luar yang tidak familiar terhadap

lingkungan. **Komponen fisik yang *distinct* hanya digunakan ketika menjelaskannya kepada orang luar yang tidak familiar terhadap lingkungan.** Sementara dari poin bentuk dari komponen fisik ini sendiri tidak melulu berupa titik, namun juga dapat berupa *edge* seperti warna pagar rumah, dan *path* seperti menggunakan patokan berupa perempatan dan persimpangan jalan.

Sedangkan pada wilayah studi kasus Sudirman, *landmark* yang ada lebih melihat dari faktor *distinct* secara fisik dari bentuk yang dilihat secara kasat mata dari luar. Aspek fisik memegang peranan penting dalam pemaknaan *landmark* di wilayah perkantoran. Warna, material, kulit bangunan, ukuran, dan penitikan lokasi terhadap elemen lainnya. Pendekatan terhadapnya pun dapat dikatakan lebih cenderung secara visual dibanding eksperimental dalam artian, manusia tidak perlu mengalami satu persatu tiap elemen-elemen yang muncul dari dalam melainkan hanya perlu dengan melihatnya dari kejauhan saja. Oleh karena itu, **faktor fisik dari elemen-elemen yang ada untuk tampil menonjol terhadap sekitar, memegang peran paling penting untuk memudahkan pengenalan manusia terhadap lingkungan Sudirman.**

Kembali melihat pertanyaan awal dari skripsi ini, sejauh mana sebuah elemen dapat dimaknai sebagai *landmark* oleh manusia di dalam suatu lingkungan? Dari hasil tinjauan studi kasus yang telah dilakukan di dua wilayah, **sesuatu dapat berperan menjadi *landmark* tidak hanya secara faktor fisik saja melainkan juga secara sosial.** Pemaknaan *landmark* secara sosial dapat dilihat dengan cukup jelas pada jenis *local landmark* yang ada di wilayah pemukiman. Sedangkan pemaknaan *landmark* secara fisik merupakan poin paling utama dalam jenis *distant landmark*.

Dari sini dapat ditarik simpulan bahwa **dalam proses pemaknaan *landmark* oleh manusia, antara aspek fisik maupun aspek sosial sama-sama memiliki peranan dalam proses pembentukan *image landmark* dalam lingkungan.** Seberapa jauh peran tiap faktor tersebut adalah bergantung pada konteks wilayah elemen *landmark* tersebut berada.

