BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Persepsi

Persepsi adalah proses saat individu mengatur dan menginterpretasikan kesan-kesan sensoris mereka utuk memberikan arti dan makna bagi lingkungan mereka. Perilaku individu biasanya tidak berdasarkan kenyataan tetapi pada persepsi tentang kenyataan tersebut. (sumber: id.wikipedia.org/wiki/Persepsi, diakses 5 Juni 2013)

Persepsi adalah pengalaman tentang obyek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan. Persepsi ialah memberikan makna pada stimulus inderawi, stimulus sendiri adalah perubahan lingkungan internal atau eksternal yang dapat diketahui atau disadari. Persepsi juga dapat dibentuk oleh sensasi, atensi, ekspektasi, motivasi, dan memori. Persepsi atau tanggapan merupakan proses yang terjadi kepada diri manusia yang akan menunjukkan bagaimana seseorang melihat, mendengar, merasakan, memberi, serta meraba keadaan di sekitarnya.

Dari definisi tersebut pengertian persepsi dalam penelitian ini adalah hasil dari kerja indra pada seseorang yang diawali oleh proses diterimanya stimulus oleh alat indra, kemudian terdapat perhatian pada seseorang tersebut, lalu diteruskan ke otak, kemudian individu menyadari tentang sesuatu yang dinamakan persepsi. Dengan persepsi seseorang dapat memahami tentang keadaan lingkungan yang ada di sekitarnya maupun tentang hal yang ada disekitarnya. Persepsi juga membatu seseorang dapat memahami tentang hal yang ada dalam dirinya.

Ada dua macam persepsi, yaitu :

1. *External perception*, yaitu persepsi yang terjadi akibat rangsang yang datang dari luar diri seseorang.
2. *Self-perception*, yaitu persepsi yang terjadi akibat rangsang yang berasal dari diri seseorang.

Menurut Walgito (1995) terdapat dua yaitu faktor internal dan ekternal yang mempengaruhi persepsi.

1. Faktor internal

   Faktor yang mempengaruhi persepsi berkaitan dengan kebutuhan psikologis, latar belakang pendidikan, alat indera, syaraf atau pusat susunan syaraf, kepribadian dan pengalaman penerimaan diri serta keadaan individu pada waktu tertentu.

2. Faktor eksternal

Faktor ini digunakan untuk obyek yang dipersepsikan atas orang dan keadaan, intensitas rangsangan, lingkungan, kekuatan rangsangan akan turut menentukan didasari atau tidaknya rangsangan tersebut.

Menurut Walgito (1995) agar seseorang dapat menyadari dan mempunyai persepsi, adanya faktor-faktor yang merupakan syarat terjadinya persepsi, antara lain:

1. Terdapat objek atau stimulus yang dipersepsikan (fisik).
2. Terdapat alat indera, syaraf, dan pusat susunan saraf untuk menerima stimulus (fisiologis).
3. Terdapat perhatian yang merupakan langkah pertama dalam mengadakan persepsi (psikologis).

Faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi menurut Widayatun dalam Kartika (2008) antara lain adalah faktor intrinsik dan ekstrinsik seseorang (cara hidup/cara berfikir, kesiapan mental, kebutuhan dan wawasan), usia, kematangan, lingkungan sekitar, pembawaan, proses mental, serta fisik dan kesehatan orang tersebut.

Proses terjadinya persepsi terdiri dari:

1. Proses menerima

Menerima rangsang dari berbagai sumber adalah Proses pertama dalam persepsi. Rangsangan diterima melalui panca indra, sehingga proses ini sering disebut dengan pengindraan atau sensasi. Proses ini merupakan pengalaman elementer yang segera, yang tidak memerlukan penguraian secara verbal, simbolis, atau konseptual, dan terutama selalu berhubungan dengan panca indra. Rangsangan dalam proses persepsi terdiri dari tiga macam sesuai dengan elemen dari proses penginderaan. Pertama rangsang merupakan obyek dalam bentuk fisik. Kedua, rangsang sebagai keseluruhan yang terbesar dalam progsimal, yang belum menyangkut proses sistem syaraf. Ketiga rangsangan sebagai representasi gejala yang merupakan kesan dari obyek-obyek yang ada diluar.

2. Proses menyeleksi rangsang

Walgito (1995) menyatakan persepsi merupakan suatu proses yang mengandung proses seleksi di dalamnya. Setelah rangsangan diseleksi, terdapat perhatian yang merupakan proses mental, ketika rangkaian rangsangan menjadi menonjol dalam keadaan saat yang lainnya melemah.

3. Proses Pengorganisasian

Rangsangan yang diterima selanjutnya diorganisasikan dalam suatu bentuk. Pengorganisasian merupakan proses seleksi yang berarti beberapa informasi akan diproses dan yang lain tidak. Dalam mekanisme pengorganisasian, informasi-informasi yang diproses akan dikelompokkan dengan beberapa cara. Hal tersebut memberi arahan untuk mengartikan suatu stimulus. Hal yang terpenting adalah mengkategorikan informasi yang kompleks ke dalam bentuk yang lebih sederhana.

4. Proses Pengambilan Keputusan

Dalam proses pengambilan keputusan yang pertama adalah kategori primitif, dimana obyek yang diamati, diseleksi dan ditandai berdasarkan ciri-ciri tersebut. Kedua, mencari tanda, pengamatan secara cepat dengan memeriksa lingkungan untuk mencari tambahan informasi. Hal tersebut berfungsi untuk mengadakan pengelompokkan yang tepat. Ketiga, konfirmasi yang terjadi setelah obyek mendapat penggolongan sementara. Proses tersebut hanya menerima informasi untuk memperkuat atau mengkonfirmasiakan keputusannya, dan menghindari masukan-masukan yang tidak relevan.

5. Proses Terjadinya Persepsi

Menurut Widayatun (1999) proses persepsi terjadi karena adanya obyek atau stimulus yang merangsang untuk ditangkap panca indera kemudian stimulus tadi dibawa ke otak. Dari otak terjadi respon bahwa terdapat stimulus, yaitu pesan yang dibalikan ke indera kembali berupa “tanggapan“atau hasil kerja indera yang berupa pengalaman hasil pengelolaaan otak.

Hal yang terpenting dari persepsi ini adalah “perhatian”. Perhatian adalah konsep yang diberikan pada proses persepsi dengan menyeleksi input tertentu untuk diikutsertakan dalam pengalaman yang kita sadari dalam waktu tertentu. Perhatian sendiri mempunyai ciri khusus yaitu terfokus serta berubah-ubah.

