

LAPORAN PENELITIAN



**STUDI STRUKTUR KOTA DAN LANDMARK SURABAYA;
Oleh Mahasiswa Semester 7 Jurusan Arsitektur Universitas Kristen Petra**

Oleh:

Rully Damayanti, ST, M.Arts

**JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS KRISTEN PETRA
JULI, 2011**

HALAMAN PENGESAHAN

1. Judul Penelitian :
**Studi Struktur Kota dan Landmark Surabaya; oleh mahasiswa semester 7
Jurusan Arsitektur Universitas Kristen Petra**
2. Bidang Ilmu Pengetahuan : ARSITEKTUR –Perkotaan
3. Ketua Peneliti
A. Nama : Rully Damayanti, ST, M.Arts
B. Jenis Kelamin : Wanita
C. Pangkat/Golongan : Lektor/ IVA
D. NIP : 98034
E. Fakultas/Jurusan : Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan / Jurusan
Arsitektur
4. Anggota peneliti : -
5. Lokasi Penelitian : Kota Surabaya
6. Waktu penelitian : 6 bulan
7. Biaya : Rp. 2,500,000 (dua juta lima ratus ribu rupiah)

Mengetahui
Surabaya, 2 Juli 2011

Ketua Jurusan Arsitektur



Agus Dwi Hariyanto, ST, M.Sc
NIP. 99033

Peneliti

Rully Damayanti, ST, M.Arts
NIP. 98034

Lembar Pengesahan

Karya Ilmiah Dalam Bentuk Laporan Penelitian

1. Judul Penelitian : STUDI STRUKTUR KOTA DAN LANDMARK SURABAYA
 2. Nama : Rully Damayanti
 3. Jabatan : Dosen Tetap
 4. Fakultas : Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
 5. Jurusan : Teknik Arsitektur
 6. Unit / Instansi : Universitas Kristen Petra Surabaya
-

Mengetahui,

Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan



Ir. Handoko Sugiharto, MT.

Telah didokumentasikan
di Perpustakaan UK.Petra

dg. Nomor : UKP 711.4095982 Dam S

Tanggal : 18-10-2012

Kepala Perpustakaan



Liauw Toong Tjiek, S.T., M.Sc.

DAFTAR ISI

Bab 1. PENDAHULUAN	2
1.1. Latar Belakang	2
1. 2. Perumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian	3
1. 3. Tujuan Penelitian.....	4
Bab 2. LANDASAN TEORI	5
2.1. Struktur Kota	5
2.2. Teori Struktur Kota.....	6
2.2. Perancangan Kota.....	8
2.2.1. Teori Perancangan Kota	8
2.2.2. Teori Lynch ' <i>Imageable City</i> '	11
2.2.3. Elemen Pengenal Kota	14
Bab 3. METODE PENELITIAN	18
3.1. Metode Penelitian.....	18
3.2. Teknik Pengumpulan Data	18
3.3. Peta Mental.....	20
Bab 4. STRUKTUR DAN PENANDA KOTA SURABAYA	21
4.1. Penanda Kota Surabaya	21
4.2. Struktur Kota Surabaya	23
Bab 5. DISKUSI DAN KESIMPULAN	27
5.1. Landmark Kota	27
5.2. Path Kota	31
5.3. Persepsi Terhadap Struktur Kota	35
5.4. Kesimpulan.....	40
DAFTAR PUSTAKA	41
DAFTAR LAMPIRAN.....	42

DAFTAR FIGUR

FIGURE 1: CONTOH BERAGAMNYA STRUKTUR KOTA (SUMBER: ZAHND, 1999).....	6
FIGURE 2: DIAGRAM TEORI STRUKTUR KOTA (SUMBER: BALCHIN, 2000).....	7
FIGURE 3: KONSEP PENATAAN WILAYAH TRADISIONAL (SUMBER: HANDINOTO, 2005).....	8
FIGURE 4: KONSEP TEORI KLASIK ARSITEKTUR KOTA (SUMBER: ZAHN, 1999)	9
FIGURE 5: SKEMA BENTUK KOTA MENURUT LYNCH (1960)	12
FIGURE 6: CONTOH MENTAL MAP MAHASISWA	20
FIGURE 7: JUMLAH LANDMARK YANG TERIDENTIFIKASI	21
FIGURE 8: LANDMARK SURABAYA BERDASARKAN MENTAL MAP 2011.....	22
FIGURE 9 : JUMLAH PATH YANG TERIDENTIFIKASI.....	24
FIGURE 10: LANDMARK SURABAYA BERDASARKAN MENTAL MAP 2011	25
FIGURE 11: LANDMARK SURABAYA (1)	27
FIGURE 12: LANDMARK SURABAYA (2)	28
FIGURE 13: LANDMARK SURABAYA (3)	29
FIGURE 14: LANDMARK SURABAYA (4)	30
FIGURE 15: PATH SURABAYA (1)	32
FIGURE 16: PATH SURABAYA (2)	33
FIGURE 17: MENTAL MAP SURABAYA	36
FIGURE 18: DIAGRAM KESIMPULAN PERSEPSI KOTA SURABAYA	37

Bab 1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kota adalah produk fisik dari tautan berbagai macam jaringan yang saling bekerja sama, seperti jaringan ekonomi, budaya, sosial dan juga politik. Kota merupakan produk budaya yang sangat beragam satu dengan yang lainnya, karena jaringan pembentuknyapun sangat beragam. Menurut Mumford (1968), kota sangat spesifik terhadap budaya, tidak ada dua kota pun yang sama persis, meskipun memiliki latar belakang budaya yang serupa. Meskipun tiap kota sangat spesifik, tetapi Lynch percaya bahwa ada kesepakatan publik mengenai elemen-elemen yang dikenal pada suatu kota (Lynch 1960).

Kota Surabaya telah berumur lebih dari 700 tahun, dan tentunya telah memberikan makna dan arti tertentu bagi warga maupun pendatangnya. Kota Surabaya kini telah menjadi pusat jasa dan perdagangan di kawasan Jawa Timur, khususnya kawasan agglomerasi GERBANGKERTOSUSILO. Kekuatan ekonomi Surabaya, yang didukung dengan lengkapnya segala fasilitas perdagangan, pendidikan, perkantoran dan juga perumahan, semakin lama semakin berkembang. Fasilitas-fasilitas tersebut memberikan penanda atau ikon bagi kota Surabaya seiring dengan perkembangan dan pertumbuhan kota mengarah ke kota modern.

Secara historis, Surabaya telah dikenal sebagai pusat perdagangan karena kekuatan Kali Mas sebagai jalur transportasi menuju laut. Sehingga pusat perdagangan Surabaya sudah ditata untuk memiliki penanda atau ikon sebagai identitas kawasan (Dick 2002). Hingga saat ini, beberapa penanda kawasan yang dianggap signifikan tetap dijaga keasliannya oleh pemerintah. Meskipun terkadang, artefak bangunan bersejarah tidak berbanding lurus dengan makna yang disampaikan. Misalnya secara historis bangunan tersebut bersejarah dan dilestarikan, tetapi jika ditarik pada masa kekinian, makna yang disampaikan cukup lemah karena bangunan tersebut kurang memberikan kontribusi kepada masyarakat secara real.

Pada masa globalisasi seperti saat ini, identitas bangsa (yang juga identitas kota, dalam skala mikro) menjadi sesuatu yang penting untuk di pelajari. Informasi dan dunia menjadi tanpa batas, semua dapat dilalui dan diperoleh dalam waktu singkat. Sehingga banyak penelitian dilakukan untuk mengukur kesadaran warganya terhadap identitas tersebut untuk menyikapi tempaan globalisasi. Penelitian kali ini akan mengidentifikasi pengenalan kota Surabaya, khususnya struktur dan landmark kota di mahasiswa semester 7 Jurusan Arsitektur Universitas Kristen Petra Surabaya. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi langkah awal dari penelitian-penelitian selanjutnya mengenai identitas elemen kota di Surabaya sendiri.

Menurut Lynch di bukunya *A Theory of Good City Form* (1981), menyatakan bahwa komponen dari *city-senses* yang berkaitan erat dengan form/ bentuk (arsitektur) adalah *sense of place* dan *sense of formal structure*. *City senses* ini adalah salah satu dari dimensi yang harus dipenuhi suatu kota untuk menjadi kota ideal. *Sense of place* adalah segala sesuatu yang kasat mata dan memiliki makna, karena berkaitan erat dengan budaya. Hal ini dapat menghadirkan atau mengembalikan memori dan perasaan tertentu terhadap sesuatu yang kasat mata di area perkotaan. Sedangkan *sense of formal structure* berkaitan erat dengan kemampuan seseorang terhadap orientasi di dalam setting kota (*mental map*), selain itu dipengaruhi oleh kegiatan sehari-hari dan juga budaya seseorang. Lynch sendiri berpendapat melalui bukunya *Image of The City* dan *A Theory of Good City Form* bahwa pengenalan terhadap elemen fisik yang kasat mata (*legible*) berpengaruh kuat kepada pengenalan identitas kota. Untuk itu, penelitian ini lebih dibatasi kepada pengenalan landmark dan struktur kota Surabaya.

1. 2. Perumusan Masalah dan Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, masalah yang akan menjadi fokus dalam penelitian ini adalah:

- Pemahaman terhadap elemen-elemen kota mengalami pergeseran seiring dengan modernisasi dan globalisasi kota
- Landmark kota Surabaya yang dianggap menjadi identitas kota (seperti Tugu Pahlawan, Kantor Walikota) sudah tidak menjadi penanda signifikan untuk generasi muda

Kedua permasalahan diatas, secara keseluruhan akan menjawab beberapa pertanyaan penelitian, yaitu:

- Apakah yang menjadi landmark kota Surabaya menurut mahasiswa semester 7 Jurusan Arsitektur UKP?
- Bagaimanakah struktur kota Surabaya dikenali oleh mahasiswa semester 7 Jurusan Arsitektur UKP?

1. 3. Tujuan Penelitian

Tujuan khusus dari penelitian ini dibuat adalah:

1. Mengidentifikasi landmark kota Surabaya bagi mahasiswa semester 7 Jur. Arsitektur UKP
2. Mengidentifikasi struktur kota Surabaya menurut mahasiswa semester 7 Jur. Arsitektur UKP

Sedangkan tujuan umum secara luas adalah:

1. Mengetahui pergeseran identitas kota Surabaya saat ini melalui identifikasi landmark kota sekarang dibandingkan dengan landmark yang dianggap sebagai identitas kota
2. Mengetahui struktur kota yang dikenali saat ini oleh generasi muda dibandingkan dengan struktur kota yang dianggap telah menjadi identitas kota
3. Mengidentifikasi karakter elemen kota yang dianggap sebagai referensi kota Surabaya sesuai dengan ide-ide kekinian

Bab 2. LANDASAN TEORI

2.1. Struktur Kota

Semenjak kota dipahami sebagai suatu proses (Damayanti 2007), banyak penelitian dilakukan untuk mempelajari dan memahami struktur suatu kota. Penelitian-penelitian datangnya dari berbagai persepektif keilmuan, seperti geografi, sosiologi dan ekonomi. Pemahaman suatu kota tidak dapat dilihat dari satu sisi keilmuan saja, tetapi dari banyak sisi. Hal ini beranjak dari pemahaman kota sebagai sesuatu yang dinamis, kadang disebut sebagai sesuatu yang organis; terus tumbuh, bergerak dan beradaptasi karena dipengaruhi dari banyak faktor.

