

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Cagar Budaya

Menurut UU No.11 tahun 2010 Kawasan Cagar Budaya merupakan satuan ruang geografis yang memiliki dua Situs Cagar Budaya atau lebih yang letaknya berdekatan dan memperlihatkan ciri tata ruang yang khas. Sedangkan benda cagar budaya adalah warisan budaya bersifat kebendaan berupa Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, Struktur Cagar Budaya, Situs Cagar Budaya, dan Kawasan Cagar Budaya di darat atau di air yang perlu dilestarikan keberadaannya karena memiliki nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan melalui proses penetapan. Benda, bangunan, atau struktur dapat diusulkan sebagai Benda Cagar Budaya, Bangunan Cagar Budaya, atau Struktur Cagar Budaya apabila memenuhi kriteria:

1. Berusia 50 (lima puluh) tahun atau lebih;
2. Mewakili masa gaya paling singkat berusia 50 (lima puluh) tahun;
3. Memiliki arti khusus bagi sejarah, ilmu pengetahuan, pendidikan, agama, dan/atau kebudayaan
4. Memiliki nilai budaya bagi penguatan kepribadian bangsa.

Kawasan Cagar Budaya adalah kawasan yang melingkupi aglomerasi wilayah yang memiliki benda atau bangunan cagar budaya dan mempunyai karakteristik serta kesamaan latar belakang budaya dalam batas geografis yang ditentukan dengan deliniasi fisik dan non fisik (Perda Prov. DIY no. 11 tahun 2005 ps. 1 ayat 6)

Benda Cagar Budaya adalah:

1. Benda buatan manusia, bergerak atau tidak bergerak yang berupa kesatuan atau kelompok, atau bagian-bagiannya atau sisa-sisanya, yang berumur sekurang-kurangnya 50 tahun, atau mewakili masa gaya yang khas, serta dianggap mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan
2. Benda alam yang dianggap mempunyai nilai penting bagi sejarah, ilmu pengetahuan, dan kebudayaan

2.2 Teori *Place*

Merupakan teori yang membahas integrasi kawasan dengan faktor manusianya, dengan penekanan pada perkembangan kawasan kota yang berkaitan dengan nilai

historis, sosial dan kebudayaan serta lingkungan. Sehingga pemahaman *place* pada perubahan bentuk fisik dari *space* setelah terintegrasi dari faktor sejarah dan budaya masyarakat, dalam hal ini *place* mengandung kesan atau karakter tertentu. Seperti dikemukakan oleh Roger Trancik, bahwa ruang (*space*) akan ada kalau dibatasi sebagai sebuah *void* dan *space* menjadi tempat (*place*), apabila mempunyai arti dari lingkungan yang berasal dari budaya daerahnya. Artinya sebuah *place* dibentuk sebagai sebuah *space* jika memiliki ciri khas karakter dan suasana tertentu yang berarti bagi lingkungannya. Karakter tersebut ditunjukkan dengan kualitas fisik atau tempat yang dapat menimbulkan image yang cukup kuat terhadap tempat tersebut. Kualitas fisik tersebut adalah suatu kemampuan mendatangkan kesan (*imageability*) yang erat kaitannya dengan kejelasan atau kemampuan suatu tempat untuk dibaca (*legibility*) yang diperkuat dengan tiga komponen sebagai berikut (Lynch, 1960).

1. Identitas (*identity*)

Adalah identifikasi terhadap suatu obyek, yang mampu membedakan dengan obyek lainnya. Identitas dapat menjelaskan bentuk fisik dan menjelaskan posisi/letak dari obyek fisik tertentu. Jadi identitas adalah untuk menentukan komponen-komponen serial vision komponen bisa berupa lokasi, tempat, dan bangunan.

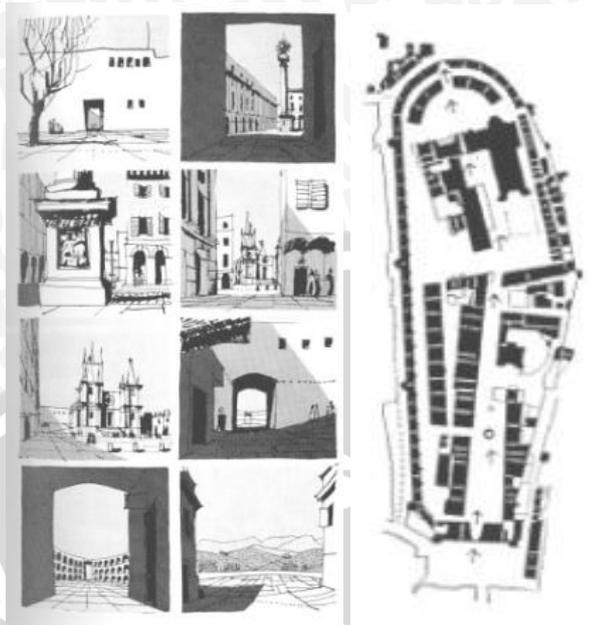
2. Struktur (*structure*)

Struktur menjelaskan bahwa di dalam image kawasan juga mengandung pengertian ruang atau pola hubungan dari pengamat dengan suatu obyek tertentu serta kaitannya dengan obyek lainnya.

3. Makna (*meaning*)

Suatu obyek harus memiliki makna bagi pengamat baik secara fungsi maupun emosi, serta dapat menjelaskan adanya perbedaan makna ruang dan pola hubungannya.

2.3 Tinjauan Serial Vision



Gambar 2. 1 Sistem Visual
Sumber: Cullen, 1961

Menurut Echols (1975:575) *system* berarti sistim, susunan, jaringan, cara. Kemudian visual berarti sesuatu yang dapat dilihat, sesuatu yang tampak. Jadi sistem visual dapat didefinisikan sebagai susunan beberapa bagian visual yang dapat membentuk kesatuan visual. Aspek aspek dalam sistem visual disampaikan oleh Cullen (1961:9-11) sebagai berikut:

1. *Concerning optic* (Pandangan) bertujuan untuk:
 - a. Memanipulasi elemen-elemen Kota sehingga pengaruh emosi dapat tercapai.
 - b. Memanipulasi jarak dan waktu dengan memberikan pemandangan yang senantiasa berubah, berurutan dan sering muncul secara tiba-tiba.

Hal penting berkaitan dengan penciptaan pandangan yang berurutan atau *sequence* adalah :

- 1) *Existing View*, adalah *view* yang berada di depan pengamat. Pengamat berada dalam *existing view*.
- 2) *Emerging View*, adalah *view* yang akan terjadi atau yang akan muncul bila terjadi pergerakan pengamat.