Menurut Walgito (2004) proses yang menjelaskan terjadinya proses persepsi yaitu objek menimbulkan stimulus, dan stimulus mengenai alat indera atau reseptor. Stimulus yang diterima oleh alat indera dilanjutkan oleh syaraf sensoris ke otak. Kemudian terjadilah suatu proses di otak, sehingga individu dapat menyadari apa yang ia terima dengan reseptor itu, sebagai suatu akibat dari stimulus yang diterimanya. Lalu tahap terakhir dari proses persepsi adalah seseorang menyadari tentang apa yang diterima melalui alat indera atau reseptor. Proses ini merupakan proses terakhir dari persepsi dan merupakan persepsi yang

sebenarnya. Respons sebagai akibat dari persepsi dapat diambil oleh individu dalam berbagai-bagai macam bentuk.

Dalam proses persepsi individu tidak hanya menerima satu stimulus saja, tetapi individu menerima bermacam-macam stimulus yang datang dari lingkungan. Tetapi tidak semua stimulus akan diperhatikan atau akan diberi respon. Individu mengadakan seleksi terhadap stimulus yang mengenainya, dan disini berperannya perhatian. Sebagai akibat dari stimulus yang dipilihya dan diterima oleh individu, individu menyadari dan memberikan respon sebagai reaksi terhadap stimulus tersebut.

Manusia memerlukan rasa aman, nyaman, dan senang dalam menjalankan aktivitasnya, baik itu di dalam bangunan (indoor) maupun di luar bangunan (outdoor). Dalam perjalannya manusia akan selalu melewati koridor-koridor kota baik sebelum maupun sesudah memasuki sebuah bangunan. Dengan menggunakan persepsi masyarakat pengguna koridor, maka akan membantu dalam pengembangan lingkungan yang baik dan sesuai dengan harapan masyarakat. Hal ini merupakan sesuatu yang penting dengan memperhatikan wujud koridor sebagai ruang kota.

2.2 Semantik Diferensial

Charles Osgood dalam Fajar (2012) memperkenalkan teknik semantik diferensial yang menekankan pada aspek semantik kata yang biasanya diukur denga dua kata yang berlawanan. Teknik Semantik Diferensial merupakan penyempurnaan dari Skala Likert yang tidak mampu menjangkau respon yang bersifat multidimensi. Teknik tersebut digunakan untuk sarana pengukuran psikologi dalam berbagai aspek, seperti aspek kepribadian, sikap, komunikasi, dan lain-lain. Pada teknik tersebut responden langsung memberikan bobot penilaian terhadap suatu stimulus dan responden tidak member respon setuju ataupun tidak setuju.

Skala deferensial yaitu skala untuk mengukur sikap, bentuk dari skala ini tersusun dalam satu garis dengan kutub pilihan jawaban positif di satu sisi dan di sisi lainnya adalah jawaban negatif. Bentuk dari skala ini bukanlah pilihan ganda maupun *checklist.* Komponen Skala dalam teknik ini adalah stimulus berupa kata (benda, orang, profesi, dsb), dan respon berupa pasangan kata yang berlawanan membentuk kontinum dengan dua kutub (bipolar). Hasil yang didapat dari teknik ini berupa perskalaan berbentuk profil.

Respon Semantik Diferensial terdiri dari 3 Dimensi

1. Dimensi Evaluasi (Baik-Buruk)

   Penilaian subjek terkait dengan baik-buruknya topik stimulus yang disajikan. Termasuk juga didalamnya perasaan subjek (senang-marah) atau penilaian kualitas (cantik-jelek) (kasar-lembut) atau moral (bijak-jahat)

2. Dimensi Potensi (Kuat-Lemah)

   Penilaian mengenai kekuatan yang dikandung oleh stimulus. Penilaian ini memuat tentang kapasitas stimulus (tinggi-rendah), (besar-kecil), (dalam-dangkal), (berat-ringan)

3. Dimensi Aktivitas (Aktif-Pasif)

   Penilaian mengenai muatan aktivitas yang dikandung stimulus, misalnya (cepatlambat), (tenang-riuh), (acak-teratur)

Dalam penelitian terdahulu mengenai Kualitas Visual Koridor Pendukung Landmark Kawasan Berdasarkan Masyarakat Pengguna studi kasus: Alun-Alun Tugu menggunakan metode kualitatif berupa teknik analisis kualitatif dan metode kuantitatif dengan menggunakan metode *semantic defferential*. Analisis kualitatif deskriptif digunakan dalam proses analisi dengan mendeskripsikan kualitas visual kawasan Alun-alun Tugu melalui *serial vision* dari lima koridor jalan di sekitarnya yaitu Jalan Kahuripan, Jalan Suropati, Jalan Kertanegara, Jalan Gajahmada, dan Jalan Majapahit dan pertanyaan terbuka kepada masyarakat pengguna. Dalam analisis kuantitatif menggunakan skala *semantic defferential* yang dipopulerkan oleh Robert G. Hersberger dan Robert C. Cas yang dikelompokkan sebagai berikut.

Tabel 2.1 *Semantic Scale*

No	Factor	Primary Scales	Alternative Scales
1.	General evaluative	Good-bad	Pleasing-annoying
2.	Utility evaluative	Usefull-useless	Friendly-hostile
3.	Aestetic evaluative	Unique-common	Interesting-boring
4.	Activity	Active-passive	Complex-simple
5.	Space	Cozy-roomy	Private-public
6.	Potency	Rugged-delicate	Rough-smooth
7.	Tidiness	Clean-dirty	Tidy-messy
8.	Organization	Ordered-chaotic	Formal-casual
9.	Temperature	Warm-cool	Hot-cold
10.	Lighting	Light-dark	Bright-dull

		Secondary Scales	Alternative Secondary Scales
		Old-new	Traditional-contemporary
		Expensive-inexpensive	Frugal-generous
		Large-small	Huge-tiny
		Exciting-calming	Beautiful-ugly
		Clear-ambigous	Unified-diversified
		Colorfull-colorness	Vibrant-subdued
		Safe-dangerous	Protected-exposed
		Quiet-noisy	Distracting-facilitating
		Stuffy-drafty	Musty-fresh
		Rigid-flexible	Permanent-temporary

(Sumber: Kurniya, 2011)

Pada penelitian Utami (2009) menggunakan teori tentang kualitas visual dan teori tentang koridor jalan yaitu teori *environmental aesthetic*, persepsi lingkungan, pengenalan lingkungan, dan lingkungan yang tanggap. Sedangkan teori tentang koridor jalan memuat tentang pengertian dasar ruang, aspek definisi ruang, unsur arsitektur dalam lingkungan ruang, lingkage visual, pejalan kaki, elemen desain dan *street furniture*, juga memuat pariwisata dan wisatawan. Dari kedua teori utama tersebut digunakan untuk memunculkan 15 variabel dengan sematik defferensial untuk membantu dalam penilaian kualitas visual di koridor Jalan Legian. Variabel yang digunakan dalam skala penilaian untuk penelitian ini antara lain adalah *Ugly-Beautiful, Boring-Interesting, Unpleasant-Pleasant, Hostile-Friendly, Chaotic-Ordered, istracting-Facilitating, Dangerous-Save, Dirty-Clean, Common-Unique, Colorless-Colorfull, Simple-Complex, Crowded-Spacius, Interrupted-Continous, Contemporary-Traditional,* dan *Plain-Ornate*.

