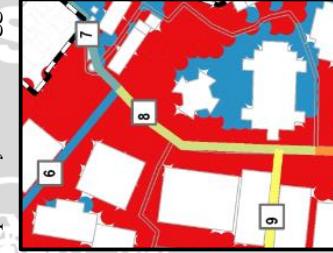
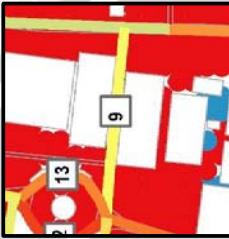
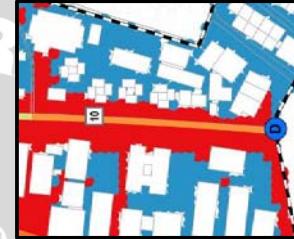
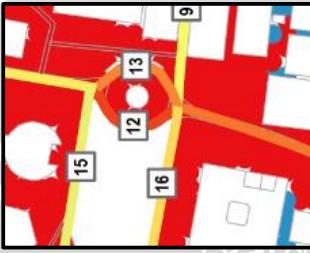
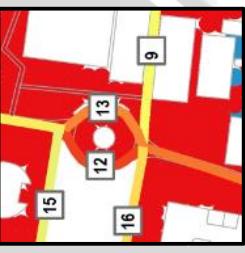


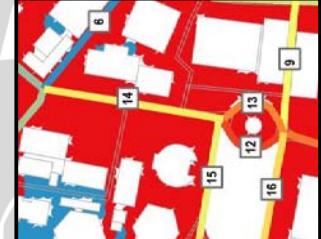
<i>Path</i>	Keterangan	<i>Other Sensory</i>	Kriteria yang Mendukung*	Klasifikasi**	Konsep
5	Path 5 terhubung dengan banyak jalur, diantaranya adalah Path 1, Path 4, Path 6, Path 14, dan Path 18. Hasil kuisisioner menunjukkan bahwa dari 201 responden yang terlibat, 7% diantaranya memilih Path 5 sebagai objek yang berpengaruh terhadap <i>wayfinding</i> pengguna.	<ul style="list-style-type: none"> <i>Paving</i> Terdapat jenis <i>paving</i> 2 pada permukaan trotoar Path 5 yang dipilih responden sebanyak 17% dari total responden yang menyatakan <i>paving</i> berpengaruh dalam proses <i>wayfinding</i> Lampu Jalan Terdapat lampu jenis A dan B sebagai penerangan saat gelap. Vegetasi Terdapat beberapa vegetasi pengarah yang mengarahkan dari Path 5 menuju Path 1, Path 4, Path 6, Path 14, dan Path 18. 	Responden yang memberikan skor tinggi (angka 3 -5) :	<ul style="list-style-type: none"> Perkerasan jalan (100%) Skala (75%) Pelengkap Jalan (69%) Fungsii Penghubung dengan jalan sekitar (69%) Nilai Historis (69%) 	<ul style="list-style-type: none"> Mengembangkan visualisasi objek dengan lebar jalan yang sesuai dan penataan parkir yang menghalangi pandangan pada path 5 Melakukan penataan pada objek <i>other sensory</i> yang ada, dari <i>paving</i>, lampu jalan, serta susunan vegetasi. Perlu adanya objek melindungi pejalan kaki saat hujan, misalkan seperti penambahan pergola/walkways roof atau tanaman-tanaman peneduh
6	Aktivitas yang berada di sekitar Path 6, yakni pada Majid Raden Patah, Guest House UB, poliklinik UB, serta area perkuliahan FEB. Dari jumlah total responden, 2% diantaranya memilih objek ini sebagai <i>wayfinding</i> yang berpengaruh.	<ul style="list-style-type: none"> <i>Paving</i> Terdapat jenis <i>paving</i> 2 pada permukaan trotoar Path 6 yang dipilih responden sebanyak 17% dari total responden yang menyatakan <i>paving</i> berpengaruh dalam proses <i>wayfinding</i> Lampu Jalan Terdapat lampu jenis A sebagai penerangan saat 	Responden yang memberikan skor tinggi (angka 3 -5) :	<ul style="list-style-type: none"> Perkerasan jalan (100%) Skala (50%) Pelengkap Jalan (50%) Fungsii Penghubung dengan jalan sekitar (50%) Nilai Historis (50%) 	<ul style="list-style-type: none"> Mengembangkan fungsi objek dari penataan vegetasi, lampu jalan, serta <i>paving</i> yang ada di sekitar. Meningkatkan fungsi penghubung antar <i>paving</i> objek sekitar Meningkatkan visualisasi objek dengan penataan vegetasi pengarah yang sesuai dengan lebar jalan. Perlu adanya objek

<i>Path</i>	Keterangan	<i>Other Sensory</i>	Kriteria yang Mendukung*	Klasifikasi** Konsep
		<ul style="list-style-type: none"> • Vegetasi • Terdapat beberapa vegetasi pengarah yang mengarahkan dari <i>Path 6</i> menuju <i>Path 1</i>, <i>Path 5</i>, <i>Path 7</i>, <i>Path 8</i>, dan <i>Path 14</i>. 		<p>pengarah sekaligus melindungi pejalan kaki saat hujan, misalkan seperti penambahan pergola/<i>walkways roof</i> atau tanaman-tanaman peneduh</p>
8	Aktivitas di sekitar <i>Path 8</i> berupa aktivitas pada Gedung Samanata Krida, Gedung Kebudayaan Mahasiswa, Masjid Raden Patah serta kegiatan perkuliahan . Dari total keseluruhan responden, sejumlah 7% mahasiswa baru memilih <i>Path 8</i> sebagai jalur yang diingat dan berpengaruh sebagai <i>wayfinding</i> .		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Paving</i> Permukaan <i>paving</i> berupa jenis <i>Paving 1</i>, yang dipilih oleh 12 dari 48 responden yang menyatakan <i>paving</i> memiliki pengaruh dalam proses <i>wayfinding</i> • Lampu Jalan Lampu jalan yang ada di sekitar <i>Path 26</i> berupa jenis lampu jalan B • Vegetasi Terdapat beberapa vegetasi pengarah yang mengarahkan dari <i>Path 8</i> menuju <i>Path 6</i>, <i>Path 7</i>, <i>Path 9</i>, <i>Path 10</i>, dan <i>Path 26</i>. Terdapat juga vegetasi dengan fungsi peneduh pada tempat parkir di sekitar Gedung Samanta Krida 	 <ul style="list-style-type: none"> • Menata susunan vegetasi selaras dengan koridor yang sejalan, seperti pada path 10 • Peningkatan fungsi trotoar seperti mengubah dimensi <i>paving</i> atau menambah jalur pada sisi sebelah timur jalan. • Perlu adanya objek pengarah sekaligus melindungi pejalan kaki saat hujan, misalkan seperti penambahan pergola/<i>walkways roof</i> atau tanaman-tanaman peneduh

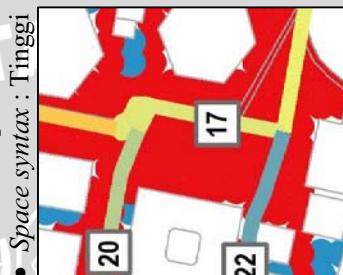
Path	Keterangan	Other Sensors	Kriteria yang Mendukung*	Klasifikasi**	Konsep
9	Path 9 terhubung dengan banyak jalur, diantaranya adalah Path 8, Path 10, Path 11, Path 12, Path 13, dan Path 16. Hasil kuisioner menunjukkan bahwa dari 201 responden yang terlibat, 9% diantaranya memilih Path 9 sebagai objek yang berpengaruh terhadap wayfinding pengguna.	<ul style="list-style-type: none"> Paving Terdapat jenis paving 8 pada permukaan trotoar Path 9 yang dipilih responden sebanyak 26% dari total responden yang menyatakan paving berpengaruh dalam proses wayfinding Lampu Jalan Terdapat lampu jenis A sebagai penerangan saat gelap. Vegetasi Terdapat beberapa vegetasi pengarah yang mengarahkan dari/ke Path 8 menuju Path 11, Path 12, dan Path 13 	<p>Responden yang memberikan skor tinggi (angka 3 -5) :</p> <ul style="list-style-type: none"> Perkerasan jalan (100%) Skala (94%) Pelengkap Jalan (89%) Fungsi Penghubung dengan jalan sekitar (83%) Nilai Historis (78%) 	<ul style="list-style-type: none"> Mental map : Rendah Space syntax : Tinggi 	<ul style="list-style-type: none"> Peningkatan kualitas sensor lain seperti pembenahan pada paving yang diarahkan ke paving yang menurut pengguna, seperti jenis Paving 1 Peningkatan fungsi lampu jalan serta penataan susunan vegetasi sebagai pengarah pada sisi jalan Perlu adanya objek melindungi pejalan kaki saat hujan, misalkan seperti penambahan pergola/walkways roof atau tanaman-tanaman peneduh
10	Path 10 berdekatan dengan aktivitas yang berada di Gerbang D kampus. Dari jumlah total responden, 11% diantaranya memilih objek ini sebagai wayfinding yang berpengaruh.	<ul style="list-style-type: none"> Paving Terdapat jenis paving 8 pada permukaan trotoar Path 9 yang dipilih responden sebanyak 26% dari total responden yang menyatakan paving berpengaruh dalam proses wayfinding Lampu Jalan Terdapat lampu jenis A dan B sebagai penerangan saat gelap. 	<p>Responden yang memberikan skor tinggi (angka 3 -5) :</p> <ul style="list-style-type: none"> Perkerasan jalan (100%) Skala (95%) Pelengkap Jalan (86%) Fungsi Penghubung dengan jalan sekitar (86%) Nilai Historis (62%) 	<ul style="list-style-type: none"> Mental map : Tinggi Space syntax : Tinggi 	<ul style="list-style-type: none"> Pemeliharaan kualitas dan pembenahan pada objek sensor lain yang rusak, yakni pada paving dan lampu jalan.