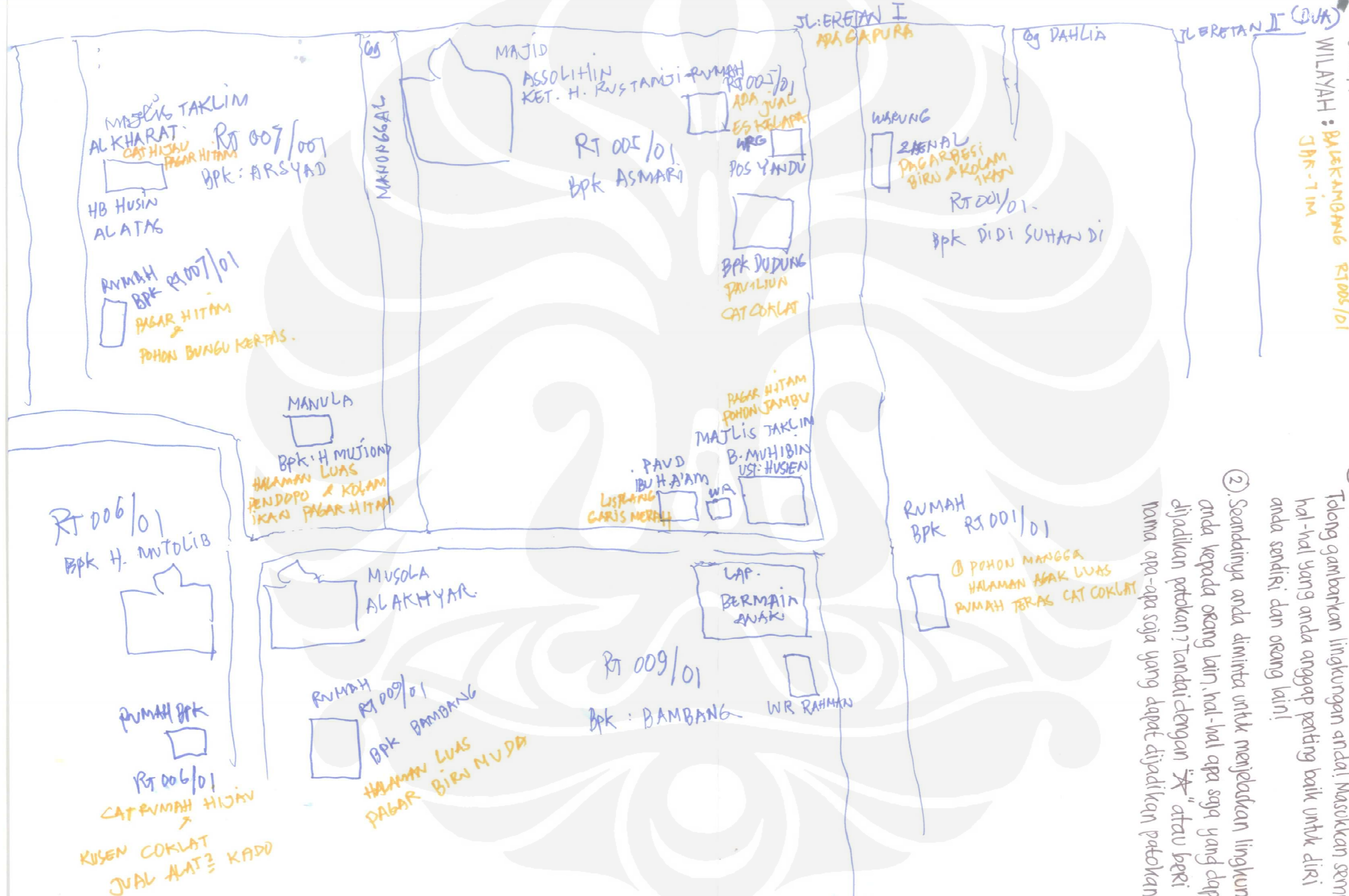
DAFTAR REFERENSI

- Ashihara, Yoshinobu. (1983). *The Aesthetic Townscape*. Massachusetts: MIT Press.
- Bell, P.A., Greene, T.C., Fisher, J.D., & Baum, Andrew. (2001). *Environmental Psychology*. Wadsworth Group / Thomson Learning.
- Bloomer, K.C., & Moore, C.W. (1977). *Body, Memory, and Architecture*. New Haven and University Press.
- Bozhart. (2007, April 29). *Skyscraper City*.
<http://img69.imageshack.us/i/semanggi2af0.jpg/>
- Carmona, Matthew. (2003). *The Dimension of Urban Design*. Architectural Press.
- Ching, Francis D.K. (1979). *Architecture: Form, Space, & Order*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.
- De Certeau, Michel. (1984). *The Practice of Everyday Life*. University of California Press.
- Fletcher, Adrian (2007). *Adrian Fletcher in Europe - Summer, Autumn and Winter*.
http://www.ciaoadriano.com/Europe%202007/Italy/04_8_Days/Images_8_Florence/900/Florence-Duomo-Nov07-RAW4827AR900.jpg
- Frank, K.A., & Lepori, B. (2000). *Architecture Inside Out*. Wiley Academy.
- Gehl, Jan. (1980). *Life Between Buildings*. New York: Van Nostrand Reinhold.
- Gibson, J.J. (1986). *The Ecological Approach to Visual Perception*. London: Lawrence Erlbaum Associate Publishers.
- Gifford, Robert. (1987). *Environmental Psychology: Principles and Practice*. Allyn and Bacon, Inc.
- Hall, Edward. T. (1966). *The Hidden Dimension*. New York: Doubleday.

