

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 *Wayfinding*

##### 2.1.1 Definisi *Wayfinding*

*Wayfinding* berbicara tentang komunikasi yang efektif dan bergantung pada petunjuk komunikasi yang disampaikan melalui sistem sensorik pengelihatn, pendengaran, perabaan, dan penciuman (Apelt, 2007). Selain itu, terdapat petunjuk lain yang didapat dari aroma seperti pada toko, restoran, dan tanaman atau bunga aromatik yang berguna sebagai navigasi. Arti *wayfinding* ini bahkan digunakan dalam beberapa karya non ilmiah, seperti pada seniaman, penulis novel, atau musisi lagu. Dalam buku yang berjudul “The Lost Oasis”, Kelly (2002) menceritakan perjalanan dari suatu tempat menuju tempat tujuan dengan menyusuri lumpur kering atau ‘*dry mud*’ disepanjang ‘*mud of nile*’ atau lumpur sungai nil untuk menemukan jalan menuju oase yang hilang. Hal ini juga dinyatakan dalam syair lagu “Senandung Pucuk Pinus” dari Ade (1982), “lumpur kering adalah pedoman untuk temukan jalan” dimana dapat diartikan jaman dahulu dalam menemukan jalan di gurun menggunakan jejak kaki yang tercetak pada lumpur kering. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa proses manusia bernavigasi dengan sesungguhnya di lingkungan yang diperlukan seseorang untuk mengobservasi suatu medan sehingga dapat menemukan tujuan perjalanan. Pengertian *wayfinding* jika dikaji dalam beberapa kasus memiliki arti yang sangat luas dalam menerjemahkan ke dalam proses menemukan jalan, tetapi dalam penelitian ini, *wayfinding* yang menjadi fokus penelitian adalah *wayfinding* dengan menitikberatkan pada pengelihatn atau visual seseorang terhadap objek *wayfinding* yang ada di kampus Universitas Brawijaya.

Secara etimologi, *wayfinding* terdiri dari dua kata, yaitu menurut Kamus Besar Bahasa Inggris (dictionary.com), kata ‘*way*’ dengan pengertian kata ‘*a direction or vicinity*’ yang berarti arah atau tujuan dari suatu perjalanan sekitarnya, dan ‘*find*’ dengan pengertian kata ‘*to locate, attain, or obtain by search or effort*’ yang berarti menemukan, mencapai, atau mendapatkan dengan cara mencari atau berusaha. Jika disimpulkan, *wayfinding* dapat diartikan sebagai pencarian atau penemuan arah atau jalan ke tempat tujuan perjalanan. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), jalan merupakan

perlintasan (dari suatu tempat ke tempat lain), sedangkan 'street' (inggris) atau 'straat' (belanda), berarti '*a public thoroughfare, usually paved, in a village, town, or city, including the sidewalk or sidewalks*'. Secara fonetik, kata street, straat, dan syariah memiliki pengejaan dan arti yang sama, yakni berorientasi pada jalan. Arti jalan menurut agama dalam islam, berarti syariat yaitu "jalan menuju sumber air" (Muhaimin, 2000). Makna etimologi syariat adalah tempat mengalirnya air atau sebuah alan setapak menuju sumber air (Yazid, 2014). Menurut Maarif (2001), syariat (syari'ah) secara harfiah juga berarti jalan ke sumber air. Arti kata ini menyimpulkan jika dikaitkan dengan *wayfinding*, orang yang berada diluar syariat, maka akan terjadi ketersesatan, begitu halnya dengan *wayfinding*, jika *wayfinding* buruk maka pengguna jalan akan tersesat di dalam suatu ruang.

*Wayfinding* atau kegiatan menemukan suatu arah atau jalan menuju tujuan merupakan kegiatan pergerakan dari suatu tempat menuju tempat lainnya, untuk memecahkan masalah spasial (*spatial problem solving*) yaitu "kemana" dan "bagaimana" seseorang mencapai tempat tertentu (Apelt, 2007). Proses kognitif yang mendasari kegiatan mencari arah terdiri dari persepsi, kognisi dan pembentukan peta, desain *wayfinding* yang memadai tidak selalu berarti jalan kota yang mudah dan sederhana, kompleksitas lingkungan juga menjadi daya tarik tersendiri bagi pengunjung, yang akan mendorong pengunjung melakukan penjelajahan lebih jauh lagi (Kholis, 2006). Istilah *wayfinding* dalam studi perkotaan pertama kali digunakan oleh Lynch (1960) dalam bukunya yang berjudul "*The Image of The City*" yang menyebutkan bahwa suatu kegiatan yang berhubungan dengan orientasi dan pergerakan dari satu tempat ke tempat lainnya. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Golledge (1999) yang mengatakan bahwa pengertian *wayfinding* adalah proses menentukan dan mengikuti jalan atau rute antara asal dan tujuan.