<i>Path</i>	Keterangan	<i>Other Sensory</i>	Kriteria yang Mendukung* Klasifikasi**	Konsep
		<ul style="list-style-type: none"> Vegetasi Terdapat beberapa vegetasi pengarah yang mengarahkan dari <i>Path</i> 10 menuju <i>Path</i> 8 atau Gerbang D 	<p><i>Paving</i></p> <p>Terdapat jenis <i>paving</i> 1 pada permukaan trotoar <i>Path</i> 9 yang dipilih responden sebanyak 25% dari total responden yang menyatakan <i>paving</i> berpengaruh dalam proses <i>wayfinding</i></p> <p>Lampu Jalan</p> <p>Terdapat lampu jenis A sebagai penerangan saat gelap.</p>	
11	<p><i>Path</i> 11 berdekatan dengan Gerbang E yang menjadi salah satu pintu masuk Kampus UB.</p> <p>Hasil kuisisioner menunjukkan bahwa dari 201 responden yang terlibat, 15% diantaranya memilih <i>Path</i> 11 sebagai objek yang berpengaruh terhadap <i>wayfinding</i> pengguna.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <i>Paving</i> Terdapat jenis <i>paving</i> 1 pada permukaan trotoar <i>Path</i> 9 yang dipilih responden sebanyak 25% dari total responden yang menyatakan <i>paving</i> berpengaruh dalam proses <i>wayfinding</i> Lampu Jalan Terdapat lampu jenis A sebagai penerangan saat gelap. Vegetasi Terdapat beberapa vegetasi yang berfungsi sebagai peneduh dan pengarah yang mengarahkan dari <i>Path</i> 11 menuju <i>Path</i> 12, <i>Path</i> 13, <i>Path</i> 16, dan <i>Path</i> 27 serta kearah Gerbang E. 	<p>Responden yang memberikan skor tinggi (angka 3 - 5) :</p> <ul style="list-style-type: none"> Perkerasan jalan (93%) Skala (93%) Pelengkapan Jalan (80%) Fungsii Penghubung dengan jalan sekitar (87%) Nilai Historis (93%) 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Mental map</i> : Tinggi <i>Space syntax</i> : Tinggi Pemeliharaan pada objek path 11 dari jalur pedestrian hingga jalan utama dan juga pada sensor lain yang ada di sekitar, seperti <i>paving</i>, lampu jalan ,serta susunan vegetasi. Mempertahankan fungsi objek sebagai akses utama menuju pusat kampus.

Path	Keterangan	Other Sensory	Kriteria yang Mendukung*	Klasifikasi**	Konsep
12	Aktivitas yang berada di sekitar Path 12 yakni bundaran (roundabout), Tugu UB yang berada di pusat kampus. Menurut hasil kuisioner, 17% responden memilih Path 12 sebagai objek yang berpengaruh dalam proses wayfinding.	<ul style="list-style-type: none"> Paving Paving pada trotoar berupa jenis paving 1 dan dipilih oleh 12 responden atau 25% dari responden yang menyatakan paving berpengaruh dalam proses wayfinding di kampus UB. Lampu Jalan Terdapat lampu jenis A sebagai penerangan saat gelap. Vegetasi 	<p>Responden yang memberikan skor tinggi (angka 3 -5) :</p> <ul style="list-style-type: none"> Perkerasan jalan (97%) Skala (97%) Pelengkap Jalan (86%) Fungsii Penghubung dengan jalan sekitar (83%) Nilai Historis (83%) 	<p>Mental map : Tinggi</p> <p>Space syntax : Tinggi</p> 	<ul style="list-style-type: none"> Mempertahankan objek sebagai akses di pusat kampus dari segi dimensi serta perkerasan jalan dari objek Pemeliharaan jalur pesetrian dan jalur kendaraaan pada objek dan mempertahankan fungsi sebagai wayfinding yang berada di pusat kampus. Pemeliharaan pada objek other sensory di sekitar seperti paving, lampu jalan, serta susunan vegetasi kampus.
13	Path 13 merupakan jalur disekitar bundaran Tugu UB. Aktivitas yang berada di sekitar jalur yakni pada bundaran tugu serta gazebo yang berada di sisi Path 13. Hasil kuisioner menyatakan 12% responden memiliki Path 13 sebagai objek yang berpengaruh.	<ul style="list-style-type: none"> Paving Paving pada trotoar berupa jenis paving 1 dan dipilih oleh 12 responden atau 25% dari responden yang menyatakan paving berpengaruh dalam proses wayfinding di kampus UB. Vegetasi 	<p>Responden yang memberikan skor tinggi (angka 3 -5) :</p> <ul style="list-style-type: none"> Perkerasan jalan (96%) Skala (92%) Pelengkap Jalan (84%) Fungsii Penghubung dengan jalan sekitar (84%) Nilai Historis (76%) 	<p>Mental map : Tinggi</p> <p>Space syntax : Tinggi</p> 	<ul style="list-style-type: none"> Mempertahankan objek sebagai akses di pusat kampus dari segi dimensi serta perkerasan jalan dari objek Pemeliharaan jalur pesetrian dan jalur kendaraaan pada objek dan mempertahankan fungsi sebagai wayfinding yang berada di pusat kampus. Pemeliharaan pada objek

<i>Path</i>	Keterangan	<i>Other Sensory</i>	Kriteria yang Mendukung*	Klasifikasi**	Konsep
14	Aktivitas yang berada di sekitar <i>Path</i> 14 yakni area perkuliahan kampus FEB. <i>Path</i> ini menghubungkan antara <i>Path</i> 1 dengan <i>Path</i> 12 & <i>Path</i> 13. <i>Path</i> ini juga terhubung langsung dengan <i>Path</i> 5, <i>Path</i> 6, dan <i>Path</i> 15. Dari keseluruhan responden, 8% diantaranya memilih <i>Path</i> ini sebagai objek yang berpengaruh dalam proses <i>wayfinding</i> .	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Paving</i> <i>Paving</i> pada trotoar berupa jenis <i>paving</i> 1 dan dipilih oleh 12 responden atau 25% dari responden yang menyatakan <i>paving</i> berpengaruh dalam proses <i>wayfinding</i> di kampus UB. • Lampu Jalan Terdapat lampu jenis A sebagai penerangan saat gelap. • Vegetasi 	<p>Responden yang memberikan skor tinggi (angka 3 -5) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Perkerasan jalan (94%) • Skala (94%) • Pelengkapan Jalan (82%) • Fungsi Penghubung dengan jalan sekitar (76%) • Nilai Historis (76%) 	 <ul style="list-style-type: none"> • Mental map : Rendah • Space syntax : Tinggi <ul style="list-style-type: none"> • Peningkatan fungsi objek path 14 sebagai akses menuju pusat kampus dengan penataan pada <i>other sensory</i> yang ada, seperti <i>paving</i>, lampu jalan, dan susunan vegetasi sebagai pengarah bagi pengguna. • Penambahan <i>Signage</i> pada sisinya selatan <i>path</i> 14 untuk menginformasikan dan mendorong pejalan kaki yang datang dari arah utara kampus. • Perlu adanya objek pengarah sekaligus melindungi pejalan kaki saat hujan, misalkan penambahan pergola/walkways roof atau tanaman-tanaman peneduh 	

<i>Path</i>	Keterangan	<i>Other Sensory</i>	Kriteria yang Mendukung*	Klasifikasi**	Konsep
15	Aktivitas yang berada di sekitar <i>Path</i> 15 antara lain aktivitas pada lapangan rektorat, gedung rektorat, serta area perkuliahan Gedung Baru FEB. Sejumlah 8% dari jumlah total responden memilih <i>Path</i> 16 sebagai objek <i>wayfinding</i> yang berpengaruh.	<ul style="list-style-type: none"> <i>Paving</i> <i>Paving</i> pada permukaan trotoar yakni <i>paving</i> 1 dan dipilih oleh 12 responden atau 25% dari responden yang menyatakan <i>paving</i> berpengaruh dalam proses <i>wayfinding</i> di kampus UB Lampu Jalan Terdapat lampu jenis A sebagai penerangan saat gelap. Vegetasi Vegetasi sebagai pengarah dari <i>Path</i> 16 menuju <i>Path</i> 11, <i>Path</i> 12, <i>Path</i> 24, dan <i>Path</i> 25. Terdapat juga vegetasi <i>ground cover</i> di sekitar <i>Path</i> 16, yakni pada lapangan rektorat 	<ul style="list-style-type: none"> Responden yang memberikan skor tinggi (angka 3 -5) : Perkerasan jalan (100%) Skala (88%) Pelengkap Jalan (81%) Fungsii Penghubung dengan jalan sekitar (81%) Nilai Historis (69%) 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Mental map</i> : Rendah <i>Space syntax</i> : Tinggi 	<ul style="list-style-type: none"> Memperkuat visualisasi objek dengan menata parkir off-street yang menghalangi pandangan di sekitar objek Meningkatkan kualitas dari other sensory yang ada seperti <i>paving</i> trotoar serta lampu jalan sebagai pengarah bagi pengguna. Perlu adanya objek pengarah melindungi sekaligus pejalan kaki saat hujan, misalkan penambahan pergola/walkways roof atau tanaman-tanaman peneduh
16	Aktivitas yang berada di sekitar <i>Path</i> 16 antara lain aktivitas pada lapangan rektorat, gedung rektorat, serta area perpusatakaan UB. Sejumlah 9% dari jumlah total responden memilih <i>Path</i> 16 sebagai objek <i>wayfinding</i> yang berpengaruh.	<ul style="list-style-type: none"> <i>Paving</i> <i>Paving</i> pada permukaan trotoar yakni <i>paving</i> 1 dan dipilih oleh 12 responden atau 25% dari responden yang menyatakan <i>paving</i> berpengaruh dalam proses <i>wayfinding</i> di kampus UB Lampu Jalan Terdapat lampu jenis A sebagai penerangan saat gelap. 	<ul style="list-style-type: none"> Responden yang memberikan skor tinggi (angka 3 -5) : Perkerasan jalan (94%) Skala (94%) Pelengkap Jalan (72%) Fungsii Penghubung dengan jalan sekitar (89%) Nilai Historis (78%) 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Mental map</i> : Rendah <i>Space syntax</i> : Tinggi 	<ul style="list-style-type: none"> Memperkuat visualisasi objek dengan menata parkir off-street yang menghalangi pandangan di sekitar objek Meningkatkan kualitas dari other sensory yang ada seperti <i>paving</i> trotoar serta lampu jalan sebagai pengarah bagi pengguna. Perlu adanya objek pengarah melindungi sekaligus pejalan kaki saat hujan,

