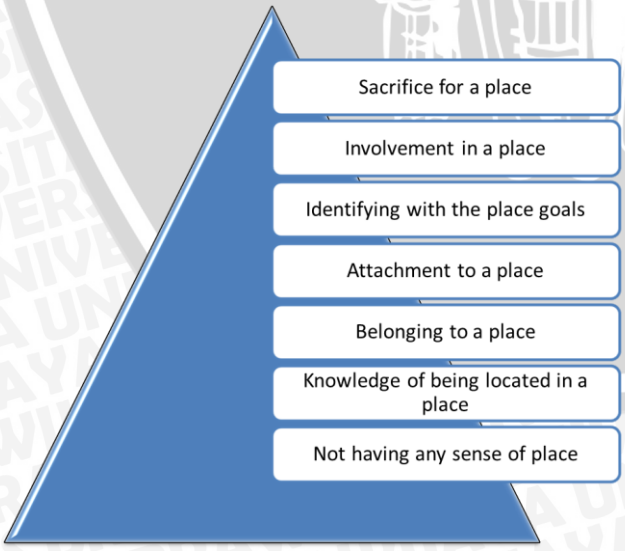
BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 *Sense of Place*

Sense adalah makna yang ditangkap oleh manusia yang ada di dalam lingkungan tersebut, terkait dengan makna kultural dan budaya masyarkat (Sirvani, 1985). *Sense* merupakan tingkat sejauh mana tempat dapat dirasakan dan terstruktur dengan jelas dalam ruang dan waktu oleh pengguna (Lynch, 1981 dalam Carmona et al, 2003). Menurut Philips (2008) dalam Ginting & Silitonga (2012), keberadaan *sense of place* menjadi penting pada suatu tempat karena manusia menerima dan menangkap arti suatu tempat fisik dalam berbagai bentuk penerimaan.

Sense of place merupakan persepsi subjektif seseorang terhadap suatu tempat. Jika seseorang memiliki *sense of place* yang negatif, ia bisa abai terhadap tempat tersebut atau bahkan menghindarinya, sebaliknya, ketika seseorang memiliki *sense of place* yang positif maka ia menyukainya sehingga ingin berada di sana dan berinteraksi dengan tempat itu (Hashemnezhad et al, 2013). Karena itu, kontak fisik yang rutin terhadap suatu tempat sangat penting untuk membentuk *sense of place* (Hay, 1998). Sementara, *sense of place* juga membentuk 'kerinduan' pengunjung untuk datang kembali (Hay, 1998). Tingkat *sense of place* disajikan pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1 Tingkat *Sense of Place* Berdasarkan Pengukuran Empiris Shamai (1991)

Dalam penelitiannya, Shamai (1991) mengemukakan indikator tingkat *sense of place*, yaitu:

0. *Not having any sense of place*

   Ini berarti seseorang tidak memiliki *sense of place* yang positif bahkan merasakan *sense* yang negatif terhadap suatu tempat. Tingkat ini harus tetap dicantumkan karena belum tentu setiap orang memiliki *sense* terhadap sebuah tempat.

1. *Knowledge of being located in a place*

   Ialah ketika ses eorang tahu ia berada di tempat yang berbeda dan setidaknya mengenali simbol tempat tersebut, namun tidak memiliki perasaan tertentu yang membuat mereka terikat. Mereka bisa saja tahu bahwa sedang berada di tempat itu namun tidak merasa sebagai bagian dari tempat itu. Pada tingkat ini, ada kesadaran akan tempat namun tidak lebih dari sekedar nama lokasi atau alamat.

2. *Belonging to a place*

   Pada tingkat ini, terdapat rasa memiliki terhadap suatu tempat, lebih dari sekedar tahu nama atau ciri fisiknya, namun juga ada "kedekatan". Simbol tempat dihargai (respek) dan apa yang terjadi di tempat itu menjadi penting.

3. *Attachment to a place*

   Tingkat ini mencakup ikatan emosional yang tinggi terhadap suatu tempat. Artinya, tempat tersebut ialah pusat pengalaman personal dan kolektif yang berpadu dengan makna dan simbol tempat, pembentuk karakter tempat tersebut. Pada tahap ini, sebuah tempat terlihat menonjol karena perbedaan dan keunikannya dengan tempat lain.

4. *Identifying with the place goals*

   Sense tahap ini terbentuk ketika mayoritas pengunjung mengetahui tujuan dan cocok dengan sebuah tempat. Artinya, ada perpaduan antara ketertarikan dan kebutuhan akan tempat. Terdapat kesetiaan dan keterikatan yang dalam terhadap tempat itu.

5. *Involvement in a place*

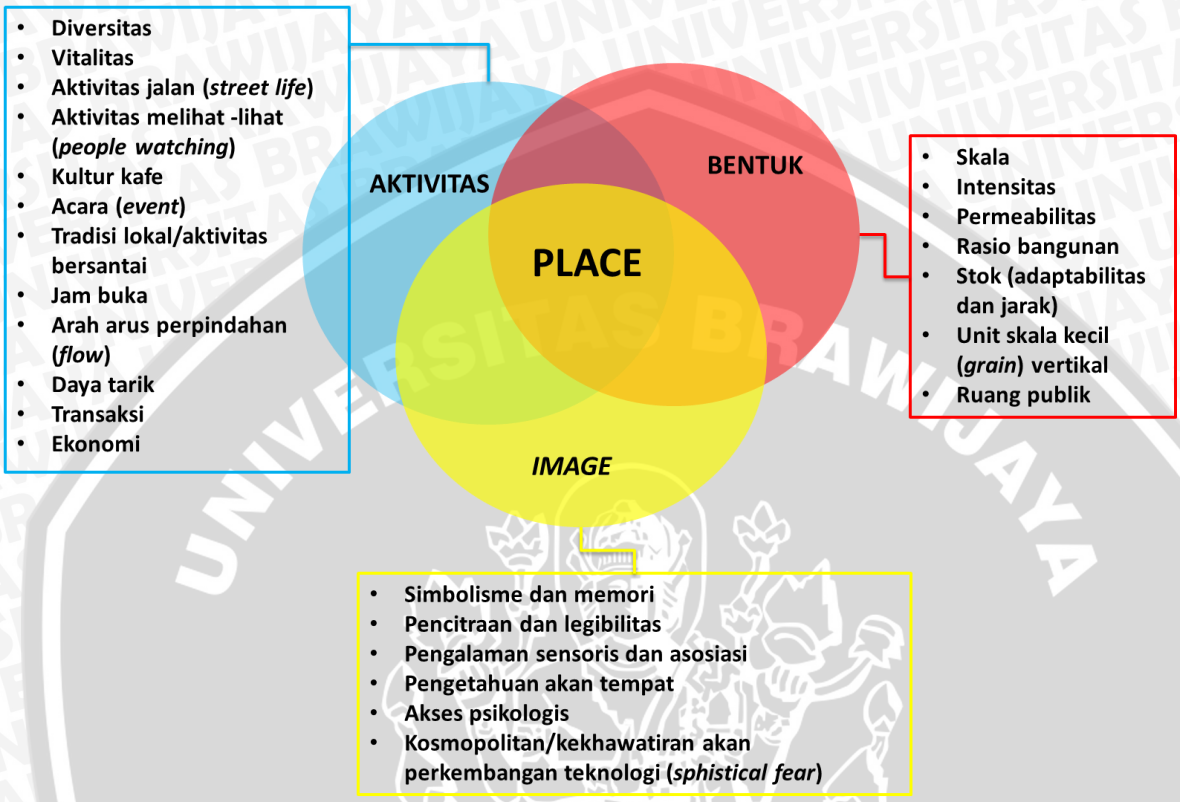
   Pada tingkat ini, orang memiliki peran yang aktif karena komitmennya terhadap tempat itu. *Sense of place* tahap ini dapat mempengaruhi perilaku seseorang, mencakup investasi sumber daya manusia seperti bakat, waktu, dan dana dalam kegiatan atau organisasi yang berorientasi pada tempat tersebut.

6. *Sacrifice for a place*

   Pada *sense of place* tertinggi ini, mencakup komitmen yang paling dalam pada tempat tersebut, yang berupa pengorbanan akan sesuatu yang penting seperti kesejahteraan,

kebebasan, atau yang paling ekstrim, kehidupan. Ada kesiapan untuk memberi perhatian personal atau kolektif demi membuat tempat tersebut lebih menarik.

Montgomery (1998) mengemukakan arahan untuk membentuk *sense of place* pada Gambar 2.2.



Gambar 2.2 Arahan untuk Menumbuhkan *Sense of Place* Perkotaan (Atau *Place Making*)
Sumber: Montgomery (1998)

Hay (1998) juga menemukan bahwa, seseorang dapat lebih terikat atau lebih dekat dengan suatu tempat, jika orang tersebut rutin berkunjung atau menyadari detail tempat tersebut. Jika seseorang puas dengan suatu tempat, mereka akan kembali ke tempat tersebut (Najafi, 2011).

2.1.1 Aktivitas

Aktivitas terbentuk dari dua hal berbeda namun saling berkaitan, yaitu diversitas dan vitalitas (Montgomery, 1998).

A. Diversitas

Diversitas merupakan keragaman-keragaman yang terdapat pada kawasan. Pada jangka panjang, vitalitas perkotaan hanya dapat dicapai jika terdapat keragaman penggunaan lahan dan aktivitas yang kompleks di kawasan tersebut (Montgomery, 1998).

Menurut Jacob (1961) dalam Montgomery (1998), terdapat dua tipe keragaman lahan campuran (*mix use*):

1. Penggunaan lahan primer yang menarik orang untuk ke tempat-tempat tertentu yang kemudian disebut *people attractor* (penarik pengunjung), seperti perkantoran, permukiman, pertokoan, pendidikan, rekreasi, hiburan, kafe keluarga berskala kecil, toko sepatu, atau retoran terkenal. Namun, diversitas hanya terbentuk dengan perpaduan antra penggunaan lahan primer dan sekunder.
2. Penggunaan lahan sekunder ialah jasa yang tumbuh akibat adanya penggunaan lahan primer. Penggunaan lahan sekunder ini berupa perdagangan dan jasa khusus (sesuai kebutuhan dan selera konsumen). Adanya penggunaan lahan sekunder semakin meningkatkan diversitas di kawasan.