### **2.1.2 Environmental Information**

*Wayfinding* yang didefinisikan sebagai kemampuan menemukan jalan dari asal menuju tujuan, terhubung dengan orientasi seorang individu dalam memahami ruang sekitarnya dan posisi terhadap ruang tersebut. Menurut Passini (1984) dalam Haryanto (2012), proses orientasi dan menemukan jalan terkait dengan faktor kemampuan individu manusia, proses kognisi dan peta kognisi dari pemikiran manusia, serta informasi lingkungan, seperti *architectural wayfinding element*, *signage system*, dan *other sensory information*.

#### **A. Architectural wayfinding element**

Lynch (1960) dalam Apelt (2007) menemukan *wayfinding* di kajiannya tentang 'image of the city' saat dia menggabungkan antara peta, jalan, penanda (sign), serta elemen lain sebagai *wayfinding device*. Terminologinya dikembangkan menjadi lima *architectural wayfinding element* utama, yaitu

1. *Path*;
2. *Landmark or markers*;
3. *Nodes*;
4. *Edges*; dan
5. *District or zone*.

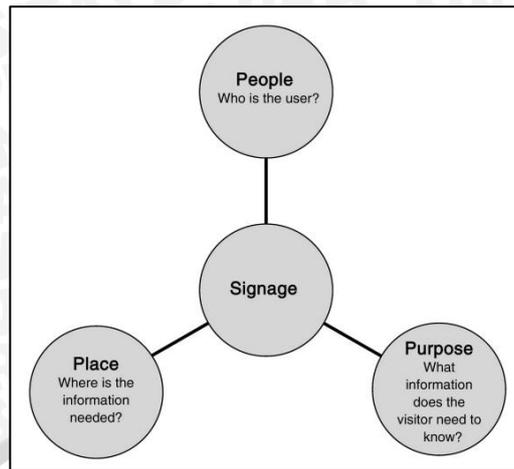
#### B. *Signage system*

##### 1. Definisi *signage*

Menurut Shirvani (1985), *signage* atau *arsitektur sign* diartikan sebagai bentuk informasi dan orientasi kota yang dirancang khusus sebagai bagian dari delapan elemen *urban design*. Sedangkan artian lain dari *signage* merupakan tanda-tanda visual yang berada di perkotaan dengan fungsi sebagai sarana informasi atau komunikasi secara arsitektural (Rubenstein, 1992). Fungsi utama dari *sign* adalah untuk menyediakan target visual yang cepat terlihat untuk menyampaikan informasi (Beazley, 1969), untuk menyampaikan informasi, serta mengkomunikasikan antara lansekap dengan sign.

*Signage* mempunyai dua sasaran, yaitu langsung dan tidak langsung. *Signage* langsung menspesifikasikan identitas usaha, lokasi dan barang-barang bisnis, serta pelayanan yang ditawarkan, dengan mempunyai keterkaitan langsung dengan bangunan dan lingkungan setempat. Sedangkan *signage* yang tidak langsung tersebut tidak mempunyai keterkaitan dengan kegiatan di dalam bangunan maupun di lingkungan setempat (Murtono, 2007).

Penelitian tentang sistem *wayfinding* yang terkorporasi tidak hanya menilai aspek fisik dari *signage* dan penilaian efektivitasnya, tetapi juga isu yang luas seperti *site promotion*, mengerti ekspektasi pengunjung, preferensi *wayfinding*, dan aksesibilitas informasi. *Signage* model bertujuan untuk mengilustrasikan hubungan internal dari beberapa aspek *signage* dan *wayfinding* (Findlay & Southwell, 2004).