Path	Keterangan	Other Sensory	Kriteria yang Mendukung*	Klasifikasi**	Konsep
17	<ul style="list-style-type: none"> Vegetasi Vegetasi sebagai pengarah dari Path 16 menuju Path 11, Path 12, Path 24, dan Path 25. Terdapat juga vegetasi ground cover di sekitar Path 16, yakni pada lapangan rektorat 	<ul style="list-style-type: none"> Paving Paving pada permukaan trotoar yakni paving 1 dan dipilih oleh 12 responden atau 25% dari responden yang menyatakan paving berpengaruh dalam proses wayfinding di kampus UB Lampu Jalan Terdapat lampu jenis A sebagai penerangan saat gelap. Vegetasi 	<p>Responden yang memberikan skor tinggi (angka 3 -5) :</p> <ul style="list-style-type: none"> Perkerasan jalan (88%) Skala (81%) Pelengkapan Jalan (81%) Fungsi Penghubung dengan jalan sekitar (88%) Nilai Historis (81%) <p>Vegetasi sebagai pengarah dari Path 17 menuju Path 15, 18, 20, dan 22.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mental map : Tinggi Space syntax : Tinggi 	<ul style="list-style-type: none"> Peningkatan fungsi penghubung serta lebar jalan agar selaras antara path 17 dengan path sekitar dan juga ditunjang dengan peningkatan kualitas paving dan lampu jalan, serta petaan vegetasi yang menghalangi pandangan ke objek wayfinding sekitar Penambahan Signage pada persimpangan antara pertemuan Path 17, Path 15, dan Path 20. Perlu adanya objek pengarah sekaligus melindungi pejalan kaki saat hujan, misalkan seperti pergola/walkways'cover(roof)' atau tanaman peneduh
24	Path 24 terhubung langsung dengan Path	<ul style="list-style-type: none"> Paving Paving pada trotoar berupa 	<p>Responden yang memberikan skor tinggi</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mental map : Rendah Space syntax : Tinggi 	<ul style="list-style-type: none"> Pengembangan pada kualitas perkeraaan paving

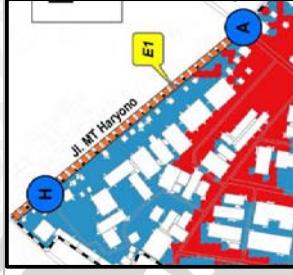
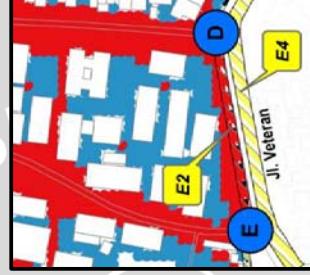
Path	Keterangan	Other Sensory	Kriteria yang Mendukung*	Klasifikasi**	Konsep
16, Path 23, dan Path 25. Aktivitas Path 24 terdapat Gedung Rektorat serta beberapa dari area perkuliahan, seperti Fakultas Ilmu Budaya, Fakultas MIPA, dan Fakultas Peternakan. Sejumlah 2% dari total jumlah responden pada penelitian ini, memilih Path 24 sebagai objek wayfinding.	jenis paving 8 dan dipilih oleh 11 responden atau 26% dari responden yang menyatakan paving berpengaruh dalam proses wayfinding di kampus UB.	<ul style="list-style-type: none"> • Perkerasan jalan (angka 3 -5) : • Skala (100%) • Pelengkap Jalan (75%) • Lampu Jalan • Terdapat lampu jenis A sebagai penerangan saat gelap. • Vegetasi <p>Terdapat vegetasi sebagai pengarah dari Path 24 menuju Path 16, Path 23, dan Path 25.</p>	(angka 3 -5) : <ul style="list-style-type: none"> • Perkerasan jalan (75%) • Skala (100%) • Pelengkap Jalan (75%) • Fungsii Penghubung dengan jalan sekitar (100%) • Nilai Historis (100%) 	<ul style="list-style-type: none"> • objek dengan <i>pattern</i> yang sesuai, seperti pada jenis paving 1. • Penambahan lampu jalan pada di sepanjang path 24 sebagai pengarah dan juga penerangan jalan. • Perlu adanya objek pengarah sekaligus melindungi pejalan kaki saat hujan, misalkan seperti penambahan pergola/walkways roof/ atau tanaman-tanaman peneduh 	<ul style="list-style-type: none"> • Pemeliharaan kualitas pagar pembatas dan objek sensor lain yang ada di sekitar, seperti paving, lampu jalan, dan susunan vegetasi. • Mempertahankan fungsi objek sebagai

Sumber : Hasil Analisis, 2016

*Penjelasan tentang persentase kriteria skor tinggi – rendah elemen *path* terdapat pada Tabel 4 (Lampiran 7)**Penjelasan tinggi dan rendah pada klasifikasi elemen *path* dapat dilihat pada Tabel 4.23 (Sub-Bab 4.11)

Tabel 4.32 Penjabaran Hasil Analisis Variabel pada Elemen Edges

Edge	Keterangan	Other Sensory	Kriteria yang Mendukung*	Klasifikasi**	Konsep
1	<i>Edge</i> 1 berada di sebelah utara kampus UB dan terbentang dari Gerbang H sampai Gerbang A. <i>Edge</i> ini membatasi antara wilayah kampus dengan Jl. MT. Haryono (luar kampus). Dari total keseluruhan responden,	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Paving</i> Terdapat jenis Paving 1 yang dipilih responden sebanyak 12 orang atau sekitar 25% dari total responden yang menyatakan paving berpengaruh dalam proses wayfinding • Lampu Jalan 	<ul style="list-style-type: none"> • Responden yang memberikan skor tinggi (angka 3 -5) : • Skala (94%) • Kemudahan Melihat edge (90%) • Fungsii Pembatas (90%) • Jenis Kontruksi (89%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mental map : Tinggi • Space syntax : Tinggi 	<ul style="list-style-type: none"> • Pemeliharaan kualitas pagar pembatas dan objek sensor lain yang ada di sekitar, seperti paving, lampu jalan, dan susunan vegetasi. • Mempertahankan fungsi objek sebagai

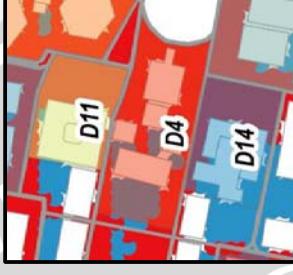
Edge	Keterangan	Other Sensory	Kriteria yang Mendukung*	Klasifikasi**	Konsep
1	sebanyak 36% mahasiswa baru memilih <i>edge</i> 1 sebagai elemen batas yang diingat dan berpengaruh sebagai <i>wayfinding</i> .	Terdapat lampu jenis A pada pagar sebagai penerangan saat gelap. • Vegetasi Vegetasi tersebar di sepanjang <i>edge</i> sebagai physical barrier	• Nilai Historis (76%)		pembatas bagian utara kampus UB.
2	<i>Edge</i> 2 berada di sebelah selatan kampus UB dan terbentang dari Gerbang E. D sampai Gerbang E. <i>Edge</i> ini membatasi wajayyah kampus dengan Jl. Veteran (Daerah Luar Kampus). Dari total keseluruhan responden, sebanyak 38% mahasiswa baru memilih <i>edge</i> 2 sebagai objek yang berpengaruh sebagai <i>wayfinding</i> .	• <i>Paving</i> Terdapat jenis <i>Paving</i> 4 yang dipilih responden sejumlah 6% dari total responden yang menyatakan <i>paving</i> berpengaruh dalam proses <i>wayfinding</i> • Vegetasi Vegetasi yang terdapat pada <i>edge</i> 2 berfungsi sebagai pembatas (physical barrier)	Responden yang memberikan skor tinggi (angka 3 - 5) : • Skala (95%) • Kemudahan Melihat <i>edge</i> (99%) • Fungsi Pembatas (92%) • Jenis Kontruksi (95%) • Nilai Historis (81%)		• Pemeliharaan kualitas pagar pembatas dan objek sensor lain yang ada di sekitar, khususnya pada penambahan penerangan jalan berupa, lampu jalan berupa, lampu trotoar di depan pagar. • Mempertahankan fungsi objek sebagai pembatas bagian selatan kampus UB.