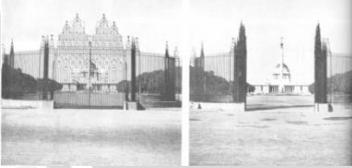
Menurut Cullen (1961:17) *Optic* adalah pemandangan kota yang diungkapkan dalam suatu rangkaian kejutan dari ketersembunyian pandangan dalam sebuah pergerakan. Rangkaian pemandangan dalam pergerakan ini disebut dengan istilah *Serial Visions*. *Serial visions* didapat dari kesatuan antara pemandangan elemen-elemen yang sudah ada sebelumnya (*Existing View*) dan pemandangan

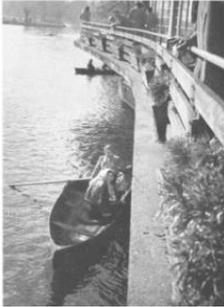
elemen-elemen baru yang muncul (*Emerging View*) dalam satu tempat. Dalam rangkaian pemandangan (*serial visions*) dari satu tempat ke tempat lain tersebut, *Emerging View* menjadi pemandangan visual yang mendadak dan kontras dari pemandangan yang sudah ada sebelumnya (*Existing View*). Rangkaian pemandangan ini saling berhubungan secara terpadu dan menjadikan kota nampak sebagai satu kesatuan yang berkesinambungan di malam hari maupun di siang hari. Rangkaian pemandangan tersebut ada di setiap tempat, karena setiap tempat memiliki pemandangan dan suasana dari elemen-elemen kota yang berbeda-beda. Apabila diperhatikan di tiap arah pergerakan, akan terdapat perubahan dengan adanya variasi bentuk-bentuk yang beragam sehingga muncul efek 3 dimensi sebuah kota dan keberadaannya dapat membangun imajinasi dan keterikatan emosional manusia tentang rangkaian pemandangan kotanya.

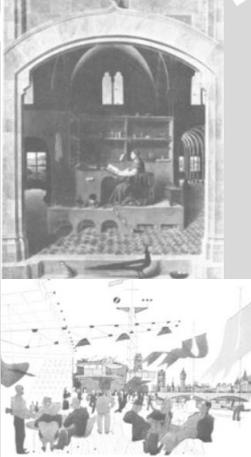
2. Concerning Place (Tempat)

Mengenai Tempat (Place) adalah reaksi sehubungan dengan posisi pengamat berada pada lingkungan tertentu. Menurut Cullen (1961:21), *Place* adalah reaksi posisi pengamat dengan ruang dalam lingkungannya. Dalam bahasan teori ini, yang menjadi indikator yaitu rasa yang muncul dari posisi pengamat, hubungan antar tempat dan kontinuitas. Reaksi posisi pengamat tersebut membantu pengamat dalam mengidentifikasi lingkungannya, sehingga dalam hal ini *place* mempunyai kualitas sebagai berikut:

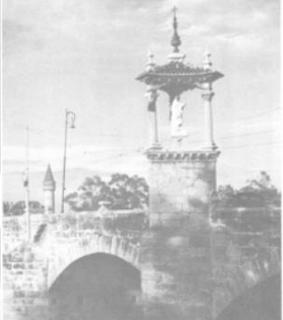
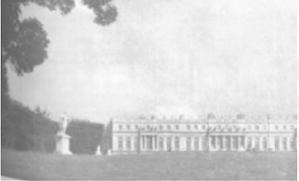
Tabel 2. 1 Teori serial vision Concerning Place

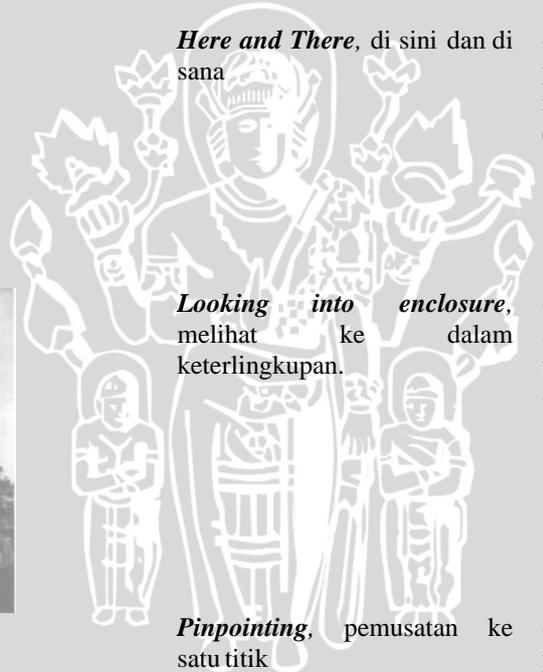
No	Gambar	Keterangan	Ciri-Ciri
1		<i>Possession</i> , penguasaan/ klaim terhadap suatu tempat intinya, orang - orang memiliki / menguasai (menempati) suatu tempat di luar ruangan untuk melakukan sesuatu, baik itu sosial maupun bisnis. Contoh: jalan raya sebagai tempat untuk pergerakan orang.	-Di luar ruangan -Penguasaan yang menjadi inti dari suatu tempat/ ruang (hanya ada di tempat itu saja)
2		<i>Occified territory</i> > (<i>occupied</i>) daerah yang dikuasai tempat yang teduh dan nyaman menjadi alasan orang-orang ketika menempati suatu sudut. Supaya lebih statis dan tertata, maka dibangunlah tempat duduk (bahasa jawnnya "bok"). "Bok" ini dibiarkan menghiasi lingkungan. <i>Possesion</i> (kepemilikan) terhadap "bok" ini tidak terlalu penting, jadi perawatannya	-Terdapat aktivitas manusia disana sehari-hari