Definisi dari struktur kota itu sendiri adalah susunan dari elemen-elemen fisik pembentuk suatu kota. Elemen-elemen fisik ini merupakan ekspresi dari berbagai elemen perkotaan yang tidak terlihat mata, seperti keadaan ekonomi, sosial, budaya dan politik. Dimana dalam hal ini, faktor ekonomilah yang menjadi pemicu utama. Elemen-elemen fisik ini dapat didefinisikan lebih detail sebagai jaringan jalan, pembatas kota, jalur sungai, dan juga kawasan dengan karakter tertentu. Elemen-elemen inilah yang akan didefinisikan oleh Kevin Lynch melalui teori *Imageable City* (pada bab terdahulu). Jadi secara singkat struktur kota adalah pola spasial kota yang terjadi karena pemanfaatan lahan.

Secara umum, Spiro Kostoff (Zahnd 1999) menyatakan bahwa ada dua jenis konsep tentang susunan atau struktur kota, yaitu kota Teknis dan kota Organik. Perbedaan ini berdasarkan sifat dan cara dari tumbuhnya kota. Kota Teknis adalah kota dengan susunan relatif geometris, dimana bentukannya disusun berdasarkan hasil pengetahuan yang teknis dan teoritis, kota ini adalah kota yang terencana dan memiliki tujuan tertentu dalam perencanaannya, selain itu faktor proses/ tumbuh bukanlah menjadi parameter utama. Sedangkan Kota Organik adalah kota yang tumbuh karena tradisi dan alami, sering

disebut sebagai kota tumbuh, biasanya sruktur kotanya tidak terencana dan faktor proses/ tumbuh menjadi utama dimana kebutuhan warga sebagai parameter utama perubah.

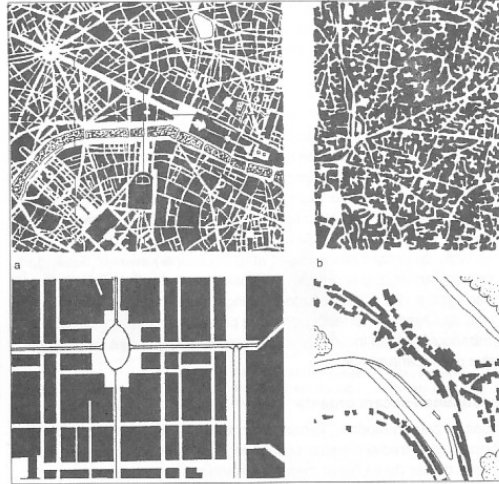


FIGURE 1: CONTOH BERAGAMNYA STRUKTUR KOTA (SUMBER: ZAHND, 1999)

Dari sudut pandang ekonomi kota (urban economics), struktur kota adalah hasil dari pertumbuhan kota itu sendiri. Dimana pertumbuhan kota sendiri menyebabkan perubahan pada pola dari guna lahan kota, nilai lahan dan intensitas pemanfaatan lahan. Ketiga hal inilah yang menurut Chen (2000) adalah rangkaian yang saling berkaitan. Pada saat suatu kota tumbuh, struktur (pola) kota juga berubah seiring dengan perubahan nilai dan intensitas lahan tersebut. Berdasarkan pemahaman inilah, maka timbul teori-teori struktur kota klasik, yaitu teori yang berusaha menjelaskan kecenderungan pola pemanfaatan lahan di perkotaan.

2.2. Teori Struktur Kota

Teori klasik dari struktur kota dibagi kedalam tiga teori yang keseluruhannya berasal dari negara-negara maju (Balchin, 2000), dimana ketiga teori ini adalah pemahaman terhadap kecenderungan pola spasial berdasarkan fungsi lahan kota. Ketiga teori ini adalah:

1. teori Zona Konsentrik, oleh Burgess tahun 1906
2. teori Sektor, oleh Hoyt tahun 1939

3. teori Multiple-Nuklei, oleh Harris dan Ullman tahun 1951

Ketiga teori ini berusaha menjelaskan kecenderungan pola pemanfaatan lahan kota, yang dibagi dalam pemanfaatan: pusat bisnis, area transisi, area sub-urban, dan area pinggiran kota (kearah pedesaan).

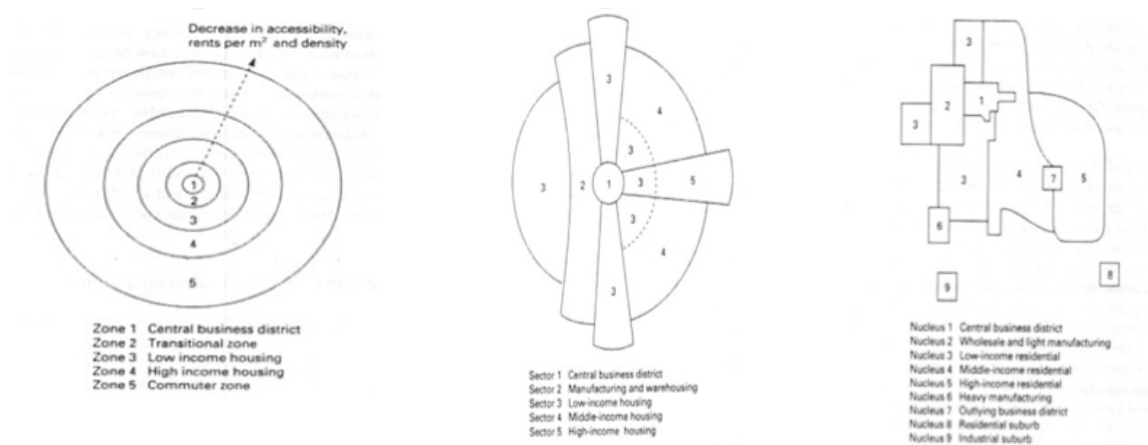
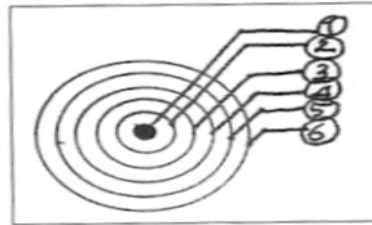


FIGURE 2: DIAGRAM TEORI STRUKTUR KOTA (SUMBER: BALCHIN, 2000)

Teori Zona Konsentrik menjelaskan pola kota yang terjadi secara radial, dari pusat ke arah luar. Dimana pusat adalah pusat bisnis dan terluar adalah area transisi dengan pedesaan. Struktur kota yang terbentuk adalah radial dan berkembang menjadi bentuk bintang sesuai dengan arah pertumbuhan jaringan jalan dari pusat menuju keluar kota. Teori Sektor menjelaskan struktur kota bukan seperti radial tetapi terdiri dari beberapa tembereng-tembereng yang saling berdekatan jika sesuai dan berjauhan jika tidak sesuai. Pola ini juga berpusat pada pusat kegiatan bisnis, dan ke arah luar saling berdekatan tembereng kegiatan manufaktur dan perumahan ekonomi lemah. Sedangkan teori Multiple-Nuklei menjelaskan pola kota bukan dengan dasar bentuk radial, tetapi lebih kepada kelayakan kedekatan antara satu fungsi dengan lainnya. Bentuk yang tercipta dari teori ini sebagian besar adalah hasil aplikasi dari bentuk kota grid (kotak-kotak).

Ketiga teori diatas, khususnya teori Konsentrik, dapat dipakai untuk menjelaskan pola kota-kota di Indonesia pada jaman dahulu (Handinoto 2005). Pada jaman kerajaan di Jawa, pusat kota adalah tempat dimana Sultan berada, dan secara radial keluar menuju ke area Mancanegara atau luar kekuasaan Sultan. Hirarki kekuasaan Sultan dari pola ini

sangat terlihat dengan jelas. Sedikit berbeda dengan kota yang terletak di daerah pesisir, seperti Surabaya, pusat kota bisa lebih dari satu, yaitu pusat bisnis yang terletak di pinggir pantai dan pusat pemerintahan yang biasanya terletak lebih kedalam.



Konsep Penataan Wilayah

Keterangan:

1. Sultan, Pusat kuasa, bisa diibaratkan sebagai dalem Sultan dan dimana pusaka kerajaan disimpan.
2. Batas Benteng Keraton, dimana didalamnya juga terdapat permukiman keluarga Sultan (*royal compound*), pembantu, serta prajurit pengawal.
3. "Nagara" atau sama dengan ibukota, dimana pusat administrasi dan pemerintahan terdapat disana. Permukiman para pejabat istana (*priyayi*) yang berbentuk "compound" serta Kepatihan dan permukiman orang asing (Belanda, Cina), juga terdapat disana.
4. "Narawita Dalem", tanah pertanian dibawah kekuasaan langsung Sultan, dimana semua kebutuhan keraton akan palawija, sayur-mayur, rumput untuk kuda keraton, dsb.nya berasal dari sana.
5. "Naragung", dimana tanah lungguh (*apenage*) dari pejabat istana terletak.
6. "Mancanegara", dibawah kekuasaan beberapa Bupati. Daerah pesisir, termasuk daerah Mancanegara.

FIGURE 3: KONSEP PENATAAN WILAYAH TRADISIONAL (SUMBER: HANDINOTO, 2005)

2.2. Perancangan Kota

2.2.1. Teori Perancangan Kota

Teori perancangan kota pertama kali diperkenalkan di Amerika Serikat, dimana teori-teori tersebut sangat dipengaruhi oleh pendapat dari pakar perencanaan kota di Inggris, diantaranya Ebenezer Howard, Robert Owen, dan Edwin Chadwick. Keindahan suatu kota pertama kali perlu mendapat perhatian khusus oleh pelaku kota adalah sekitar tahun 1890, dan terus berkembang hingga sekarang. Teori Perancangan Kota saat ini berubah cukup signifikan dengan adanya peristiwa 9/11, dimana pendekatan perancangan sekarang lebih ditekankan kepada kebutuhan manusia untuk beraktifitas di dalam lingkungan yang lebih kecil dan manusiawi.

Teori-teori klasik Arsitektur Kota dibagi dalam tiga kelompok besar. Pembagian ini lebih kepada fokus dari masing-masing teori; bukan berarti teori yang satu menyalahkan yang lain, tetapi saling melengkapi; yaitu: **Figure-ground theory**, **Linkage theory** dan **Theory of place** (Trancik, 1986).