Pada penelitian kualitas visual lebih banyak menggunakan skala primer dan sekunder dari semantik defferensial yang dikembangkan Robert G. Hersberger dan Robert C. Cas. Skala semantik yang biasa digunakan antara lain adalah baik-buruk, unik-biasa, bersih-kotor, lama-baru, besar-kecil, berwarna-tidakberwarna, aman-berbahaya, hening-ramai, dan lain-lain.

2.3 Kualitas Visual

Menurut Smardon dalam Kurniya (2011) kualitas visual merupakan salah satu perangkat yang terdapat pada suatu sistem visual yang ditentukan oleh nilai-nilai kultural

dan properti fisik yang hakiki, untuk menentukan faktor-faktor yang digunakan sebagai indikator penelitian.

Lynch (1960) mengatakan bahwa ada beberapa kategori yang biasa digunakan seorang perancang untuk menggambarkan atau menilai suatu bangunan/lingkungan binaan dari aspek kualitas bentuk antara lain:

1. Keistimewaan *(Singularity)*, yaitu ketegasan batas–batas bangunan dan lahan. Keistimewaan ini juga berkaitan dengan kesan yang didapat oleh pegamat lingkungan tersebut dan dibentuk oleh elemen atau elemen visual yang menonjol dan menarik. Dengan adanya keistimewaan dalam desain lingkungan maka akan ada makna yang melekat pada pengamat sehingga lingkungan itu memiliki imagebilitas yang baik. Keistimewaan bentuk koridor dinilai dengan ketegasan bentuk koridor dan kondisi koridor secara keseluruhan. Ketegasan bentuk koridor dapat dilihat melalui ketegasan batas antar bangunan, ketegasan area menurut fungsi-fungsinya dan ketegasan lahan.
2. Kesederhanaan bentuk *(Form Simplicity)*, kesederhanaan dan kejelasan bentuk geometris bangunan. Kesederhanaan bentuk berpengaruh pada kejelasan bentuk bangunan sehingga memiliki nilai imagebilitas yang tinggi. Desain yang sederhana akan membantu bangunan dan lingkungan bekerja dengan baik. Kesederhanaan berarti dapat mengubah kompleksitas eksisting menjadi lebih teratur.

   Menurut Maeda (2010) kesederhanaan merupakan suatu proses dengan meringkas segala sesuatu mejadi lebih sederhana dan lebih bermakna. *Simplicity* berbeda dengan kompleks, karena *simplicity* lebih meminimalisir informasi sepadat dan seakurat mungkin sehingga pengamat dapat menerima dengan cepat.
3. Kontinuitas *(Continuity)*, yaitu kesinambungan batas atau permukaan. Kontinuitas dalam lingkungan binaan berupa jalan, kanal, *skyline*, *setback* dan lain-lain. Kontinuitas pada sebuah lingkungan visual juga dinilai dari keseimbangannya. Kontinuitas dapat dilihat dengan adanya keseimbangan pada setiap bagian dari titik pusat visualnya.
4. Dominasi *(Dominance)*, dominansi suatu bagian terhadap yang lain (bisa dalam hal ukuran, intensitas, atau daya tarik, dimana dapat menghasilkan suatu gambaran yang menyeluruh tentang suatu prinsip – prinsip bentuk dalam suatu kelompok). Dominasi bisa ditunjukan dengan adanya hirarki atau pusat perhatian yang dapat berupa bagian yang pertama kali ditangkap oleh pandangan mata pengamat.

Dengan adanya dominasi maka bagian-bagian lainnya akan berkaitan dengan hirarki tersebut, sehingga muncul kesatuan dalam suatu lingkungan.

5. Kejelasan suatu pertemuan *(Clarity of joint)*, yaitu hubungan dan sambungan yang mudah terbaca (seperti perpotongan utama atau pada garis pantai). Hubungan dan sambungan antar pertemuan bangunan ataupun batas-batas lainnya dalam suatu lingkungan perlu adanya perbedaan yang member kejelasan dalam pertemuan. Dengan adanya kejelasan suatu pertemuan maka akan membantu pengguna lingkungan dalam memahami lingkungannya.
6. Petunjuk pembeda *(Directional differentiation)*, yaitu petunjuk pembedaan, ketidaksamaan, kemiringan, suatu tanda yang membedakan satu dengan yang lain. Petunjuk pembeda dapat memberi kesan istimewa pada suatu bagian bangunan atau lingkungan binaan. Dalam memberikan pengalaman yang kuat dan visualisasi dari citra kota, petunjuk pembeda merupakan salah satu sarana komunikasi secara visual. Ketersediaan petunjuk pembeda dan signage pada suatu lingkungan binaan membuat lingkungan tersebut lebih informatif.
7. Bidang Pandangan *(Visual scope)*, yaitu kualitas yang dapat meningkatkan area pandangan walaupun secara simbolik. Hal ini termasuk keheningan, sesuatu yang tersembunyi, atau suatu pemandangan baik koridor jalan maupun alam. Dengan suasana yang hening maka pengamat atau pengguna lingkungan dapat memandang secara bebas dan menyeluruh. Bidang pandang dipengaruhi lebar koridor atau lingkungan. Selain itu juga dipengaruhi oleh ketinggian bangunan yang melingkungi koridor tersebut.
8. Kesadaran suatu pergerakan *(Motion awareness)*, yaitu kualitas yang dapat dirasakan pengamat melalui makna visual atau kinestetik dari rangsangan langsung maupun tak langsung. Kesadaran suatu pergerakan ini berkaitan dengan pengalaman ruang dan visual citra kota seorang pengamat. Dengan pengalaman ruang yang baik maka citra dari lingkungan tersebut dapat dirasakan.
9. Serial waktu *(Time series)*, yaitu urutan dari suatu rangkaian waktu, dari hal – hal sederhana dan rangkaian yang tersusun dari waktu ke waktu dan membentuk suatu irama dalam suatu pemandangan. Urutan-urutan tersebut dinilai baik jika antar peralihan atau perpindahan tersebut mengalir dengan baik, tanpa adanya perubahan yang drastis. Urutan-urutan tersebut memberi pengalaman ruang pada pengguna lingkungan binaan dalam pengamatannya terhadap komposisi pada lingkungan tersebut.