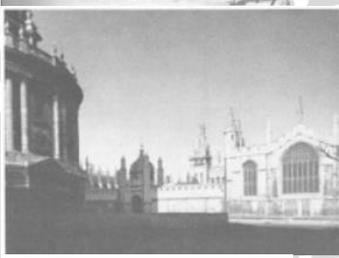
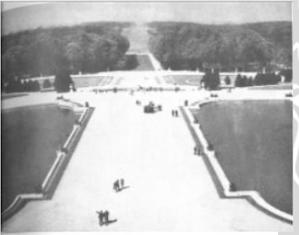
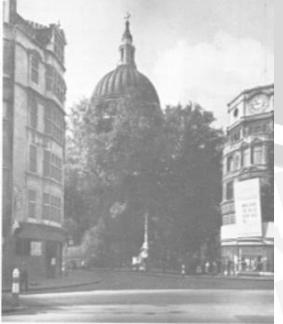
No	Gambar	Keterangan	Ciri-Ciri
3		<p>pun tidak begitu diperlukan.</p> <p>Possession in movement, penguasaan dalam pergerakan ini maksudnya tempat yang kita tempati/kuasai saat kita sedang bergerak melintasinya. Contoh konkritnya yaitu trotoar, yang terkadang kita 'sempat' duduk saat kita melewatinya.</p>	- Suatu tempat yang biasa kita gunakan, saat kita melakukan pergerakan.
4		<p>Advantage, posisi atau elemen yang menguntungkan. Lokasi yang dimanfaatkan untuk 'menguntungkan' penggunaannya. Misalkan tembok pagar di sungai yang kita sandari terkadang membuat kita bisa dengan lebih nyaman menikmati pemandangan di sekitar kita.</p>	<p>- Terdapat elemen suatu bangunan/ posisi yang kurang penting.</p> <p>- Namun saat kita menggunakannya terasa nyaman.</p>
5		<p>Viscosity, kekentalan dimana pergerakan menjadi lambat dan dengan <i>static possession</i>. Maksud dari "kekentalan" yaitu, campuran antara sifat dari kepemilikan statis dengan sifat kepemilikan saat berpindah. Efeknya yaitu orang-orang bergerak lebih lambat karena adanya serambi yang menjalar. Contohnya, orang jualan bunga/koran di tepi jalan bisa membuat sekumpulan orang bergerak lebih lambat.</p>	<p>- Suatu ruang yang di bagian kiri maupun kanan, terdapat serambi yang menjalar</p> <p>- Terjadi pergerakan yang melambat saat melewatinya.</p>
6		<p>Enclaves, interior yang terbuka terhadap ruang sekitar dan mempunyai akses bebas untuk masuk dan keluar, lokasi ini memberikan keamanan dan perlindungan bagi orang yang sedang berada didalamnya.</p>	<p>- Interior/ ruang dalam yang terbuka di suatu sisi ruang</p> <p>- Seorang bisa keluar masuk secara bebas melewati lorong/lubang-lubang tersebut.</p>
7		<p>Enclosure, keterlingkupan. "Ruang" saat orang2 bertemu untuk bertegur sapa dan berbincang2 di jalan.</p>	<p>- Ruang yang melingkup</p> <p>- Terdapat orang-orang yang berinteraksi di dalamnya.</p>

No	Gambar	Keterangan	Ciri-Ciri
8		<p>Focal point, titik focus/ titik lokasi yang menjadi pusat bagi orang2 untuk berkumpul dan lokasi yang menjadi tanda/symbol dari suatu daerah. Contohnya tugu, kalau belum ke tugu berarti belum ke jogja.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Suatu yang mencirikan kawasan/ tempat tersebut, yang menjadi pengenalan / landmark - Suatu landmark yang menjadi titik focus - Yang menjadi tujuan orang-orang berkumpul, misalnya berfoto
9		<p>Precincts, kawasan yang terbentuk sejak lama dengan karakteristik yang khas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Suatu ruang yang memiliki sejarah - Terdapat banyak warna hitam/ gelap efek dari bayangan
10		<p>Indoor landscape and outdoor room, ruang luar seperti ruang dalam.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Kesan ruang luar yang seperti di dalam ruangan - Memiliki interior dalam ruangan yang berada di luar ruangan, contohnya kursi, meja. Sehingga orang bisa duduk dengan nyaman.
11		<p>Multiple enclosure, variasi dan permainan keterlingkupan ruang yang beragam.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Terdapat lengkungan - Seperti <i>enclaves</i>, tetapi terdiri dari banyak sisi/beragam
12		<p>Block House, massa yang menjadi pengakhiran atau memotong sirkulasi.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Terdapat bangunan yang berada di ujung jalan yang menikung



No	Gambar	Keterangan	Ciri-Ciri
13		<i>Insubstantial Space</i> , ruang yang kurang penting	- Suatu ruang yang tidak diperhatikan
14		<i>Defining space</i> , ruang yang terdefiniskan dengan jelas oleh bentuk / perabot yang spesifikasi. Contohnya deretan gelas sebagai definisi ruang dapur.	- Terdapat perabot yang menjadi ciri suatu ruang dalam rumah -
15		<i>Here and There</i> , di sini dan di sana	- Terdapat suatu 2 ruang yang berbeda yang menunjukkan ruang disini dan disana
16		<i>Looking into enclosure</i> , melihat ke dalam keterlingkupan.	- Terdapat 2 posisi yang satu berada di luar ruang terlingkup - ruang yang melingkup
17		<i>Pinpointing</i> , pemusatan ke satu titik	-Terdapat bangunan yang lebar -Pandangan yang mengarah pada satu titik
18		<i>Truncation</i> , pemendekan	-Terdapat tampilan bangunan yang memanjang dan terpotong disisi lainnya



No	Gambar	Keterangan	Ciri-Ciri
19		Change of level , perubahan ketinggian/ level	-Terdapat 2 bangunan / lokasi/ ruang yang menunjukkan perbedaan ketinggian
20		Netting , jaring-jaring yang menyembunyikan obyek	-Terdapat suatu bagian bangunan yang menjarang seperti tiang-tiang / menghalangi pandangan langsung ke obyek.
21		Sil/houette , kontur bayangan	-Suatu tampilan yang terfokus pada bayangan suatu bangunan. -Bayangan dari bangunan memiliki kontur/ menunjukkan keragaman dari fasade bangunan.
22		Grandiose Vista , panorama penghubung ruang depan dan ruang belakang	-Terdapat jalan yang didepannya memiliki bangunan yang besar/ megah.
23		Closed Vista , massa penutup pemandangan	-Terdapat suatu bagian bangunan yang menutup pandangan langsung ke focal point .
24		Screened vista , penghalang penglihatan langsung ke obyek focal point.	-Terdapat suatu Focal point/ pin pointing yang terhalang tampilannya, karena terdapat suatu bagian bangunan yang menjarang/ menghalangi pandangan langsung ke focal point .