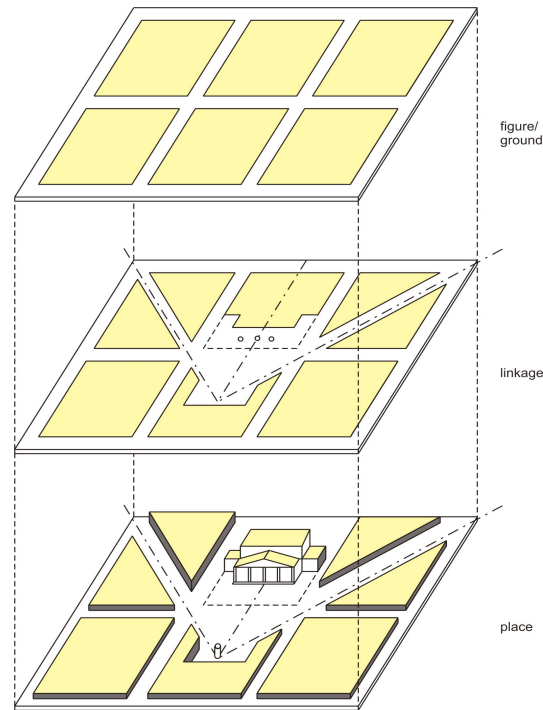


FIGURE 4: KONSEP TEORI KLASIK ARSITEKTUR KOTA (SUMBER: ZAHN, 1999)

Sesuai dengan namanya; **Figure-ground theory**, teori ini lebih menekankan pada pengenalan struktur kota *figure and ground*; *solid and void*; atau *building and open space*. Figure adalah wilayah/ area kota yang terbangun, sedangkan ground adalah wilayah/area kota yang tidak terbangun. Pengenalan terhadap stuktur kota ini berguna untuk mengetahui keteraturan, pola perkembangan, keseimbangan dan kepadatan. Contohnya, pemetaan figure-ground menunjukkan bentuk dan dimensi yang relatif sama untuk daerah terbangun dan tidak terbangun, bisa disimpulkan bahwa pola kota tersebut relatif lebih homogen. Sedangkan jika dalam pemetaan terlihat bentuk dan dimensi yang sangat bervariasi, disimpulkan bahwa kota tersebut berpola lebih heterogen. Bentuk radial, grid atau organis juga dapat dikenali melalui pemetaan figure-ground. Selain itu teori ini paling mudah untuk mengenali tingkat kepadatan suatu daerah dibandingkan dengan yang lain; terpadat, sedikit padat, atau kurang padat.

Untuk beberapa kasus, pemetaan juga bisa diluaskan kepada pengenalan area kota berdasarkan tingkat privasinya. Bisa disimpulkan sementara bahwa area kota yang terpetakan sebagai solid adalah area privat, sedangkan sebagai void adalah publik. Untuk area yang dianggap semi publik (atau semi privat) dapat dibuat dengan gradasi warna antara pemetaan solid dan void (biasanya abu-abu atau transparan dengan struktur horisontal terpotong yang terlihat).

Linkage theory adalah teori yang memahami struktur kota melalui keterkaitan fungsi satu sama lain. Fungsi vital kota dalam skala yang relatif besar bisa dianggap sebagai generator pertumbuhan kota; seperti fungsi pendidikan, fungsi *mall*, atau fungsi pabrik. Fungsi-fungsi vital ini men-*generate* pertumbuhan kota dengan cukup cepat. Seperti contoh, dengan beroperasinya suatu pabrik (dengan skala relatif besar) pada suatu kawasan tertentu, akan men-*generate* pertumbuhan disekitarnya, seperti pertumbuhan retail, perkampungan menengah dan bawah, fungsi pendidikan, dan lain-lain. Linkage teori menggaris bawahi keterkaitan antara generator-generator kota tersebut.

Keterkaitan secara fisik dapat dilihat melalui beberapa elemen kota, seperti adanya jalan sebagai penghubung, koridor pejalan kaki, jajaran elemen landscape berupa pohon ataupun elemen vertikal ruang kota yang dominan (seperti jajaran bangunan tinggi). Jenis elemen penghubung generator ini sangat tergantung dengan fungsi yang dihubungkannya dan skala layanan fungsi tersebut; semakin vital dan semakin luas layanan suatu fungsi kota; semakin kuat pula elemen penghubungnya. Secara sederhana, Roger Trancik (1986) mengatakan "*Linkage is simply the glue of the city*".

Theory of place diperkenalkan oleh Roger Trancik. Teori ini memahami kota lebih kepada makna dari ruang kota tersebut. Yang dimaksud makna adalah nilai atau *value* yang berakar dari budaya setempat. Contoh alun-alun di Yogyakarta, ruang kota ini memberikan makna/ nilai tersendiri terhadap kota Yogyakarta, karena nilai historis ruang tersebut dan makna dari alun-alun itu sendiri terhadap struktur kota Yogyakarta secara keseluruhan. Contoh lainnya adalah Taman Apsari di Surabaya, taman ini memiliki nilai

formal dan khusus bagi warga Surabaya karena letaknya yang berhadapan langsung dengan bangunan penting pemerintahan, dan juga event-event kenegaraan yang sering diselenggarakan.

Jadi, untuk menggali suatu makna, diperlukan pemahaman dari berbagai segi, bisa itu historis kota, jenis aktifitas, letak terhadap kota, dan lain-lain. *Place* bukan sekedar *space*/ruang, ruang akan menjadi *place* jika ditandai dengan adanya makna didalamnya. Beberapa pakar perkotaan menandai *place* sebagai identitas suatu kota. Teori ini dapat dipakai untuk memahami identitas kota, karena teori ini menandai ruang kota karena adanya makna yang menyertainya, dimana makna tersebut unik dan berbeda satu sama lain karena berakar dari budaya setempat.

2.2.2. Teori Lynch '*Imageable City*'

Teori *Imageable City* yang disampaikan Kevin Lynch pada prinsipnya adalah pengembangan hasil penelitian yang berasal dari keilmuan psikologi lingkungan. Pakar psikologi lingkungan tersebut diantaranya James Gibson, Steven Holl, dan Pierre von Meiss. Pakar-pakar inilah yang mengawali pemahaman terhadap interaksi antara manusia sebagai pengamat dan obyek lingkungan yang diamati. Pada tahun 1950 Kevin Lynch mencoba memformulasikan persepsi lingkungan khususnya terhadap kota melalui penelitiannya. Temuan Lynch dari penelitian ini dianggap paling signifikan dalam ilmu persepsi lingkungan (arsitektur dan perkotaan) karena teknik/ metode yang dipakai melalui *mental map* yang dianggap paling mampu mengkaitkan antara ide abstrak (persepsi) dan ide nyata melalui pemahaman struktur kota (*master-plan*).

Penelitian Lynch ini difokuskan pada orientasi manusia di skala lingkungan yang relatif luas dengan mengenali simbol dalam lingkungan yang familiar (Von Meiss 1986). Simbol atau *image* atau elemen lingkungan kota ini diperlukan sebagai arahan dalam bergerak dan untuk menemukan arah (*way finding*), disamping itu juga dapat

memberikan keamanan secara emosi. Menurut Gibson (1950) kemampuan ini merupakan kebutuhan mendasar dari semua makhluk hidup didalam lingkungannya.

Penelitian Lynch dilaksanakan dalam jangka waktu hampir sepuluh tahun di tiga kota Amerika, yaitu: Boston, Los Angeles dan Jersey, dari tahun 1950 sampai 1960. Responden dari penelitian ini adalah penduduk asli kota-kota tersebut. Sedangkan tujuan dari penelitian Lynch adalah untuk mengetahui kualitas visual dari kota-kota tersebut. Lynch percaya bahwa kualitas visual sangat berpengaruh terhadap kemampuan penduduknya untuk bernavigasi didalam kota atau berorientasi di kota. Kemampuan berorientasi inilah (sering disebut sebagai *way finding*) yang menurut pendekatan psikologis mampu memberikan rasa aman dan nyaman bagi si-pengamat kota. Semakin baik kualitas visualnya, semakin baik pula penduduknya (pengamat) untuk bernavigasi/ berorientasi di dalam kota tersebut, dan sebaliknya.

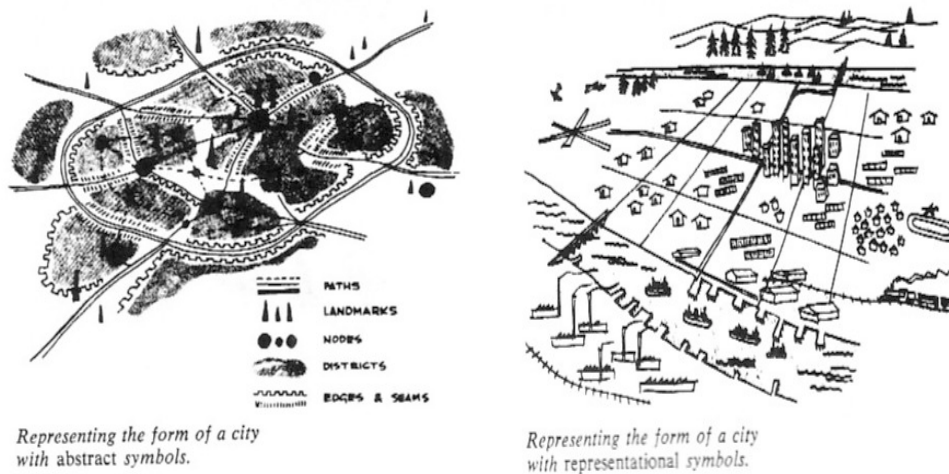


FIGURE 5: SKEMA BENTUK KOTA MENURUT LYNCH (1960)

Kevin Lynch, dalam bukunya *The Image of the City*, berpendapat bahwa image/pandangan terhadap suatu kota adalah hasil dari pendapat publik yang terakumulasi dari banyak image/pandangan individu (*public image*). Meskipun image tiap individu terhadap kota adalah unik dan berbeda satu sama lain, tetapi image kota sangat ditentukan oleh pandangan yang *overlap* terhadap kota tersebut. Jadi ada elemen-elemen kota tertentu yang merupakan kesepakatan publik (elemen sama) sebagai penanda kota yang

utama/ dominan; sedangkan adapula elemen kota yang kurang memberikan tanda bagi kota tersebut melalui pemahaman warganya. Lynch menguraikan bahwa pengenalan terhadap lingkungan kota (*environmental image*) dapat memberikan berbagai keuntungan, yaitu: pemahaman si pengamat terhadap arah/ orientasi (*way finding*) di lingkungan kota, memberikan perasaan aman secara emosi, memberikan pengalaman sejarah masa lalu, dan memberikan peran secara sosial.

"Our thesis is that we are now able to develop our image of the environment by operation on the external physical shape as well as by an internal learning process, indeed, the complexity of our environment now compels us"(Lynch, 1960, hal 12)

Menurut Lynch, dalam menandai lingkungannya, faktor kekuatan visual (*imageability/ apparency*) menjadi sangat dominan. Semakin kuat faktor visual, semakin kuat pula elemen tersebut diingat/ dipahami oleh si-pengamat. Karena secara prinsip ada tiga hal dari elemen kota yang akan diingat oleh pengamat, yaitu: elemen yang memberikan identitas, elemen yang mengarah kepada pola kota, dan elemen yang memberikan makna (baik kepada individu maupun secara sosial). Untuk itu, Lynch hanya akan fokus kepada elemen kota visual yang memberikan makna bagi si-pengamat.

Menurut Lynch di buku *A Theory of Good City Form* (1981), ada beberapa faktor utama yang perlu diperhatikan dalam menghadirkan kota yang ideal, yang disebut sebagai dimensi (*dimensions*). Dimensi tersebut yaitu: *vitality, senses, fit, access, control, efficiency* dan *justice*. Di dalam *senses* sendiri, mencakup tiga hal, yaitu: *sense of place, sense of event/ occasion*, dan *sense of formal structure*. Di dalam buku ini, Lynch menyatakan bahwa tidak hanya melalui kekuatan visual saja kota dianggap sebagai kota ideal, tetapi dari banyak faktor lain yang mempengaruhi, diantaranya kemampuan kota memenuhi kebutuhan dasar penghuni, ketersediaan fasilitas penghuni untuk beraktifitas dan juga rasa terhadap ruang-ruang kota yang bermakna. *Sense of place* sendiri adalah segala sesuatu yang kasat mata dan memiliki makna, karena berkaitan erat dengan budaya. Sedangkan *sense of formal structure* berkaitan erat dengan kemampuan

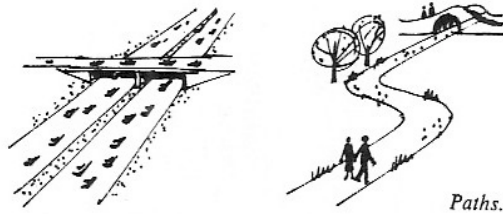
seseorang terhadap orientasi di dalam setting kota (*mental map*), selain itu dipengaruhi oleh kegiatan sehari-hari dan budaya seseorang.