10. Nama dan Makna *(Names and meanings)*, yaitu karakter non fisik yang dapat meningkatkan *imageability* suatu elemen. Nama merupakan identitas yang sudah mengkristal di benak orang. Makna yaitu seperti sosial, bersejarah, fungsional, ekonomi, atau individual, terkait dengan kualitas visual yang sudah melekat disana. Penilaian suatu lingkungan binaan, dalam hal ini adalah koridor jalan dapat dilihat dari bentuk koridor secara keseluruhan. Penilaian tersebut mengenai identitas koridor yang melekat pada benak pengguna koridor tersebut.

Beberapa kategori menurut Lynch yang biasa digunakan seorang perancang untuk menggambarkan atau menilai suatu bangunan/lingkungan binaan dari aspek kualitas bentuk adalah Keistimewaan *(Singularity)* yang berkaitan dengan ketegasan bentuk dan batas-batas bangunan, Kesederhanaan bentuk *(Form Simplicity)* yang berkaitan dengan membuat sesuatu yang kompleks menjadi lebih sederhana, Kontinuitas *(Continuity)* yang berkaitan dengan keseimbangan dan kesinambungan antara bagian satu dengan bagian lainnya, Dominasi *(Dominance)* yang berkaitan dengan daya tarik dan intensitas bentuk koridor dalam satu kawasan, Kejelasan suatu pertemuan *(Clarity of joint)*, Petunjuk pembeda *(Directional differentiation)* yang berkaitan dengan ketersediaan *signage* yang informatif pada koridor tersebut, Bidang Pandangan *(Visual scope)* yang berkaitan dengan lebar jarak pandang yang dapat ditangkap pengamat, Kesadaran suatu pergerakan *(Motion awareness)*, Serial waktu *(Time series)*, Nama dan Makna *(Names and meanings)* yang berkaitan dengan identitas suatu lingkungan. Dari kesepuluh kategori-kategori tersebut akan digunakan dalam penelitian untuk mengetahui persepsi masyarakat terhadap koridor Jalan Agus Salim sampai Jalan Kauman Malang. Kesepuluh kriteria tersebut digunakan untuk menilai bentuk koridor secara keseluruhan menurut persepsi pengguna jalannya.

2.4 Koridor Jalan dan Elemen Fisik Koridor Jalan

Koridor adalah jalan sempit yang menghubungkan daerah yang terkurung atau tertutup. Kota dengan pembagian kawasan fungsionalnya memiliki struktur yang dapat membentuk jaringan-jaringan jalan yang dilingkupi oleh bangunan di kedua sisinya. Koridor jalan menghubungkan struktur jaringan jalan yang ada dalam sebuah kota.

Untuk pembahasan penelitian tentang koridor kawasan maka menurut Edmund Bacon dalam Zahnd (1999) bahwa istilah linkage visual dapat dirumuskan sebagai berikut: “Dalam linkage yang visual dua atau lebih banyak fragmen kota dihubungkan menjadi satu kesatuan secara visual. Dari perumusan tersebut di atas dapat dikatakan bahwa sebuah linkage yang visual mampu menyatukan daerah kota dalam berbagai skala. Pada dasarnya

ada dua pokok perbedaan linkage visual, yaitu yang menghubungkan dua daerah secara netral dan yang menghubungkan dua daerah dengan mengutamakan satu daerah.

Koridor kawasan dan urban space merupakan elemen utama kota yang menggambarkan citra atau *image* suatu kota melalui kualitas karakter gubahan massanya. Menurut Lynch (1960) kota dapat memberi *image* bagi penghuninya bila memiliki *landmark, node, path, edge, dan district.* Koridor jalan berpotensi sebagai *pathway* menurut Kevin Lynch. Potensi koridor dapat memberikan dukungan pada usaha untuk menciptakan *pathway* kota yang dapat membantu kota untuk memiliki *image*. *Image* tersebut akan lebih kuat bila koridor memiliki karakter yang kuat terhadap lingkungannya. Zahnd (1999) menyebutkan bahwa koridor dibentuk oleh dua deretan massa (bangunan atau pohon) yang membentuk sebuah ruang untuk menghubungkan dengan satu massa dari dua kawasan secara netral (tidak mengutamakan salah satu seperti sumbu). Koridor yang berkarakter, mempunyai aspek keruangan yang jelas, mempunyai orientasi sekaligus memiliki unsur estetika, adalah sebuah koridor yang dapat menjawab salah satu kebutuhan manusia di dalam kota. Koridor dengan potensi tersebut akan juga mempunyai makna bagi sebuah kota, karena dia dapat berperan sebagai pembentuk image kota.

Dalam sebuah koridor terdapat elemen-elemen yang menjadi bagian dari koridor tersebut, antara lain adalah jalur pejalan kaki, jalan raya atau jalur kendaraan, *street furniture* atau perabot jalan, vegetasi, dan bangunan-bangunan yang terdapat pada sepanjang koriodor. Sedangkan untuk elemen fisik yang merupakan bagian dari koridor akan dijelaskan pada sub-bab berikut ini.

2.4.1 Jalur pejalan kaki

Jalur pejalan kaki dalam konteks perkotaan biasanya dimaksudkan sebagai ruang khusus untuk pejalan kaki yang berfungsi sebagai sarana pencapaian yang dapat melindungi pejalan kaki dari bahaya yang datang dari kendaraan bermotor. Di Indonesia lebih dikenal sebagai trotoar, yang berarti jalur jalan kecil selebar 1,5 sampai 2 meter atau lebih memanjang sepanjang jalan umum.

Menurut Indra (2010) jalur pedestrian merupakan sebuah sarana untuk melakukan kegiatan, terutama untuk melakukan aktivitas di kawasan perdagangan, pejalan kaki memerlukan ruang yang cukup untuk dapat melihat-lihat, sebelum menentukan untuk memasuki salah satu pertokoan di kawasan perdagangan tersebut. Namun moda ini memiliki keterbatasan juga, karena kurang dapat untuk melakukan perjalanan jarak jauh, peka terhadap gangguan alam, serta hambatan yang diakibatkan oleh lalu lintas kendaraan.

Menurut Indra (2010) lokasi jalur pejalan kaki dan fasilitasnya dengan ketentuan dibagi sebagai berikut:

A. Trotoar
   1. Trotoar hendaknya ditempatkan pada sisi luar bahu jalan atau sisi luar jalur Daerah Manfaat Jalan.
   2. Trotoar hendaknya dibuat sejajar dengan jalan, akan tempat Trotoar dapat tidak sejajar dengan jalan bila keadaan topografi atau keadaan setempat yang tidak memungkinkan.
   3. Trotoar hendaknya ditempatkan pada sisi dalam saluran drainase terbuka atau di atas saluran drainase yang telah ditutup.
   4. Trotoar pada tempat pemberhentian bus harus ditempatkan secara berdampingan/sejajar dengan jalur bus.