**Gambar 2.1** *Signage Model*

Sumber : Findlay & Southwell, 2004

*Signage* model menunjukkan bahwa ada keterkaitan antara orang, tempat dan tujuan destinasi orang tersebut, dengan definisi aspek sebagai berikut.

a. *People* (orang)

*People* atau orang yang dimaksud adalah kelompok pengguna yang bergantung pada ruang lingkup penelitian, dapat tergolong menjadi usia, gender, asal, tujuan, maupun spesifikasi / profesi orang tersebut.

b. *Place* (tempat)

*Place* atau tempat yang dimaksud adalah lokasi penempatan signage yang dibutuhkan untuk penyampaian informasi signage dalam lingkup *wayfinding*.

c. *Purpose* (tujuan)

*Purpose* atau tujuan yang dimaksud lebih memfokuskan *wayfinding* information ke arah informasi yang paling dibutuhkan seorang pengunjung saat melintasi jalan tersebut.

2. Penataan *Signage*

Identifikasi terhadap lokasi reklame yang ada di Universitas Brawijaya merupakan hal yang pertama dilakukan dalam pembuatan konsep *wayfinding*. Selain itu, ada beberapa hal yang harus diperhatikan dalam identifikasi reklame, yaitu variabel jumlah, penempatan (lokasi), ukuran, pencahayaan, dan konstruksi *signage*.

C. *Other Sensory Information*

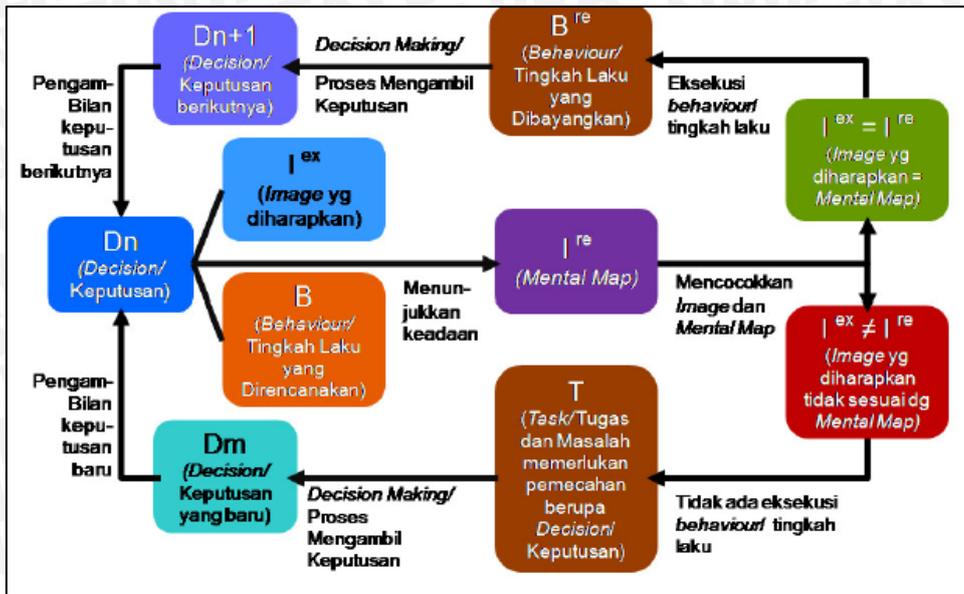
Menurut Apelt, R. dkk (2007) dalam bukunya '*wayfinding design guidelines*' yang diadaptasi dari Golledge dan Stimpson (1997), hambatan fisik yang digunakan untuk mengarahkan seseorang yang buta arah dalam suatu lingkungan adalah a) *Pavement*

*Furniture*, b) *Sidewalk*, c) *Inability to read visual cues (street sign)*, dan d) *Overhead obstructions (overhanging signs, cables, vegetation)*. Selain itu beberapa elemen street furniture merupakan objek *street furniture* yang berada di sekitar jalan yang dapat termasuk dalam sensor lain pada *wayfinding*, seperti *lamp post*, *pedestrian lighting*, *fire hydrants*, *street signs*, *benches*, *trash cans*, *bike rack*, *newspaper boxes*, *water fountains*, dan *planters* (Kent, 2008). Fred Kent, dkk. (2008), dalam bukunya yang berjudul “*Street as Places*” juga menyebutkan terdapat objek street furniture lain dalam ruang jalan, seperti *public art*, *shelters (bus shelter or pedestrian walkways shelter)*, *public clocks*, dan objek lain yang berada di sekitar jalan. *Pedestrian walkways shelter* atau *pedestrian walkway canopy*, selain merupakan salah satu objek di sekitar jalan, juga berfungsi sebagai pelindung pedestrian dari panas dan hujan dan memberikan rasa aman saat berjalan pada selasar tersebut. Pernyataan dari Lovas (1994) juga mengatakan bahwa “*any pedestrian facility can be modeled as a network of walkway sections.*”