Sebuah tempat yang sukses merupakan kombinasi dari berbagai aktivitas yang membutuhkan keragaman dimana, keragaman ini bergantung pada tingkat kecukupan untuk mempertahankan luas kegiatan ekonomi seperti kafe, toko, bioskop, dan lain-lain (Montgomery, 1998). Dengan begitu, perkotaan yang sukses memiliki pola guna lahan campuran. Kawasan publik dan semipublik perlu menyediakan tempat untuk interaksi sosial yang menjadi bagian penting dari transaksi basis perkotaan seperti pasar, PKL, toko, atau kafe pinggir jalan (Montgomery, 1998).

Menurut Hamid Sirvani (1985: 38-39), yang perlu diperhatikan dalam perancangan pendukung aktivitas ialah:

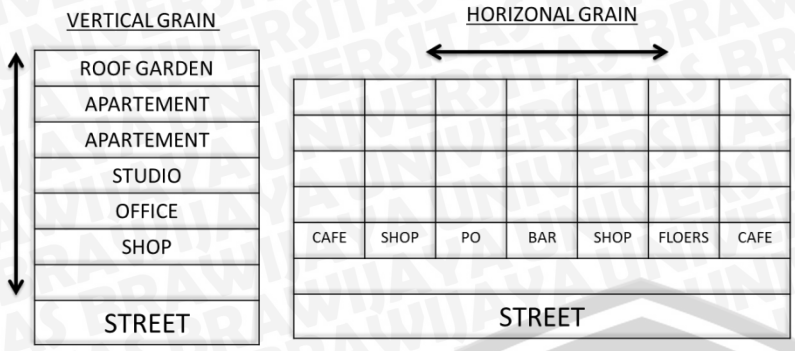
a. Integrasi dan koordinasi pola aktivitas
b. Integrasi aktivitas di dalam ruangan dan di luar ruangan.

Penting untuk mendorong ketersediaan café atau restoran serta trotoar yang dapat mendorong aktivitas, transaksi ekonomi, aktivitas melihat-lihat (*people watching)*, dan pengawasan (Montgomery, 1998).

Syarat untuk membentuk operasional sukses diversitas penggunaan lahan campuran (*mix use*) adalah (Montgomery, 1998):

1. Orang harus menggunakan jalan dan ruang yang sama
2. Orang harus menggunakan setidaknya beberapa fasilitas yang sama
3. Aktivitas tidak harus terkonsentrasi dalam waktu tertentu dalam sehari

Untuk aspek *fine grain*, menurut Montgomery (1998), sebuah kawasan perkotaan yang sukses tidak harus hanya mengakomodasi perusahaan yang besar tetapi juga memungkinkan ruang bagi usaha kecil untuk tumbuh. Ini juga berhubungan dengan pengaturan secara vertikal atau horizontal.



Gambar 2.3 Pola Penggunaan Lahan Terhadap Jalan
Sumber: Montgomery, 2008

Area urban yang paling menarik dan hidup menjadi tempat bagi variasi kompleks yang direpresentasikan oleh aktivitas bisnis skala kecil (Montgomery, 1998). Perdagangan antar-usaha kecil dan menengah perlu diakomodasi dalam proporsi yang besar. Pada pembentukan *fine grain*, bagaimanapun aktif dan populernya kawasan perkotaan, jumlah bisnis skala kecil akan menempati jumlah yang besar, berkaitan dengan transaksi ekonomi (*transaction base*) memungkinkan aktivitas dalam jangka waktu yang panjang sehingga terbentuk kegiatan ekonomi malam hari (Montgomery, 1998). Oleh karena itu, agar sebuah kawasan menjadi hidup, alokasi ruang tidak hanya bagi usaha skala besar tetapi juga usaha skala kecil dalam porsi besar.

B. Vitalitas

Vitalitas ialah sejauh mana bentuk tempat mendukung fungsi, persyaratan biologis, dan kemampuan manusia (Lynch, 1981 dalam Carmona et al, 2003). Vitalitas mengacu pada jumlah orang di dalam dan sekitar jalan (arus pejalan kaki) pada saat yang berbeda (siang hingga malam), penyerapan fasilitas, jumlah event budaya dan perayaan selama setahun, adanya kehidupan jalan yang aktif, dan sejauh mana tempat dirasakan hidup (Montgomery, 1998). Berikut merupakan indikator kunci diversitas (Montgomery, 1998):

1. Tingkat variasi dalam penggunaan lahan.
2. Proporsi bisnis lokal atau independen, terutama toko-toko.
3. Pola jam buka serta aktivitas sore dan malam.
4. Jumlah, skala, dan jenis perdagangan.
5. Ketersediaan bioskop, restoran, dan ruang publik atau tempat pertemuan lainnya dengan berbagai layanan, harga, dan kualitas.

6. Ketersediaan ruang termasuk taman, alun-alun, tempat-tempat yang memungkinkan orang untuk menonton dan berkegiatan.
7. Pola penggunaan lahan campuran (*mix use*).
8. Ketersediaan berbagai ukuran unit properti dengan berbagai tingkat biaya sehingga usaha kecil tetap bertahan dalam dinamika pajak.
9. Tingkat inovasi dan kepercayaan dalam arsitektur baru sehingga terdapat berbagai jenis, gaya, dan desain bangunan.
10. Adanya kehidupan jalan yang aktif.

Kepadatan pengunjung, jumlah kendaraan yang parkir, dan waktu kegiatan berlangsung termasuk kriteria penilaian vitalitas kawasan perdagangan dalam studi Susiyanti (2003) yang disajikan pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 *Kriteria Penilaian Vitalitas Kawasan Perdagangan*

Kriteria	Variabel	Indikator	Kategori
Tingginya jumlah pengunjung	Kepadatan pengunjung	≤ 24 orang/menit/meter	Rendah
		> 24 orang/menit/meter	Tinggi
	Jumlah kendaraan yang parkir	≤ 70% dari lahan parkir	Rendah
		< 70% dari lahan parkir	Tinggi
Tingkat isian	Banyaknya toko yang aktif dan tidak aktif	≤ 70% dari kapasitas isian	Rendah
		> 70% dari kapasitas isian	Tinggi
Waktu kegiatan berlangsung	Lamanya toko beroperasi	≤ 8 jam/hari	Rendah
		> 8 jam/hari	Tinggi
Kondisi penjualan	Omzet perdagangan	≤ 70% dari tahun sebelumnya	Rendah
		> 70% dari tahun sebelumnya	Tinggi
	Pajak dan retribusi	≤ 70% dari tahun sebelumnya	Rendah
		> 70% dari tahun sebelumnya	Tinggi

Sumber: Susiyanti (2003)

Faktor – faktor yang menarik manusia untuk melakukan pergerakan antara lain (Hakim & Utomo, 2003: 119-120):

1. Sesuatu yang menyenangkan
2. Benda-benda yang diinginkan
3. Sedikit halangannya
4. Adanya tanda atau petunjuk yang jelas dan mengarah

5. Sesuatu yang sesuai atau cocok
6. Sesuatu yang mempunyai kegunaan
7. Sesuatu yang mempunyai daya tarik
8. Untuk menuju jalan masuk
9. Bila ada sesuatu yang berbeda
10. Untuk mencapai suatu tujuan
11. Sesuatu yang menakjubkan dan memancing rasa ingin tahu
12. Menerima sesuatu
13. Menuju suatutitik yang berwarna dan bertekstur kuat
14. Ada ruang-ruang menyenangkan
15. Ada sesuatu yang indah dan permai
16. Menuju objek atau daerah danruang yang cocok dengan hati atau kebutuhannya

Terkait aktivitas di dalam ruang publik (dalam studi ini terdapat Bundaran Balanga, Masjid Agung Wahyu Al-Hadi, Islamic Center, Miniatur Budaya Kotim, serta jaringan jalan dan jalur pejalan kaki di wilayah studi) Gehl (1995) dalam Montgomery (1998) mengungkapkan perlu ruang-ruang bagi tradisi dan budaya lokal seperti festival dan karnaval.

2.1.2 *Image*

Image adalah kombinasi antara identitas dan bagaimana sebuah tempat dipersepsikan, kesatuan dari perasaan dan impresi terkait tempat, yang muncul dari pengelompokan dan penyaringan informasi yang diterima terkait tempat tersebut berdasarkan nilai, kepercayaan, pemikiran seseorang (Montgomery, 1998).

A. Pengetahuan akan Tempat

Pemahanan seseorang terkait suatu tempat merupakan fungsi dari pencitraan (*imageability),* yaitu sejauh mana komponen-komponen dapat membuat kesan yang kuat bagi orang tersebut. Pencitraan (*imageability*) dipengaruhi oleh legibilitas yang terdiri dari *paths, edges, district, nodes, and landmarks.*

Pencitraan atau *imageability* ialah kualitas sebuah objek fisik yang memberikan probabilitas tinggi untuk membangkitkan citra yang kuat, yang mana *image* ideal meliputi (Lynch, 1981 dalam Carmona et al, 2003):

1. Identitas, yaitu objek yang membedakan satu tempat dengan tempat lainnya, sebagai entitas terpisah.
2. Struktur, yaitu hubungan spasial objek terhadap pengamat dan benda-benda lainnya.

3. Makna, yaitu makna objek bagi pengamat (misalnya pintu sebagai jalan keluar).

Appleyard (1980) dalam Lawson (2001) mengemukakan bagaimana suatu bangunan atau elemen lain dalam kawasan perkotaan dapat dikenal, yaitu:

1. Memalui kekhasan bentuk
2. Melalui visibilitasnya
3. Melalui perannya sebagai tempat kegiatan
4. Melalui pentingnya objek tersebut bagi masyarkat

Legibilitas (kejelasan) merupakan kemudahan seseorang untuk memahami pola dan tata ruang pada suatu kawasan. Legibilitas mencakup dua hal, yaitu bentukan fisik dan pola aktivitas (Fitriwijaya et al, 2010). Dengan mengumpulkan informasi terkait elemen-elemen legibilitas, individu membentuk *image* kota dan juga batasannya (Montgomery, 1998). Legibilitas ialah sejauh mana unsure-unsur yang berbeda dari suatu kawasan perkotaan akan disusun dalam pola yang koheren dan dikenali (Montgomery, 1998), yang mana, elemen fisiknya dirumuskan oleh Lynch (1981) dalam Carmona et al (2003) dan Zahnd (1999) sebagai berikut.