No	Gambar	Keterangan	Ciri-Ciri
25		Division of space , pembagian ruang	-Terdapat tampilan luar bangunan yang terdiri dari ruang-ruang.
26		Deflection , memantulkan / membelokkan pandangan.	-Terdapat 2 tampilan yang kontras, yang kemudian akan membelokkan pandangan ke bangunan lanjutan yang ada didepannya.
27		Punctuation , penekanan	-Penekanan terdapat <i>signage</i> yang menandai suatu lokasi, contohnya <i>signage stop</i> karena jalur 1 arah
28		Narrows , lorong sempit yang tercacah dimensinya lebar/panjang baik	-Tampilan suatu lorong/jalan. Yang disisinya terdapat obyek/ elemen yang mencacah/ menjadi sempit lebar suatu jalan
29		Undulation , berliku-liku	-Terdapat tampilan jalan yang berliku-liku



No	Gambar	Keterangan	Ciri-Ciri
30		Anticipation , menduga apa yang akan terjadi sesudahnya, biasanya terdapat signage/tanda sebelum terjadi perubahan visual	-Terdapat perbedaan elemen / situasi yang ditandai adanya tanda / bangunan yang terpotong. Misalnya di tikungan akan terlihat bangunan yang memotong.
31		Mystery , keadaan yang tidak diketahui	-Suatu tampilan yang gelap yang tidak diketahui bagian selanjutnya
32		The maw , ruang gelap dalam suatu bangunan.	-Terdapat pintu yang hitam/ gelap. -sedangkan sisi lainnya merupakan bagian luar yang sangat terang.

Sumber E Book Gordon Cullen

3. Concerning Content (Isi / Makna) bertujuan untuk:

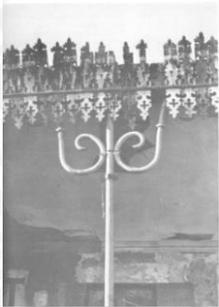
- bertujuan untuk eksplorasi rasa, sehingga pengamat dapat merasakan keunikan tempat oleh detail estetis yang diberikan pada tempat tertentu
- Pembeda suasana oleh 'ini' (this) dan 'itu' (that) digunakan mengisi suatu tempat
- Bertujuan untuk memperjelas rasa, dan memori pengamat terhadap tempat-tempat tertentu.

Menurut Cullen (1961:57) *Content* adalah beragam elemen yang ada dalam suatu ruang, dalam hal ini yaitu kawasan. *Content* berkenaan dengan bentuk elemen ruang kawasan seperti warna, tekstur, skala, *style*, karakter, personalitas dan keunikan. Dari elemen-elemen tersebut, suasana dan nuansa kawasan dapat

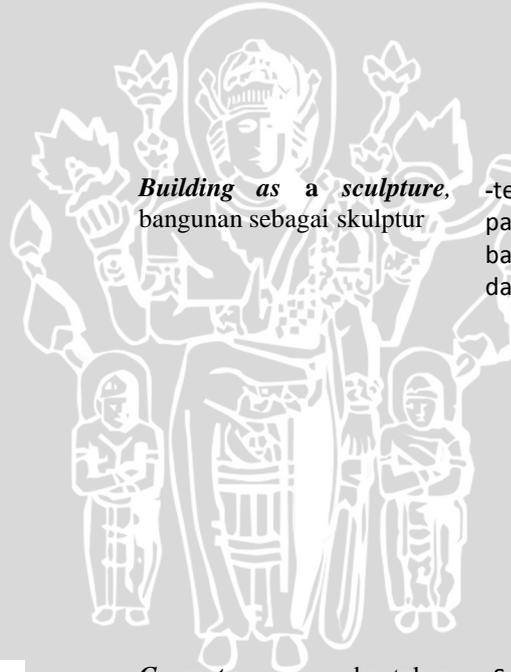
diatur sehingga kawasan dapat memberikan manfaat secara menyeluruh. Elemen-elemen dalam kawasan ini memperlihatkan bermacam-macam style arsitektur, sehingga ruang kota memiliki tampilan yang beragam. Keragaman tampilan ini membutuhkan kesimetrisan, keseimbangan, kenyamanan, dan hasil yang sempurna supaya kota memiliki visual yang baik. Kualitas-kualitas *content* antara lain adalah (Cullen, 1961):

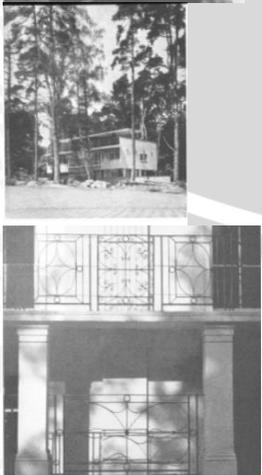
Tabel 2. 2 Teori serial vision Concerning Place

No	Gambar	Keterangan	Ciri-Ciri
1		Juxtaposition , mendekatkan dua obyek yang kontras dalam posisi <i>here</i>	-Dalam posisi <i>here</i> -Terdapat 2 situasi yang kontras, missal perkotaan dengan pedesaan
2		Immediacy , tegangan emosional untuk pengalaman di tempat yang memiliki 2 karakter fisik yang kontras	-Terdapat 2 elemen fisik yang kontras -sehingga memunculkan rasa untuk berhati-hati saat melewati/ berjalan di sisinya.
3		Thisness , ke-ini-an, mempersoalkan spesifikasi	-Tampilan dari dekat -Dalam suatu bidang terdapat spesifikasi tekstur yang ditampilkan.

No	Gambar	Keterangan	Ciri-Ciri
4		<i>Seeing in detail</i> , memperhatikan detail	-Tampilan dari dekat -memperhatikan kedetailan suatu desain / objek / bentuk.
5		<i>Intricacy</i> , sukar dipahami bentuk dan strukturnya atau suatu detail yang rumit.	-melihat dari dekat -memperhatikan suatu objek yang rumit/ tidak teratur, sehingga sukar dipahami maksudnya.
6		<i>Propriety</i> , kesopanan identitas kawasan	-Terdapat tampilan suatu objek yang menjelaskan nama/ angka yang memberikan identitas dari objek tersebut.
7		<i>Entanglement</i> , kerumitan yang menarik sesuatu yang datar	-Terdapat objek / bangunan yang rumit dalam bentuk detailnya
8		<i>Exposure</i> , unsur yang lapang/ pemaparan	-Terdapat lapang yang luas seakan tidak adda batasan yang membatasi suatu paparan tersebut.
9		<i>Intimacy</i> , perasaan intim berada di lingkup <i>here</i> yang membedakan ini dan itu	-Suatu tampilan yang mengakrabkan seseorang yang melihat/ melewati jalan yang disisinya terdapat
10		<i>Illusion</i> , ilusi	-Terdapat obyek yang dipantulkan seakan menjadi bagian dari suatu jalur -Contohnya air, yang memiliki sifat memantulkan bayangan seperti cermin, akan tetapi terdapat sifat bias dari air, yakni membelokkan bayangan