### 2.1.3 Kerangka Proses *Wayfinding*

Dalam Passini (1984), menjelaskan bahwa proses *wayfinding* terdiri dari tiga bagian, antara lain pemrosesan informasi, pengambilan keputusan, dan tindakan aksi. Dalam komponen yang dijelaskan, ada *expected image* (citra yang diharapkan) dan *Behaviour* (tingkah laku yang direncanakan). *Expected image* merupakan gambaran tempat tujuan. Peran *mental map* adalah mengamati kondisi lingkungan sekitar, sehingga pencocokan antara *expected image* dengan *mental map* dengan persamaan sebagai berikut.

- a. Jika *expected image* cocok dengan *mental map*, maka individu akan mencapai tujuan
- b. Jika *expected image* tidak cocok dengan *mental map*, maka individu akan merencanakan tindakan lain untuk mencapai tujuan.



**Gambar 2.2** Proses *Wayfinding* dan Orientasi

Sumber : Kualitas Elemen Arsitektur Sebagai Penunjang Kemudahan *Wayfinding* dan Orientasi, 2012

## 2.2 Citra Mental

*Citra mental* merupakan teori dengan menemukan potensi alamiah dari tempat yang dijadikan objek studi dan sekitarnya. Elemen yang digunakan Lynch (1960) dalam mengidentifikasi citra mental antara lain.

### a. Path

*Path* merupakan jalur yang menjadi tempat yang potensial untuk bergerak yang biasa berupa jalan, jalur pedestrian, jalan setapak, kanal (jalur air), atau jalur kereta api.

### b. Edges

Batas merupakan elemen linier yang tidak digunakan sebagai jalur pergerakan, tetapi memiliki fungsi sebagai pembatas antara dua wilayah yang bersebelahan. *Edges* diibaratkan titik tengah sebagai batas dari dua fase, seperti pantai, perbatasan rel kereta, batas pembangunan, atau dinding. Peneliti mengidentifikasi batas linier yang kuat di suatu wilayah, serta lingkup akhir dari area yang memiliki perbedaan bentuk dari lahan atau karakter visual.

### c. Landmark

*Landmark* dapat disebutkan sebagai penanda fisik yang dapat mudah terlihat dari beberapa sudut dan jarak, seperti bangunan, penunjuk arah, gapura, lapangan, dan lain-lain. Peneliti mengidentifikasi elemen sebagai *landmark* atau penanda dari bentuk, arti, dan lokasi masing-masing *landmark*.

### d. Nodes

*Nodes* merupakan titik strategis yang dapat dimasuki oleh pengamat yang menjadi pusat aktivitas, seperti taman, alun-alun, lapangan, dan lain lain. *Nodes* juga merupakan titik dimana terdapat pertemuan *path*, seperti persimpangan atau pusat transportasi.

e. *Zone*

Distrik atau zona merupakan bagian suatu wilayah yang dicirikan oleh karakter dan fungsinya yang spesifik sehingga orang dapat mengidentifikasi dan mengklasifikasi area yang berbeda dengan yang lainnya, dari karakter dan penggunaannya, serta bentuk dan material yang digunakan.

### 2.3 *Mental Map*

Pengidentifikasian *sign* dan *map* (peta), serta *Waysreet* dan bangunan, membantu seseorang untuk mengetahui *clues* yang diberikan, yang membuat seseorang tersebut mengerti dimana lokasi dia berada dan bagaimana mencapai tujuan perjalanan (Kennedy, 2010).