Pada koridor Jalan Agus Salim sampai Jalan Kauman jalur pejalan kaki yang tersedia hanyalah trotoar, sedangkan fasilitas penyebrangan belum tersedia di koridor tersebut. Sedangkan jalur pejalan kaki lainnya adalah jalur penyebrangan. Macam-macam jalur penyebrangan adalah sebagai berikut.

B. Penyeberangan Sebidang
   1. Penyeberangan Zebra
      a. Bisa dipasang di kaki persimpangan tanpa apil atau di ruas/link.
      b. Apabila persimpangan diatur dengan lampu pengatur lalu lintas, hendaknya pemberian waktu penyeberangan menjadi satu kesatuan dengan lampu pengatur lalu lintas persimpangan. Apabila persimpangan tidak diatur dengan lampu pengatur lalu lintas, maka kriteria batas kecepatan adalah < 40 km/jam.
   2. Penyeberangan Pelikan
      a. Dipasang pada ruas/link jalan, minimal 300 meter dari persimpangan.
      b. Pada jalan dengan kecepatan operasional rata-rata lalu lintas kendaraan > 40 km/jam

C. Penyeberangan Tak Sebidang
   1. Jembatan
      a. Bila jenis jalur penyeberangan dengan menggunakan zebra atau pelikan sudah mengganggu lalu lintas kendaraan yang ada.
      b. Pada ruas jalan dimana frekwensi terjadinya kecelakaan yang melibatkan pejalan kaki cukup tinggi.

c. Pada ruas jalan yang mempunyai arus lalu lintas dan arus pejalan kaki yang cukup.

2. Terowongan
   a. Bila jenis jalur penyeberangan dengan menggunakan jembatan tidak memungkinkan untuk diadakan.
   b. Bila lokasi lahan atau medan memungkinkan untuk dibangun terowongan

Jalur pedestrian ini juga merupakan elemen penting dalam perancangan kota, karena tidak lagi berorientasi pada keindahan semata, akan tetapi juga pada masalah kenyamanan dengan didukung oleh kegiatan pedagang eceran yang dapat memperkuat kehidupan ruang kota yang ada. Sistem jalur pedestrian yang baik akan mengurangi keterikatan terhadap kendaraan di kawasan pusat kota, meningkatkan penggunaan pejalan kaki, mempertinggi kualitas lingkungan melalui sistem perancangan yang manusiawi, menciptakan kegiatan pedagang kaki lima yang lebih banyak dan akhirnya akan membantu kualitas udara di kawasan tersebut.

2.4.2 Jalan raya

Jalan adalah prasarana transportasi darat yang meliputi segala bagian jalan, termasuk bangunan pelengkap dan perlengkapannya yang diperuntukkan bagi lalu lintas, yang berada pada permukaan tanah, di atas permukaan tanah, di bawah permukaan tanah dan/atau air, serta di atas permukaan air, kecuali jalan kereta api, jalan lori, dan jalan kabel. Jalan raya ialah jalan utama yang menghubungkan satu kawasan dengan kawasan yang lain. Ciri-ciri dari Jalan Raya antara lain adalah digunakan untuk kendaraan bermotor, digunakan oleh masyarakat umum, dibiayai oleh perusahaan Negara dan penggunaannya diatur oleh undang-undang pengangkutan. (sumber: id.wikipedia.org/wiki/Jalan_raya, 3 Maret 2013)

Pada koridor Jalan Agus Salim sampai Jalan Kauman jalan raya merupakan jalur lalu lintas kendaraan bermotor. Dalam penilaian kualitas visual koridor Jalan Agus Salim sampai Jalan Kauman jalan raya tidak dinilai secara khusus, tetapi menyatu dengan lingkungan di sekitarnya.

2.4.3 Street furniture

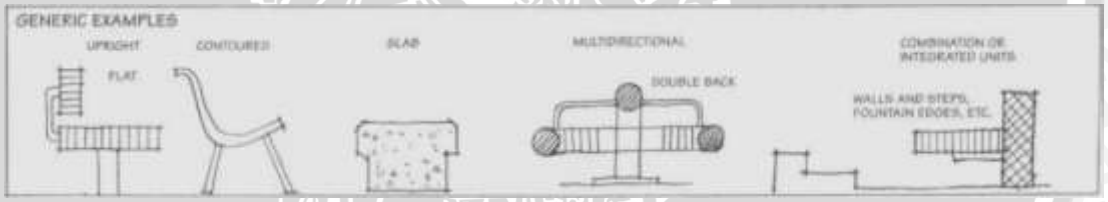
Street furniture adalah elemen lansekap yang diletakkan sebagai pelengkap jalan yang member kenyamanan, kemudahan, informasi, pengatur sirkulasi, pelindung, dan untuk kenikmatan pemakainya. Beberapa contoh dari *street furniture* adalah kursi,

penanda, rambu-rambu lalu lintas, lampu/penerangan, pohon, pembatas jalan, alat-alat utilitas, dan lain-lain. Desain dan penempatan memerlukan pertimbangan cermat, banyak dari jenis yang sama dengan *street furniture* yang juga digunakan dalam lansekap khusus, seperti interior atau *deck* atap.

Ketepatan adalah tujuan utama dalam desain dan penempatan unsur-unsur *street furniture*. Hal ini penting untuk memberi karakter sebuah *site* atau kawasan serta fungsi yang ada dan yang direncanakan. Desain harus sesuai dengan identitas atau karakter yang melekat pada tempat atau kawasan tersebut. Desain *street furniture* biasanya mengikuti pengaturan dari kawasan, menanggapi kebutuhan penggunanya, memenuhi persyaratan fungsional, dan beradaptasi dengan tekanan lingkungan-mental yang mempengaruhi hal tersebut.

Elemen-elemen dalam desain *street furniture* antara lain adalah:

1. *Seating* atau tempat duduk. Dalam desain perabot tempat duduk ini harus sesuai dengan prinsip kenyamanan, kesederhanaan dalam bentuk, kesederhanaan dalam detail, mudah dalam perawatanya, lebih tahan lama, dan tahan terhadap orang-orang yang sengaja merusak perabot tersebut.