Jika dikaitkan dengan teori 'Imageable City', kualitas visual pada suatu kota terletak pada kekuatan *sense of place* dan *sense of formal structure* yang dihadirkan oleh elemen-elemen kota tersebut. Kualitas visual ini yang dikatakan Lynch mampu menjadikan suatu kota tersebut ideal dan nyaman untuk ditinggali. Elemen-elemen kota yang memiliki kualitas visual yang baik, pasti mampu menghadirkan *sense of place* dan *sense of formal structure* yang baik pula. Sehingga dapat dikatakan bahwa kota tersebut memiliki kualitas visual yang baik.

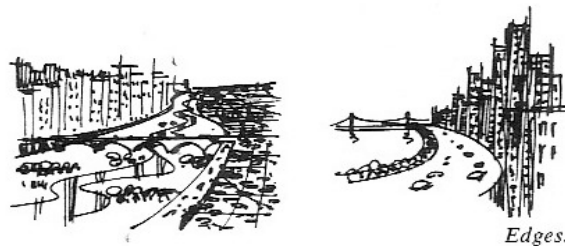
Merasakan ruang-ruang kota dan mengidentifikasi urban artefak bukan hanya kebutuhan internal makhluk hidup untuk berorientasi saja, tetapi juga untuk mengidentifikasi identitas kota dalam menghadapi arus globalisasi saat ini. Efek dari globalisasi diantaranya: mobilitas besar-besaran (*hyper-mobility*), komunikasi global, dan proses penetralan terhadap arti ruang dan jarak (Habitat 2001, Sassen 2001), adalah faktor-faktor penting yang perlu diperhatikan. Ruang kota yang bermakna perlu dipreservasi, karena bangunan dan ruang adalah faktor penting dalam kota untuk memahami sejarah kota (Holl 2006). Banyak kota di jaman modern sekarang ini sangat susah untuk dibedakan satu dengan yang lain, karena kesamaan lingkaran ekonomi, dan kemudahan transportasi.

2.2.3. Elemen Pengenal Kota

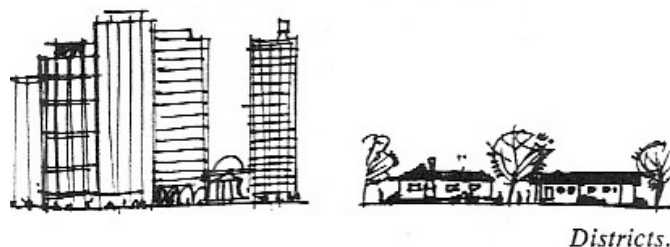
Menurut Lynch (1960), ada lima elemen kota mendasar yang mampu memberikan kualitas visual bagi kota. Elemen yang diteliti Lynch adalah: path, edges, nodes, landmark dan distrik. Elemen-elemen inilah yang dianggap sebagai lima elemen utama yang paling kasat mata dan terasa di kawasan kota. Semakin kuat kelima elemen ini, semakin kuat kualitas visual kotanya, yang berarti semakin baik kotanya memberikan kualitas *imageable* terhadap pengamat. Kekuatan dari elemen-elemen inilah yang ditampilkan didalam mental-map (teknik pemetaan yang dilakukan Lynch).



Jalan (*path*) secara mudah dapat dikenali karena merupakan koridor linier yang dapat dirasakan oleh manusia pada saat berjalan mengamati kota. Struktur ini bisa berupa jalan mobil/ kendaraan, pedestrian, sungai, atau rel kereta api. Untuk kebanyakan orang, jalan adalah elemen kota yang paling mudah dikenali, karena semua manusia menikmati kota pada saat dia berjalan. Jadi di dalam elemen ini mengandung pengertian jalur transportasi linier yang dapat dirasakan manusia.

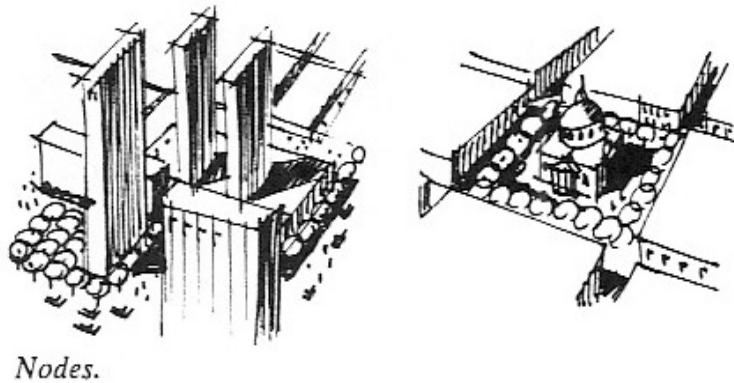


Batas (*edges*) juga merupakan elemen linier yang dikenali manusia pada saat dia berjalan, tapi bukan merupakan jalur/ *paths*. Batas bisa berupa pantai, dinding, deretan bangunan, atau jajaran pohon/ lansekap. Batas juga bisa berupa barrier antara dua kawasan yang berbeda, seperti pagar, tembok, atau sungai. Fungsi dari elemen ini adalah untuk memberikan batasan terhadap suatu area kota dalam menjaga privasi dan identitas kawasan, meskipun pemahaman elemen ini tidak semudah memahami *paths*.



Distrik (*district*) adalah kawasan kota yang bersifat dua dimensi dengan skala kota menengah sampai luas, dimana manusia merasakan 'masuk' dan 'keluar' dari kawasan yang berkarakter beda secara umum. Karakter ini dapat dirasakan dari dalam kawasan tersebut dan dapat dirasakan juga dari luar kawasan jika dibandingkan dengan kawasan

dimana si pengamat berada. Elemen ini adalah elemen kota yang paling mudah dikenali setelah jalur/ *paths*, meskipun dalam pemahaman tiap individu bisa berbeda.



Simpul (*nodes*) adalah suatu titik/ spot strategis di suatu kota dimana pengamat kota dapat masuk kedalamnya. Nodes merupakan suatu simpul dari beberapa paths/ jalur, atau titik pemberhentian dari jalur. Elemen simpul ini bisa berupa pertemuan beberapa jalur transportasi, titik pemberhentian sementara dari suatu jalan, ruang terbuka atau titik perbedaan dari suatu bangunan ke bangunan lain. Elemen ini juga berhubungan erat dengan elemen distrik, karena simpul-simpul kota yang kuat akan menandai karakter suatu distrik. Untuk beberapa kasus, simpul bisa juga ditandai dengan adanya elemen fisik yang kuat.



Landmark adalah elemen fisik suatu kota sebagai referensi kota dimana pengamat tidak dapat masuk kedalamnya, tetapi penanda bersifat eksternal terhadap pengamat. Biasanya dikenali melalui bentuk fisik dominan dalam suatu kawasan kota seperti bangunan, monumen, toko, atau gunung. Penanda sudah dikenali dalam jarak tertentu secara radial dalam kawasan kota dan dapat dilihat dari berbagai sudut kota; tetapi ada beberapa landmark yang hanya dikenali oleh kawasan tertentu pada jarak yang relatif dekat. Landmark bisa terletak di dalam kota atau diluar kawasan kota (bedakan antara gunung

dan monumen). Elemen fisik yang bersifat bergerak/ *mobile* juga dapat dijadikan penanda, seperti matahari dan bulan. Pada skala yang lebih kecil, penanda yang lebih detail, seperti facade sebuah toko, lampu jalanan, reklame juga bisa dijadikan penanda. Secara umum, penanda merupakan suatu *clue* dalam mengenali suatu kawasan.

Kelima elemen kota inilah yang diteliti oleh Lynch, yaitu sejauh mana elemen-elemen ini dikenali oleh pengamat dalam peta mental (*mental-map*) yang dihasilkan. Dari kelima elemen ini, elemen *path* dan *landmark* adalah elemen yang paling kuat dalam menampilkan karakter visualnya, karena yang paling kuat mampu menghadirkan *sense of place* dan *sense of formal structure*. Untuk kota Surabaya, kedua elemen ini adalah yang terkuat karena elemen yang lain, seperti *nodes* dan *distrik*, relatif lebih lemah karena kecenderungan di kota negara berkembang batasan (*edges*) antara distrik sangat lemah karena distrik juga tidak terdefinisikan dengan baik.

Bab 3. METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif terbatas atau sederhana, data kuantitatif dipakai untuk membuat kesimpulan peta mental secara argumentatif berdasarkan diskusi dan penelaahan literatur. Data kuantitatif didapatkan dari penelusuran lanmark dan jalan dari peta mental responden. Responden pada penelitian ini adalah mahasiswa semester 7 Jurusan Arsitektur UKP, khususnya bagi peserta Mata Kuliah Arsitektur Kota (AR 745). Pengambilan data akan diambil selama beberapa semester pelaksanaan MK Arsitektur Kota, yaitu semester gasal dan genal 2009/1010, serta semester gasal 2010/2011. Terdapat 82 responden yang diikutsertakan dalam penelitian ini.

3.2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik penelitian akan dijabarkan berdasarkan tahapan yang diambil dalam proses penelitian:

1. Tahap persiapan; adalah proses pengumpulan data literatur, produk yang dicapai adalah literatur review tentang pengenalan struktur kota dan landmark dari berbagai sumber. Selain itu juga penelusuran metode penelitian yang telah dipakai Lynch untuk bisa dipakai dan disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Buku-buku Lynch ditelusuri secara mendalam, termasuk teknik peta mental yang sudah diaplikasikan beserta kemungkinan kendala yang ada.
2. Tahap pengumpulan data; adalah tahap pengambilan data dari mahasiswa. Responden pada penelitian ini adalah mahasiswa semester 7 Jurusan Arsitektur UKP, khususnya bagi peserta Mata Kuliah Arsitektur Kota (AR-745), sebanyak 82 responden. Pelaksanaan pengumpulan data dibagi dalam beberapa tahap yaitu:

- Pembuatan peta mental.

Dalam waktu terbatas (maksimum 15 menit) mahasiswa diminta untuk menggambarkan peta Surabaya secara keseluruhan. Selain itu mahasiswa juga diminta mengisi identitasnya: tahun lahir, lama tinggal di Surabaya, dan cara bertransportasi. Dari peta mental ini akan dicoba diidentifikasi path/ jalan dan landmark/ penanda yang dikenali responden. Sedangkan identitas adalah untuk mengetahui kemungkinan variabel tahun lahir, asal dan jenis kendaraan mempengaruhi pemahaman terhadap struktur dan landmark kota.

- Pengisian angket

Secara acak, diambil 10% dari responden untuk mengisi angket (13 responden). Angket ini untuk mengetahui alasan mengapa responden mengatakan fasilitas-fasilitas tertentu (5 tertinggi) merupakan fasilitas yang mudah mereka ingat, apakah karena makna kefungsiannya, bantu arsitekturnya, atau makna historisnya. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana gaya hidup mempengaruhi persepsi responden.