Menurut Lynch (1960), kelompok pengguna terbagi menjadi tiga, yaitu

1. Masyarakat yang tinggal dan melakukan aktivitas di lokasi studi;
2. Masyarakat yang tidak sepenuhnya melakukan aktivitas kesehariaanya di lokasi studi, namun menggunakan atau melewati lokasi studi dengan alasan yang berbeda; dan
3. Masyarakat yang tergolong sebagai pengunjung seperti turis, tamu, dan sebagainya.

*Mental map* merupakan peta gambaran citra mental dari suatu kota atau wilayah, dimana gambaran tersebut penuh dengan tanda-tanda beserta isyarat (Porteous, 1977). Hal ini menunjukkan bahwa citra mental (*path, edges, landmark, nodes, dan zone*) berpengaruh terhadap penggunaan *mental map*. *Mental map* digunakan dari peta sketsa yang digambar dengan elemen karakteristik dari lokasi studi oleh responden. Setelah itu, hasil dari responden dikelompokkan dan peta dievaluasi untuk menspesifikasi area yang memiliki nilai *legibility* tertinggi. Perbedaan dari *cognitive map* dengan *mental map* diindikasi dari bentuk visual lokasi studi dan bentuk yang dihasilkan dari hasil pemikiran seseorang (*people's mind*).

Porteous (1977) menganalisis gambaran suatu wilayah ke dalam tiga komponen yaitu identitas, struktur dan makna. Identitas (*identity*) dapat diterapkan dalam satu obyek yang dapat dibedakan dengan objek yang lainnya atau mempunyai ciri yang unik. Struktur (*structure*) berkaitan dengan hubungan suatu objek dengan objek yang lain. Makna (*meaning*) berkaitan dengan arti atau fungsi dari objek tersebut. Dalam bukunya "*Image of*

*the city*” (1960), Kevin Lynch juga menemukan bahwa citra kawasan yang tergambar dari *mental map* seseorang berkaitan dengan tiga komponen, antara lain.

a. Identitas

Identitas merupakan gambaran identitas dari beberapa objek atau elemen dalam suatu kawasan yang berkarakter dan khas sebagai jati diri yang dapat membedakan dengan kawasan lainnya. Yang dimaksud adalah orang dapat memahami gambaran mental perkotaan seperti identifikasi objek, perbedaan antar objek, dan perihal yang dapat diketahui.

b. Struktur

Struktur mencakup pola hubungan antara objek atau elemen dengan objek lain dalam ruang kawasan yang dapat dipahami dan dikenali oleh pengamat. Hal ini diartikan sebagai orang dapat melihat pola perkotaan seperti hubungan antar objek, hubungan subjek-objek, dan pola yang dapat dilihat pada suatu kawasan.

c. Makna

Makna merupakan pemahaman arti terhadap dua komponen, identitas dan struktur. Yang dimaksud adalah orang dapat mengalami ruang perkotaan berdasarkan pengalaman arti dari objek-objek, arti subjek-objek, serta perasaan saat melewati suatu tempat di perkotaan.

## 2.4 *Space syntax (Visual Graph Analysis)*

Analisis *Space Syantax* terdiri dari 2 (dua) yaitu *Axial Map Analysis* dan *Visibility Graph Analysis (VGA)*. *VGA* dapat melihat nilai keterkaitan (*connectivity*), nilai integrasi (*integrity*) serta nilai *intelligibility* yang menunjukkan tingkat korelasi antara pengukuran skala lokal (*connectivity*) dengan pengukuran skala global (*integrity*) (Hillier et al, 1993 dalam Desyllas & Duxbury, 2003).

*Visibility Graph Analysis* menganalisis sejauh mana setiap titik dalam jaringan spasial terlihat dari setiap lainnya. Dimana poin tidak langsung terlihat, ukuran grafik matriks poin dapat dihitung untuk menguji berapa banyak poin intervensi yang diperlukan untuk satu titik untuk melihat orang lain. Grafik visibilitas pertama kali digunakan oleh Braaksma dalam studi bandara untuk mengidentifikasi visual dan hubungan spasial antara berbagai fasilitas yang penumpang harus temukan (Braaksma dan Masak, 1980 dalam Desyllas & Duxbury, 2003).