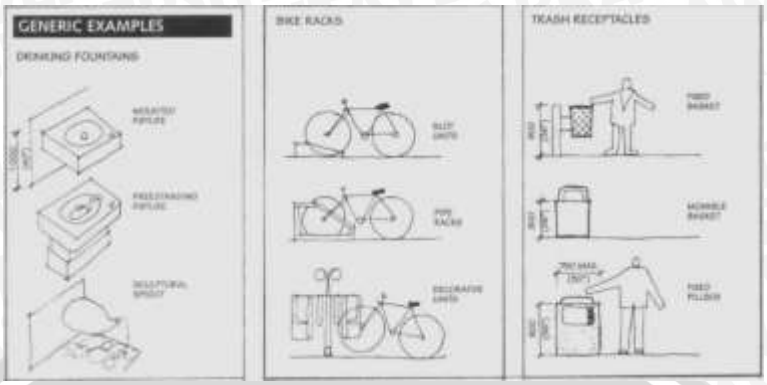


Gambar 2.1 Tempat Duduk Sebagai Salah Satu Elemen dalam Desain *Street Furniture*
(Sumber: Harris, 1998)

2. *Shelter* atau tempat bernaung yang tahan terhadap cuaca.

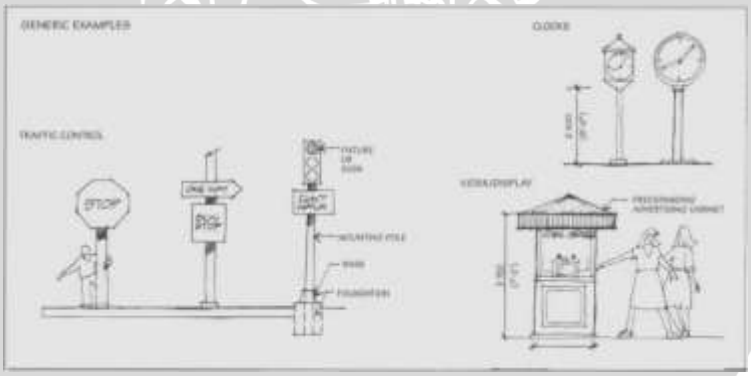
Gambar 2.2 *Shelter* Sebagai Salah Satu Elemen dalam Desain *Street Furniture*
(Sumber: Harris, 1998)

3. Elemen pelengkap yang mudah dikenali, untuk mengurangi hal-hal yang tidak sesuai, untuk mempermudah akses, dan lain-lain.



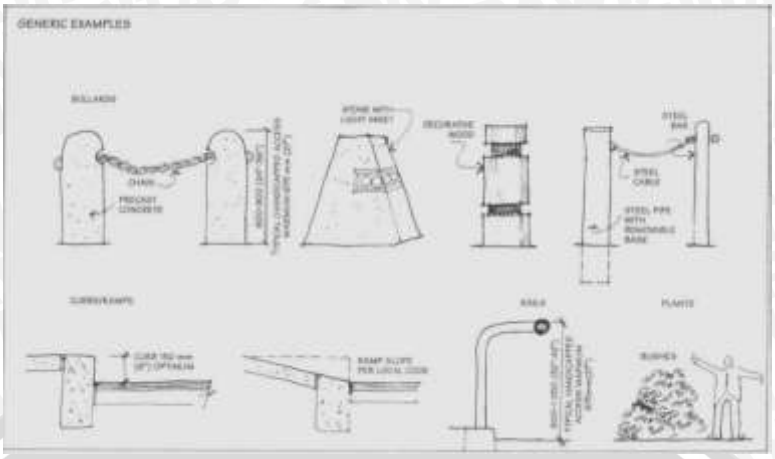
Gambar 2.3 Elemen Pelengkap Sebagai Salah Satu Elemen dalam Desain *Street Furniture*
(Sumber: Harris, 1998)

4. Informasi dan penanda *(signage)* menurut Shirvani (1985) merupakan salah satu elemen perancangan kota. Penanda yang dimaksud adalah petunjuk arah jalan, jam, papan informasi, rambu lalu lintas, media iklan, dan bentuk-bentuk penanda lainnya. Penempatan, jumlah dan perbedaan karakter penanda dengan lingkungannya dalam suatu ruang kota dapat mempengaruhi kualitas visual. Dalam penataan penanda perlu memperhatikan keindahan visual bangunan dan lingkungan di sekitarnya sehingga tidak mengganggu dan menutupi fasade bangunan di sekitarnya.



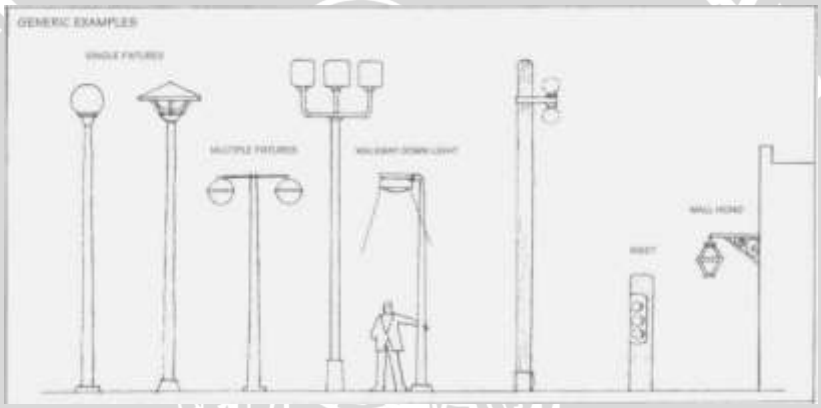
Gambar 2.4 *Signage* Sebagai Salah Satu Elemen dalam Desain *Street Furniture*
(Sumber: Harris, 1998)

5. Pembatas jalan



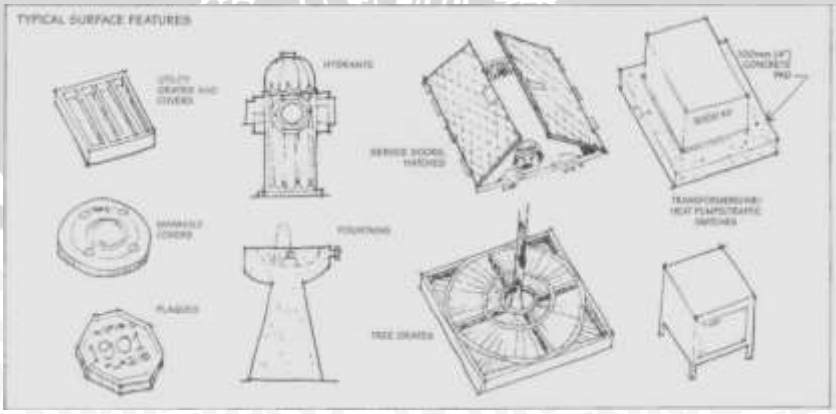
Gambar 2.5 Pembatas Jalan Sebagai Salah Satu Elemen dalam Desain *Street Furniture*
(Sumber: Harris, 1998)