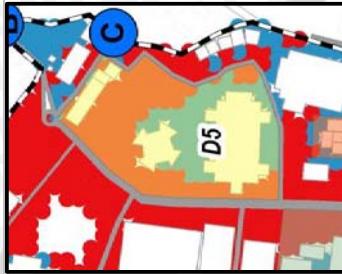
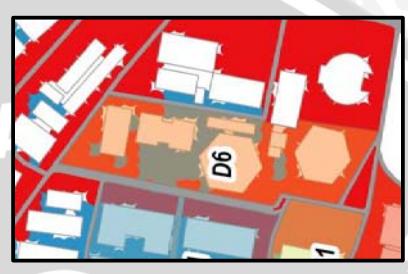
Sumber : Hasil Analisis, 2016

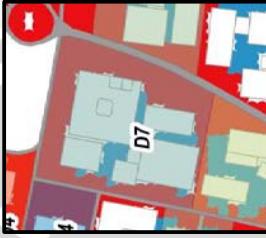
*Penjelasan tentang persentase kriteria skor tinggi – rendah elemen *edge* terdapat pada Tabel 5 (Lampiran 7)

**Penjelasan tinggi dan rendah pada klasifikasi elemen *edge* dapat dilihat pada Tabel 4.24 (Sub-Bab 4.11)

Tabel 4.33 Penjabaran Hasil Analisis Variabel pada Elemen Zones

Zone	Keterangan	Other Sensity	Kriteria yang Mendukung*	Klasifikasi**	Konsep
4	Zone 4 berada di pusat UB berupa area Gedung Rektorat yang menjadikan gedung rektorat mudah terlihat dari berbagai sudut. Beberapa aktivitas di sekitar, seperti perkantoran Rektorat, area perkuliahan FIB dan FEB, perpustakaan. Dari total keseluruhan responden, sebanyak 43% mahasiswa baru memilih zone 4 sebagai objek yang diingat dan berpengaruh sebagai wayfinding.	<ul style="list-style-type: none"> Paving Terdapat jenis Paving 1 yang dipilih responden sebanyak 12 orang atau sekitar 25%, dan Paving 8 Paving pada trotoar berupa jenis paving 8 dan dipilih oleh 11 responden atau 26% dari total responden yang menyatakan paving berpengaruh dalam proses wayfinding Lampu Jalan Terdapat lampu jenis A sebagai penerangan saat gelap. Vegetasi Vegetasi tersebar di sepanjang zone sebagai pengarah pada masing-masing Path yang berada di sekitar. Selain itu, juga terdapat vegetasi berupa ground cover pada lapangan rektorat. 	<ul style="list-style-type: none"> Responden yang memberikan skor tinggi (angka 3 - 5) : Kemudahan melihat distrik (94%) Keunikan bentuk (90%) Skala (90%) Nilai Historis (89%) Memiliki Fungsi Khusus (76%) 	<ul style="list-style-type: none"> Mental map : Tinggi Space syntax : Tinggi 	<ul style="list-style-type: none"> Mempertahankan batas distrik serta memelihara other sensory di sekitar objek Memperkuat objek sebagai wayfinding dengan kesele arasan bentuk, warna, atau dimensi bangunan dalam objek
5	Zone 5 berupa area yang terdiri dari berbagai aktivitas, yakni pada area Samanta krida, Gedung Kebudayaan Mahasiswa, dan Gedung UKM. Dari total keseluruhan responden, sebanyak 22% mahasiswa baru memilih zone 5 sebagai objek yang berpengaruh	<ul style="list-style-type: none"> Paving Terdapat jenis Paving 1 yang dipilih responden sebanyak 12 orang atau sekitar 25% dari total responden yang menyatakan paving berpengaruh dalam proses wayfinding Lampu Jalan Terdapat lampu jenis B sebagai penerangan saat gelap. Vegetasi Vegetasi yang terdapat pada zone 5 	<ul style="list-style-type: none"> Responden yang memberikan skor tinggi (angka 3 - 5) : Kemudahan melihat distrik (100%) Keunikan bentuk (96%) Skala (96%) Nilai Historis (91%) 	<ul style="list-style-type: none"> Mental map : Tinggi Space syntax : Tinggi 	<ul style="list-style-type: none"> Mempertahankan fungsi batas distrik dan nilai historis objek Memperkuat kesan visual objek dengan penataan other sensory vegetasi agar tidak menghalangi pandangan ke objek

Zone	Keterangan	Other Sensory	Kriteria yang Mendukung*	Klasifikasi**	Konsep
5	sebagai wayfinding.	berfungsi sebagai pengarah pada jalan sekitar, serta ada yang berfungsi sebagai peneduh pada area yang digunakan sebagai parkir di sekitar Gedung Samanta Krida.	<ul style="list-style-type: none"> • Memiliki Fungsi Khusus (93%) 		<ul style="list-style-type: none"> • Mental map : Tinggi Space symax : Tinggi • Kemudahan melihat distrik (100%) • Keunikan bentuk (90%) • Skala (83%) • Nilai Historis (73%) • Memiliki Fungsi Khusus (95%)
6	Zone 6 merupakan area Fakultas Hukum dengan susunan gedung-gedung yang selaras mudah teridentifikasi jika melintasi Path 18. Dari total keseluruhan responden, sebanyak 20% mahasiswa baru memilih zone 6 sebagai objek yang berpengaruh sebagai wayfinding.	<ul style="list-style-type: none"> • Paving • Terdapat jenis Paving 1 yang dipilih responden sebanyak 12 orang atau sekitar 25% dari total responden yang menyatakan paving berpengaruh dalam proses wayfinding • Lampu Jalan • Terdapat lampu jenis A sebagai penerangan saat gelap. • Vegetasi 	<p>Responden yang memberikan skor tinggi (angka 3 - 5) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kemudahan melihat distrik (100%) • Keunikan bentuk (90%) • Skala (83%) • Nilai Historis (73%) • Memiliki Fungsi Khusus (95%) 		<ul style="list-style-type: none"> • Mempertahankan fungsi batas distrik dan visualisasi objek dan juga keunikan dan keselarasan bangunan dalam objek • Memperkuat kesan visual objek dengan penataan other sensory di sekitar, khususnya vegetasi agar tidak menghalangi pandangan ke objek.

Zone	Keterangan	Other Sensory	Kriteria yang Mendukung*	Klasifikasi**	Konsep
7	Zone 7 berada di pusat UB berupa area Gedung Perpustakaan yang menjadikan gedung rektorat mudah terlihat dari berbagai sudut. Beberapa aktivitas di sekitar, seperti pada lapangan rektorat dan area perkuliahan FK. Dari total keseluruhan responden, sebanyak 43% mahasiswa baru memilih zone 7 sebagai objek yang diingat dan berpengaruh sebagai wayfinding.	<ul style="list-style-type: none"> <i>Paving</i> Terdapat jenis <i>Paving</i> 1 yang dipilih responden sebanyak 12 orang atau sekitar 25%, dan <i>Paving</i> 8 <i>Paving</i> pada trotoar berupa jenis <i>paving</i> 8 dan dipilih oleh 11 responden atau 26% dari total responden yang menyatakan <i>paving</i> berpengaruh dalam proses <i>wayfinding</i> Lampu Jalan Terdapat lampu jenis A sebagai penerangan saat gelap. Vegetasi Vegetasi tersebut sebagai pengaruh pada masing-masing <i>Path</i> yang berada di sekitar. Selain itu, juga terdapat vegetasi berupa ground cover pada lapangan rektorat. 	<p>Responden yang memberikan skor tinggi (angka 3 - 5) :</p> <ul style="list-style-type: none"> Kemudahan melihat distrik (99%) Keunikan bentuk (94%) Skala (93%) Nilai Historis (88%) Memiliki Fungsi Khusus (94%) 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Mental map</i> : Tinggi <i>Space syntax</i> : Tinggi 	<ul style="list-style-type: none"> Mempertahankan fungsi batas distrik dan visualisasi objek Memperkuat kesan visual objek dengan peningkatan skala dan nilai historis pada objek Pemeliharaan pada sensor lain serta mempertahankan kualitas dari peving, lampu jalan, serta susunan vegetasi di sekitar objek.
10	Zone 10 merupakan area perkuliahan Fakultas Ilmu Komputer. Letaknya yang berada di pusat kampus sering dilewati dan menjadi objek pengingat sendiri bagi pengguna. Aktivitas yang berada di sekitar Zone 10, yakni pada area perkuliahan FK dan perpustakaan UB.	<ul style="list-style-type: none"> <i>Paving</i> Terdapat jenis <i>Paving</i> 1 yang dipilih responden sebanyak 12 orang atau sekitar 25%, dan <i>Paving</i> 8 <i>Paving</i> pada trotoar berupa jenis <i>paving</i> 8 dan dipilih oleh 11 responden atau 26% dari total responden yang menyatakan <i>paving</i> berpengaruh dalam proses <i>wayfinding</i> Lampu Jalan Terdapat lampu jenis A dan B sebagai penerangan saat gelap. Vegetasi Vegetasi tersebut sebagai pengaruh 	<p>Responden yang memberikan skor tinggi (angka 3 - 5) :</p> <ul style="list-style-type: none"> Kemudahan melihat distrik (100%) Keunikan bentuk (100%) Skala (100%) Nilai Historis (50%) Memiliki Fungsi Khusus 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Mental map</i> : Rendah <i>Space syntax</i> : Tinggi 	<ul style="list-style-type: none"> Meningkatkan visualisasi objek dengan penataan pada sensor lain yang berada di sekitar objek, terutama pada vegetasi yang menghalangi pandangan ke objek. Mengembangkan visualisasi terhadap zone 10 yang berada di pusat kampus dengan keselarasan