Untuk melakukan analisis *Space syntax* digunakan aplikasi UCL Depthmap (dikembangkan oleh *Laboratorium Space syntax University College of London*, Inggris)

yaitu sebuah aplikasi *open source* untuk melakukan analisis visibilitas arsitektur dan sistem perkotaan. Hasil dari analisis *space syntax* berupa peta berupa warna yang menggambarkan konfigurasi serta integrasi ruang dari keselarasan antara bentuk lokasi dengan warna konfigurasi yang dihasilkan, sehingga hasil yang bersifat tetap dan tidak dapat diubah dari bentuk asli lokasi tersebut.

*Visual Graph Analysis* dapat melihat nilai *connectivity*, *integrity*, dan *intelligibility* dengan penjelasan sebagai berikut.

#### A. *Connectivity*

*Connectivity* adalah dimensi yang mengukur properti lokal dengan cara menghitung jumlah ruang yang secara langsung terhubung dengan masing-masing ruang lainnya dalam suatu konfigurasi ruang (Hillier et al :1993 dan Hillier et al: 1987 dalam Desyllas & Duxbury, 2003). Perhitungan nilai *connectivity* untuk setiap ruang dilakukan dengan menjumlahkan semua ruang yang terhubung secara langsung dengan ruang pengamatan.