- Diskusi mendalam

Dilakukan diskusi secara mendalam dengan beberapa responden (3 responden), untuk menggali lebih dalam data yang didapat dari angket. Diskusi dirancang dengan semi-struktur interview, sehingga akan didapatkan alasan detail terhadap kecenderungan alasan pada angket sebelumnya. Misalnya pada angket ditemukan bahwa pengenalan Landmark kota karena kekuatan visualnya, maka pada interview ditanyakan kekuatan visual apa yang dimaksud (bentuk, warna, material).

3. Tahap rekapitulasi data: adalah tahap merekapitulasi peta mental, angket dan hasil diskusi. 82 peta mental ditabulasi kedalam tabel, tabel path dan tabel landmark. Pentabulasian diawali dengan mengurutkan path dan jalan yang disebut oleh seluruh responden berdasarkan kuantitasnya. Selanjutnya diambil prosentasi yang mewakili untuk dapat digambarkan ke dalam peta mental keseluruhan. Angket ditabulasi berdasarkan pengelompokan jenis alasan yang disampaikan responden. Selanjutnya dari diskusi akan disimpulkan secara detail alasan pengenalan terhadap path dan landmark tertentu.

4. Tahap analisa; adalah tahap menganalisis hasil rekapitulasi peta mental, angket dan diskusi mendalam. Tahap ini adalah tahap menggabungkan antara latar belakang teori dengan fenomena yang ditemukan di lapangan.

3.3. Peta Mental

Peta mental adalah salah satu teknik yang dipakai Kevin Lynch untuk mengidentifikasi elemen-elemen perkotaan yang kuat pada tiga kota di Amerika. Seperti yang telah dijelaskan di Latar Belakang Teori, Lynch perlu beberapa tahun untuk merumuskan konsep elemen perkotaan yang bisa diidentifikasi oleh warganya, yang pada akhirnya dirumuskan teknik penggambaran peta mental dan fokus grup menjadi teknik yang tepat. Peta mental adalah visualisasi peta di lingkungan tertentu oleh responden. Penggambaran ini diharapkan mampu menangkap elemen-elemen dominan di lingkungan tersebut, yaitu elemen yang paling mudah diingat oleh seseorang dalam beraktifitas dilingkungannya. Kemampuan tiap orang dalam mengidentifikasi elemen fisik di lingkungannya sangat berlainan dan dipengaruhi oleh banyak faktor. Dari keberlainan inilah terdapat elemen-elemen sama yang dianggap memiliki kesepakatan publik, disini Lynch menyatakan bahwa elemen yang merupakan kesepakatan publik inilah yang dianggap elemen terkuat dari lingkungan tersebut.

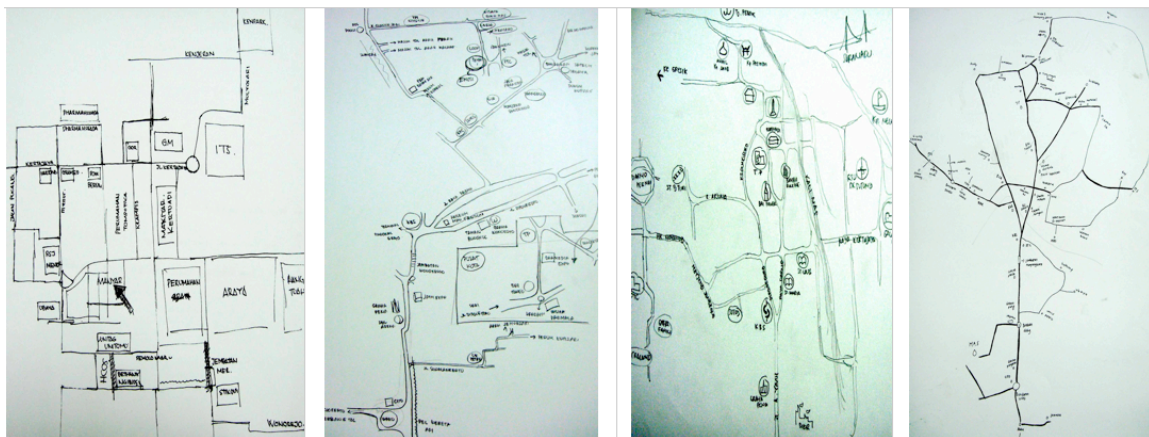


FIGURE 6: CONTOH MENTAL MAP MAHASISWA

Bab 4. STRUKTUR DAN PENANDA KOTA SURABAYA

Bab ini akan membahas temuan dari peta mental, angket dan diskusi bersama responden. Temuan akan dibahas sesuai dengan pertanyaan penelitian yang tercantum di Bab 1. Temuan akan ditampilkan dalam bentuk tabel, diagram dan peta mental. Analisis akan dilakukan pada bab setelah ini.

4.1. Penanda Kota Surabaya

Seperti yang dikatakan Lynch, Landmark atau penanda kota adalah elemen fisik suatu kota yang dirujuk sebagai referensi dalam berorientasi di dalam lingkungan kota tersebut. Landmark sendiri penanda yang bersifat eksternal terhadap pengamat, dimana pengamat tidak bisa atau kurang bisa menikmati kekuatannya sebagai referensi jika didalam landmark itu sendiri. Secara ideal, Lynch menggaris bawahi bahwa pengenalan landmark ini adalah sesuatu dalam radius tertentu, sehingga bisa dilihat dengan lebih jelas.

No.	Prosentase	Jumlah landmark yang teridentifikasi
1	60% - 80%	4 elemen
2	40% - 60%	2 elemen
3	10% - 40%	35 elemen
4	< 10%	195 elemen

FIGURE 7: JUMLAH LANDMARK YANG TERIDENTIFIKASI

Berdasarkan data yang diperoleh dari peta mental, teridentifikasi sebanyak 236 penanda kota yang dianggap signifikan untuk dijadikan referensi dalam berorientasi di kota Surabaya. Dari sebanyak itu, diklasifikasikan kedalam 4 kategori tergantung dari seberapa sering landmark tersebut digambarkan oleh responden, yaitu disebutkan oleh 60-80% responden, 40-60%, 10-40% dan dibawah 10%. Pengklasifikasian ini untuk

menemukan elemen mana yang memiliki kesepakatan publik terkuat untuk mengidentifikasi kota. Lebih detail dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

Dari ke-empat landmark yang disebutkan lebih dari 60% responden adalah: Tunjungan Plaza (TP), Kebun Binatang Surabaya (KBS), Pakuwon Trade Centre (PTC), dan Universitas Kristen Petra (UKP). Dua landmark yang disebutkan oleh 40-60% responden adalah: Galaxy Mall (GM) dan Tugu Pahlawan. Sedangkan tiga tertinggi dari 10-40% responden adalah: Delta Plaza, Pasar Atom, dan CITO. Sedangkan tiga tertinggi dari elemen yang disebutkan <10% responden adalah: Gramedia Expo, Jembatan Merah Plaza (JMP), dan Taman Hiburan Rakyat (THR).

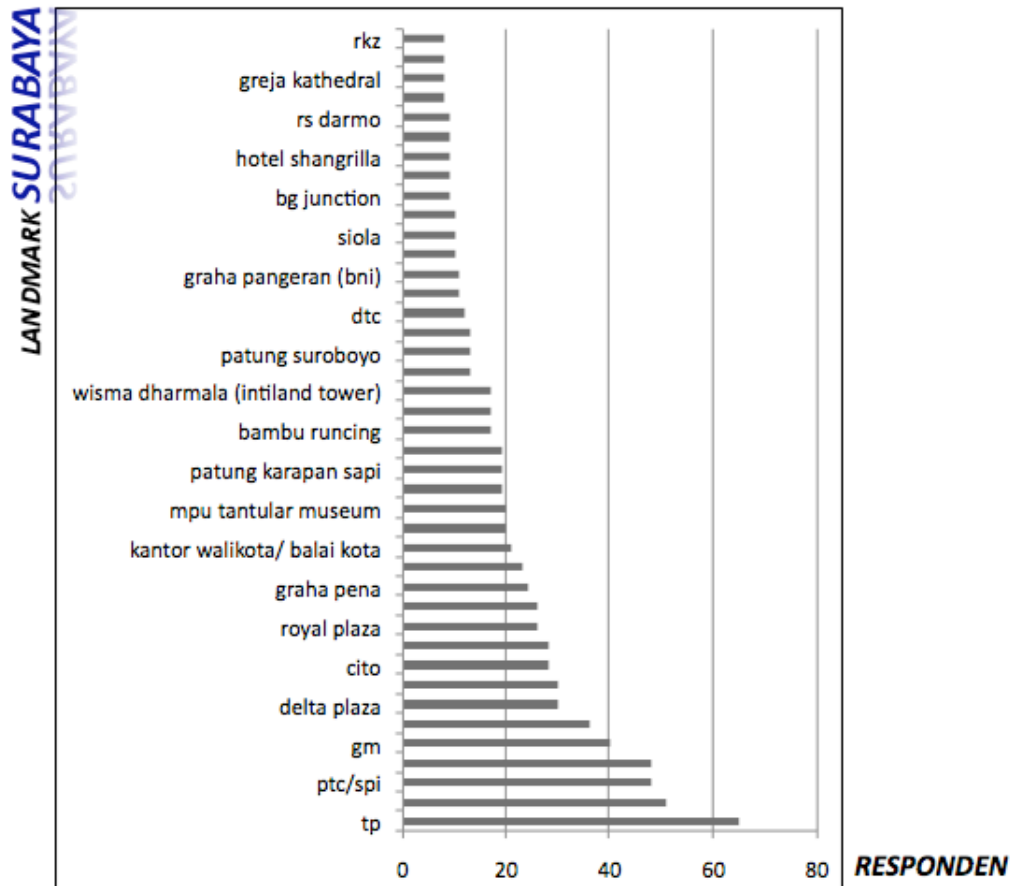


FIGURE 8: LANDMARK SURABAYA BERDASARKAN MENTAL MAP 2011

Dapat dilihat di tabel bahwa kota Surabaya oleh sebagian besar pengamatnya (yaitu responden) dikenali melalui kehadiran Tunjungan Plaza, Kebun Binatang Surabaya, dan Pakuwon Trade Centre. Ketiga fasilitas ini dianggap yang paling kuat memiliki kekuatan referensial dalam pengamat berorientasi di lingkungan kota Surabaya. Sedangkan Galaxy Mall dan Tugu Pahlawan, mempunyai kekuatan referensial yang tidak terlalu kuat, tetapi tetap signifikan.

Tabel diatas menunjukkan bahwa lebih dari 50% responden menyebutkan fasilitas yang bersifat komersial daripada fasilitas publik. Hanya ada dua fasilitas publik yang disebutkan, yaitu Tugu Pahlawan dan Kebun Binatang Surabaya. Fasilitas komersial yang dikenal semuanya adalah pusat perbelanjaan (mall atau plaza). Hanya sekitar 30 responden yang menyebutkan pusat pemerintahan Graha sebagai elemen orientasi yang penting. Selain itu elemen kota yaitu Jembatan Layang Mayangkara dikenal 23 responden sebagai penanda. Selain Tugu Pahlawan, terdapat tiga elemen kota yang bersifat monumen yang juga dikenali, yaitu Patung Karapan Sapi, Patung Bambu Runcing dan Patung Suro-Boyo.