Zone	Keterangan	Other Sensory	Kriteria yang Mendukung*	Klasifikasi**	Konsep
11	Zone 11 merupakan area Fakultas Kedokteran Gigi. Letak distrik yang berada di sekitar objek penting seperti widyaloka serta gedung rektorat membuat distrik ini sering dilewati, sehingga selalu terlihat ketika melewati koridor jalan di sekitar distrik ini. Aktivitas yang berada di sekitar Zone ini, yakni pada area rektorat dan perkuliahan FKG dan FEB.	<ul style="list-style-type: none"> Paving Terdapat jenis Paving 1 yang dipilih responden sebanyak 12 orang atau sekitar 25%, dan Paving 8 Paving pada trotoar berupa jenis paving 8 dan dipilih oleh 11 responden atau 26% dari total responden yang menyatakan paving berpengaruh dalam proses wayfinding Lampu Jalan Vegetasi Vegetasi tersebar sebagai pengarah pada masing-masing Path yang berada di sekitar. 	<p>Responden yang memberikan skor tinggi (angka 3 - 5):</p> <ul style="list-style-type: none"> Kemudahan melihat distrik (60%) Keunikan bentuk (60%) Skala (40%) Nilai Historis (80%) Memiliki Fungsi Khusus (80%) 	 <ul style="list-style-type: none"> Mental map : Rendah Space syntax : Tinggi 	<p>bentuk, dimensi, serta warna dari bangunan yang termasuk dalam lingkup distrik</p> <ul style="list-style-type: none"> Peningkatan skala dari segi luas dan tinggi objek agar mudah terlihat dari ruas pejalan kaki. Penataan vegetasi agar tidak menutupi bentuk pada objek
14	Zone 14 merupakan area Fakultas Ilmu Budaya Yang terletak bersebelahan dengan zone 4 (Area Rektorat). Letak distrik yang berada di sekitar objek penting seperti perpustakaan serta gedung rektorat membuat distrik ini sering dilewati, sehingga selalu terlihat	<ul style="list-style-type: none"> Paving Terdapat jenis Paving 1 yang dipilih responden sebanyak 12 orang atau sekitar 25%, dan Paving 8 Paving pada trotoar berupa jenis paving 8 dan dipilih oleh 11 responden atau 26% dari total responden yang menyatakan paving berpengaruh dalam proses wayfinding Lampu Jalan Terdapat lampu jenis A sebagai penerangan saat gelap. 	<p>Responden yang memberikan skor tinggi (angka 3 - 5):</p> <ul style="list-style-type: none"> Kemudahan melihat distrik (100%) Keunikan bentuk (80%) Skala (100%) Nilai Historis (80%) 	 <ul style="list-style-type: none"> Mental map : Rendah Space syntax : Tinggi 	<p>• Peningkatan skala dari segi luas objek agar mudah terlihat dari ruas pejalan kaki.</p> <ul style="list-style-type: none"> Penataan vegetasi agar tidak menutupi visualisasi ke bentuk objek

Zone	Keterangan	Other Sensory	Kriteria yang Mendukung*	Klasifikasi**	Konsep
ketika melewati koridor jalan di sekitar distrik ini.	<ul style="list-style-type: none"> Vegetasi Vegetasi tersebar sebagai pengarah pada masing-masing <i>Path</i> yang berada di sekitar. 		<ul style="list-style-type: none"> Memiliki Fungsi Khusus (80%) 		

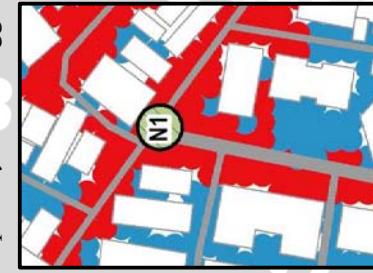
Sumber : Hasil Analisis, 2016

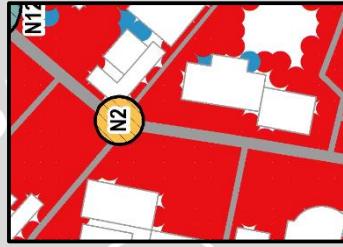
*Penjelasan tentang presentase kriteria skor tinggi – rendah elemen *zone* terdapat pada Tabel 6 (Lampiran 7)

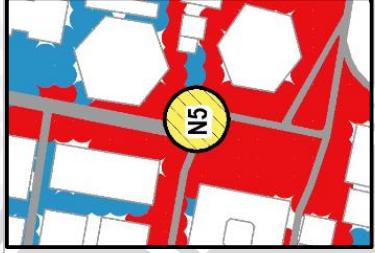
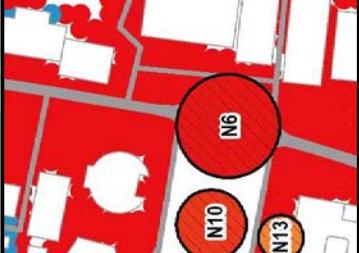
**Penjelasan tinggi dan rendah pada klasifikasi elemen *zone* dapat dilihat pada Tabel 4.24 (Sub-Bab 4.11)

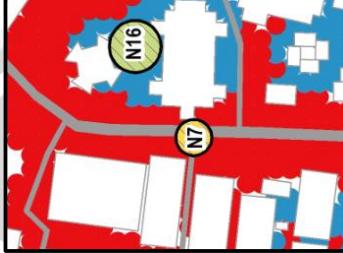
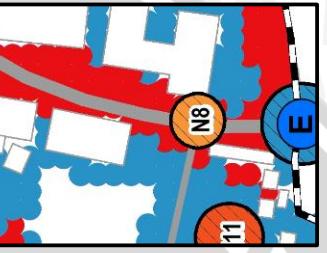
Tabel 4.34 Penjabaran Hasil Analisis Variabel pada Elemen Nodes

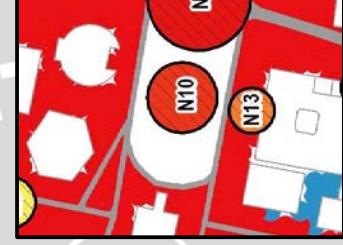
Node	Keterangan	Other Sensory	Kriteria yang Mendukung*	Klasifikasi**	Konsep
1	<p>Node 1 merupakan node persimpangan yang menjadi titik temu dari <i>Path 4</i>, <i>Path 5</i>, dan <i>Path 18</i>. Dari total keseluruhan responden, sebanyak 6% mahasiswa baru memilih <i>node 1</i> sebagai objek yang dingat dan berpengaruh sebagai <i>wayfinding</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Paving</i> Terdapat jenis <i>Paving</i> 1 yang dipilih responden sebanyak 12 orang atau sekitar 25% serta <i>paving</i> 2 sebanyak 8 orang dari total responden yang menyatakan <i>paving</i> berpengaruh dalam proses <i>wayfinding</i>. Lampu Jalan Terdapat lampu jenis A sebagai penerangan saat gelap. Vegetasi 		<p>Responden yang memberikan skor tinggi (angka 3 -5) :</p> <ul style="list-style-type: none"> Keunikan Bentuk (77%) Menarik untuk dilihat (69%) Skala (77%) Memiliki Fungsi Khusus (62%) Nilai Historis (62%) 	<ul style="list-style-type: none"> Mental map : Rendah Space syntax : Tinggi 	<ul style="list-style-type: none"> Mengembangkan kualitas serta fungsi dari <i>other sensory</i> dengan penataan pdm <i>paving</i>, lampu jalan, dan susunan vegetasi sebagai pengarah sekaligus peneduh bagi pengguna. Penataan vegetasi yang menghalangi visual pada <i>signage</i> di <i>Node 1</i>

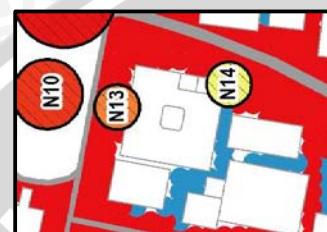
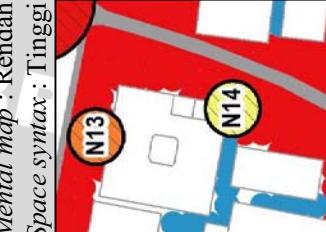


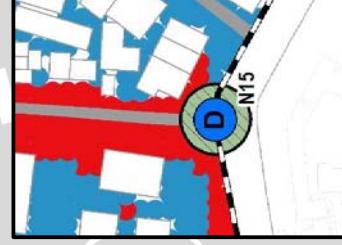
<i>Node</i>	Keterangan	Other Sensory	Kriteria yang Mendukung*	Klasifikasi**	Konsep
2	Node 2 merupakan node persimpangan yang menjadi titik pertemuan dari beberapa <i>Path</i> , yakni <i>Path 1</i> , <i>Path 5</i> , <i>Path 6</i> , dan <i>Path 14</i> . Dari total keseluruhan responden, sebanyak 9% mahasiswa baru memilih <i>node 2</i> sebagai objek yang berpengaruh sebagai <i>wayfinding</i> .	Vegetasi di sekitar jalan berfungsi sebagai pengarah karena tersebar di sepanjang jalan yang mengarah ke <i>Node 1</i>	<ul style="list-style-type: none"> <i>Paving</i> <p>Terdapat jenis <i>Paving</i> 1 yang dipilih responden sebanyak 12 orang atau sekitar 25% serta <i>paving</i> 2 sebanyak 8 orang dari total responden yang menyatakan <i>paving</i> berpengaruh dalam proses <i>wayfinding</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> Lampu Jalan <p>Terdapat lampu jenis A sebagai penandaan saat gelap.</p> <ul style="list-style-type: none"> Vegetasi <p>Vegetasi di sekitar jalan berfungsi sebagai pengarah karena tersebar di sepanjang jalan yang mengarah ke <i>Node 2</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <i>Mental map</i> : Rendah <i>Space syntax</i> : Tinggi 	<ul style="list-style-type: none"> Meningkatkan kualitas <i>other sensory</i> dengan penataan <i>paving</i>, lampu jalan, serta sebagai pendukung <i>node 2</i> Penataan vegetasi yang berada di sekitar <i>signage</i>
5	Node 5 merupakan node persimpangan yang menjadi titik pertemuan dari beberapa <i>Path</i> , yakni <i>Path 17</i> , <i>Path 18</i> , dan <i>Path 20</i> . Dari total keseluruhan responden,		<ul style="list-style-type: none"> <i>Paving</i> <p>Terdapat jenis <i>Paving</i> 1 yang dipilih responden sebanyak 12 orang atau sekitar 25% serta <i>paving</i> 8 sebanyak 11 orang dari total responden yang</p>	<ul style="list-style-type: none"> <i>Mental map</i> : Rendah <i>Space syntax</i> : Tinggi 	<ul style="list-style-type: none"> Mengembangkan <i>other sensory</i> agar menimbulkan kesan visual yang mudah diingat oleh pengguna, seperti penataan pada