1. *Path*

   Path ialah rute yang umum dilalui, yang akan terbentuk dengan baik jika merupakan akses ke zona besar (stasiun, alun-alun, dan lain-lain), penampakan yang kuat (fasad, vegetasi, dan lain-lain, atau terdapat belokan yang jelas.
2. *Edge*

   Edge ialah elemen liner yang merupakan batas antara dua kawasan tertentu dan akan menjadi identitas yang baik apabila batas terlihat jelas baik secara kontinuitas maupun fungsinya, yaitu membagi atau menyatukan.
3. *District*

   District merupakan kawasan dengan ciri yang khas dan mirip dari lingkungan sekitarnya. *District* akan menjadi identitas yang baik jika batasnya dibentuk dengan jelas, homogen, dan fungsi dan posisinya jelas.
4. *Node*

   Node merupakan spot strategis yang dapat dimasuki pengamat dan yang merupakan fokus inntensitf “ke” dan “dari mana” sebuah perjalanan (Carmona et al, 2003). *Node* merupakan simpul dimana aktivitas saling bertemu yang dapat berupa persimpangan, titik pemberhentian transportasi, atau pergantian antara dua jenis struktur. Pembentukan *node* tergantung pada peran fungsional jalan penghubung dan relevansinya terhadap tingkat aktivitas publik pada bangunan yang berdekatan dengan

node tersebut (Fitriwijaya et al, 2010). Elemen ini berfungsi untuk menyelesaikan masalah jalan yang monoton.

5. *Landmark*

   Landmark merupakan elemen pembentuk orang untuk mengarahkan diri dan mengenal suatu daerah. *Landmark* memiliki bentuk yang kontras dengan lingkungannya dan berada pada lokasi yang menonjol, mudah diidentifikasi, dan signifikan.

Penduduk lama akan membentuk peta mental yang lebih kompleks, yang mencakup *path* dan *landmarks*, sementara itu, pengunjung baru akan menggunakan *landmarks* sebagai titik utama untuk membangun pemahaman akan tempat (Montgomery, 1998).

Informasi terkait kegiatan apa saja yang bisa dilakukan serta acara apa saja yang digelar dapat meningkatkan pengetahuan akan tempat. Informasi tentang berbagai kegiatan serta acara lokal dan tradisional tersampaikan lewat mulut ke mulut, poster, papan pengumuman, dan brosur (Montgomery 1998). Mayoritas orang memperoleh pengatahuan terkait suatu tempat melalui proses *bottom-up* (partisipasi pihak sasaran) secara bertahap yang mana tergantung pada pengalaman langsung atau pengalaman sensoris (Montgomery, 1998).

Seseorang menjadi akrab dengan pengalaman lingkungan fisik seperti jalan, pasar, dan taman yang dibawa oleh salah satunya, simbolisasi yang mereka peroleh pada tempat tersebut (Knox, 2005). Makna atau simbolisme, sebagai salah satu komponen pembentuk *sense of place,* menyangkut wujud bangunan atau lingkungan yang muncul karena interaksnya dengan pengguna atau karena aspek fungsional (Ginting & Silitonga, 2012). Ruang dapat membentuk makna simbolik seperti sebuah gedung sebagai kursi pemerintahan, sebuah acara sebagai peristiwa sejarah, bisa juga dari *landmark,* nama tempat, atau hanya ruang itu sendiri (Montgomery, 1998).

Gaya arsitektur juga berperan dalam membentuk *image* kawasan. Gaya arsitektural bukan tidak penting karena membentuk makna, identitas, dan *image* (Montgomery, 1998). Gaya arsitektur yang diharapkan tidak sepenuhnya modern untuk menunjukkan perkembangan teknologi, inovasi, perdaban, dan kosmopolitanisme namun juga menyediakan tempat bagi elemen budaya yang kuat.

B. Asosiasi

Sebuah tempat ada untuk merepresentasikan memori, makna, dan asosiasi bagi individu, kelompok, dan masyarkat (Montgomery, 1998). Asosiasi dan tempat berpadu dengan identitas, nilai, serta proses kultural. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia,

asosiasi ialah tautan dalam ingatan pada orang atau barang lain yang berupa pembentukan hubungan atau pertalian antara gagasan, ingatan, atau kegiatan pancaindra.

Lingkungan historis (*historic environment* atau *heritage*) berkaitan dengan *sense of place*, yaitu menghubungkan kekhasan tempat, keberlanjutan tempat, dan ketergantungan akan tempat pada *sense of place* (Graham et al, 2009). Ruang dapat membentuk makna simbolik seperti sebuah gedung sebagai kursi pemerintahan, sebuah acara sebagai peristiwa sejarah, bisa juga dari *landmark*, nama tempat, atau hanya ruang itu sendiri (Montgomery, 1998). Makna dan simbolisme (*meaning and symbolism*), harus ditampilkan dalam menciptakan lingkungan bagi masyarakat dan bagaimana masyarakat (pengunjung) merasakan itu (Carmona et al, 2003).

Image dan makna tempat dihasilkan dari aktivitas yang dapat ditemukan seseorang di tempat tersebut serta bentuk yang terbangun (Montgomery, 1998). Sebuah tempat dibentuk untuk merepresentasikan memori, makna, dan asosiasi bagi individu maupun kelompok misalnya, tempat ini dimana Thomas Paine menulis "The Rights of Man", tempat ini dimana pertama kali aku bertemu ibumu, dan lain-lain (Montgomery, 1998).

Menurut Hayden (1995), sebuah memori yang hidup, secara spontan menghubungkan tempat dengan wujud yang beragam dan sejajar dengan aktivitas. Memori tempat merangkum kemampuan manusia untuk terhubung dengan baik dengan lingkungan alami maupun buatan yang terjalin dengan lansekap budaya (Hayden, 1995). Menurut Hayden (1995), strategi untuk mendorong sejarah tempat harus memanfaatkan memori tempat dan memori sosial (misalnya, memori tempat berhubungan dengan kedatangan seseorang pada tempat tersebut dan memori sosial berhubungan nama dan tata letak jalan).

C. Akses Psikologis

Konsep pembentukan *image* yang juga harus dipahami ialah akses prikologis dan penerimaan (Montgomery, 1998). Akses psikologis berkaitan dengan perasaan terikat, tertarik atau mungkin berperan aktif dalam perkembangan tempat tersebut sehingga muncul repsek dan kemauan seseorang untuk merawatnya. Respek ini tidak hanya terhadap tempat tersebut tetapi juga respek kepada pengunjung lainnya (antar-pengunjung) atau disebut sebagai penerimaan (*receptivity*).

2.1.3 Bentuk

Sebuah kota yang ideal diatur sehingga penduduknya dapat melihat dan memahami bentuk dan fungsi kota (Montgomery, 1998). Bentuk kota berkaitan dengan aktivitas dan

image untuk membentuk *sense of place* sehingga bentuk kota menstimulasi adanya aktivitas, melahirkan *image* yang positif, kemudian *sense of place* yang kuat (Montgomery, 1998).

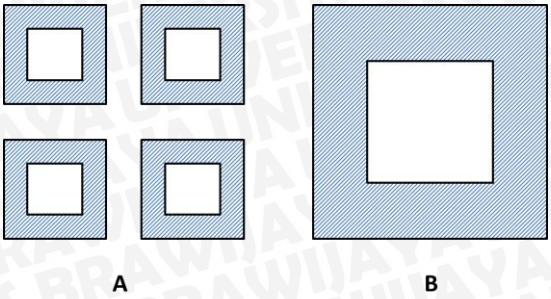
A. Adaptabilitas

Kawasan perkotaan yang sukses menyediakan bangunan yang dapat diadaptasi daripada bangunan yang dapat usang. Tempat yang dapat terus bertahan dengan perubahan ekonomi, teknologi, dan budaya adalah karena pembentukan dan perpaduannya memiliki daya adaptasi yang tinggi. Adaptabilitas mengacu pada seberapa besar fleksibilitas ruang dalam mengakomodasi berbagai penggunaan bahkan dalam satu bangunan. Pada kawasan perkotaan dengan blok campuran, unit yang lebih kecil (seperti kantor, studio, kafe, dan lain-lain) dapat disajikan pada lantai dasar, kedua, bahkan lantai atas untuk memastikan fleksibilitas penggunaan maksimum atau adaptabilitas (Montgomery, 1998). Terdapat berbagai macam bentuk bangunan yang menawarkan adaptabilitas dan kebanyakan merupakan bangunan dengan beberapa lantai dan berbagai ukuran ruang pada setiap lantai (Montgomery, 1998). Adaptabilitas juga merupakan jawaban dari kekhawatiran akan perkembangan teknologi (*sophistical fear*).

B. Densitas

Densitas yang sesuai sangat penting untuk membangun vitalitas kawasan. Densitas yang terlalu rendah (mencakup bangunan tinggi dan rendah) gagal meningkatkan vitalitas. (Montgomery, 1998). Tidak ada aritmatika sederhana untuk membentuk densitas yang optimal namun bergantung pada karakteristik tempat dan perpaduan aktivitas di dalamnya, tidak ada densitas tinggi yang memiliki banyak ruang kosong atau jalan yang terlalu luas (Montgomery, 1998).

Koefisien Dasar Bangunan berkaitan dengan pembentukan blok bangunan yang mendorong aktivitas jalan (*street life*). Agar semakin bayak persimpangan jalan, semakin banyak blok bangunan yang terbentuk namun juga tidak terlalu banyak sehingga menimbulkan kebingungan atau ketersesatan (Montgomery, 1998). Untuk menciptakan permeabilitas, blok bangunan harus pendek meski tidak seluruhnya sehingga menyediakan lebih banyak ruang untuk dilalui dengan berjalan kaki (Montgomery, 1998). Letak blok bangunan terhadap ruang tak terbangun (jarak dari pagar ke bangunan, sempadan samping, dan sempadan belakang bangunan) yang dianjurkan dapat dilihat pada Gambar 2.4, di mana bangunan sebaiknya berada pada tengah halaman.



Gambar 2.4 Letak blok bangunan: A. Membentuk pola jalan; B. Berada di tengah plot
Sumber: Montgomery (1998)

Berdasarkan Undang-Undang Pemerintah Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2002 Tentang Bangunan Gedung, persyaratan kepadatan dan ketinggian bangunan di antaranya meliputi Koefisien Dasar Bangunan (KDB), ketinggian bangunan, dan jumlah lantai. Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 36 Tahun 2005 Tentang Peraturan Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2002 Tentang Bangunan Gedung, berkaitan dengan bangunan gedung juga mencakup Koefisien Dasar Hijau (KDH).