4.2. Struktur Kota Surabaya

Lynch menggaris bawahi bahwa pengenalan struktur kota yang utama adalah melalui pengenalan terhadap struktur jalan yang membentuk kota. Meskipun berdasarkan Teori Struktur Kota, struktur kota sendiri terbentuk dari kecenderungan pemanfaatan lahan yang saling berdekatan jika membutuhkan. Teori ini lebih didasari pada pendekatan ekonomi. Dalam penelitian Lynch sendiri, pemanfaatan lahan diwakili dalam pemahaman Distrik yang secara visual dapat dikenali karena tiap distrik memiliki karakter fisik yang berbeda. Dalam penelitian ini hanya melihat kekuatan jalan sebagai salah satu elemen pembentuk struktur kota dan sebagai elemen kota terkuat dalam mengenali lingkungan kota atau sebagai referensi kota terkuat dalam pengamat berorientasi di dalam kota.

Berdasarkan peta mental responden, telah dikenali atau digambarkan 153 path/ street/ jalan sebagai elemen pengenalan kota. Dari total keseluruhan, dikategorikan juga seperti pada landmark untuk mempermudah identifikasi, yaitu disebutkan oleh 60-80% responden, 40-60%, 10-40% dan dibawah 10%. Tujuan dari pengkategorian ini adalah untuk mengidentifikasi elemen path yang terkuat hingga yang lemah untuk dikenali. Detail dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

No.	Prosentase	Jumlah path/jalan yang teridentifikasi
1	60% - 80%	3 elemen
2	40% - 60%	4 elemen
3	10% - 40%	24 elemen
4	< 10%	121 elemen

FIGURE 9 : JUMLAH PATH YANG TERIDENTIFIKASI

Ke-tiga path yang disebut lebih dari 60% responden adalah: Ahmad Yani, Raya Darmo dan Basuki Rahmad. Empat path yang disebutkan oleh 40-60% adalah: Diponegoro, Wonokromo, Mayjend Sungkono dan Urip Sumoharjo. Sedangkan tiga tertinggi yang disebutkan oleh 10-40% responden adalah: HR Mohammad, Gubernur Suryo dan Panglima Sudirman. Lebih dari 100 path dikenali responden dalam peta mentalnya, mulai dari jalan utama kota sampai jalan lingkungan yang biasanya berkaitan dengan kegiatan pengamat keseharian.

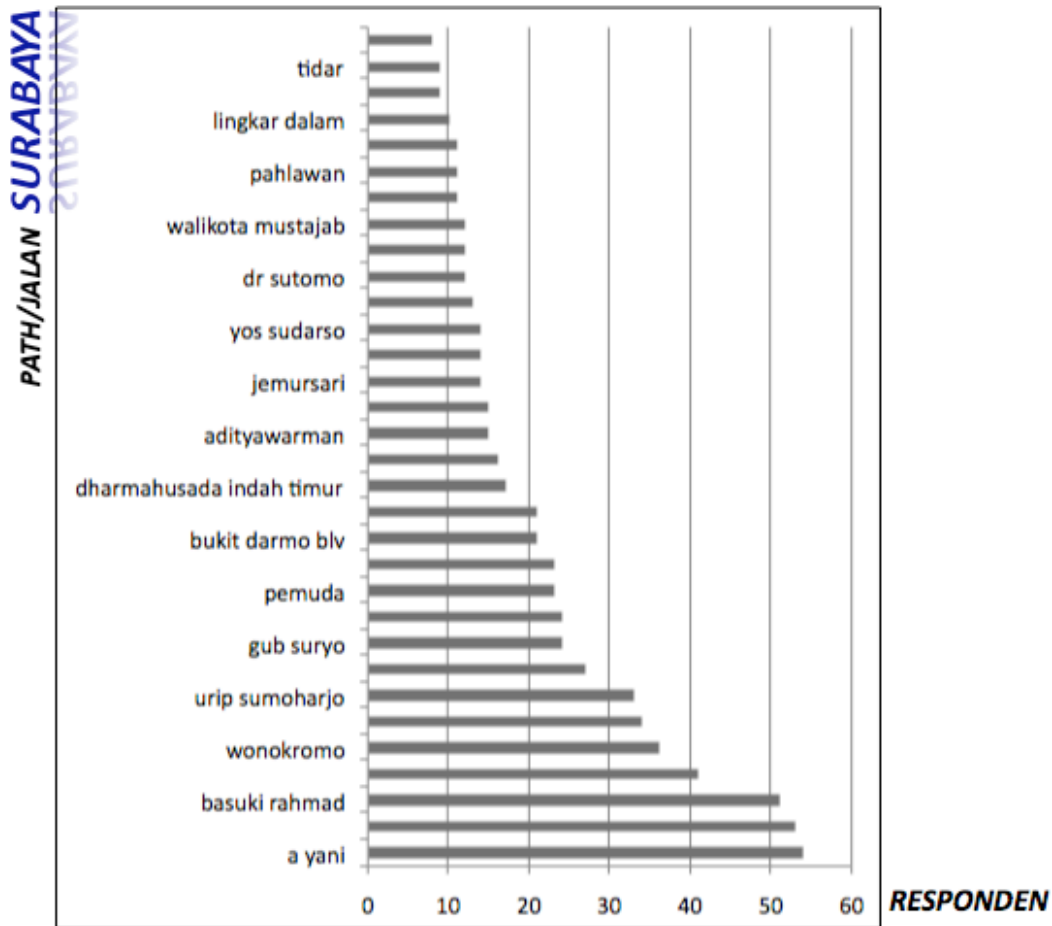


FIGURE 10: LANDMARK SURABAYA BERDASARKAN MENTAL MAP 2011

Dapat disimpulkan dari tabel diatas bahwa sebagian besar pengamat mengenal struktur kota Surabaya melalui pengenalan jalan Ahmad Yani yang bersambung ke utara ke Raya Darmo dan lanjut ke utara lagi ke Basuki Rahmad. Ketiga path inilah yang dianggap memiliki kekuatan referensial dalam berorientasi di lingkungan kota Surabaya. Selain itu, path yang masih berdekatan dengan Ahmad Yani dan cukup kuat sebagai pengenal lingkungannya adalah Diponegoro, Wonokromo dan Urip Sumoharjo. Path lain yang cukup kuat dikenali dan terletak di sisi Barat adalah Mayjend Sungkono. Path lain yang dikenali tetapi tidak cukup kuat diantaranya Pemuda, Panglima Sudirman dan Gubernur Suryo.

Dari data diatas, dapat dilihat bahwa struktur utama kota Surabaya yaitu Jalan Ahmad Yani sampai Jalan Basuki Rahmad, tetap dikenali sebagai path yang paling signifikan

dalam berorientasi di lingkungan kota Surabaya. Selanjutnya, path-path yang berdekatan dengan jalan utama tersebut, ataupun yang merupakan cabang, juga dikenali cukup signifikan. Path tersebut adalah Diponegoro, Wonokromo dan Panglima Sudirman. Path-path ini adalah jalur jalan menuju pusat bisnis kota Surabaya dimana banyak landmark penting Surabaya terletak. Selain itu cukup banyak path yang dikenali pengamat dan sangat bervariasi, hal ini tergantung dengan keseharian si pengamat.

Bab 5. DISKUSI DAN KESIMPULAN

Bab ini akan menganalisa data yang sudah dibahas di bab sebelumnya berdasarkan landasan teori yang sudah disampaikan. Analisa lebih difokuskan kepada tujuan penelitian di Bab 1, yaitu pembahasan Landmark dan Path Kota yang membentuk Persepsi Kota.

5.1. Landmark Kota

Landmark kota menurut Lynch (1960) adalah elemen fisik yang berada di lingkungan kota yang berfungsi sebagai referensi pengamat dalam berorientasi di lingkungannya. Elemen ini bersifat eksternal, yang artinya si pengamat tidak merasakan kekuatan referensialnya jika masuk didalamnya. Banyak karakter yang ditampilkan dari masing-masing landmark sehingga dapat dikenali oleh pengamat, dan sangat bervariasi. Karakter mana yang menjadi terutama dan mana yang tidak utama sangatlah berbeda satu kota dengan lainnya. Bentuk fisik landmark kotapun sangat bervariasi, dari yang bersifat makro (gunung, matahari, menara) atau yang bersifat mikro atau lokal (sekolah, pohon, lampu jalan).

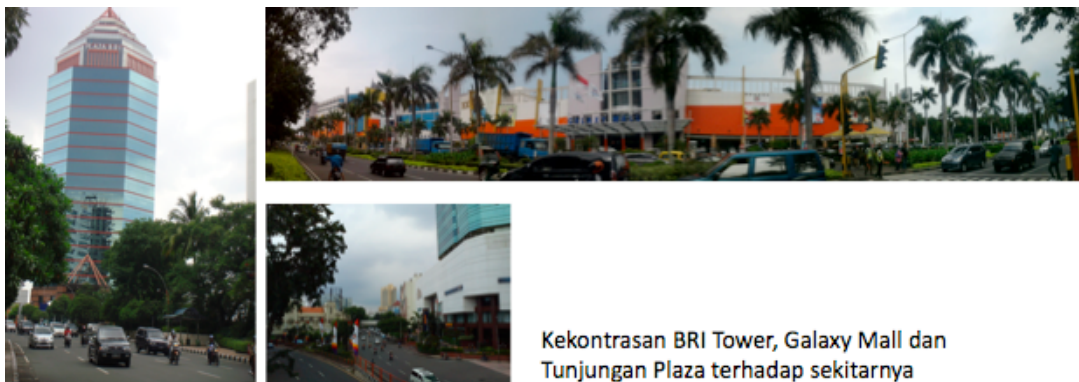


FIGURE 11: LANDMARK SURABAYA (1)

Landmark yang dianggap memiliki kekuatan visual sebagai referensi lingkungannya adalah yang cenderung memiliki **kekontrasan** terhadap lingkungan sekitarnya. Kekontrasan itu bisa tercipta karena ketinggian bangunan yang berbeda dengan lingkungannya, seperti pada bangunan BRI Tower dan Galaxy Mall. BRI Tower merupakan bangunan tertinggi diawasannya yang sebagian besar bangunan dengan ketinggian sedang dengan fungsi bisnis. Selain itu Galaxy Mall karena ketinggian dan ukurannya yang sangat kontras dengan settingnya di kawasan perumahan Dharmahusada. Karakter kontras ini juga ditentukan oleh letak bangunan tersebut, selama bangunan tersebut dapat dilihat secara leluasa dari segala arah, maka semakin kuatlah kekuatan referensial bangunan tersebut. Hal ini juga berlaku bagi kedua contoh bangunan tadi, memasuki kawasan CBD Surabaya serasa disambut oleh bangunan tinggi BRI Tower, dan juga karena sekitar Galaxy Mall adalah bangunan rendah, sehingga kekuatan referensialnya semakin kuat.



FIGURE 12: LANDMARK SURABAYA (2)

Karakter kontras lainnya bisa didapat melalui bentuk, langgam, warna dan material bangunan. Seperti contoh pada bangunan Grahadi dan Balai Pemuda, dimana kedua bangunan ini memiliki **kekhasan** pada tatanan arsitekturalnya dibandingkan dengan

sekitarnya. Grahadi berlanggam arsitektur kolonial dengan sempadan bangunan depan yang cukup lebar dengan tatanan taman yang formal. Balai Pemuda memiliki keunikan bentuk arsitektural dengan bentuk lengkung sebagai fokus disertai dengan bangunan yang berkarakter terbuka dari segala arah. Keunikan-keunikan inilah yang membuat kedua bangunan tersebut menjadi salah satu landmark Surabaya yang cukup signifikan.