- Immanuel, Welby. (2009). *Pengantar Arsitektur*.
<http://www.google.co.id/imgres?imgurl=http://2.bp.blogspot.com/>
- Indonesia Matters (2006). <http://hotels.indonesiamatters.com/id-photos/sultan-hotel-jakarta.jpg>
- Jules, F.A. (1984). *A Comparison of the Application to Architecture of the Ecological and Gestalt Approaches to Visual Perception*. Center for Architecture and Urban Planning Research: University of Wisconsin-Milwaukee.
- Kaplan, R., Kaplan, S., & Ryan, R.L. (1998). *With People In Mind*. Island Press: Washington.
- Lawson, Bryan. (2001). *The Language of Space*. Architectural Press.
- Lefebvre, Henri. (1991). *The Production of Space*. Blackwell Publishers.
- Lynch, Kevin. (1960). *The Image of The City*. The MIT Press.
- Madanipour, Ali. (1996). *Design of Urban Space: An Inquiry into A-Socio-Spatial Process*. John Wiley and Sons
- Miles, Malcolm. (1997). *Art, Space and the City*. Routledge London & New York: New Haven and London University Press.
- Norberg-Schulz, Christian. (1979). *Genius Loci: Towards a Phenomenology of Architecture*. New York: Rizzoli International Publications, Inc.
- Solso, Robert.L. (1994). *Cognition and the Visual Arts*. Massachusetts: The MIT Press.

Jl RAYA CONDET

7



NAMA : M. Rosyid
UMUR : 57 TH.
WILAYAH : BALEKAMBANG RT 005/01
JHR - TIM

SOAL

1. Anda diminta untuk menceritakan lingkungan anda. Tolong gambarkan lingkungan anda! Masukkan semua hal-hal yang anda anggap penting baik untuk diri anda sendiri dan orang lain!
2. Seandainya anda diminta untuk menjelaskan lingkungan anda kepada orang lain, hal-hal apa saja yang dapat dijadikan patokan? Tandai dengan "*" atau beri nama apa-apa saja yang dapat dijadikan patokan!

8

NAMA : Hasniti Sari
UMUR : 35 Thn

WILAYAH: CONDET BALEKAMBANG

(021) 97869477

SOAL

1. Anda diminta untuk menceritakan lingkungan anda. Tolong gambarkan lingkungan anda! Masukkan semua hal-hal yang anda anggap penting baik untuk diri anda sendiri dan orang lain!

2. Seandainya anda diminta untuk menjelaskan lingkungan anda kepada orang lain, hal-hal apa saja yang dapat dijadikan patokan? Tandai dengan "*" atau beri nama apa-apa saja yang dapat dijadikan patokan!