1. Koefisien Dasar Bangunan (KDB)

   KDB merupakan persentase perbandingan luas lantai dasar bangunan dengan luas kavling bangunan.

$$KDB = \frac{Luas\ lantai\ dasar\ bangunan}{Luas\ kavling\ bangunan} \times 100\% \quad \text{(2-1)}$$

2. Koefisien Dasar Hijau (KDH)

   KDH adalah persentase perbandingan antara luar seluruh ruang terbuka di luar bangunan gedung yang diperuntukkan bagi pertamanan/penghijauan.

3. Tinggi dan Jumlah Lantai

   Menurut Keputusan Menteri Pekerjaan Umum Nomor 441/KPTS/1998 Tentang Persyaratan Teknis Bangunan Gedung tinggi bangunan adalah jarak antara garis potong permukaan atap dengan muka bangunan bagian luar dan permukaan lantai denah bawah. Ketinggian bangunan dibedakan ke dalam tingkatan ketinggian, yaitu pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 *Klasifikasi Ketinggian Bangunan*

Tinggi	Klasifikasi
4 lantai	Bangunan rendah
5 – 8 lantai	Bangunan sedang
>8 lantai	Bangunan tinggi

Sumber: Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 36 Tahun 2005 Tentang Peraturan Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2002 Tentang Bangunan Gedung

Ketinggian bangunan tiap lantai rata-rata pada penelitian ini disesuaikan dengan hasil observasi pada wilayah studi.

C. Skala (*Scale*)

Skala merupakan perbandingan antara elemen bangunan atau ruang dengan satu elemen tertentu yang ukurannya sesuai dengan manusia (Hakim & Utomo, 2003). Rustam Hakim dan Hadi Utomo (2003) juga menjelaskan bahwa skala ialah suatu kemampuan manusia secara kualitas untuk membandingkan bangunan atau ruang.

Skala terbentuk dari perbandingan jarak antarbangunan (D) dan tinggi bangunan (H). Kategori skala dengan efek yang ditimbulkan bagi *sense* ruang menurut Hakim & Utomo (2003) dapat dilihat pada Tabel 2.3.

Tabel 2.3 *Efek Skala Terhadap Sense Ruang*

Skala	Efek
D/H =1/2	Ruang tertekan
D/H = 1	Ruang terasa seimbang dengan detail yang terlihat jelas
D/H = 2	Ruang terasa agak besar dengan detail yang terlaihat jelas
D/H = 3	Pengaruh ruang tidak terasa dengan bangunan terlihat berhubungan dengan alam atau lingkungannya
D/H = 4	Ruang terasa tidak tercipta dengan bangunan terlihat berhubungan dengan alam atau lingkungannya

Sumber: Hakim & Utomo, 2003

Skala ruang dalam lingkungan kota terdiri dari skala ruang intim, skala ruang monumental, skala ruang kota, dan skala ruang menakutkan.

a. Skala ruang intim

   Merupakan skala ruang yang kecil sehingga memberikan rasa perlindungan bagi manusia yang berada di dalamnya, yang mana, pengertian kecil bukan berarti dikecilkan hingga menjadi kerdil namun keintiman akan timbul karena gerak manusia yang sangat terbatas (Hakim & Utomo, 2003).

b. Skala ruang monumental

   Merupakan skala ruang yang besar dengan suatu objek yang mempunyai nilai tertetu sehingga manusia akan merasakan kegaungan dari rang tersebut (Hakim & Utomo, 2003).

c. Skala ruang kota

Merupakan skala ruang yang dikaitkan dengan kota serta lingkungan mausianya, sehinggga manusia merasa memiliki atau kerasan pada lingkungan tersebut (Hakim & Utomo, 2003).

d. Skala ruang menakutkan

Pada sakal ini objek bangunan mempunya ketinggian yang berada jauh di atas skala ukursan manusia yang akan terbentuk apabila mansia berjalan di anatra bangunan tinggi dengan jarak antarbangunan yang berdekatan (Hakim & Utomo, 2003).

D. Permeabilitas

Permeabilitas merupakan akses pengunjung di dalam kawasan. Hal ini juga berkaitan dengan sirkulasi di dalam kawasan tersebut. Permeabilitas yang dapat terbentuk dengan banyaknya persimpangan jalan namun tidak menimbulkan kebingungan atau ketersesatan. Banyaknya blok bangunan akan menciptakan ruang pergerakan atau permeabilitas. Permeabilitas berperan dalam meningkatkan aktivitas kawasan terkait pengaruhnya dalam menghidupkan sektor ekonomi sehingga kawasan lebih hidup. Kawasan perkotaan yang memiliki blok lebih pendek cenderung mendorong jalan yang lebih hidup, bahkan lebih banyak jalan seperti gang-gang kecil dan halaman yang terbuka untuk penggunaaan aktif (Montgomery, 1998). Batas bangunan harus menyediakan trotoar yang cukup dan untuk menstimulasi banyaknya aktivitas serta pengawasan (*natural surveillance*). Beberapa pengukuran perlu diterapkan untuk menyediakan parkir di jalan bagi pengguna (Montgomery, 1998).

Jenis-jenis pola sirkulasi terdiri dari sirkulasi linier, radial, spiral, *network*, dan campuran.

a. Sirkulasi linier

Sirkulasi linier adalah sirkulasi yang menjadi unsure pembentuk utama deretan ruang.

b. Sirkulasi radial

Sirlulasi radial merupakan pola sirkulasi yang memiliki pola jalan yang berkembang dari atau menuju suatu pusat.

c. Sirkulasi spiral

Sirkulasi spiral adalah suatu jalan menerus yang ebrasal dari titik pusat yang berputar mengellilinginya dan bertambah jauh darinya.

d. Sirkulasi *network*

Sirkulasi ini teridir dari beberapa jalan yang menghubungkan titik-titik terpada dalam suatu ruang.

e. Sirkulasi campuran

Sirkulasi ini memiliki kombinasi dari pola-pola lainnya.

A B C D E

Gambar 2.5 A. Sirkulasi Linier; B. Sirkulasi Radial; C. Sirkulasi Spiral; D. Sirkulasi Network; E. Sirkulasi Campuran
Sumber: Hakim & Utomo (2003)

Untuk meningkatkan permeabilitas, pembagian blok harus menghasilkan jarak tempuh yang pendek, hal ini untuk meningkatkan kesempatan untuk berjalan kaki sehingga sektor ekonomi di sepanjang jalan lebih berkembang (Montgomery, 1998). Permeabilitas juga dapat dicapai dengan pola jalan seperti gang-gang dan halaman bangunan (Montgomery, 1998).

Tabel 2.4 *Kriteria Dimensi Jalan Berdasarkan Fungsi*

Fungsi jalan	Kecepatan rencana	Lebar minimal	Jarak antar-jalan masuk
Arteri primer	60 km/jam	11 m	500 m
Kolektor primer	40 km/jam	9 m	400 m
Lokal primer	20 km/jam	6,5 m	-
Arteri sekunder	30 km/jam	11 m	250 m
Kolektor sekunder	20 km/jam	9 m	-
Lokal sekunder	10 km/jam	6,5 m	-

Sumber: Pedoman Konstruksi dan Bangunan: Penentuan Klasifikasi Fungsi Jalan di Kawasan Perkotaan, 2004

Pola dari jalan yang baik adalah mendorong orang agar saling kontak, namun secara simultan bagi tiap individu tetap berada dalam privasinya dan menghormati privasi orang lain (Montgmery, 1998). Secara psikologis, kurang berminat berjalan di atas jalan yang rusak dengan sedikit aktivitas atau identitas sehingga jalan tersebut menjadi stagnan (Montgomery, 1998).

E. Ruang Publik

Ruang publik adalah wadah yang dapat dengan bebas diakses masyarkat, merupakan tempat untuk bertemu dan berkumpul (Montgomery, 1998). Salah satu *ruang publik* ialah jalan di mana komposisi kehidupan jalan (*street life*) adalah kombinasi dari kontak publik,

kehidupan sosial, aktivitas melihat-lihat (*people watching*), berjalan-jalan, transaksi, pegawasan (*natural surveillance*), dan budaya (Montgomery, 1998). Pada jalan yang sukses akan ada pengguna jalan yang berkelanjutan serta mereka yang melihat jalanan (dari tempat istirahat, pertokoan, atau kafe) dan dilihat (Montgomery, 1998).

Untuk mendukung akses pejalan kaki, diperlukan pengaturan terhadap jalur pejalan kaki. Trotoar harus cukup lebar untuk mengakomodasi kafe pinggir jalan tetapi bukan terlalu lebar (Montgomery, 1998). Berdasarkan Keputusan Direktur Jenderal Bina Marga Nomor 032/T/BM/1999 Tentang Pedoman Perencanaan Jalur Pejalan Kaki pada Jalan Umum, lebar efekif minimum ruang pejalan kaki ialah 150 cm dengan ketentuan:

1. Harus dapat diakses
2. Harus aman dan mengundang, yang mana, pedestrian harus memiliki karakteristik yang bersifat publik dan transparan
3. Harus nyaman bagi pejalan kaki, yang mana, pedestrian harus memiliki permukaan dan tepi yang didesain dengan baik dan menggunakan elemen kontruksi yang baik.
4. Harus menyediakan pemandangan yang menyenangkan bagi pengguna, yang mana, penempatan elemen jalur/jalan diletakkan dengan baik sebagai faktor penting dalam mewujudkan kenyamanan berjalan kaki.
5. Harus dipelihara dengan baik.

Ruang hijau dan air penting bagi kehidupan kota untuk rekreasi, kesehatan, mengurangi kebisingan, pencahayaan, meningkatkan kualitas udara, dan pemandangan sehingga menjadi daya tarik (Montgomery, 19980. Menurut (Llewleyn & Davies, 2000) dalam Urban Design Compendium, keberhasilan ruang publik ditentukan oleh berbagai elemen, yaitu ruang sosial, perabot jalan, pencahayaan, penandaan, dan keunikan tempat.

1. Ruang sosial
   a. Area aktivitas utama:

      Ruang publik terbaik memiliki titik aktivitas (kafe, swalayan, dan lain-lain), dilengkapi dengan zona yang tenang untuk beristirahat dan mengamati orang-orang. Aspek ini dapat dibentuk dengan persyaratan berikut.