No	Gambar	Keterangan	Ciri-Ciri
11		Metaphor , metafora	yang dipantulkannya. -Suatu objek yang bukan sebagai komponen akan tetapi di modifikasi guna untuk identitas suatu kawasan / tempat
12		Tell Tale , menceritakan nilai suatu obyek	- objek tertentu memiliki kualitas yang menggugah dan benar-benar jelas ,
13		Significant Object , obyek yang signifikan	-Memperlihatkan objek yang signifikan dalam bentuk/ tekstur
14	 	Building as a sculpture , bangunan sebagai skulptur	-terdapat suatu bangunan di paparan yang luas, sehingga bangunan ini menjadi penanda dari daerah tersebut
15		Geometry , geometris	bentukan -Suatu hal yang lapang seakan tidak memiliki batas



No	Gambar	Keterangan	Ciri-Ciri
16		Multiple Use , multiguna	-Suatu lokasi yang terdiri dari beragam kegunaan
17		Scale , skala perbandingan	-Adanya perbedaan skala tinggi/ ukuran / suatu objek dengan lokasi sekitarnya.
18		distortion , distorsi	-Terdapat objek yang memiliki perbedaan ukuran dengan ukuran asalnya, sehingga ukuran aslinya lebih kecil dari suatu objek tersebut
19		Trees incorporated , vegetasi sebagai bangunan atau keserasian bangunan dengan vegetasi	-Terdapat unsur vegetasi -keserasian antara vegetasi dengan suatu tampilan bangunan
20		Calligraphy , detail yang baik dan fungsional	-Suatu tampilan yang memperlihatkan kedetailan tampilan bangunan -Digunakan sebagai hiasan outdoor maupun indoor.

No	Gambar	Keterangan	Ciri-Ciri
21		Publicity , publisitas	-Suatu tampilan dari suatu obyek/ bangunan yang bersifat public
22		Taming with tack , membiasakan diri dengan suatu keadaan	-Suatu tempat yang berlokasi didaerah / posisi yang tidak biasanya
23	 	Foils , terasa terpisah tetapi serasi	-Terdapat 2 bangunan / lebih yang terpisah -memiliki kesamaan suatu tekstur/ corak yang menjadikannya serasi.
24		Relationship , hubungan kontinuitas	-Terdapat suatu hunungan yang biasanya digambarkan oleh jembatan, jalan yang terhubung jika dilihat dari atas, maupun bangunan yang tetap memanjang walau terdapat lorang yang memotong sisi tersebut.
25		Texture , pengalaman visual berkenaan dengan tekstur.	-Menampilkan suatu yang bersifat keainian yang menampilkan tekstura dalam suatu bidang/ objek.

Sumber E Book Gordon Cullen

2.3.1 Persepsi masyarakat dengan peta mental

Persepsi merupakan pengamatan yang secara langsung dikaitkan dengan suatu makna tertentu. Proses yang melandasi persepsi berawal dari adanya informasi dari lingkungan (Purwanto, 2002). Menurut Kevin Lynch, salah satu cara untuk dapat mengetahui citra kawasan dapat diketahui dari persepsi masyarakat dengan menggunakan peta mental.

Peta mental merupakan satu upaya pemahaman suatu tempat khususnya terhadap suatu kawasan. Peta mental dapat digunakan sebagai alat untuk evaluasi dari hasil suatu kawasan. Hal ini dapat dipelajari dengan menghubungkan elemen kota dengan opini pengamat melalui peta mental, maka peta mental memungkinkan untuk dijadikan bagian dari panduan dari hasil penataan suatu kawasan (Aryanto, 2005).

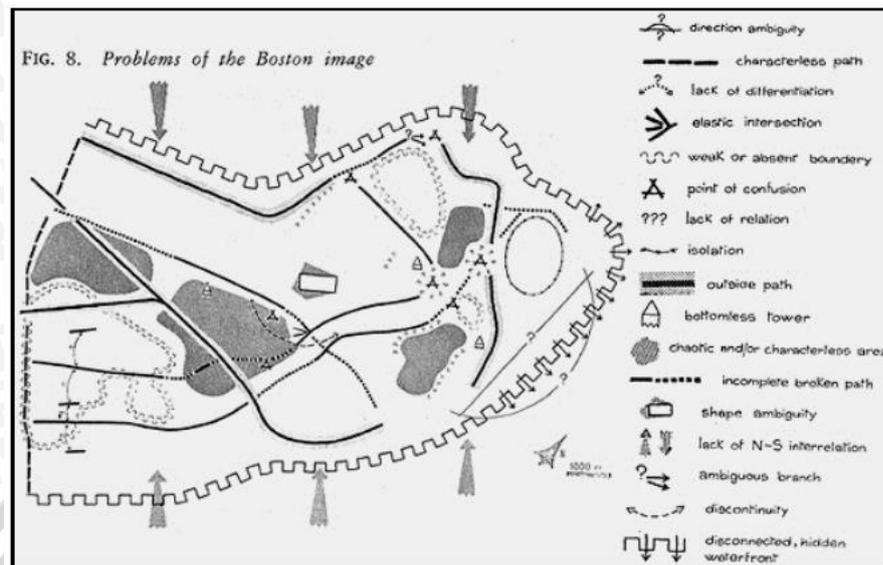
Kelebihan dari peta mental adalah

1. Dapat menggali informasi lebih banyak dari responden dibandingkan dengan menggunakan kuisisioner berupa pertanyaan-pertanyaan; dan
2. Informasi dari masing-masing responden sangat beragam, sehingga lebih subyektif.