FIGURE 13: LANDMARK SURABAYA (3)

Selain faktor kekuatan visual, faktor yang juga mempengaruhi kekuatan referensial suatu elemen kota sebagai landmark adalah **lokasi**. Jika kekuatan visual dari landmark tersebut relatif lemah (tidak kontras terhadap lingkungan), tetapi diimbangi dengan lokasinya yang vital dari lingkungan tersebut, maka dapat dikatakan kekuatan referensial landmark tersebut menjadi kuat. Seperti contoh pada Kebun Binatang Surabaya (KBS), Tugu Pahlawan dan City of Tomorrow (Cito). KBS terletak di lokasi yang sangat strategis yaitu di penghujung Jl. Darmo sebagai terusan dari Jl. A.Yani yang merupakan jalur utama Surabaya. Tugu Pahlawan dan Cito selain memiliki kekuatan kontras visual yang kuat, faktor lokasi juga sangat kuat. Tugu Pahlawan yang sangat kuat karena lokasinya yang seolah-olah berada di alun-alun, ruang terbuka yang luas setelah kepadatan bangunan dari arah selatan ke utara. Cito sendiri terletak di Bundaran Waru yang merupakan nodes pertama memasuki kota Surabaya dari arah utara. Beberapa faktor lokasi yang juga berpengaruh kuat adalah aksesibilitas yang mudah dan kedekatan dengan fungsi-fungsi

kota yang vital. Seperti contoh Royal Plaza dan Patung Suro-Boyo. Royal Plaza terletak di Jl.A.Yani menandai nodes yang ada menuju Jembatan Layang Mayangkara. Sedangkan patung Suro-Boyo terletak di didepan landmark KBS.

Faktor lain yang mempengaruhi landmark memiliki kekuatan referensial bagi pengamat dalam berorientasi di dalam lingkungan kota adalah **kekuatan internal** dari landmark tersebut. Yang dimaksud kekuatan internal adalah fasilitas yang terdapat didalamnya, seperti tingkat kelengkapan fasilitas, tingkat modern fasilitas, dan tingkat kepentingan dari fasilitas tersebut. Seperti contoh pada Tunjungan Plaza (TP), pusat perbelanjaan ini adalah yang telengkap di Surabaya, sehingga semakin banyak orang mengingat TP sebagai pusat perbelanjaan terlengkap (dan mungkin juga sering dikunjungi karena kelengkapannya) maka semakin banyak pengamat yang menyebut TP sebagai elemen kota dengan kekuatan referensial yang sangat kuat (dapat dilihat di peta mental). Galaxy Mall selain diingat karena kekuatan visualnya, juga karena kekuatan internal pada tingkat kemodernan fasilitas. Grahadi dan Balai Kota dikenal sebagai landmark kota karena faktor kepentingan dari fasilitas itu sendiri; sebagai pusat pemerintahan dan rumah tinggal pemimpin pemerintahan Kotamadya.



Bangunan yang dikenali karena image negatif banjir dan kemacetan

FIGURE 14: LANDMARK SURABAYA (4)

Dapat dilihat dari keseluruhan landmark yang disebutkan oleh responden, ada beberapa yang disebutkan sedikit sekali atau bisa dikatakan memiliki kekuatan referensial relatif lemah meskipun secara visual bangunan tersebut memiliki kekuatan arsitektural yang lebih dari pada bangunan lainnya. Seperti contoh bangunan Dharmala di Jalan **Basuki**

Rahmad. Bangunan ini memiliki keunikan dalam bentuknya, yaitu bangunan tinggi yang berjenjang ke arah belakang dan pada tiap lantainya memiliki tritisan sehingga berkesan bangunan tinggi yang tropis. Hanya kurang dari seperempat responden yang menganggap Dharmala sebagai penanda lingkungannya. Kekuatan referensial sesuatu juga sangat tergantung dengan **jalur/path yang dilewati**, apakah sesuai dengan kekuatan jalan sebagai jalur transportasi utama dan arah melihat pengamat di atas kendaraan. Dharmala sendiri terletak di sisi kanan jalan jalan dua arah dimana arus terbanyak dari arah selatan ke utara. Sehingga dapat dikatakan bahwa keberadaan Dharmala kurang dianggap kekuatannya dalam mengenal lingkungan kota karena berada berlawanan dengan arah transportasi teramai dan terutama di kota Surabaya.

Kekekutan referensial yang timbul karena kekuatan visual yang kontras juga bisa tercipta dari image yang negatif, kesan negatif yang disandingkan dengan kesan positif maka elemen berkesan negatif itu bisa memiliki kekuatan referensial yang kuat. Seperti contoh pada TP, selain karena kekuatan positifnya karena kekontrasan bentuk bangunan, kekuatan lokasi dan juga fasilitas bangunan tersebut, juga karena jalan menuju TP seringkali macet sehingga banyak orang mengingat fasilitas ini karena penanda image negatif yang tercipta. Contoh yang lain adalah Vida, dimana pusat perbelanjaan ini pada saat hujan eringkali banjir yang cukup tinggi. Karena timbulnya kesan negatif inilah, pengamat menjadi ekstra perhatian kepada landmark tersebut dalam berorientasi di lingkungannya.

5.2. Path Kota

Menurut Lynch di buku *A Theory of Good City Form* (1981), ada beberapa faktor utama yang perlu diperhatikan dalam menghadirkan kota yang ideal, yang disebut sebagai dimensi (*dimensions*). Dimensi tersebut yaitu: *vitality, senses, fit, access, control, efficiency* dan *justice*. Di dalam *senses* sendiri, mencakup tiga hal, yaitu: *sense of place, sense of event/ occasion*, dan *sense of formal structure*. Jika dikaitkan dengan teori 'Imageable City' (1960), kualitas visual pada suatu kota terletak pada kekuatan *sense of*

place dan *sense of formal structure* yang dihadirkan oleh elemen-elemen kota tersebut. Sedangkan *sense of formal structure* lebih dirasakan karena kekuatan referensial dari kelima elemen persepsi kota dari Lynch, dimana yang terkuat adalah landmark dan path/jalan.

Lynch setelah melakukan penelitian (1960) percaya bahwa untuk sebagian besar pengamat kekuatan referensial dari path/ jalan adalah yang terkuat dibandingkan keempat elemen yang lainnya. Semakin pengamat mengenal kota tersebut, semakin kuat memorinya terhadap path/ jalan yang membentuk struktur kota tersebut. Begitu pula sebaliknya, meskipun kekuatan referensial path tetap menjadi yang utama. Selain faktor tingkat keseringan pengamat terhadap lingkungan kota, Lynch juga menengarai bahwa terjadi perbedaan yang cukup signifikan antara pengamat yang mengendarai kendaraan dengan yang berjalan kaki, juga terhadap kehadiran jalan toll (Lynch menyebutnya 'highway system'-p.49).



FIGURE 15: PATH SURABAYA (1)

Jalan-jalan tertentu menjadi utama dalam peta mental pengamat pada penelitian ini, seperti A.Yani, Raya Darmo dan Basuki Rahmad. Ketiga jalan ini merupakan jalan **menerus** yang utama di kota Surabaya yang memanjang dari utara ke selatan dan sebaliknya. Kekuatan pola jalan yang lurus dan **menghubungkan** pusat kota dengan luar

kota menjadi faktor referensial yang utama. Karena sebagian besar dari pengamat pada penelitian ini adalah berkendara mobil atau motor, maka kekuatan jalan ini menjadi sangat signifikan karena merupakan jalur keseharian sirkulasi pengamat yang mengandalkan ketiga jalan ini. Selain kekuatan pola jalannya, karakter jalan yang menerus (continuous) menjadi faktor yang mudah untuk dikenali, sehingga memiliki kekuatan referensial yang baik. Pengamat merasakan kekuatan elemen ini dari memasuki kota Surabaya dari utara di bundaran Waru, seolah-olah disambut nodes sebagai awalan dari jalur utama. Disepanjang jalur-jalur ini sangat terasa kontinuitasnya karena jalan ini tidak terputus dan diselingi nodes-nodes minor pada setiap persimpangannya.



Jalan yang dikenali karena karakter bangunan yang melingkupinya

FIGURE 16: PATH SURABAYA (2)

Jalan juga mudah dikenali jika memiliki kekhususan dalam **pemanfaatan lahan** disekitarnya. Seperti jalan Basuki Rahmad, Kedungdoro dan Blauran. Basuki Rahmad memiliki keunikan karena jalan tersebut dilingkupi bangunan tinggi, bernilai ekonomi tinggi, dan fungsi yang relatif sama yaitu perkantoran, hotel dan toko. Kedungdoro sendiri sangat unik dengan dominan jajaran retail peralatan mobil dan restoran. Sedangkan Blauran sendiri sejak jaman dahulu sudah terkenal karena toko-toko emasnya, disepanjang jalan berjajar toko emas formal dan juga yang informal (kaki lima). Selain itu juga jalan ini sebagai akses utama menuju distrik pasar emas Blauran yang cukup terkenal. Karakter dari ketiga jalan ini karena kesamaan fungsi lahan disekitarnya membuat pengamat mudah untuk mengingat, sehingga menjadi kekuatan referensial dalam berorientasi.

Karakter jalan yang juga penting bagi pengamat adalah **karakter spasial**. Semakin kuat karakter spasialnya, semakin kuat juga jalan itu dipakai dalam berorientasi. Karakter spasial dapat memperkuat image suatu jalan, seperti jalan yang lebar atau jalan yang sempit. Karakter ekstrim (lebar sekali atau sempit sekali) akan mudah diingat. Seperti contoh jalan A.Yani yang sangat lebar, dan jalan Siwalankerto yang sempit. Karena Siwalankerto adalah cabang pertama dari A.Yani, maka kekontrasan itu semakin terasa. Karakter spasial jalan Embong Malang juga cukup terasa karena lebar dan terasa lega setelah pengamat terlepas dari nodes kemacetan di jalan basuki Rahmad (sudah terurai ke persimpangan yang lain). Karakter spasial biasanya juga didukung **karakter façade** dari bangunan sekitarnya. Jalan Embong Malang terasa semakin lega dan longgar karena bangunan di sisi kiri (satu arah dari utara) relatif bangunan berlantai banyak, sedangkan disisi kanan adalah bangunan rendah satu lantai. Façade di kiri jalan sangat modern dan komersial, sedangkan disisi kanan masih merupakan jajaran toko-toko kecil yang berkesan tidak permanen. Kekontrasan ini juga mendatangkan kekuatan referensial tersendiri bagi pengamat dalam berorientasi. Façade sekitar juga bisa terbentuk dari jajaran pohon yang dominan, seperti di jalan Raya Darmo. Pohon-pohon besar yang seolah-olah memberikan naungan bagi kendaraan yang melintas, memberikan pemahaman visual tersendiri bagi pengamat.

Path juga mudah diingat karena **kekuatan tujuan** (destination) dari jalan tersebut. Contoh yang jelas adalah jalan Yos Sudarso, sebagian jalan ini adalah satu arah dan menuju jelas kepada satu ending yaitu kantor Walikota Surabaya (juga sebagai landmark yang kuat). Kekuatan arah dari suatu jalan ditentukan juga dari panjang dan pola jalan. Jika jalan tersebut cukup panjang dan berliku-liku, maka pengamatan terhadap tujuan (destination) menjadi melemah. Berbeda dengan jalur utama Surabaya yaitu A.Yani (dan jalan-jalan kelanjutannya), tujuannya terasa yaitu menuju pusat kota. Hal ini lebih didukung karena terasa gradasi façade sekitar dari arah Waru menuju pusat kota, yaitu dari bangunan rendah dan renggang menuju bangunan tinggi dan padat. Kesan menuju distrik yang semakin bernilai ekonomi tinggi sangat terasa karena perbedaan ini.