      1) Memungkinkan orang dapat melihat jelas *spot* aktivitas (lintas ruang) ketika duduk atau berlama-lama di sebuah titik.
      2) Spot peristirahatan dan orientasi (terkait sinar matahari) yang baik dengan ketersediaan tempat duduk merupakan ruang populer untuk berlama-lama.
      3) Fasilitas duduk dan berhenti pada persilangan dan simpul aktivitas.
      4) Ketersediaan tempat bermain anak-anak.

b. Penggunaan di dalam dan sekitarnya:

Cara paling sukses untuk mewujudkan lingkungan yang hidup dan menarik ialah penggunaan ruang yang baik untuk memunculkan aktivitas di sekitarnya atau di dalam interior taman tersebut, seperti café atau warung. Hal yang harus diingat ialah "orang menarik orang". Di area pusat, ruang dibentuk untuk:

1) Menciptakan penampilan jalanan
2) Mengubah taman sesekali menjadi panggung atau teater
3) Mengakomodasi perdagangan, karnaval, parade, dan sebagainya

c. Membangun fleksibelitas:

Masyarakat dari berbagai latar belakang budaya, usia, hingga orang dengan disabilitas dapat menggunakan taman tersebut. Diperlukan perancangan yang mengakomodasi kebutuhan ini, daripada hanya memisahkan aktivitas per kelompok tertentu.

d. Memungkinkan pengunjung untuk langsung melintas dari A ke B

Path terbaik akan mengikuti kehendak natural dari dua buah destinasi. Ini berarti memilih jalur populer dan menyediakan tempat duduk serta penerangan di sepanjang jalan tersebut.

e. Menstimulasi *sense*

Faktor sentuhan dipengaruhi oleh perancangan yang membuat tempat tetap nyaman dalam musim apapun. Faktor suara untuk meningkatkan suasana dapat berupa reduksi kebisingan lalu lintas dengan vegetasi, suara air, suara burung, gemerisik pohon, aktivitas, atau musik dapat membangun momen ketenangan. Faktor bau dapat dibentuk dengan aroma pepohonan, bunga, kopi, atau roti.

2. Keunikan tempat

a. Identitas lokal yang kuat

Keunikan lokal dapat diperkuat dengan:

1) Menggunakan material lokal
2) Menjaga nilai sejarah
3) Mengaplikasikan simbol atau ikon
4) Melibatkan masyarakat, seperti membuat kompetisi untuk pelajar lokal

b. Menanam vegetasi lokal

Jenis vegetasi dapat membangun suasana dan karakter tempat. Vegetasi endemic dapat menciptakan identitas lingkungan yang memberitahu di mana seseorang sedang berada.

c. Tempat berkualitas yang bertahan lama

Material dapat dipilih untuk menentukan kecepatan atau lalu lintas pergerakan di suatu tempat. Material ini harus memiliki standar tinggi terkait ketertarikan visual, daya tahan, dan tampilan.

3. Perabot jalan

a. Menyelesaikan kekacauan

Tiang, tempat sampah, baliho, rambu, dan lain-lain dapat menimbulkan kekacauan karena dikelola oleh pihak yang berbeda. Untuk itu, perlu dibuat pedoman perancangan yang meliputi:

1) Membuang perangkat yang sudah usang dan tampak berlebihan dengan membangun logika visual melalui pesan yang jelas untuk pejalan kaki, pengendara, dan lain-lain.
2) Fungsi tiap bagian jelas sehingga penggunaan penandaan dan pembatas dapat diminimalisir.
3) Gardu listrik atau pusat kontrol listrik memang tidak dapat disembunyikan. Perancang dapat memilih ketinggian yang sesuai. Selain itu, tampilannya dapat dibuat artistik.
4) Membentuk strategi elemen masing-masing ruang yang komprehensif dan terkordinasi.

b. Seni yang sesuai dengan tempat

4. Penandaan

Penandaan berfungsi untuk membuat tempat dapat dipahami dengan jelas oleh pengunjung. Untuk membentuk sistem yang harmonis diperlukan:

a. Perancangan yang konsisten dan terkoordinasi .
b. Membuat struktur ruang yang jelas sehingga penggunaan penandaan dapat dikurangi.
c. Konsentrasi penandaan dalam rancangan lokalitas di suatu titik lokasi.
d. Menyiratkan rute melalui jenis material, penerapan seni, atau makna imajinatif.

5. Pencahayaan

Fasilitas penerangan seringkali terlalu besar dan buruk. Penerangan diperlukan untuk keselamatan pengendara dan pejalan kaki. Penerangan juga memecahkan kesan tertekan. Namun, dalam perancang harus menghindari polusi cahaya yang tidak diperlukan. Semakin terang, semakin meningkat aktivitas di malam hari.

Karya seni (*public art*) menjadi penting karena kontribusinya dalam meningkatkan *sense of place* dengan mempengaruhi kualitas lingkungan yang terbangun, membuat tempat pertemuan dan mengobrol, merepresentasikan poin penting refensi (legibilitas), dan kapasitasnya dalam membentuk ruang publi yang berseni (Montgomery, 1998). Karya seni merupakan aspirasi dan ekspresi masyarakat lokal. Seni tersebut dapat diterapkan melalui patung, relief, perabot jalan, penandaan, bangunan, hingga desain ruang publik itu sendiri (Montgomery, 1998). Karya seni membentuk keunikan sebuah tempat.

2.2 Adaptasi Komponen *Sense of Place* pada Konteks dan Wilayah Studi

Komponen *sense of place* berdasarkan elemen-elemennya disampaikan dalam studi Montgomery (1998) yang terangkum dalam Gambar 2.2. Pada studi ini, peneliti membagi komponen sesuai dengan koteks dan kondisi wilayah studi namun tetap mencakup keseluruhan komponen pada Gambar 2.2. Beberapa komponen disatukan dengan komponen lainnya disebabkan merupakan dampak otomatis dari salah satu atau hubungan sekelompok komponen lainnya. Beberapa komponen diukur secara umum karena keterbatasan lingkup studi peneliti. Pertimbangan adaptasi komponen terhadap konteks dan wilayah studi disajikan pada Tabel 2.5.

Tabel 2.5 *Pertimbangan Adaptasi Komponen Sense of Place terhadap Konteks dan Wilayah Studi*

Elemen	Subkomponen	Keterangan
Aktivitas	Diversitas	Subkomponen ini menjadi subvariabel penelitian yang mencakup penggunaan lahan dan skala pelayanan.
	Vitalitas	Subkomponen vitalitas menjadi subvariabel penelitian yang meliputi lalu lintas pejalan kaki, lalu lintas jalan raya, keterisian lahan parkir, pola jam buka, acara (*event*), dan kegiatan pengunjung.
	Aktivitas jalan (*street life*)	Menjadi bagian dari vitalitas sesuai dengan studi Susiyanti (2003) yang diindikasikan melalui lalu lintas (kepadatan) pejalan kaki dan lalu lintas jalan raya.
	Aktivitas melihat dan dilihat (*people watching*)	Subkomponen ini akan dijelaskan pada sub-subvariabel yang berkaitan. *People watching* merupakan hasil dari adanya diversitas, *ruang publik* (mencakup fasilitas pendukungnya seperti tempat duduk dan jalur pejalan kaki), aktivitas jalan (*street life*), sirkulasi (jaringan jalan) dan kegiatan pengunjung.
	Kultur kafe (*cafe culture*)	Subkomponen ini termasuk ke dalam penggunaan lahan dan fungsi bangunan yang akan otomatis menjelaskan sebaran kafe di wilayah studi.
	Acara (*event*)	Acara tercakup dalam subkomponen vitalitas atas pertimbangan perannya dalam menghidupkan kawasan.
	Tradisi lokal	Dalam studi Montgomery (1998), konteks subkomponen ini ialah acara atau alokasi ruang untuk penampilan seni-budaya tradisional sehingga termasuk ke dalam acara (*event*) pada subkomponen vitalitas. Masa lalu berkaitan dengan sejarah

Elemen	Subkomponen	Keterangan
		Bundaran Balanga yang cenderung merujuk pada elemen *image*.
	Aktivitas bersantai (lokal)	Tradisi masyarkat lokal dalam menghabiskan waktu bersantai dijelaskan pada sub-subvariabel yang termasuk ke dalam vitalitas.
	Jam buka	Subkomponen ini termasuk ke dalam vitalitas berdasarkan studi Susiyanti (2003).
	Arah pergerakan (*flow*)	*Flow* berkaitan dengan aliran pergerakan yang dapat dilihat dari arus pejalan kaki dan lalu lintas jalan raya (kendaraan) sehingga telah mencakup pada kedua aspek tersebut (termasuk ke dalam vitalitas).
	Daya tarik	Dalam studi Montgomery (1998) dijelaskan, daya tarik berasal dari diversitas dan apa yang membuat orang memiliki tujuan untuk melakukan pergerakan (kegiatan dan acara) sehingga subkomponen ini termasuk ke dalam diversitas (guna lahan) dan vitalitas.
	Basis transaksi dan ekonomi	Studi ini tidak mencakup aktivitas input, produksi, produk, impor, dan ekspor pada wilayah studi. Keberadaan dan skala basis transaksi dan ekonomi kawasan dilihat dari sebaran guna lahan perdagangan dan jasa, skala, serta fungsi bangunannya.
Image	Simbolisme dan memori	Dalam teori Montgomery terdapat dua konteks simbolisme sebagai representasi ruang dan sebagai makna simbol. Simbolisme sebagai representasi makna simbolik juga merujuk pada Knox (2005) serta Ginting & Silitonga (2012) di mana definisi cenderung pada fungsi fisik dan bagaimana wujud yang muncul karena interaksinya dengan pengguna. Representasi makna simbolik dikelompokkan ke dalam komponen pengetahuan akan tempat disebabkan perannya dalam mempertemukan kebutuhan pengguna pada guna lahan dan fasilitas yang tersedia. Semakin pengunjung mengetahui detail sebuah tempat, semakin besar kemungkinannya untuk menemukan apa yang diperlukan (tujuan). Representasi makna simbolik juga mencakup gaya arsitektur yang menambah *image* dengan keragamannya. Dengan batasan studi, gaya arsitektur dalam penelitian ini yang mengacu pada khas Sampit (ditandai dengan representasi bentuk dan ornamen) dan modern (dalam penelitian ini disebut umum). Simbolisme lainnya ialah makna simbol yang peneliti fokuskan pada Bundaran Balanga serta Tugu Perdamaian di dalamnya sebagai pusat dan sejarah dari wilayah studi. Makna simbol ini termasuk ke dalam subvariabel asosiasi karena perannya dalam membentuk makna dan memori. Pada simbolisme terdapat representasi terkait sejarah tempat yang membentuk kekhasan, keberlanjutan, dan ketergantungan akan tempat. Simbolisme sebagai sejarah tempat termasuk ke dalam subvariabel asosiasi. Memori merupakan hasil dari interaksi pengguna dengan tempat dan aktivitas yang ada sehingga kesan memori yang terbentuk perlu diketahui. Pengukuran memori termasuk ke dalam subvariabel asosiasi.
	Pencitraan dan legibilitas	Legibilitas menjadi bagian dari pencitraan (*imageability*) yang termasuk ke dalam pengetahuan akan tempat (*knowledgeability*) karena perannya dalam membentuk wilayah studi sebagai kawasan yang mudah dikenali.