Kelemahan dari peta mental adalah

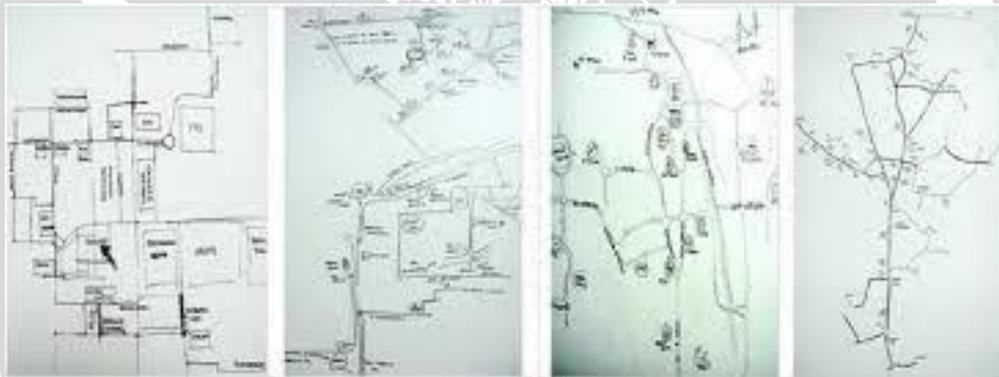
1. Menggambar 1 peta mental membutuhkan waktu lebih lama dibandingkan menjawab beberapa pertanyaan dalam kuisisioner;
2. Jika peneliti tidak dapat memahami maksud dari gambar responden maka dapat berpengaruh pada hasil analisis penelitian; dan
3. Gambar dari peta mental tidak skalatis karena responden menggambar secara manual.

2.3.2 Peta Mental



Gambar 2. 2 Contoh Peta Mental 1

Sumber: Lynch (1960) dalam Agus Dharma (2004)



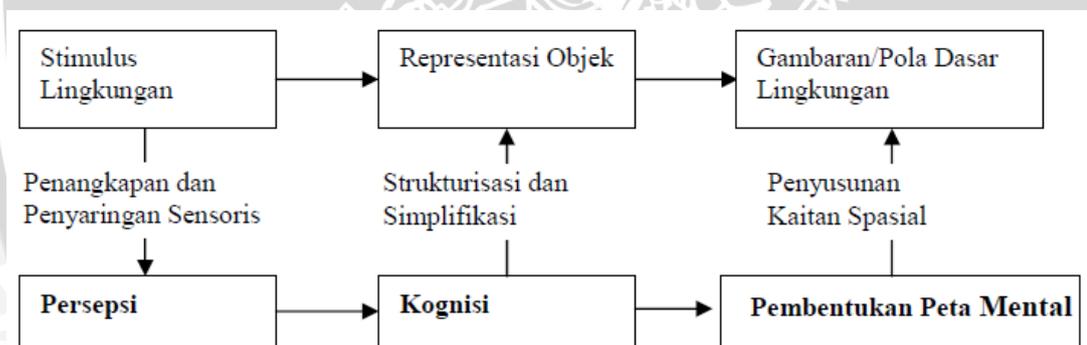
Gambar 2. 3 Contoh Peta Mental 2

Sumber: Teori Imageable City, Kevin Lynch (1960) dalam Rully Damayanti (2011)

Kognisi merupakan proses lanjut dari persepsi. Jika persepsi bersifat sensoris, maka kognisi bersifat memoris atau berkaitan dengan pemikiran dan ingatan seseorang terhadap suatu lingkungan. Veitch & Arkkelin dalam Anggraini (2008:24) mendefinisikan kognisi lingkungan (*environmental cognition*) sebagai proses pemikiran seseorang tentang lingkungannya, cara yang digunakan untuk mengolah informasi dan mengatur pengetahuan mengenai karakteristik lingkungan. Kognisi adalah suatu proses taksonomi atau pengelompokkan, pemaknaan dunia dengan menggunakan nama (*encoding*), klasifikasi dan aturan berdasarkan makna dan kepentingan (Rapoport, 1977 dalam Anggraini, 2008:24). Kaplan & Kaplan (1983) dalam Anggraini (2008:24) mengemukakan bahwa pada proses kognisi, informasi yang telah ditangkap saat persepsi, disimplifikasikan dan distrukturkan kemudian disimpan dalam memori otak.

Proses ini menghasilkan representasi berbagai objek yang telah dikenali, memuat informasi dasar mengenai objek dan informasi spasial mengenai lokasi, jarak dan konteks keberadaan objek tersebut. representasi objek-objek yang telah dikenali ini tersimpan dalam memori dan digunakan untuk memudahkan seseorang mengenali lingkungan sekitar pada saat kembali berada pada lingkungan tersebut.

Representasi yang terbentuk pada saat kognisi, kemudian saling dikaitkan atau dihubungkan secara spasial sehingga tersusun suatu struktur mental yang dinamakan peta mental atau peta kognitif (Down & Stea, 1977; Kaplan & Kaplan, 1983 *dalam* Anggraini, 2008:25). Dengan kata lain, peta kognitif merupakan gambaran atau pola dasar yang tersimpan dalam memori seseorang atas suatu lingkungan yang telah dikenalnya, berisi kaitan spasial antar objek-objek dalam lingkungan. Secara lebih sederhana, Kaplan & Kaplan (1983) *dalam* Anggraini(2008:24) mendeskripsikan peta kognitif sebagai suatu peta berbentuk jaringan yang tersusun atas ‘titik-titik’ yang saling berhubungan. ‘Titik-titik’ tersebut merupakan representasi objek-objek yang telah dikenali dari suatu lingkungan. Lebih jelas mengenai proses kognitif disajikan seperti pada **Gambar 2.4**.



Gambar 2.4 Diagram proses kognitif
Sumber: Wulandari (2007:295)

Proses kognisi dan pembentukan peta mental (**Gambar 2.2**) pada dasarnya adalah usaha manusia untuk mencapai familiaritas atas suatu lingkungan (Kaplan & Kaplan, 1983 *dalam* Anggraini, 2008:25). Seseorang yang familiar dengan suatu lingkungan, tidak banyak bergantung lagi pada informasi sensoris yang terdapat pada lingkungan, karena telah memiliki informasi memoris mengenai lingkungan tersebut dalam benaknya. Informasi memoris berupa kognisi dan peta mental atau pola yang telah dikenali (*familiar pattern*) dari suatu lingkungan, membantu seseorang dalam mengambil keputusan, bertindak, dan beraktivitas dengan cepat.