6. Penerangan atau lampu



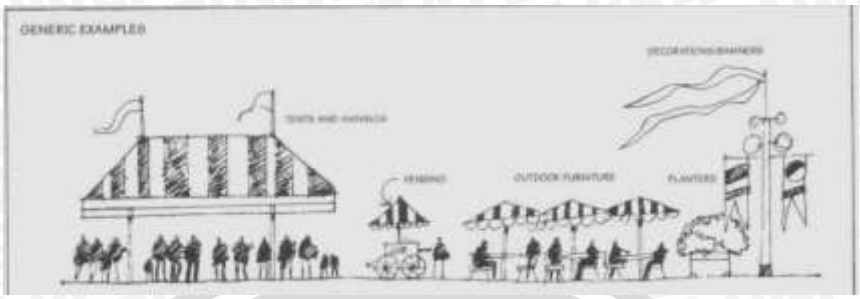
Gambar 2.6 Penerangan Sebagai Salah Satu Elemen dalam Desain *Street Furniture*
(Sumber: Harris, 1998)

7. Alat-alat utilitas seperti telepon umum, *fire hydrants*, air mancur, dan lain-lain.

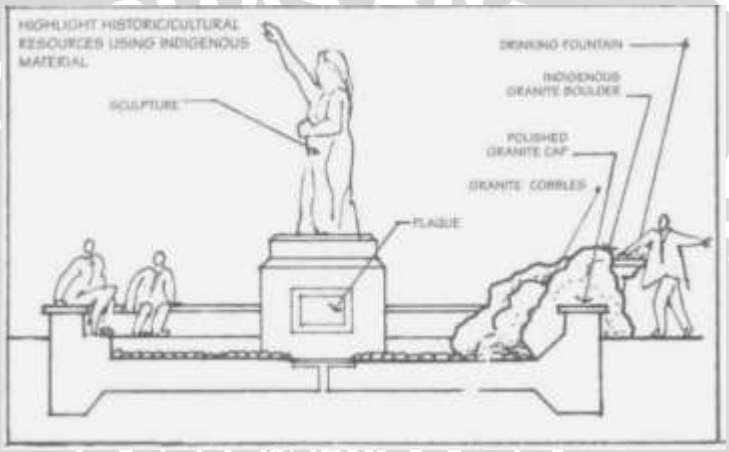


Gambar 2.7 Alat-Alat Utilitas Sebagai Salah Satu Elemen dalam Desain *Street Furniture*
(Sumber: Harris, 1998)

8. Kebutuhan khusus yang sifatnya lebih musiman atau sesuai dengan kondisi dan situasi di kawasan tersebut.



Gambar 2.8 Kebutuhan Khusus Sebagai Salah Satu Elemen dalam Desain *Street Furniture*
(Sumber: Harris, 1998)



Gambar 2.9 Patung Merupakan Kebutuhan Khusus Sebagai Salah Satu Elemen dalam Desain *Street Furniture*
(Sumber: Harris, 1998)

Street furniture yang tersedia pada Jalan Agus Salim sampai Jalan Kauman antara lain adalah tempet duduk dan *shelter* berupa halte dan beberapa kursi taman yang tersedia di Jalan Merdeka Selatan, lalu penanda atau *signage* yang berupa rambu-rambu lalu lintas, tempat sampah, pembatas jalan berupa pagar, lampu jalan sebagai penerangan, telepon umum, hidran, dan alat-alat ulitilatas lainnya. Jika *Street furniture* mempunyai desain yang khas akan memperindah kualitas visual pada lingkungan tersebut. Penataan street furniture yang tepat juga dapat memberi kenyamanan pada pengguna jalan.

2.4.4 Vegetasi

Menurut Hakim (2008) vegetasi atau tanaman merupakan salah satu elemen lansekap yang berupa *soft scape* atau elemen lembut. Elemen lembut ini tidak mempunyai bentuk yang tetap karena dapat berkembang sesuai dengan masa pertumbuhannya.

Tanaman berperan untuk tata hijau pembentukan ruang luar dalam hal perancangan lansekap. Habitus tanaman jika dilihat dari segi botanis atau morfologi dibagi menjadi:

1. Pohon : batang berzat kayu, percabangan jauh dari tanah, berakar dalam, tinggi di atas 3 m
2. Perdu : batang berzat kayu, percabangan dekat dengan tanah, berakar dangkal, tinggi 1-3 m. Tanaman golongan perdu merupakan tanaman berkayu yang pendek dengan batang yang cukup kaku dan kuat untuk menopang bagian-bagian tanaman. golongan perdu biasanya dibagi menjadi tiga, yaitu perdu rendah, perdu sedang, dan perdu tinggi. bunga sikat botol, krossandra dan euphorbia termasuk dalam golongan tanaman perdu.
3. Semak : batang tidak berzat kayu, percabangan dekat dengan tanah, berakar dangkal dan tingginya 50 cm- 1 m
4. Semusim : daur hidupnya semusim (3-4 bulan)
5. Rerumputan
6. Penutup tanah

Dari jenis tanaman tersebut, tanaman yang biasa digunakan dalam tatahijau koridor jalan di kota adalah pohon, perdu, semak, dan jenis penutup tanah. Karakter tanaman memberi efek visual karena memiliki bentuk batang, percabangan, bentuk tajuk, massa daun, massa bunga, warna, tekstur, aksentuasi, dan skala ketinggian yang berbeda-beda. Untuk pemilihan jenis tanaman pada tata hijau koridor jalan dapat dibagi berdasarkan fungsi tanaman, dan perletakaannya. Fungsi tanaman sendiri antara lain adalah:

1. Visual control (kontrol pandangan)
    a. Menahan silau yang ditimbulkan matahari, lampu, dan pantulan cahaya,
    b. Sebagai dinding (border), atap (canopy/pergola) dan lantai (groundcover),
    c. Pembentuk *privacy* bagi manusia, dan
    d. Penghalang pandangan yang tidak menyenangkan (green screen)
2. Physical barriers (pembatas fisik)

    Pengendali / membatasi pergerakan manusia dan binatang, juga sebagai pengarah gerak.
3. Climate control (pengendali iklim)

    Kontrol radiasi matahari dan suhu, pengendali kelembaban, pengendali angin, pengendali suara, tanaman sebagai filter.
4. Erosion control (pencegah erosi)

Akar tanaman dapat mengikat tanah sehingga tanah jadi kokoh dan tahan thd pukulan air hujan dan tiupan angin, vegetasi dpt menahan turunnya air hujan shg tdk langsung ke tanah

5. Penyaring udara
6. Wildlife habitats (habitat binatang)

Tanaman sebagai sumber makanan bagi hewan, dan sebagai tempat berlindung.