Node	Keterangan	Other Sensory	Kriteria yang Mendukung*	Klasifikasi**	Konsep
5	sebanyak 6% mahasiswa baru memilih node 3 sebagai objek yang berpengaruh sebagai wayfinding.	<ul style="list-style-type: none"> menyatakan <i>paving</i> berpengaruh dalam proses <i>wayfinding</i> Lampu Jalan Terdapat lampu jenis A sebagai penerangan saat gelap. Vegetasi Vegetasi di sekitar jalan berfungsi sebagai pengarah karena tersebar di sepanjang jalan yang mengarah ke Node 5 	<ul style="list-style-type: none"> dilihat (100%) • Skala (92%) • Memiliki Fungsi Khusus (75%) • Nilai Historis (58%) 		<ul style="list-style-type: none"> parkir kendaraan disekitar trotoar (<i>paving</i>) Penambahan <i>signage</i> pada <i>Node 5</i> sebagai pengarah serta pemberi informasi bagi pengguna.
6	Node 5 merupakan node persimpangan yang menjadi titik pertemuan dari beberapa <i>Path</i> , yakni <i>Path 9, Path 12, Path 13, Path 14, Path 15</i> , dan <i>Path 16</i> . Dari total keseluruhan responden, sebanyak 45% mahasiswa baru memilih node 6 sebagai objek yang dingat dan berpengaruh sebagai wayfinding.	<ul style="list-style-type: none"> <i>Paving</i> Terdapat jenis <i>Paving</i> 1 yang dipilih responden sebanyak 12 orang atau sekitar 25% dari total responden yang menyatakan <i>paving</i> berpengaruh dalam proses <i>wayfinding</i> serta <i>paving</i> 5 yang berada di bundaran Tugu UB Vegetasi Vegetasi di sekitar jalan berfungsi sebagai pengarah karena tersebar di sepanjang jalan yang mengarah ke Node 6, serta vegetasi sebagai estetika yang berad di bundaran UB. 	<ul style="list-style-type: none"> dilihat (100%) • Keunikan Bentuk (100%) • Menarik untuk dilihat (100%) • Skala (94%) • Memiliki Fungsi Khusus (93%) • Nilai Historis (80%) 		<ul style="list-style-type: none"> Mempertahankan bundaran serta gazebo disekitar objek sebagai penunjang bagi <i>node</i> yang ada di pusat kampus Mengembangkan <i>other sensory</i>, terutama dari bagian yang belum terdapat lampu jalan di sisi jalan. Menambahkan <i>signage</i> pada pertemuan path 12,13, dan 14 untuk mengarahkan pejalan kaki yang datang dari arah utara kampus

Node	Keterangan	Other Sensory	Kriteria yang Mendukung*	Klasifikasi**	Konsep
7	Node 7 merupakan node persimpangan yang menjadi titik pertemuan dari beberapa Path, yakni Path 8, Path 9, dan Path 10. Dari total keseluruhan responden, sebanyak 7% mahasiswa baru memilih node 7 sebagai objek yang dingat dan berpengaruh sebagai wayfinding.	<ul style="list-style-type: none"> Paving Terdapat jenis Paving 8 yang dipilih responden sebanyak 11 orang atau sekitar 23% dari total responden yang menyatakan paving berpengaruh dalam proses wayfinding. Lampu Jalan Terdapat lampu jenis A dan B sebagai penerangan saat gelap. Vegetasi Vegetasi di sekitar jalan berfungsi sebagai pengarah karena tersebar di sepanjang jalan yang mengarah ke Node 7 	<p>Responden yang memberikan skor tinggi (angka 3 -5) :</p> <ul style="list-style-type: none"> Keunikan Bentuk (93%) Menarik untuk dilihat (93%) Skala (71%) Memiliki Fungsi Khusus (100%) Nilai Historis (79%) 	<ul style="list-style-type: none"> Mental map : Rendah Space syntax : Tinggi 	<ul style="list-style-type: none"> Penataan objek sensor lain, khususnya vegetasi yang berada pada sekitar signage agar tidak menghalangi visual pejalan kaki
8	Node 8 merupakan node persimpangan yang menjadi titik pertemuan dari beberapa Path, yakni Path 11 dan Path 27. Dari total keseluruhan responden, sebanyak 15% mahasiswa baru memilih node 8 sebagai objek yang dingat dan berpengaruh sebagai wayfinding.	<ul style="list-style-type: none"> Paving Terdapat jenis Paving 1 yang dipilih responden sebanyak 12 orang atau sekitar 25% dari total responden yang menyatakan paving berpengaruh dalam proses wayfinding serta paving 4 yang berada di sekitar gazebo UB Lampu Jalan Terdapat lampu jenis A sebagai penerangan saat gelap. 	<p>Responden yang memberikan skor tinggi (angka 3 -5) :</p> <ul style="list-style-type: none"> Keunikan Bentuk (82%) Menarik untuk dilihat (82%) Skala (73%) Memiliki Fungsi Khusus (82%) Nilai Historis (100%) 	<ul style="list-style-type: none"> Mental map : Rendah Space syntax : Tinggi 	<ul style="list-style-type: none"> Meningkatkan fungsi dan kualitas other sensory yang ada di sekitar, seperti paving, lampu jalan, serta vegetasi Penataan penempatan signage yang strategis agar mudah terlihat dari berbagai sisi

<i>Node</i>	Keterangan	Other Sensory	Kriteria yang Mendukung*	Klasifikasi**	Konsep
10	Node 10 merupakan node aktivitas yang menjadi titik pertemuan dari beberapa kegiatan mahasiswa di lapangan rektorat. Dari total keseluruhan responden, sebanyak 25% mahasiswa baru memiliki node 10 sebagai objek yang dingat dan berpengaruh sebagai wayfinding.	<ul style="list-style-type: none"> • Vegetasi Vegetasi di sekitar jalan berfungsi sebagai pengarah karena tersebar di sepanjang jalan yang mengarah ke Node 8 	<p>Responden yang memberikan skor tinggi (angka 3 -5) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Keunikan Bentuk (94%) • Menarik untuk dilihat (94%) • Skala (96%) • Memiliki Fungsi Khusus (96%) • Nilai Historis (87%) 	<p>Mental map : Tinggi</p> <p>Space syntax : Tinggi</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Mempertahankan fungsi ruang terbuka sebagai pusat aktivitas utama kampus • Memelihara sensor lain yang ada disekitar, seperti paving, lampu jalan, serta vegetasi, agar fungsi objek menjadi optimal

Node	Keterangan	Other Sensory	Kriteria yang Mendukung*	Klasifikasi**	Konsep
13	Node 13 merupakan node aktivitas yang menjadi titik pertemuan dari beberapa kegiatan mahasiswa di gazebo bagian depan (utara) perpustakaan. Dari total keseluruhan responden, sebanyak 20% mahasiswa baru memilih node 13 sebagai objek yang dingat dan berpengaruh sebagai wayfinding.	<ul style="list-style-type: none"> Paving <p>Terdapat jenis Paving 1 yang dipilih responden sebanyak 12 orang atau sekitar 25% dari total responden yang menyatakan paving berpengaruh dalam proses wayfinding.</p> <ul style="list-style-type: none"> Lampu Jalan <p>Terdapat lampu jenis A sebagai penerangan saat gelap pada jalan di sekitar objek node 13.</p> <ul style="list-style-type: none"> Vegetasi <p>Vegetasi pada sekitar objek node 13 ada yang berfungsi sebagai pengarah serta sebagai peneduh pada taman di sekitar objek.</p>	Responden yang memberikan skor tinggi (angka 3 -5) :	<ul style="list-style-type: none"> Keunikan Bentuk (92%) Menarik untuk dilihat (95%) Skala (87%) Memiliki Fungsi Khusus (92%) Nilai Historis (90%) 	<ul style="list-style-type: none"> Mental map : Tinggi Space syntax : Tinggi 
14	Node 14 merupakan node pusat aktivitas yang terdapat di sebelah timur perpustakaan UB berupa gazebo. Node ini biasa digunakan sebagai tempat berkumpulnya mahasiswa. Dari total keseluruhan responden, sebanyak 6% mahasiswa baru memilih node 14 sebagai objek yang dingat dan berpengaruh dalam wayfinding.	<ul style="list-style-type: none"> Paving <p>Terdapat jenis Paving 1 yang dipilih responden sebanyak 12 orang atau sekitar 25% dari total responden yang menyatakan paving berpengaruh dalam proses wayfinding.</p> <ul style="list-style-type: none"> Lampu Jalan <p>Terdapat lampu jenis A sebagai penerangan saat gelap pada jalan di sekitar objek node 14.</p>	Responden yang memberikan skor tinggi (angka 3 -5) :	<ul style="list-style-type: none"> Keunikan Bentuk (100%) Menarik untuk dilihat (93%) Skala (86%) Memiliki Fungsi Khusus (71%) Nilai Historis (86%) 	<ul style="list-style-type: none"> Mental map : Rendah Space syntax : Tinggi 

<i>Node</i>	Keterangan	Other Sensory	Kriteria yang Mendukung*	Klasifikasi**	Konsep
15	Node 15 merupakan node yang menjadi titik aktivitas keluar-masuk gerbang UB yang terdapat pada Gerbang D. Dari total keseluruhan responden, sebanyak 5% mahasiswa baru memilih node 15 sebagai objek yang diingat dan berpengaruh sebagai wayfinding.	<ul style="list-style-type: none"> • Vegetasi <p>Vegetasi pada sekitar objek node 14 ada yang berfungsi sebagai pengarah serta sebagai peneduh pada taman di sekitar objek.</p>	<p>Responden yang memberikan skor tinggi (angka 3 -5) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Keunikan Bentuk (80%) • Menarik untuk dilihat (70%) • Skala (100%) • Memiliki Fungsi Khusus (90%) • Nilai Historis (70%) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mental map : Rendah • Space syntax : Tinggi 	