Peta mental merupakan proses aktif yang dilakukan oleh pengamat, oleh karena itu penghayatan pengamat terhadap lingkungan perkotaan terjadi secara spontan dan langsung. Spontanitas tersebut terjadi karena pengamat selalu menjajaki (eksplorasi) lingkungannya dan dalam penjajakan itu pengamat melibatkan setiap objek yang ada di lingkungannya dan setiap objek menonjolkan sifat-sifatnya yang khas untuk pengamat bersangkutan. Holahan (1982:56) dalam Sarwono (1992:82), menyebutkan bahwa peta mental sebagai komponen dasar dalam manusia beradaptasi dengan lingkungan kotanya. Di samping itu, peta mental dipandang sebagai persyaratan baik untuk kelangsungan hidup manusia maupun untuk perilaku spasial setiap harinya, dinyatakan pula bahwa peta mental adalah representasi individu yang tertata dari beberapa bagian lingkungan geografisnya. Daya cipta akibat proses penghayatan, pengamatan dan pengenalan (kognisi) lingkungan kota terbentuk atas unsur-unsur yang diperoleh dari pengalaman langsung, apakah seseorang telah mendengar mengenai suatu tempat, dan dari informasi yang dia bayangkan. Peta mental selain untuk mengatasi masalah lokasi dan jarak, juga bisa untuk tujuan komunikasi, bahkan untuk menunjukkan identitas diri (Sarwono, 1992:84).

2.4 Tinjauan Teori Plot atau *Storyline*

Tinjauan Teori *Storyline* Struktur dramatik adalah suatu kesatuan peristiwa yang terdiri dari bagian- bagian yang memuat unsur-unsur plot. Rangkaian ini berstruktur dan saling memelihara kesinambungan cerita dari awal sampai akhir. Struktur adalah suatu kesatuan dari bagian-bagian yang kalau diantara bagiannya diubah atau dirusak akan berubah atau rusaklah seluruh struktur itu. Struktur dramatik Aristoteles terdiri dari bagian-bagian yang satu sama lain saling tunjang menunjang oleh karena itu tidak dapat dipisah-pisahkan tanpa merusak struktur itu secara keseluruhan. Adapun bagian-bagian itu adalah eksposisi, komplikasi, klimaks dan resolusi.

- Eksposisi adalah bagian awal atau pembukaan dari suatu karya sastra drama. Sesuai dengan kedudukannya, eksposisi berfaal sebagai pembuka yang memberikan penjelasan atau keterangan berbagai hal yang diperlukan untuk dapat memahami peristiwa-peristiwa berikutnya dalam cerita. Keterangan-keterangan itu dapat mengenai tokoh-tokoh cerita, masalah yang timbul, tempat dan waktu ketika cerita terjadi dan sebagainya.

- Bagian komplikasi atau penggawatan merupakan lanjutan dari eksposisi dan peningkatan daripadanya. Di dalam bagian ini, salah seorang tokoh mulai mengambil prakarsa untuk mencapai tujuan tertentu. Akan tetapi hasil dari prakarsa itu tidak pasti. Dengan demikian timbulah kegawatan.
- Klimaks adalah tahapan peristiwa dramatik yang telah di bangun oleh konflik.
- Resolusi dalam bagian ini semua masalah yang ditimbulkan oleh prakarsa tokoh. Resolusi juga disebut pemecahan problem. Resolusi akan terjadi peleraian masalah. Dari sini drama sudah dapat diketahui *ending*-nya kemana dan apa yang hendak disampaikan dalam permainan drama. Resolusi sebaiknya tidak menimbulkan banyak pertanyaan yang janggal. Oleh karena itu logika perlu selalu ditimbulkan dalam pemecahan masalah.

Plot atau alur adalah rangkaian cerita yang dibentuk oleh tapan-tahapan peristiwa sehingga menjalin sebuah cerita yang dihadirkan oleh para pelaku (Abraham dalam Siswanto, 2008: 159). Plot atau alur memiliki pengertian yang berbeda dengan jalan cerita tetapi masih dalam konteks yang sama. Jalan cerita memuat kejadian yang tentunya memiliki sebab dan akibat dan yang menggerakkan jalan cerita tersebut adalah plot, yaitu segi roana dari kejadian. Suatu kejadian baru bisa disebut cerita kalau didalamnya ada perkembangan kejadian.

Intisari plot adalah konflik, tetapi suatu konflik tidak bisa secara tiba-tiba dipaparkan begitu saja, harus ada dasar yang menjadi landasan dari konflik tersebut. Aminuddin (dalam Siswanto, 2008: 159) membagi plot menjadi 5 unsur yaitu:

1. Eksposisi atau pengenalan
2. Komplikasi
3. Klimaks
4. Resolusi
5. Konklusi

Eksposisi atau pengenalan adalah tahap peristiwa dalam suatu cerita, yang memperkenalkan tokoh-tokoh atau latar cerita. Yang dikenalkan dari tokoh, misalnya nama, asal, ciri fisik, dan sifatnya.

Konflik adalah titik awal dari suatu konflik dalam suatu cerita. Masalah-masalah timbul dan terjadi karena adanya pertentangan antara satu tokoh, dua tokoh, antara

tokoh dan masyarakat, antara tokoh dan alam serta antara tokoh dan Tuhan. Timbulnya konflik sering kali berhubungan erat dengan unsur watak atau tema, atau setting. Karena watak tokoh yang begitu rupa bisa menimbulkan permasalahan dengan orang lain atau lingkungan sekitarnya.

Klimaks adalah bagian alur cerita yang menggambarkan puncak ketegangan, terutama dipandang dari segi emosional pembaca. Klimaks juga merupakan puncak dari segala masalah yang diikuti oleh crisis atau titik balik.

Resolusi adalah bagian struktur alur sesudah tercapai klimaks. Pada tahap ini peristiwa-peristiwa yang terjadi menunjukkan perkembangan cerita ke arah penyelesaian.

Konklusi merupakan tahap akhir dari suatu plot cerita. Dalam tahap ini semua masalah teruraikan, kesalahpahaman dijelaskan, rahasia dibuka. Ada dua macam konklusi yaitu: tertutup dan terbuka. Konklusi tertutup adalah penyelesaian cerita yang diberikan oleh sastrawan. Konklusi tertutup adalah bentuk penyelesaian cerita yang diserahkan kepada pembaca.