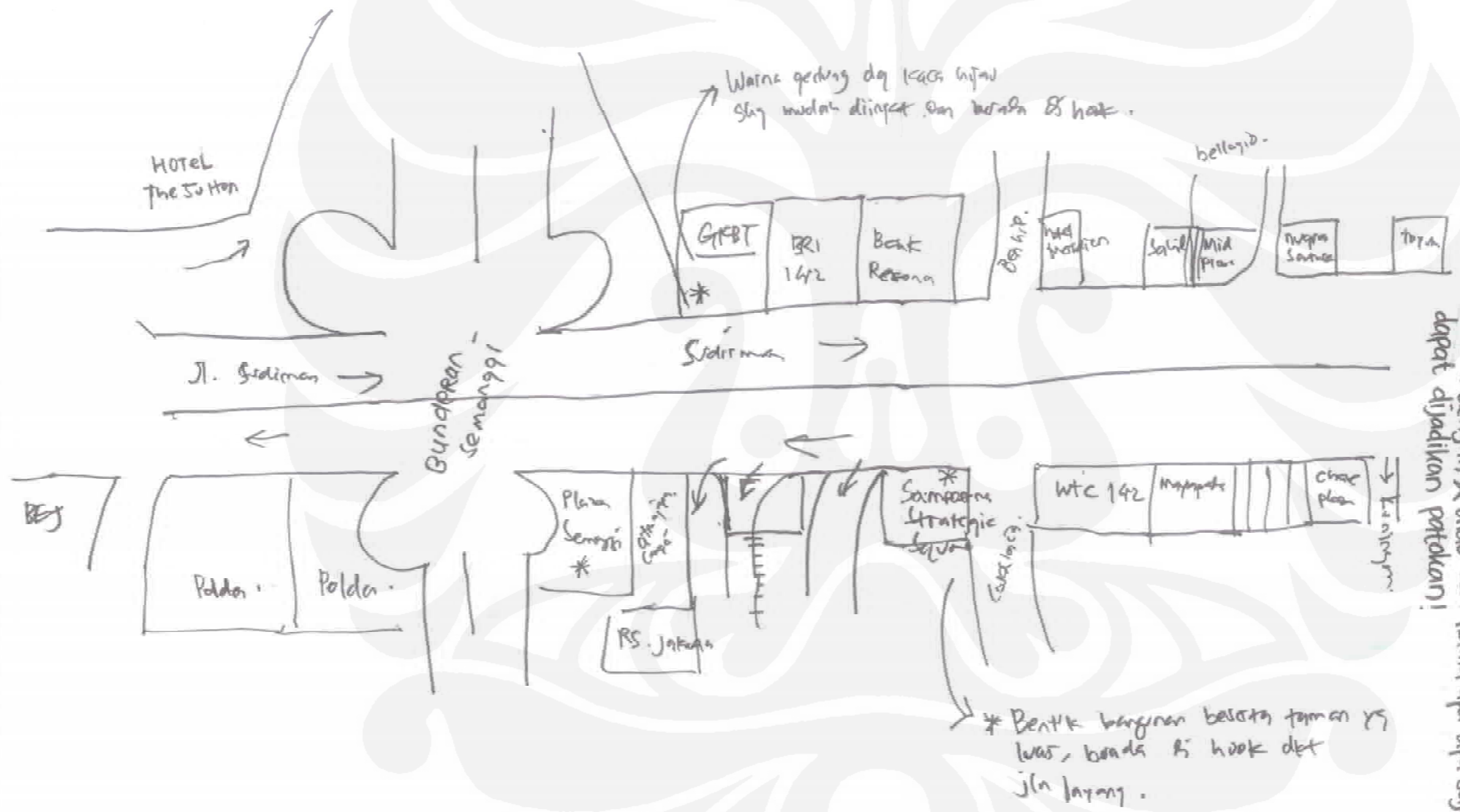
Tarapat Sungai / Kali Giliung

9
 NAMA: Ade Virayati
 UMUR: 23 TH
 WILAYAH: Sukirman, DKI

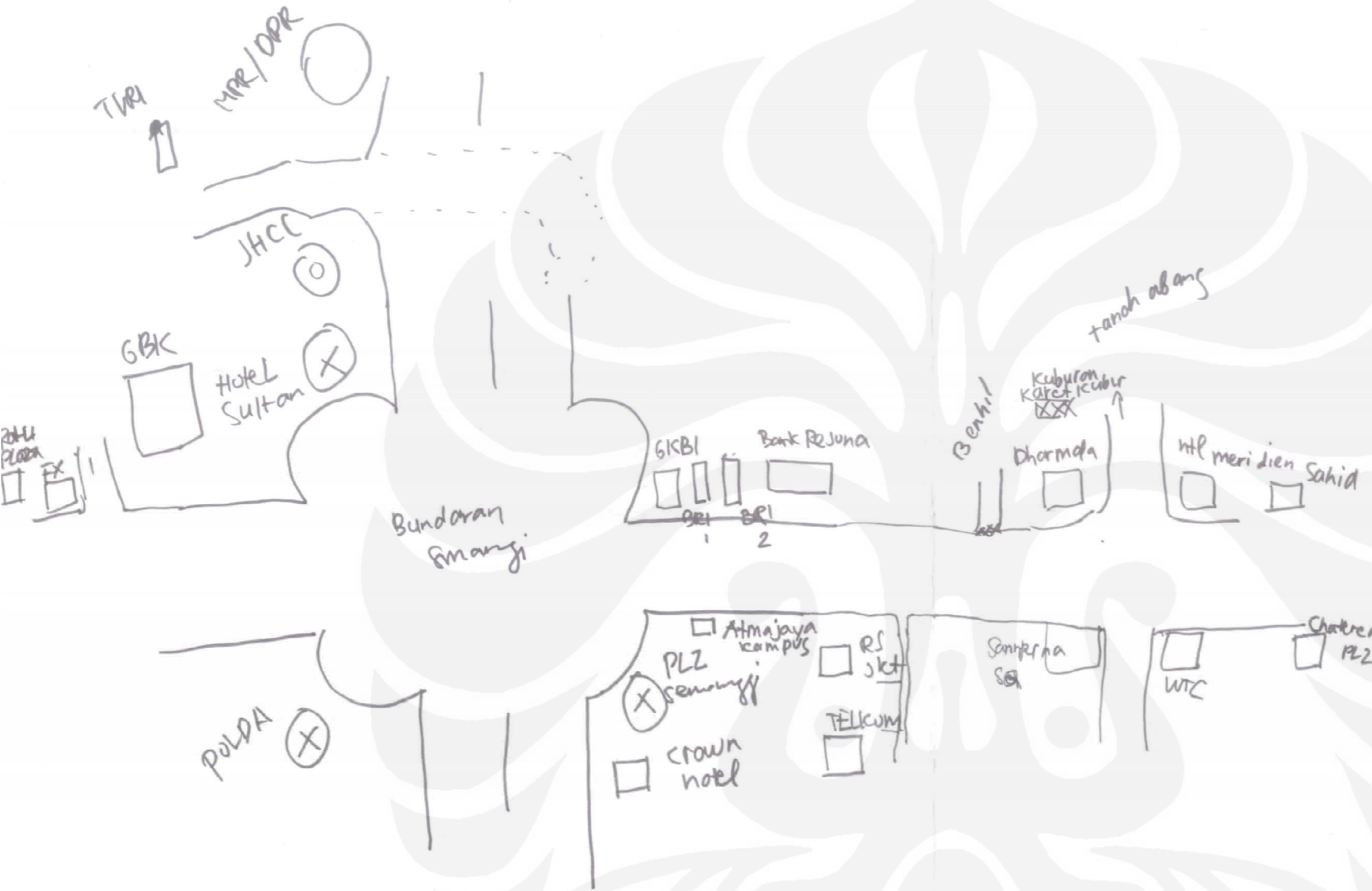
SOAL

1. Anda diminta untuk menceritakan lingkungan anda. Tolong gambarkan lingkungan anda! masukkan semua hal-hal yang anda anggap penting baik untuk diri anda sendiri dan orang lain!

2. Seandainya anda diminta untuk menjelaskan lingkungan anda kepada orang lain:
 * Hal-hal apa saja yang dapat dijadikan patokan?
 * Tandai dengan * atau beri nama apa-apa saja yang dapat dijadikan patokan!



10
 NAMA : Ihu Leni
 UMUR : 47 th
 WILAYAH : Bekasi. Sudirman



SOAL

- ① anda diminta untuk menceritakan lingkungan anda, tolong gambarkan lingkungan anda!
 masukkan semua hal-hal yang anda anggap penting baik untuk anda sendiri dan orang lain!
- ② Seandainya anda diminta untuk menjelaskan lingkungan anda kepada orang lain:
 * Hal-hal apa saja yang dapat dijadikan patokan?
 * Tandai dengan * atau beri nama apa-apa saja yang dapat dijadikan patokan!