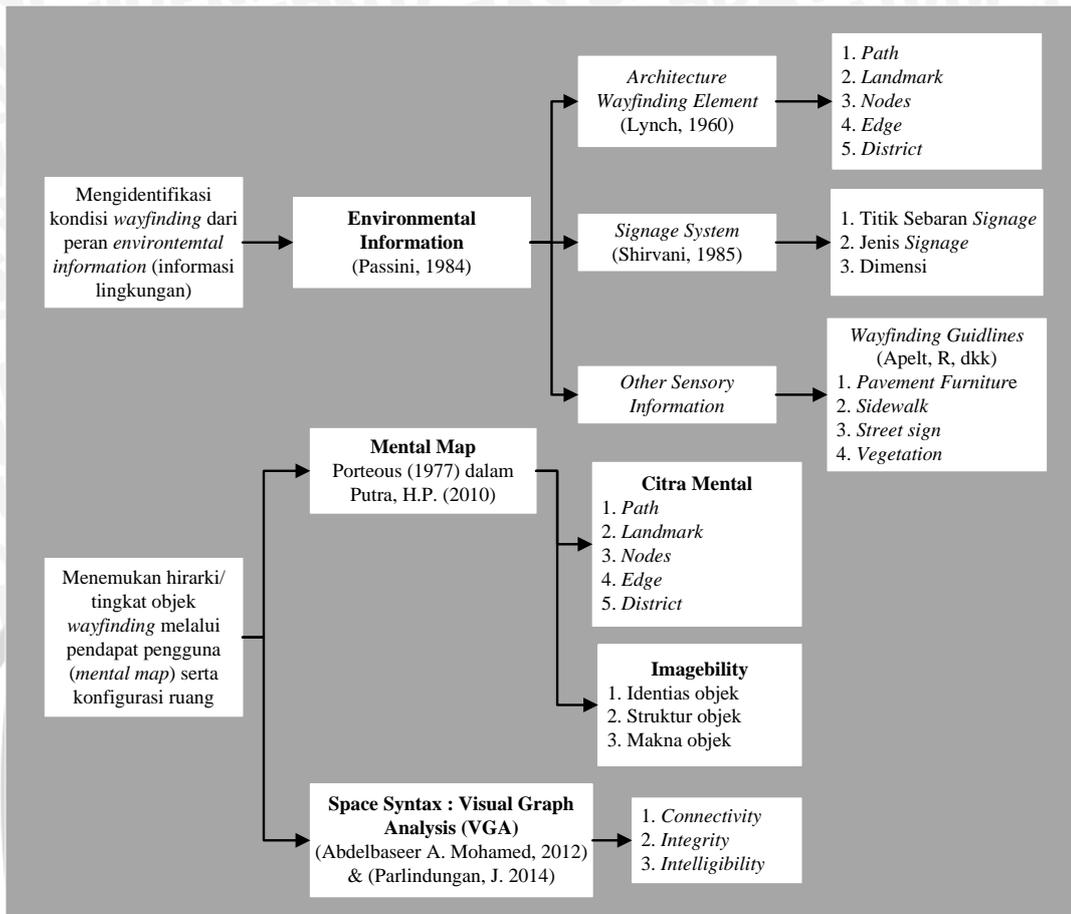
#### B. *Integrity*

*Integrity* adalah dimensi yang mengukur properti global berupa posisi relatif dari masing-masing ruang terhadap ruang-ruang lainnya dalam suatu konfigurasi ruang (Hillier et al: 1987 dan Hillier et al: 1993 dalam Desyllas & Duxbury, 2003). Semakin banyak ruang yang terkoneksi secara langsung dengan ruang pengamatan maka semakin tinggi pula nilai *integrity* ruang tersebut, sebaliknya semakin banyak ruang antara maka semakin rendah pula nilai *integrity* ruang tersebut.

#### C. *Intelligibility*

*Intelligibility* adalah tahap pengukuran tertinggi dalam *space syntax*. Nilai *intelligibility* menunjukkan tingkat korelasi antara pengukuran skala lokal (*connectivity*) dengan pengukuran skala global (*integrity*).

## 2.1.4 Kerangka Teori



Gambar 2.3 Kerangka Teori





## 2.1.5 Studi Terdahulu

**Tabel 2.1 List Studi Terdahulu**

No.	Peneliti	Judul Penelitian	Jenis Publikasi	Tujuan	Variabel	Metode	Output
1.	Suci Cisika	Konsep Pemanfaatan Kawasan Stadion Kridosono sebagai Ruang publik Seni Mural di Kota Yogyakarta	Skripsi	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi peranan mural di ruang publik dari aspek fisik, sosial dan budaya;</li> <li>Mengidentifikasi prioritas kualitas ruang publik di kawasan Stadion Kridosono;</li> <li>Menyusun konsep pemanfaatan kawasan Stadion Kridosono sebagai ruang publik seni mural.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Peranan mural                             <ol style="list-style-type: none"> <li><i>Physical</i></li> <li><i>Social</i></li> <li><i>Cultural</i></li> <li><i>Uses &amp; Activities</i></li> <li><i>Comfort &amp; image</i></li> <li><i>Access &amp; linkage</i></li> <li><i>Sociability</i></li> </ol> </li> <li>Kualitas Ruang Publik                             <ol style="list-style-type: none"> <li><i>Uses &amp; Activities</i></li> <li><i>Comfort &amp; image</i></li> <li><i>Access &amp; linkage</i></li> <li><i>Sociability</i></li> </ol> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Analisis Model</li> <li>Analisis <i>Spcae Syntax: Visual Graph Analysis</i> (VGA)</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Gambaran mengenai pengaruh mural dalam aspek fisik, sosial dan budaya di kawasan Stadion Kridosono dalam pemanfaatannya sebagai ruang publik seni mural.</li> <li>Gambaran mengenai kualitas kawasan Stadion Kridosono dalam pemanfaatannya sebagai ruang publik seni mural</li> </ol>
2.	Hardian Prana Putra	Studi Elemen <i>Mental map</i> Lanskap Kampus Universitas Indonesia, Depok	Skripsi	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mengidentifikasi elemen <i>mental map</i> (<i>paths, edges, zones, nodes</i> dan <i>landmarks</i>) yang paling <i>imageable</i> dan dapat menjadi navigator di Kampus UI.</li> <li>Menganalisis faktor-faktor yang menyebabkan elemen <i>mental map</i> di Kampus UI mempunyai <i>imageability</i> yang baik.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Citra Mental                             <ol style="list-style-type: none"> <li><i>Paths</i></li> <li><i>Edges</i></li> <li><i>Zones</i></li> <li><i>Nodes</i></li> <li><i>Landmark</i></li> </ol> </li> <li>Imageability                             <ol style="list-style-type: none"> <li>Identitas</li> <li>Struktur</li> <li>Makna</li> </ol> </li> <li>Imageable                             <ol style="list-style-type: none"> <li>Bentuk</li> <li>Atribut visibilitas</li> <li>Atribut penggunaan</li> <li>Atribut signifikansi</li> </ol> </li> </ol>	<i>Mental map</i>	Tingkatan nilai indeks masing-masing objek berdasarkan <i>Imageability</i> objek



# UNIVERSITAS BRAWIJAYA

Halaman ini sengaja dikosongkan