Node	Keterangan	Other Sensory	Kriteria yang Mendukung*	Klasifikasi**	Konsep
18	Node 18 merupakan node yang menjadi titik aktivitas berupa gazebo atau dikenali dengan taman “Admininistrasi Est Potensia.” Dari total keseluruhan responden, sebanyak 6% mahasiswa baru memilih node 18 sebagai objek yang dingat dan berpengaruh sebagai wayfinding.	<ul style="list-style-type: none"> Lampu Jalan Terdapat lampu jenis A sebagai penerangan saat gelap pada jalan di sekitar objek node 18. Vegetasi Vegetasi pada sekitar objek node 18 berfungsi sebagai peneduh pada taman di sekitar objek. 	<p>Responden yang memberikan skor tinggi (angka 3 -5) :</p> <ul style="list-style-type: none"> Keunikan Bentuk (92%) Menarik untuk dilihat (92%) Skala (69%) Memiliki Fungsi Khusus (77%) Nilai Historis (54%) 	<ul style="list-style-type: none"> Mental map : Rendah Space syntax : Tinggi 	<ul style="list-style-type: none"> Meningkatkan integrasi visual, dengan mengembangkan fungsi <i>paving</i> agar terhubung dengan objek sekitar, seperti <i>Node 2</i> dan <i>Node 18</i>. Meningkatkan kualitas dan fungsi dari sensor lain, yaitu penataan susunan vegetasi serta lampu jalan sebagai pengarah menuju objek
19	Node 19 merupakan node yang menjadi titik aktivitas kelar-masuk gerbang UB yang terdapat pada Gerbang E.	<ul style="list-style-type: none"> <i>Paving</i> Terdapat jenis <i>Paving</i> 1 yang dipilih responden sebanyak 12 orang atau sekitar 25% dari total responden yang menyatakan <i>paving</i> berpengaruh dalam proses <i>wayfinding</i> serta <i>paving</i> 4 yang berada di sekitar gazebo UB Lampu Jalan 	<p>Responden yang memberikan skor tinggi (angka 3 -5) :</p> <ul style="list-style-type: none"> Keunikan Bentuk (80%) Menarik untuk dilihat (40%) Skala (40%) Memiliki Fungsi Khusus (100%) Nilai Historis (80%) 	<ul style="list-style-type: none"> Mental map : Rendah Space syntax : Tinggi 	<ul style="list-style-type: none"> Meningkatkan fungsi dari sensor lain, seperti integrasi <i>paving</i>, dan lampu jalan dan vegetasi sebagai pengarah menuju <i>Node 19</i> serta objek disekitar. Mengoptimalkan pengenalan objek ke pengguna jalan, misalkan dengan penambahan maskot UB, logo, lambang, atau <i>sculpture</i> lain pada gapura gerbang, sehingga menciptakan visual khas saat berada di sekitar <i>Node 19</i> yang

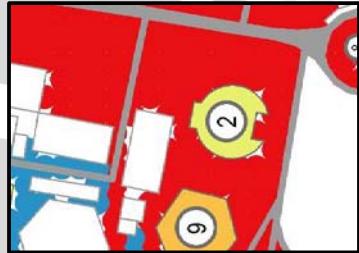
<i>Node</i>	Keterangan	Other Sensory	Kriteria yang Mendukung*	Klasifikasi**	Konsep
	jalan yang mengarah ke Node 8			merupakan pintu gerbang Universitas Brawijaya	

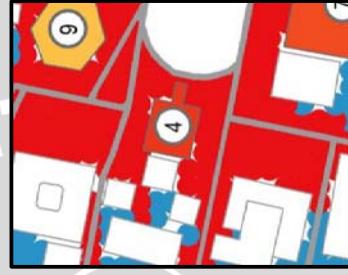
Sumber : Hasil Analisis, 2016

*Penjelasan tentang presentase kriteria skor tinggi – rendah elemen *node* terdapat pada Tabel 7 (Lampiran 7)

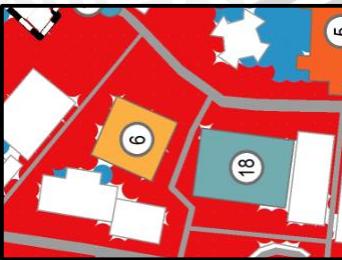
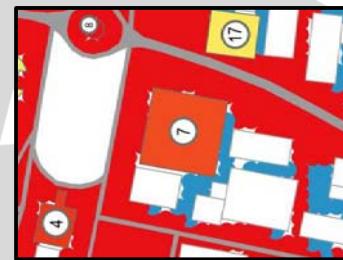
**Penjelasan tinggi dan rendah pada klasifikasi elemen *node* dapat dilihat pada Tabel 4.25 (Sub-Bab 4.11)

Tabel 4.35 Penjabaran Hasil Analisis Variabel pada Elemen *Landmarks*

<i>Landmark</i>	Keterangan	Other Sensory	Kriteria yang Mendukung*	Klasifikasi**	Konsep
2	<i>Landmark 2</i> merupakan Gedung Baru FEB yang terletak di pusat kampus Universitas Brawijaya. Dari total keseluruhan responden, sebanyak 6% mahasiswa baru memilih <i>Landmark 2</i> sebagai objek yang diingat dan berpengaruh sebagai <i>wayfinding</i> .	<ul style="list-style-type: none"> <i>Paving</i> Terdapat jenis <i>Paving</i> 1 yang dipilih responden sebanyak 12 orang atau sekitar 25% dari total responden yang menyatakan <i>paving</i> berpengaruh dalam proses <i>wayfinding</i> Lampu Jalan Terdapat lampu jenis A sebagai penerangan saat gelap. Vegetasi 	<ul style="list-style-type: none"> Responden yang memberikan skor tinggi (angka 3 -5) : Keunikan Bentuk (100%) Skala (100%) Kemudahan untuk dilihat (100%) Fungsi Penghubung dengan objek sekitar (92%) Nilai Historis (75%) 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Mental map</i> : Rendah <i>Space syntax</i> : Tinggi 	<ul style="list-style-type: none"> Mengembangkan fungsi penghubung dengan objek sekitar, misalkan dari segi warna, bentuk, dan dimensi bangunan Mengoptimalkan visualisasi objek dengan meningkatkan kualitas dan fungsi pada penerangan jalan serta <i>paving</i> sebagai akses menuju objek.

Landmark	Keterangan	Other Sensory	Kriteria yang Mendukung*	Klasifikasi**	Konsep
4	Landmark 4 merupakan Gedung Rektorat yang terletak di pusat UB. Letak yang berada di tengah kampus dan mudah terlihat membuat objek ini banyak dipilih oleh responden. Dari total keseluruhan responden, sebanyak 38% mahasiswa baru memilih Landmark 4 sebagai objek yang berpengaruh sebagai wayfinding.	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Paving</i> Terdapat jenis <i>Paving</i> 1 yang dipilih responden sebanyak 12 orang atau sekitar 25% dari total responden yang menyatakan <i>paving</i> berpengaruh dalam proses <i>wayfinding</i> • Lampu Jalan Terdapat lampu jenis A sebagai penerangan saat gelap. • Vegetasi Vegetasi di sekitar jalan berfungsi sebagai pengarah, sedangkan vegetasi pada lapangan rektorat yang terletak di depan objek berfungsi sebagai tutupan lahan (ground cover) berupa rerumputan. 	<p>Responden yang memberikan skor tinggi (angka 3 - 5) :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Keunikan Bentuk (97%) • Skala (97%) • Kemudahan untuk dilihat (97%) • Fungsi Penghubung dengan objek sekitar (96%) • Nilai Historis (85%) 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Mental map</i> : Tinggi • <i>Space syntax</i> : Tinggi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mempertahankan fungsi objek sebagai <i>landmark</i> dan sarana utama kampus • Memelihara kualitas dan fungsi sensor lain dengan cara penataan vegetasi, lampu jalan, dan <i>paving</i> pada sekitar objek

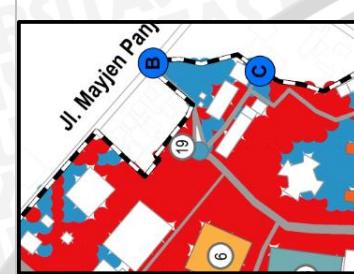
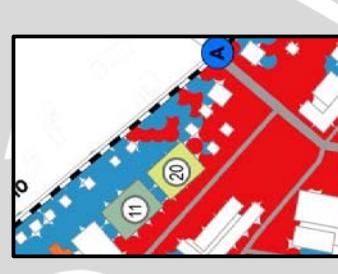
Landmark	Keterangan	Other Sensory	Kriteria yang Mendukung*	Klasifikasi**	Konsep
5	<i>Landmark 5 merupakan Gedung Samanta Krida yang berfungsi sebagai gedung serbaguna UB dan biasanya digunakan sebagai penyambutan mahasiswa universitas.</i>	<ul style="list-style-type: none"> <i>Paving</i> Terdapat jenis <i>Paving</i> 1 yang dipilih responden sebanyak 12 orang atau sekitar 25% dari total 	<p>responden yang menyatakan <i>paving</i> berpengaruh dalam proses <i>wayfinding</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Lampu Jalan 	<ul style="list-style-type: none"> Keunikan Bentuk (97%) Skala (91%) Kemudahan untuk dilihat (88%) Fungsi Penghubung dengan objek sekitar (94%) Nilai Historis (84%) 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Mental map</i> : Tinggi <i>Space syntax</i> : Tinggi
6	<i>Landmark 6 merupakan Masjid Raden Pathah yang menjadi sara peribadatan utama di kampus UB. Dari total keseluruhan responden, sebanyak 11% mahasiswa baru memilih <i>landmark</i> 6 sebagai objek yang diingat dan berpengaruh sebagai <i>wayfinding</i>.</i>				

Landmark	Keterangan	Other Sensory	Kriteria yang Mendukung*	Klasifikasi**	Konsep
7	Vegetasi di sekitar jalan berfungsi sebagai pengarah karena tersebar di sepanjang jalan yang berada di sekitar objek	<ul style="list-style-type: none"> Paving Terdapat jenis Paving 1 yang dipilih responden sebanyak 12 orang atau sekitar 25% dari total responden yang menyatakan paving berpengaruh dalam proses wayfinding Lampu Jalan Terdapat lampu jenis A sebagai penerangan saat gelap. 	<ul style="list-style-type: none"> Responden yang memberikan skor tinggi (angka 3 - 5) : Keunikan Bentuk (96%) Skala (96%) Kemudahan untuk dilihat (94%) Fungsi Penghubung dengan objek sekitar (98%) Nilai Historis (96%) 	 	<ul style="list-style-type: none"> ciri khas bangunan UB.