Didalam perancangan sebuah museum perlu beberapa pertimbangan yang berkaitan dengan penataan ruang dan bentuk museumnya sendiri, antara lain :

- a. Ditemukan tema pameran untuk membatasi benda-benda yang termasuk dalam kategori yang dipamerkan.
- b. Merencanakan sistematika penyajian sesuai dengan tema yang terpilih, jenis penyajian tersebut terdiri dari :
 - sistem menurut kronologis
 - sistem menurut fungsi
 - sistem menurut jenis koleksi
 - sistem menurut bahan koleksi
 - sistem menurut asal daerah
- c. Memilih metoda penyajian agar dapat tercapai maksud penyajian berdasarkan tema yang dipilih
 - metoda pendekatan estetis
 - metoda pendekatan romantik/tematik
 - metoda pendekatan intelektual (Susilo tedjo, 1988)

2.5 Teori Analisis

2.5.1 Analisis deskriptif

Analisis deskriptif merupakan analisis yang digunakan untuk menggambarkan deskripsi objek yang diteliti. Menurut Sugiyono (2007) analisis deskriptif digunakan untuk memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi, tanpa melakukan analisis sebelumnya dan membuat kesimpulan yang berlaku secara umum.

2.5.2 Metode dekomposisi

Metode dekomposisi merupakan suatu metode yang menekankan pada pengaruh yang bersifat kualitas antar variabel, baik pengaruh langsung maupun tidak langsung dalam kerangka analisis jalur.

Koefisien-koefisien jalur dapat digunakan untuk mengurai korelasi-korelasi dalam suatu model ke dalam pengaruh langsung dan tidak langsung yang berhubungan dengan jalur langsung dan tidak langsung yang direfleksikan dengan anak panah-anak panah dalam suatu model tertentu.

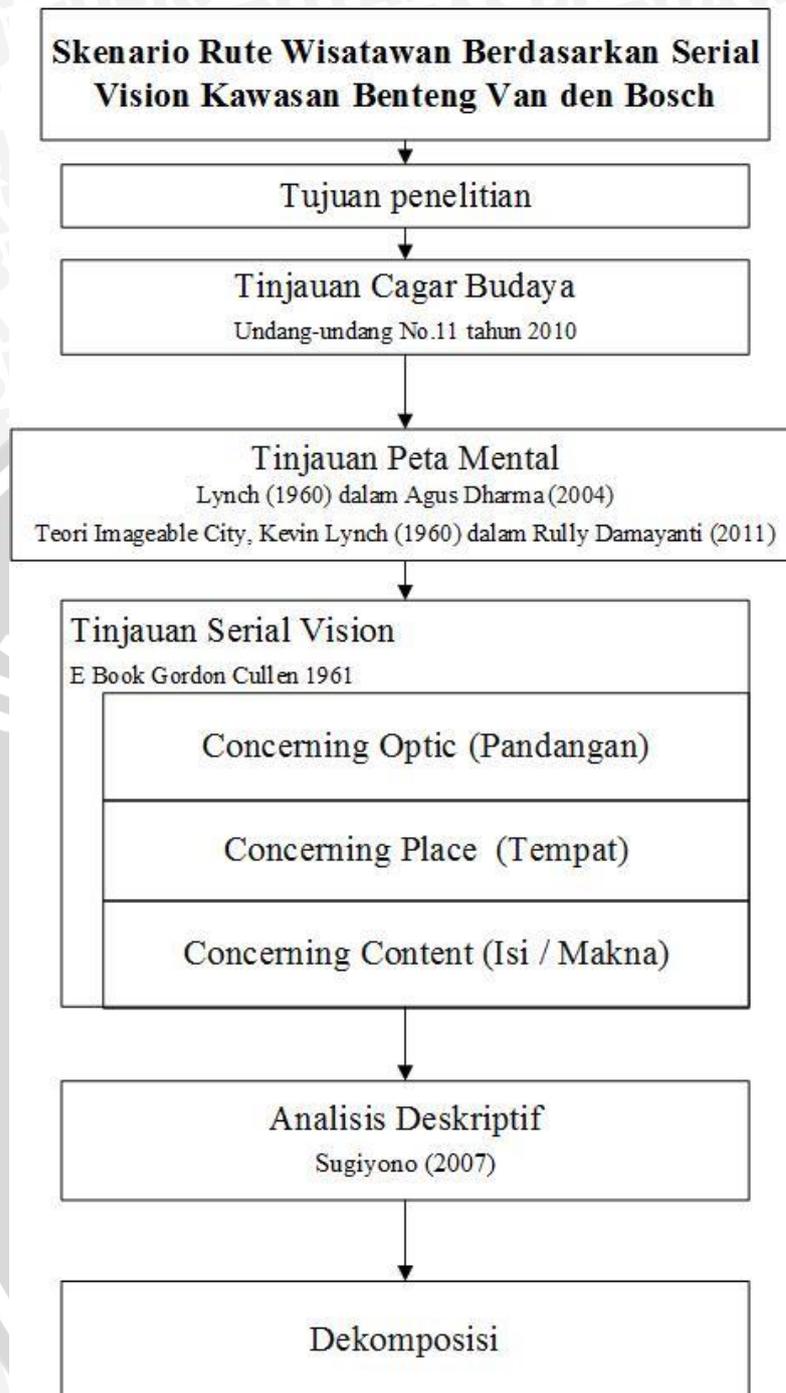


2.6 Kajian terdahulu

Tabel 2. 3 Kajian Terdahulu

No	Nama Peneliti	Judul	Tahun	Tujuan	Metode	Hasil
1	Bambang Sujono	Karakter Visual Koridor Pendukung Kawasan Studi Kasus Simpang Lima Semarang	2002	Mendapatkan gambaran tentang karakter visual yang potensial dari koridor-koridor pendukung karakter Kawasan Simpang Lima Semarang agar dapat memberikan kejelasan orientasi perkotaannya.	Analisis fisik koridor pendukung kawasan (Aspek Visual, Linkage, dan Serial Vision) Analisis koridor pendukung kawasan Analisis karakter visual Analisis non fisik karakter visual pendukung kawasan	Karakter visual yang potensial dari koridor-koridor pendukung karakter Kawasan Simpang Lima Semarang
2	Bintang Noor Prabowo	Studi Karakter Perancangan Kota di Kawasan Stasiun Kereta Api Sebagai Bagian dari Konfiguraasi Kota Lama (studi kasus : Stasiun Tawasng dan Stasiun Jakarta Kota)	2002	Untuk mengetahui keterkaitan karakter perancangan kota di kawasan stasiun kereta api di dalam lingkungan kawasan Kota Lama berdasarkan teori-teori perancangan kota (<i>urban desain</i>)	Analisis kualitatif rasionalistik metode deskriptif	Keterkaitan karakter perancangan kota di kawasan stasiun kereta api di dalam lingkungan kawasan Kota Lama berdasarkan teori-teori perancangan kota (<i>urban desain</i>)

2.7 Kerangka Teori



Gambar 2. 5 Kerangka Teori