Elemen	Subkomponen	Keterangan
	Pengalaman sensoris dan asosiasi	Subkomponen ini termasuk ke dalam pengetahuan akan tempat dengan pertimbangan pemahaman akan tempat merupakan proses dari informasi yang diperoleh langsung (pengalaman sensoris) maupun tidak langsung. Asosiasi menjadi subvariabel yang mencakup sejarah tempat, makna simbol, makna tempat, dan memori tempat.
	Pengetahuan akan tempat	Pengetahuan akan tempat terdiri dari pencitraan (yang dibentuk oleh legibilitas), strategi informasi, dan pengalaman sensoris. Anggota komponen merupakan pembentuk pengetahuan akan tempat dan tingkat-tingkatnya.
	Akses psikologis	Akses psikologis dapat dilihat dari respek pengunjung terhadap tempat dan pengunjung lainnya sehingga diindikasikan dengan kualitas penerimaan (*receptivity*).
	Kosmopolitan atau kekhawatiran akan perkembangan teknologi	Subkomponen ini secara tidak langsung dapat dilihat dari representasi makna simbolik dan adaptabilitas. Gaya arsitektur (modern) menandakan bagaimana perkembangan wilayah studi menjawab kekhawatiran akan perkembangan teknologi (*sophistication fear*) namun juga melestarikan budaya tradisional.
Bentuk	Skala	Skala dalam studi Montgomery (1998) mencakup skala pandang pejalan kaki terhadap jarak antar-bangunan (intimasi ruang) dan skala permeabilitas yang dapat dicapai pejalan kaki. Subkomponen ini dikategorikan sebagai skala pandang dalam pembahasan studi. Skala permeabilitas dijelaskan dalam lingkung permeabilitas dan jalur pejalan kaki.
	Intensitas	Intensitas terbagi ke dalam adaptabilitas (jumlah lantai bangunan) dan densitas (tinggi bangunan).
	Permeabilitas	Subkomponen ini menjadi subvariabel yang terdiri dari jaringan jalan, lahan parkir, dan Koefisien Dasar Hijau. Permeabilitas mencakup bagaimana arus pergerakan yang ada dan bagaimana potensi peningkatan pergerakan sehingga KDH termasuk ke dalam subkomponen ini.
	Landmark	Subkomponen ini termasuk ke dalam subvariabel legibilitas.
	Rasio bangunan	Pada studi Montgomery (1998), rasio bangunan merujuk pada densitas yang menjadi subvariabel dalam penelitian ini. Densitas terdiri dari kepadatan bangunan, Koefisien Dasar Bangunan, dan tinggi bangunan. Posisi blok bangunan dalam kavling dijelaskan pada subvariabel ini.
	Stok (adaptabilitas dan jarak)	Adaptabilitas menjadi subvariabel yang mencakup fungsi bangunan, jumlah lantai, dan struktur bangunan sebagai indikatornya. Jarak yang dimaksud ialah konsekuensi jarak dari jumlah lantai dan tinggi bangunan sehingga pembahasan aspek ini termasuk ke dalam subvariabel densitas.
	Ruang skala kecil (*grain*) vertikal	Subkomponen ini dijelaskan dalam fungsi bangunan yang termasuk ke dalam adaptabilitas.
	Ruang publik	Subkomponen ini terdiri dari jalur pejalan kaki, tempat sampah, tempat duduk, toilet, fasilitas bermain, fasilitas lansia, fasilitas penyandang disabilitas, halte dan pos keamanan, penandaan, papan iklan, penerangan, vegetasi, dan komponen khas. Ruang publik dipandang penting dalam sebuah kota (Montgomery, 1998) di mana perlu mempertimbangkan ruang pertemuan, rute jalan-jalan, keselamatan, objek untuk dilihat, distem penerangan, dan lain-lain. Ruang publik juga perlu didukung

Elemen	Subkomponen	Keterangan
		dengan *public art* dalam perabot-perabot pendukungnya serta bagaimana perannya dalam membentuk aktivitas melihat-lihat (*people watching*) dan pengawasan (*natural surveilance*).

2.3 Makna Simbol Bundaran Balanga

Bundaran Balanga diresmikan oleh Bupati Kabupaten Kotawaringin Timur, H. Supian Hadi, S. Ilkom pada Sabtu, 9 Mei 2015. Bundaran ini terletak di Jalan Sudirman Km 3,2 Kota Sampit. Filosofi Tajau/Balanga terlihat dari desain baru bundaran tersebut dengan kubah berada di puncaknya. Sebelumnya, bundaran ini merupakan lapangan dengan tugu berbentuk Tiang Pantar di bagian tengahnya yang merupakan satu-satunya simbol paling menonjol. Saat ini, tiang tersebut masih ada dan berpadu dengan simbol-simbol baru lainnya.

A B

Gambar 2.6 A. Bundaran Balanga Sebelum Direnovasi yang juga dikenal sebagai Bundaran Burung atau Bundaran Pantar; B. Bundaran Balanga setelah direnovasi
Sumber: www.flickr.com

Pada Gambar 2.6 terlihat penambahan simbol-simbol yang memadukan religius Islam dan Suku Dayak di Bundaran Balanga. Hal ini memperkaya makna dan pesan dari monumen tersebut. Berdasarkan Laporan Akhir Penyusunan Masterplan dan DED Bundaran Km 3,2 Jalan Jendral Sudirman Sampit, perancangan Bundaran Balanga merupakan representasi dari lambang Kotawaringin Timur. Adapun filosofi lambang pada Bundaran Balanga sebagai berikut.

Gambar 2.7 Representasi Balanga, Talawang, Tombak, Rangkong, dan Sungai

1. Balanga

   Menurut kepercayaan suku Dayak, Balanga berasal dari langit ke-7 (Riwut, 1993). Bagi suku Dayak, Balanga dibuat langsung oleh *Ranying Hatalla* (Tuhan Yang Maha Kuasa), dibantu oleh *Lalang Rangkang Haramaung Ampit Putung Jambangan Nyahu*, dan diturunkan ke Bumi kepada Ratu Campa (Riwut, 1965). Memiliki Balanga dapat meningkatkan status sosial seseorang dalam suku Dayak. Pusaka ini juga digunakan untuk mengantarkan roh ke langit ke-7 (Riwut, 1993). Adapun representasi Balanga pada bundaran Km 3,2 dapat dilihat pada Gambar 2.7.

   Pada lambang Kotawaringin Timur, Balanga terbentuk dari tali dengan 59 mata. Tali menunjukkan ikatan persaudaraan yang tak terberaikan dalam satu wadah tertentu dan disinari cahaya keagungan Pancasila (lambang bintang). Angka 59 menunjukkan tahun disahkannya Kotawaringin Timur (daerah tingkat II) sebagai daerah otonom (kotimkab.go.id).

2. Talabang/ Talawang

   Talawang dalam masyarakat Dayak berfungsi untuk membela diri dari serangan senjata-senjata musuh misalnya Mandau, tombak, parang, sumpitan, roti kalung, parang bungkul, dan cabang (Riwut, 1993). Representasi Talawang dapat dilihat pada Gambar 2.7.

   Pada lambang Kotawaringin Timur, perisai merupakan alat penangkis yang bermakna kesanggupan untuk mempertahankan diri dengan gagah berani. Perisai yang digunakan pada Bundaran Balanga ini ialah Talawang atau Talabang yang bentuknya menyerupai segi enam.

3. Tombak

   Senjata khas ini dimiliki oleh hampir seluruh kepala keluarga suku Dayak (Riwut, 1993). Tombak biasanya menjadi satu dengan sipet atau sumpit dan kerap digunakan untuk keperluan sehari-hari misalnya berburu. Batang tombak merupakan bagian tabung dimana lubangnya merupakan jalan bagi peluru sipet, yaitu damek. Representasi Tombak dapat dilihat pada Gambar 2.7.

   Sipet adalah senjata suku Dayak yang paling ampuh (kotimkab.go.id). Akurasi tembak sipet mencapai 200 meter bagi mereka dalam menggunakannya. Menurut hukum adat, sipet pantan untuk diinjak apalagi dipotong dengan parang (Kalstar, 2011). Tombak juga merupakan media *totok bakaka* (sandi) perang atau bahaya dalam masyarakat Dayak (nilariwut.com).

4. Perahu Rangkong

   Perahu merupakan kendaraan tradisional di Kalimantan. Hal ini karena terdapat banyak sungai besar di pulau tersebut sehingga jalur air dapat menjadi rute transportasi utama. Sejak ratusan tahun lalu, suku Dayak menggunakan perahu sebagai alat berkendara. Pada Bundaran Balanga, digunakan Perahu Rangkong yang merupakan simbol dalam mitologi suku Dayak Ngaju. Representasi Perahu Rangkong dapat dilihat pada Gambar 2.7.

   Perahu menjadi simbol perjalanan hidup bagi masyarakat Dayak. Dalam mitologi Dayak, Perahu Rangkong atau Banama Tingang merupakan perahu yang digunakan roh-roh leluhur untuk mengantarkan roh orang yang meninggal ke Lewu Tatau (surga).

5. Sungai

   Sungai merupakan anugerah bagi masyarakat Dayak yang dianggap sebagai urat nadi kehidupan (Meranggat Foundation). Karenanya, jika sungai rusak, kehidupan dipercaya juga akan rusak bahkan terhenti. Pada Bundaran Balanga, representasi sungai ialah kolam air di kaki tugu. Adapun sungai terbesar di Kota Sampit ialah Sungai Mentaya, yang menjadi bagian dari lambang Kabupaten Kotawaringin Timur. Representasi Sungai Mentaya pada Bundaran Balanga dapat dilihat pada Gambar 2.14.