7. Aesthetic values (nilai estetika)

Tanaman memberi nilai estetis dan meningkatkan kualitas lingkungan binaan, dipengaruhi faktor warna, bentuk, tekstur, skala, dapat dicapai dengan mengkombinasikan terhadap unsur lansekap yang lain, dapat dicapai dengan membentuk kesan pembayangan.

Pada tata hijau koridor jalan pemilihan tanaman berdasarkan fungsi tersebut biasanya hanya tanaman berfungsi sebagai visual control, pembatas fisik, pengen dali iklim, penyaring udara, dan untuk menambah nilai estetika. Sedangkan pemilihan tanaman berdasarkan perletakannya adalah sebagai berikut:

1. Berdasarkan tujuannya, mempertimbangkan kesan 'unity', dengan mempertimbangkan variasi, penekanan, keseimbangan, kesederhanaan, dan sekuensial
2. Berdasarkan fungsinya adalah sebagai:
   a. Jalur tanaman tepi
   b. Jalur median jalan
   c. Daerah tikungan
   d. Daerah persimpangan

2.4.5 Massa Bangunan

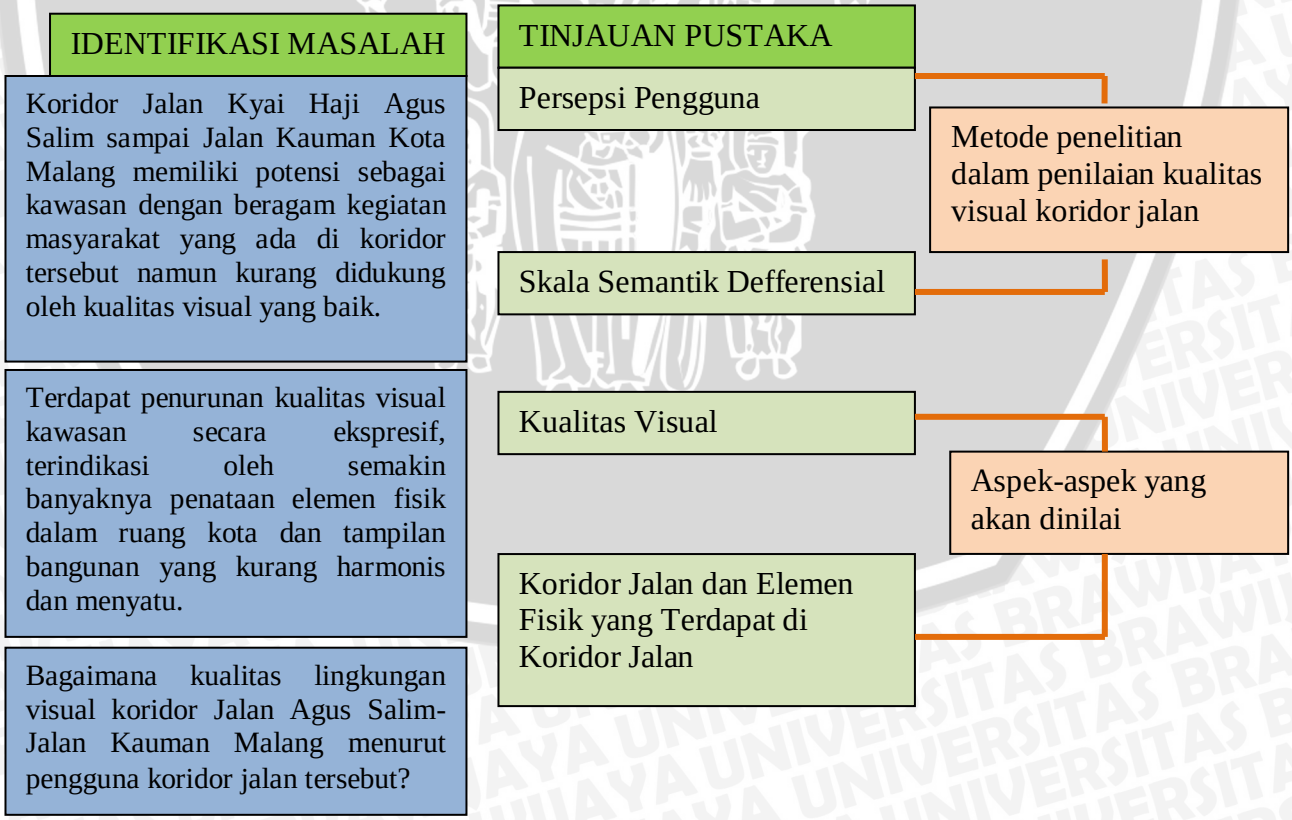
Bangunan merupakan salah satu elemen fisik yang terdapat di sebuah koridor. Bangunan, juga biasa disebut dengan rumah dan gedung adalah segala sarana, prasarana atau infrastruktur dalam kebudayaan atau kehidupan manusia dalam membangun peradabannya (Wikipedia, 2013). Gubahan massa bangunan-bangunan yang terdapat pada koridor dapat membentuk kekhasan atau citra koridor tersebut. Menurut Fuady (2012) gubahan massa/bentuk merupakan sesuatu yang kompleks dalam perwujudan desain secara fisik sekaligus mengekspresikan fungsi, ruang dan citra tertentu.Untuk itu memerlukan suatu arahan dan konsep yang jelas.

Faktor-faktor dalam penyusunan Konsep Gubahan Massa / Bentuk

1. Fungsi dan pengguna
2. Lokasi
3. Tapak
4. Iklim

Konsep gubahan massa tersebut dapat mengarahkan pencitraan, suasana, ekspresi, orientasi, olahan building encelope dan façade, teknologi dan material. Gubahan massa adalah pengolahan komposisi beberapa bangunan dalam satu tapak. Gubahan bentuk adalah pengolahan bentuk pada suatu bangunan melalui berbagai pendekatan. Olahan biasanya memadukan komposisi bentuk, teksture dan warna. Skematik gubahan massa dan bentuk adalah perwujudan awal dari massa dan bentuk berdasarkan kondisi tapak dan konsep bangunannya. Pada tahap ini masih terbuka kemungkinan untuk mengembangkannya. Sebaiknya ada beberapa alternatif yang dibuat.

Gubahan massa dalam sebuah koridor dapat mencitrakan suasana, orientasi, olahan wajah fasade dan teknologi dalam koridor tersebut. Gubahan massa juga dapat menghias kualitas visual yang ada dalam suatu koridor dengan bentuk-bentuk dan komposisi bangunan yang ada dalam koridor tersebut.



Gambar 2.10 Kerangka Teori