Landmark	Keterangan	Other Sensory	Kriteria yang Mendukung*	Klasifikasi**	Konsep
8	<i>Landmark 8 merupakan Tugu UB yang berada pada bundaran UB dan terletak di pusat persimpangan kampus.</i>	<ul style="list-style-type: none"> <i>Paving</i> Terdapat jenis <i>Paving</i> 1 yang dipilih responden sebanyak 12 orang atau sekitar 25% dari total 	<p>responden yang menyatakan <i>paving</i> berpengaruh dalam proses <i>wayfinding</i> serta <i>paving</i> 5 yang berada di sekitar bundaran UB</p> <ul style="list-style-type: none"> Vegetasi 	<ul style="list-style-type: none"> Responden yang memberikan skor tinggi (angka 3 -5) : Keunikan Bentuk (100%) Skala (95%) Kemudahan untuk dilihat (98%) Fungsi Penghubung dengan objek sekitar (96%) Nilai Historis (85%) 	<ul style="list-style-type: none"> Mempertahankan fungsi <i>landmark</i> sebagai <i>landmark</i> utama yang berada di pusat kampus Memelihara sensor lain, seperti vegetasi, dan <i>paving</i> pada sekitar objek, serta menambahkan penerangan khas UB (lampaunya jenis A) pada jalan yang belum terdapat lampu pada sisi jalan
9	<i>Landmark 9 merupakan Gedung Widyaloka yang menjadi gedung alternatif bagi perkuliahan sekaligus gedung untuk berbagai kegiatan universitas.</i>				

Landmark	Keterangan	Other Sensory	Kriteria yang Mendukung*	Klasifikasi**	Konsep
	sebagai wayfinding.	Terdapat lampu jenis A sebagai penerangan saat gelap pada jalan di sekitar objek			tidak menghalangi pandangan pejalan kaki terhadap landmark 9
17	Landmark 17 merupakan Gedung Baru Fikkom yang memiliki ketinggian kontras diantara gedung di sekitarnya, sehingga mudah terlihat dari beberapa sudut. Dari total keseluruhan responden, sebanyak 8% mahasiswa baru memilih landmark 17 sebagai objek yang diingat dan berpengaruh sebagai wayfinding.	<ul style="list-style-type: none"> Paving Terdapat jenis Paving 1 yang dipilih responden sebanyak 12 orang atau sekitar 25% dari total responden yang menyatakan paving berpengaruh dalam proses wayfinding. Lampu Jalan Terdapat lampu jenis A sebagai penerangan saat gelap pada jalan di sekitar objek Vegetasi Vegetasi pada jalan di sekitar objek berfungsi sebagai pengaruh 	<p>Responden yang memberikan skor tinggi (angka 3 -5) :</p> <ul style="list-style-type: none"> Keunikan Bentuk (88%) Skala (100%) Kemudahan untuk dilihat (100%) Fungsi Penghubung dengan objek sekitar (100%) Nilai Historis (63%) 	<ul style="list-style-type: none"> Mental map : Rendah Space syntax : Tinggi 	<ul style="list-style-type: none"> Meningkatkan visualisasi objek dengan gaya arsitektur yang sama dengan bangunan sekitar Meningkatkan kualitas serta fungsi sensor lain, seperti vegetasi, lampu jalan, dan paving pada sekitar objek

Landmark	Keterangan	Other Sensory	Kriteria yang Mendukung*	Klasifikasi**	Konsep
18	<i>Landmark 18</i> merupakan Gedung FTP yang berada di sekitar bundaran dan pusat UB, sehingga tidak sulit bagi pejalan kaki melihat objek ini dari arah pusat UB. Dari total keseluruhan responden, hanya 3% mahasiswa baru memiliki <i>landmark</i> 18 sebagai objek dalam proses <i>wayfinding</i> .	<ul style="list-style-type: none"> <i>Paving</i> Terdapat jenis <i>Paving</i> 1 yang dipilih responden sebanyak 12 orang atau sekitar 25% serta <i>Paving</i> 8 sebanyak 18 orang dari total responden yang menyatakan <i>paving</i> berpengaruh dalam proses <i>wayfinding</i>. Lampu Jalan Terdapat lampu jenis A dan B sebagai penerangan saat gelap pada jalan di sekitar objek Vegetasi Vegetasi pada jalan di sekitar objek berfungsi sebagai pengarah jalan karena terletak sejajar dengan jalan. 	<p>Responden yang memberikan skor tinggi (angka 3 -5) :</p> <ul style="list-style-type: none"> Keunikan Bentuk (100%) Skala (100%) Kemudahan untuk dilihat (100%) Fungsi Penghubung dengan objek sekitar (100%) Nilai Historis (67%) 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Mental map</i> : Rendah <i>Space syntax</i> : Tinggi 	<ul style="list-style-type: none"> Mengembangkan fungsi penghubung dengan gedung lain dari segi warna, bentuk, serta dimensi bangunan Mengoptimalkan fungsi objek dengan penataan pada sensor lain, seperti <i>paving</i>, lampu jalan, serta vegetasi
19	<i>Landmark 8</i> merupakan bundaran (roundabout) yang berada dekat dengan pintu gerbang B dan gerbang C. Objek ini terletak di sebelah timur kampus yang terdapat berbagai pertemuan jalan.	<ul style="list-style-type: none"> <i>Paving</i> Terdapat jenis <i>Paving</i> 1 yang dipilih responden sebanyak 12 orang atau sekitar 25% dari total responden yang menyatakan <i>paving</i> berpengaruh dalam proses <i>wayfinding</i>. Lampu Jalan Terdapat lampu jenis B sebagai penerangan saat gelap pada jalan di sekitar 	<p>Responden yang memberikan skor tinggi (angka 3 -5) :</p> <ul style="list-style-type: none"> Keunikan Bentuk (100%) Skala (67%) Kemudahan untuk dilihat (100%) Fungsi Penghubung dengan objek sekitar (100%) Nilai Historis 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Mental map</i> : Rendah <i>Space syntax</i> : Tinggi 	<ul style="list-style-type: none"> Meningkatkan visualisasi objek dengan menata fungsi penghubung dengan sekitar dari segi skala serta ikon unik pada bundaran untuk meningkatkan keunikan bentik Meningkatkan kualitas sensor lain, terutama pada lampu

Landmark	Keterangan	Other Sensory objek	Kriteria yang Mendukung* (100%)	Klasifikasi**	Konsep
20	merupakan Gedung Baru FIA yang berada di dekat Gerbang A.	<ul style="list-style-type: none"> • Vegetasi • Vegetasi pada jalan di sekitar objek berfungsi sebagai estetika karena pada sekitar bundaran teritata vegetasi yang menarik untuk dilihat. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Paving</i> Terdapat jenis <i>Paving</i> 1 yang dipilih responden sebanyak 12 orang atau sekitar 25% dari total responden yang menyatakan <i>paving</i> berpengaruh dalam proses <i>wayfinding</i> • Lampu Jalan Terdapat lampu jenis A dan B sebagai penerangan saat gelap disekitar objek • Vegetasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Mental map : Rendah • Space syntax : Tinggi • Keunikan Bentuk (86%) • Skala (64%) • Kemudahan untuk dilihat (100%) • Fungsi Penghubung dengan objek sekitar (64%) • Nilai Historis (57%) 	<p>jalan, seperti penambahan lampu jalan jenis A agar sesuai dengan mayoritas pengguna susunan lampu jalan di kampus UB</p>  

Landmark	Keterangan	Other Sensory	Kriteria yang Mendukung*	Klasifikasi**	Konsep
23	<p><i>Landmark 23</i> atau sering juga Pintu Gerbang “Veteran” memiliki ciri khas dari dua gapura yang menjadi ciri khas pintu masuk sebelum memasuki kampus UB.</p> <p>Bentuk yang unik serta tinggi membuat kesan tersendiri saat melewati Gerbang E.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Paving <p>Terdapat jenis <i>Paving</i> 1 yang dipilih responden sebanyak 12 orang atau sekitar 25% serta <i>Paving</i> 4 sejumlah 8% dari total responden yang menyatakan <i>paving</i> berpengaruh dalam proses <i>wayfinding</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Lampu Jalan <p>Terdapat lampu jenis A sebagai penerangan saat gelap.</p> <ul style="list-style-type: none"> Vegetasi 	<ul style="list-style-type: none"> Responden yang memberikan skor tinggi (angka 3 - 5) : Keunikan Bentuk (100%) Skala (100%) Kemudahan untuk dilihat (100%) Fungsi Penghubung dengan objek sekitar (100%) Nilai Historis (100%) 	<ul style="list-style-type: none"> Mental map : Rendah Space syntax : Tinggi 	<ul style="list-style-type: none"> Mengoptimalkan pengenalan objek ke pengguna jalan, misalkan dengan penambahan maskot UB, logo, lambang, atau <i>sculpture</i> lain pada gapura gerbang, sehingga menciptakan visual unik saat berada di sekitar <i>landmark</i> 23. Meningkatkan fungsi dari sensor lain, seperti integrasi <i>paving</i>, dan lampu jalan dan vegetasi sebagai pengarah menuju <i>Node</i> 19 serta objek sekitar.

Sumber : Hasil Analisis, 2016

*Penjelasan tentang presentase kriteria skor tinggi – rendah elemen *landmark* terdapat pada Tabel 8 (Lampiran 7)

**Penjelasan tinggi dan rendah pada klasifikasi elemen *landmark* dapat dilihat pada Tabel 4.26 (Sub-Bab 4.11)