   Bagi masyarakat di Kalimantan, sungai tidak hanya sebagai sarana transportasi tetapi juga sarana tranformasi proses kebudayaan (Nyahu, 2008). Bagi para penduduk pribumi, sungai bukan sekedar sumber air minum, tempat mandi, sumber ikan, dan sarana transportasi, tetapi juga orientasi hidup bahkan identitas diri (Mahin, 2015). Selain menjadi cikal bakal permukiman dan fasilitasnya, banyak ritual-ritual suci yang dilakukan di sungai seperti membaptis bayi, memberi nama bayi, meminta

kesembuhan, rejeki, dan keberuntungan kepada Jata, Sang Penguasa Sungai (Mahin, 2015).

Nama sungai kemudian menjadi identitas sub-suku Dayak seperti *oloh Katingan* (orang Sungai Katingan), *oloh Kapuas*, atau *oloh Kahayan*. Sementara, Sampit sendiri merupakan salah satu nama sungai di kota tersebut. Namun, sungai terbesarnya ialah Sungai Mentaya yang menjadi julukan bagi Kota Sampit sebagai Kota Mentaya.

Beberapa filosofi dari lambang Kabupaten Kotawaringin Timur termasuk ke dalam Bundaran Balanga. Ada pula simbol-simbol lain dari kebudayaan Dayak yang diterapkan pada bundaran ini seperti kepala Rangkong. Arti simbol tersebut ialah sebagai berikut.

6. Rangkong atau Tingang

Di Kalimantan Tengah, burung Rangkong atau Enggang juga disebut sebagai burung Tingang. Hewan ini merupakan spesies langka endemik Kalimantan. Tingang merupakan burung suci bagi masyarakat Dayak dan mengilhami sendi kehidupan di dalamnya. Adapun lambang burung Tingang terdapat pada bagian atas dan bawah Bundaran Balanga. Representasi Rangkong pada Bundaran Balanga dapat dilihat Gambar 2.7.

Burung Tingang melambangkan kebebasan dan kesucian (Sakri, 2011). Menurut mitologi agama Hindu Kaharingan, burung Tingang adalah ciptaan Ranying Hatala yang digunakan oleh Raja Bunu saat meneringa Air Suci Kehidupan (*Danum Nyalung Kaharingan Belum*). Burung tersebut menempati Pohon Beringin (*Lunuk Jayang Tingang Baringen Sempeng Tulang Tambarirang*), yang memberkati kehidupan manusia melalui perjalanan Perahu Rangkong *(Banama Tingang*) agar diberkati Ranying Hatala.

Fisik burung Tingang kemudian menjadi filosofi-filosofi dalam kehidupan suku Dayak. Burung Tingang merupakan lambang perdamian dan persatuan yang diterapkan dalam patung, ukiran, pakaian tradisional, lukisan, rumah, monumen, pintu, dan sebagainya. Rangkong merupakan lambang bagi pemimpin yang melindungi, didengar oleh rakyat, dan merupakan tanda kemakmuran.

2.4 Semantik Diferensial

Semantik diferensial merupakan metode penilaian dengan menggunakan tujuh skala yang dibentuk dalam satu garis kontinu, menyatakan secara verbal dua kutub penilaian. Teknik ini digunakan untuk menilai sikap responsen terhadap objek tertentu. Analisis ini

digunakan dengan meminta responden untuk menyatakan pendapatnya tentang serangkaian pertanyaan yang disiapkan oleh peneliti dan berkaitan dengan objek yang diteliti dalam bentuk nilai yang berada dalam rentang dua sisi.

Elemen *sense of place* terdiri dari aktivitas, *image*, dan bentuk yang tidak hanya mencakup fisik tetapi juga non-fisik. Nilai sejarah Bundaran Balanga mempengaruhi penilaian kualitas di wilayah studi. Berdasarkan kondisi tersebut, metode yang digunakan untuk mengukur kualitas elemen *sense of place* di kawasan Bundaran Balanga menurut persepsi pengunjung, ialah teknik semantik diferensial. Fungsi teknik tersebut ialah (Osgood et al, 1972):

1. Mengukur secara objektif sifat-sifat semantik (arti atau makna yang terkandung pada suatu bahasa, kode, dan jenis representasi lainnya) dari kata atau konsep dalam ruang tiga dimensional.
2. Sebagai skala sikap yang memusatkan perhatian pada aspek afektif atau dimensi evaluatif.

Analisis ini digunakan untuk mengetahui kecenderungan indikator kualitas elemen *sense of place* terhadap kutub positif atau negatif. Komponen yang digunakan bersifat non-observatif atau berdasarkan persepsi pengunjung. Teknik semantik diferensial menunjukkan respon terhadap stimulus, yaitu suatu kata atau kalimat yang mengukur perilaku, sikap, keyakinan, atau opini.

Osgood et al (1972) mengungkapkan respon semantik diferensial terbagi menjadi tiga dimensi, yaitu:

1. Dimensi evaluasi (baik – buruk)

   Dimensi ini merupakan penilaian responden terkait baik-buruknya stimulus yang diajukan. Selain penilaian kualitas, dimensi ini juga meliputi reaksi emosi subjek terhadap stimulus.
2. Dimensi potensi (kuat – lemah)

   Dimensi ini meliputi kekuatan stimulus sehingga menyangkut kapasitas objek tersebut.
3. Dimensi aktivitas (aktif – pasif)

   Dimensi ini ialah penilaian terkait aspek aktivitas atau dinamika stimulus.

2.5 Uji Validitas

Validitas mempersoalkan apakah indikator benar-benar mengukur apa yang sedang diukur (Nazir, 2009). Teknik pengujian validitas kuisioner yang digunakan dalam penelitian ini ialah korelasi *Bivariate Pearson* dimana masing-masing skor item

dikorelasikan dengan skor total (jumlah keseluruhan item). Langkah-langkah uji validitas menggunakan SPSS 16 sebagai berikut.

1. Membuat tabel skor masing-masing item sesuai hasil wawancara tertutup (kuisioner) dengan responden, beserta skor total tiap item. Tabel dikelompokkan ke dalam elemen aktivitas, *image*, dan bentuk dalam Microsoft Excel.
2. Setelah melakukan *input* data ke dalam SPSS 16, pada jendela *variable view*, *measure* diatur menjadi ordinal untuk item indikator dan *scale* untuk skor total.
3. Meng-klik *Analyze -> Correlate -> Bivariate.*
4. Memasukkan seluruh item tiap elemen dan skor total.
5. Menandai *Pearson* pada *correlation coeddicient*, *two-tailed* pada *test of significance*, dan *flag significant correlation* kemudian meng-klik OK.
6. Membandingkan nilai r hitung (*pearson correlation*) pada kolom skor total dalam matriks korelasi.

2.6 Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan sifat suatu alat ukur dalam pengertian apakah suatu alat ukur cukup akurat, stabil, atau konsisten dalm mengukur apa yang ingin diukur (Nazir, 2009). Menurut Nazir (2009), suatu alat ukur disebut disebut memiliki reliabilitas tinggi atau dapat dipercaya, jika alat ukut iu mantap, dalam pengertaian bahwa alat ukur tersebut stabil, dapat diandalkan (*dependability*) dan dapat diramalkan (*predictability*).

Langkah pengujian realiabilitas menggunakan SPSS 16 sebagai berikut.

1. Membuat tabel skor masing-masing item sesuai hasil wawancara tertutup (kuisioner) dengan responden. Tabel dikelompokkan ke dalam elemen aktivitas, *image*, dan bentuk dalam Microsoft Excel.
2. Setelah melakukan *input* data ke dalam SPSS 16, pada jendela *variable view*, *measure* diatur menjadi ordinal untuk item tiap indikator.
3. Meng-klik *Analyze -> Scale -> Reliability Analysis.*
4. Memasukkan seluruh item ke kolom *items*.
5. Memastikan model yang digunakan ialah Alpha.
6. Meng-klik OK.
7. Mengecek kualitas reliabilitas pada nilai Cronbach's Alpha.

2.7 Proses Analisis Faktor

Analisis faktor digunakan untuk mengetahui pembentukan faktor baru dan anggotnya. Analisis faktor yang dilakukan menggunakan SPSS 16, dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Meng-klik *Analyze, Data Reduction, Factor* kemudian memasukkan semua item ke dalam kotak *variable.*
2. Menekan tombol *descriptives* kemudian menandai *univariate descriptives, initial solutions, coefficients, significance levels, determinant, kmo and bartlett`s test of sphericity, anti image,* dan *reproduced,* lalu meng-klik *continue.*
3. Menekan tombol *extractions* kemudian memilih *principal components* sebagai *method,* pada *an*alyze memilih *correlation matrix,* pada *display* memilih *unrotated factor solution* dan *scree plot*. Pada *extract,* memilih *eigenvalue over* dan mengisi dengan angka 1, lalu meng-klik *continue.*
4. Menekan tombol *rotation* kemudian menandai *varimax* dan pada *display* menandai semua opsi, yaitu *rotated solutions* dan *loading plot(s).* Lalu meng-klik *continue.*
5. Menekan tombol *options* kemudian menandai *sorted by size.*
6. Meng-klik OK.
7. Memeriksa *output*.

Selanjutnya melakukan pemeriksaan asumsi analisis faktor. Jika belum memenuhi maka *input* dikelola ulang. Analisa faktor kemudian diulang kembali hingga asumsi terpenuhi.

2.7.1 Asumsi Analisis Faktor

Hasil analisis faktor dapat digunakan jika proses telah memenuhi asumsi-asumsi standar. Hal tersebut diketahui dengan uji asumsi sebagai berikut.

1. Uji KMO dan Barlett

   Pada tahap ini, analisis faktor dapat dilanjutkan ke tahap selanjutnya apabila nilai *Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy* sama dengan hingga lebih dari 0,5 dengan nilai signifikansi maksimal 0,05.
2. Uji Anti-Image Correlation

   Pada tahap ini dilakukan pengecekan *Measure of Sampling Adequacy* (MSA) setiap item, yaitu pada diagonal matriks dengan nilai yang ditandai (^{a}). Standar MSA tersebut ialah sama dengan hingga lebih dari 0,5. Jika telah memenuhi, tahap analisis faktor dapat dilanjutkan. Jika terdapat item yang tidak memenuhi maka item tersebut harus dikeluarkan dari analisis faktor dan proses diulang dari awal.

3. Uji Communalities

   Nilai *communalities* dilihat dari kolom *extraction*, dengan standar minimal 0,5. Nilai tersebut menunjukkan sejauh mana tiap item dapat dijelaskan oleh faktor yang terbentuk. Semakin besar nilai *extraction* maka semakin kuat korelasinya dengan faktor yang terbentuk. Jika nilai-nilai item telah memenuhi, analisis faktor dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya.

2.7.2 Pembentukan Faktor

Pembentukan faktor dan anggotanya dilihat dari hasil uji *total variance explained, scree plot,* dan *component matrix*. Jika tahap terakhir masih belum memberi hasil yang meyakinkan, tahap perlu dilanjutkan ke *rotated component matrix*.

1. Total Variance Explained

   Tahap ini bertujuan untuk melihat jumlah faktor, variansi, dan minimal jumlah anggota masing-masing faktor. Jumlah faktor yang dipilih memiliki *eigenvalues* lebih dari 1. Tabel ini menunjukkan variansi masing-masing faktor sehingga dapat diketahui dominasinya. Nilai variansi kumulatif (% *cumulative*) menunjukkan berapa persen kemampuan seluruh faktor yang terbentuk dapat menjelaskan objek yang diukur. Sisa kumulatif menunjukkan persentase pengaruh dari faktor lainnya di luar penelitian ini.

2. Scree Plot

   Grafik *scree plot* menekankan jumlah faktor yang terbentuk pada tabel *total variance explained*. Analisa dilakukukan dengan melihat nilai sumbu *component number* (x) yang berpotongan dengan nilai sumbu *eigenvalue* (y) hingga angka 1.

3. Component Matrix

   Pada tahap ini, pembentukan anggota faktor sudah dapat diketahui namun nilai korelasi (*factor loadings*) minimal 0,5 terhadap salah satu faktor, dan kurang dari 0,5 terhadap faktor lainnya. Jika suatu item berkorelasi kuat (≥ 0,5) pada lebih dari satu faktor, peneliti mengecek kembali urgensi item tersebut pada wilayah studi dan tujuan penelitian. Jika tidak berpengaruh besar, peneliti mengeluarkan item dari analisa faktor dan mengulang tahap asumsi hingga syarat korelasi pada *component matrix* terpenuhi. Jika berpengaruh besar, peneliti tetap memasukkan item tersebut ke tahap analisa selanjutnya. Jika terdapat faktor yang tidak memiliki anggota (korelasi item seluruhnya lemah atau kurang dari 0,5) atau item yang masuk pada lebih dari satu faktor, hasil pembentukan faktor beserta anggotanya yang digunakan ialah pada *rotated component matrix.*

4. Rotated Component Matrix

   Proses ini bertujuan untuk merotasi item terhadap faktor yang terbentuk. Rotasi menggunakan metode *varimax* dengan normalisasi Kaiser. Anggota faktor ditentukan berdasarkan item yang memiliki nilai *loadings* (korelasi) tertinggi dari setiap item. Jika nilai *loadings* sama dengan atau lebih dari 0,5 maka korelasi item terhadap faktor-nya kuat, sedangkan jika kurang dari 0,5 maka korelasi item tersebut lemah.

Pada *rotated component matrix* diketahui faktor-faktor yang terbentuk beserta anggotanya. Untuk mengetahui korelasi masing-masing faktor dan interaksi antar-faktor dilakukan tahap analisis selanjutnya.

2.7.3 Korelasi dan Interaksi Faktor

Pada tahap ini peneliti menganalisa independensi faktor dan interaksinya terhadap faktor lain menggunakan tabel *component trans*bentuk*ation matrix* sebagai salah satu *output* analisis faktor menggunakan SPSS 16. Pada tabel ini dilakukan pengecekan nilai diagonal *matrix*. Jika nilai tersebut sama dengan atau lebih dari 0,5 maka faktor dikatakan independen atau tidak berinteraksi dengan faktor lainnya. Jika kurang dari 0,5 maka terdapat item (anggota) faktor yang berkorelasi atau berinteraksi dengan faktor lainnya. Untuk melihat interaksi, dilakukan pengecekan pada nilai korelasi yang lebih tinggi dari diagonal *matrix*.

2.7.4 Uji Ketepatan Model

Uji ini dilakukan untuk mengetahui ketepatan model faktor dalam penelitian yang dilakukan. Uji tersebut menggunakan *reproduced correlation* sebagai salah satu *output* analisa faktor. Standar nilai residual atau perbedaan antara korelasi yang diobservasi dengan *reproduced correlation* adalah 50%, dan nilai absolut lebih dari 0,05. Semakin kecil nilai residu (kurang dari 50%) semakin tepat model yang digunakan.

2.7.5 Penentuan Faktor Dominan

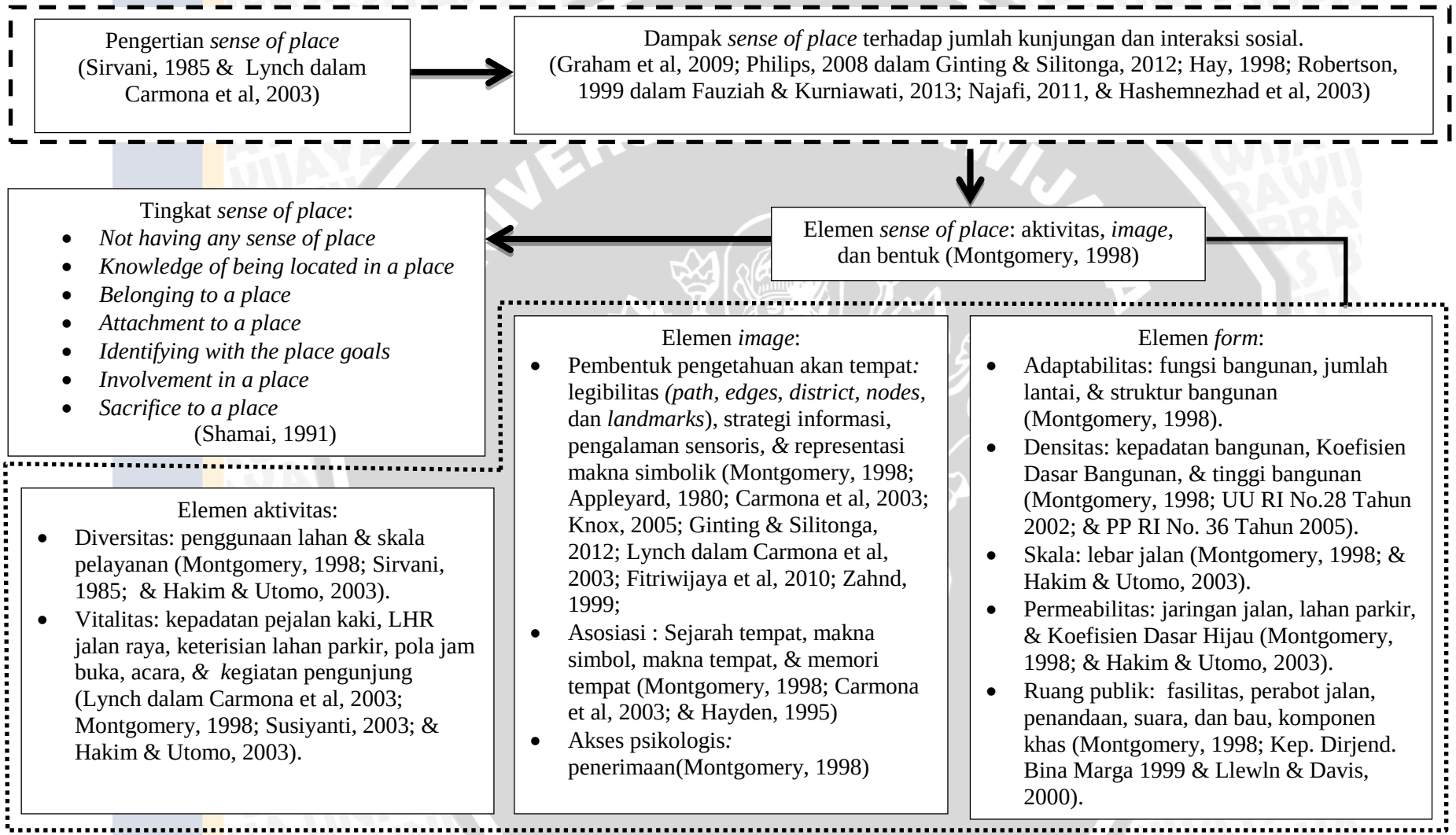
Dominasi faktor menjadi acuan dalam menentukan pengelompokan rekomendasi peningkatan *sense of place* di kawasan Bundaran Balanga. Dominasi faktor dilihat dari variance yang terbentuk pada tabel *component trans*bentuk*ation matrix*. Faktor dengan % variansi tertinggi merupakan faktor paling dominan.

2.8 Studi Terdahulu

Tabel 2.6 *Studi-Studi Terdahulu*

No.	Peneliti	Judul	Lokasi studi	Tujuan	Variabel	Metode	Hasil studi	Manfaat
1	John Montgomery (1998)	*Making a City: Urbanity, Vitality, and Urban Design*	United Kingdom	Membuat prinsip bentuk kota, aktivitas, *street life*, dan *urban culture* ideal.	Elemen aktivitas, *form*, dan *image* untuk membentuk *sense of place*.	Deskriptif	Prinsip elemen *sense of place* ideal.	Menjadi acuan dalam menentukan variabel *sense of place* kawasan Bundaran Balanga.
2	Shmuel Shamai (1991)	*Sense of place: an Empirical Measurement*	Canada, Ontario, dan Toronto	Mengukur tingkat *sense of place* pelajar terhadap Canada, Ontario, dan Toronto.	Respon *sense of place*	Evaluatif	Tingkat *sense of place*	Menjadi acuan dalam menentukan tingkat *sense of place* kawasan Budaran Balanga.
3	Ratna Triseptiyanti	Persepsi dan Aktivitas Pengunjung Agrowisata Kebun Buah di Taman Wisata Mekarsari Bogor	Bogor	Mengetahui persepsi dan aktivitas pengunjung	Dimensi evaluasi, potensi, dan aktivitas wilayah studi	Evaluatif	Persepsi dan aktivitas pengunjung	Menjadi acuan dalam menentukan kutub polaritas.

2.9 Kerangka Teori



Gambar 2.8 Kerangka Teori