Pada peta mental terlihat bahwa jalan A.Yani sangat kuat dipersepsikan oleh pengamat kota sebagai jalan yang memberikan referensi terkuat dalam berorientasi di lingkungan kota Surabaya. Jalur tunggal yang membelah kota Surabaya ini memiliki karakter kuat sebagai jalan utama menuju pusat kota yang bernilai ekonomi tinggi dan pusat pemerintahan. Jalan ini seolah-olah memiliki tujuan yang jelas yaitu CBD Surabaya di kawasan Tunjungan Plaza dan sekitarnya sebagai ending dari jalan. Jalan ini terus terjaga identitasnya hingga nodes Blauran (meskipun melemah) dan terus mengarah ke selatan menuju klimaks yang lain yaitu Tugu Pahlawan. Kekuatan Tugu Pahlawan sebagai klimaks kurang kuat karena jalan yang mengarahkannya terlalu sempit dan berbelok menuju klimaks.

Persepsi yang tercipta di kawasan sebelah selatan Kantor Walikota juga melemah, bahkan tidak dikenali sama sekali kecuali beberapa landmark di kawasan tersebut (THR, ITC, JMP dll). Demikian pula halnya dengan sisi timur dan barat jalur utama, hanya sedikit sekali yang memiliki persepsi kuat untuk berorientasi. Banyak hal yang menyebabkan hal ini, yang terutama adalah karena kecenderungan manusia untuk lebih mengenali sesuatu yang berkaitan erat dengan struktur-formal utama kota atau lingkungan. Dapat dilihat di peta mental, pengenalan path disepanjang jalur utama cukup dominan dan pengenalan terhadap landmark juga cukup detail.

5.3. Persepsi Terhadap Struktur Kota

Kota merupakan produk akumulasi dari berbagai sistem, baik politik, sosial, budaya dan ekonomi. Kota senantiasa bertumbuh dan bergerak, sehingga kota lebih dipahami sebagai sesuatu yang dinamis atau sesuatu yang senantiasa berproses. Dalam pemahaman inilah, perubahan dalam suatu kota adalah hal yang natural dan bisa diperkirakan. Selama sistem kota selalu dinamis dan berproses, selama itu juga kota selalu mengalami perubahan. Kota berubah baik dalam hal-hal yang bersifat fisik, seperti bangunan, infrastruktur, atau ruang terbuka kota, juga terhadap persepsi kota dari generasi ke generasi manusia yang meninggalkan kota itu.

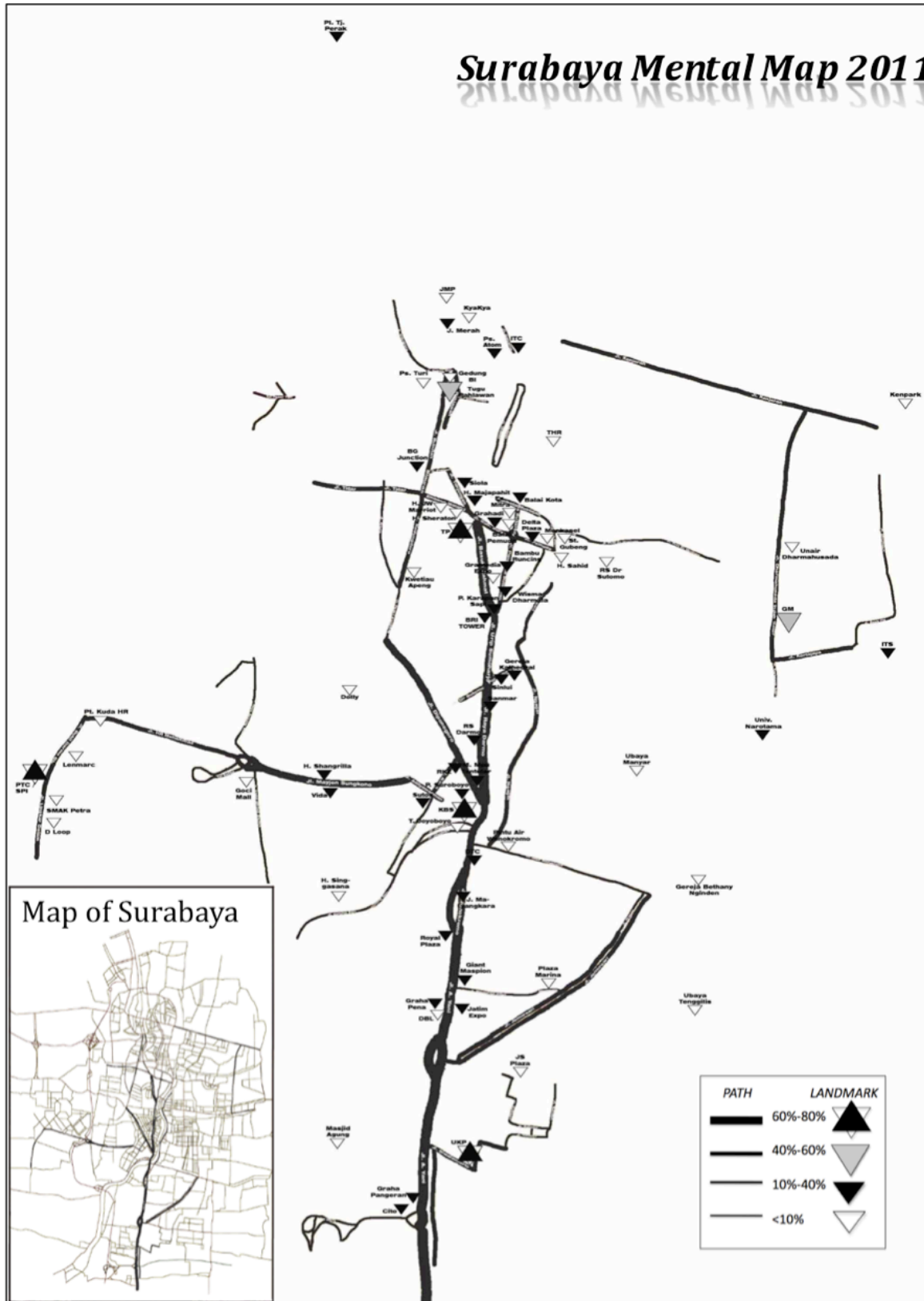


FIGURE 17: MENTAL MAP SURABAYA

Surabaya adalah kota industri yang berakar kuat dari sejarah kota sebagai pusat perdagangan Indonesia bagian Timur. Berawal dari kesejarahan pusat perdagangan itulah, karakter kota yang befokus pada hal-hal yang berkaitan dengan perdagangan sangatlah wajar, seperti Kali Mas dan Tanjung Perak. Seiring dengan berjalannya waktu, Surabaya menjadi kota heroik yang mampu membangkitkan jiwa patriotisme nasional, maka timbullah ikon-ikon kota yang selalu mengingatkan kepada karakter heroik warga Surabaya, seperti Tugu Pahlawan dan Hotel Majapahit. Kehidupan kontemporer saat ini banyak dipengaruhi teknologi dan globalisasi. Efek dari globalisasi diantaranya: mobilitas besar-besaran (hyper-mobility), komunikasi global, dan proses penetralan terhadap arti ruang dan jarak (Habitat 2001, Sassen 2001), adalah faktor-faktor penting yang mempengaruhi ikon-ikon kota tersebut. Seiring dengan perubahan inilah, persepsi terhadap kota juga berubah. Penelitian yang menjadi dasar bagi analisis persepsi kota Surabaya ini berdasarkan pemahaman citra kota dari sebagian kecil generasi muda Surabaya dari golongan tertentu. Penemuan dari penelitian ini merupakan awalan bagi temuan-temuan selanjutnya, untuk dapat merumuskan citra kota Surabaya yang sesungguhnya pada jaman ini.

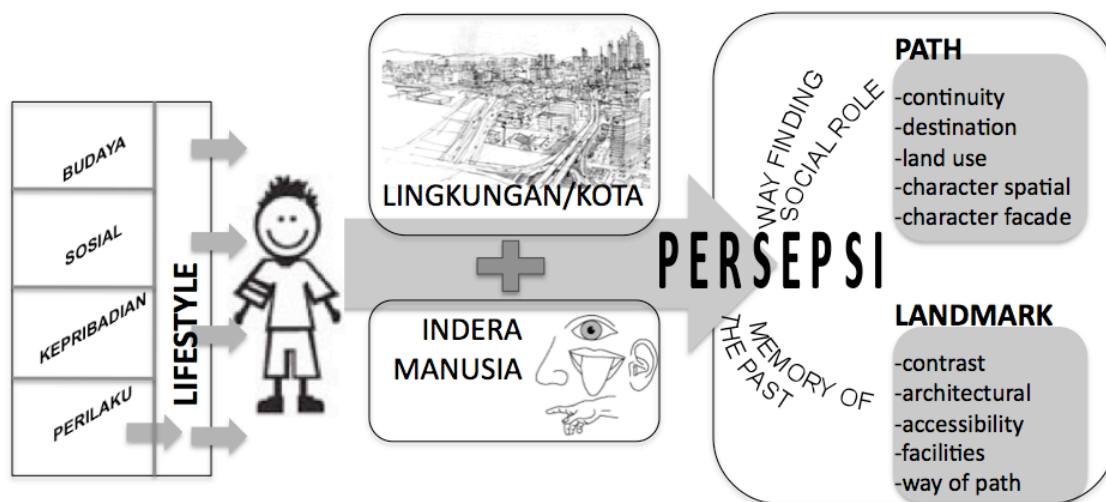


FIGURE 18: DIAGRAM KESIMPULAN PERSEPSI KOTA SURABAYA

Berdasarkan pemahaman citra kota yang telah diteliti, pengamat kota Surabaya mempersepsikan struktur kota sebagai sesuatu yang linier sejalan dengan path utama yaitu aksis A.Yani-Darmo-Basuki Rahmad. Pemahaman referensial pengamat pada aksis utama ini juga sejalan dengan pengenalan banyaknya landmark kota yang dianggap kuat disepanjang aksis ini. Pertumbuhan kotapun selalu sejalan dengan generator perkotaan yang ada disepanjang jalan ini, dimana hampir seluruh kegiatan tergantung dengan keberadaan aksis tersebut. Dari analisis urban ekonomi, dapat dibuktikan juga, semakin kuat aksis tersebut berarti semakin tinggi pula nilai dan intensitas lahan disekitarnya (Chen 2000). Begitu pula persepsi yang diperoleh dari penelitian, mayoritas pengamat merasakan dengan cukup kuat kualitas spasial dan facade dari aksis ini, juga kualitas tujuan (destination) menuju kearah pusat kota. Kualitas ini diperoleh dari perubahan kepadatan, ketinggian dan fungsi bangunan yang melingkupinya, yaitu menjadi semakin padat, tinggi dan bersifat komersial. Karakter refensial ini menurut Lynch (1960) yang membuat path/ jalan menjadi elemen kota yang paling mudah untuk dikenali dan diingat.

Mengacu kepada teori klasik Struktur Kota (Chen 2000), pada awalnya Surabaya tumbuh memusat di pusat perdagangan lalu tumbuh secara linier sepanjang Kali Mas (Handinoto 2005), sehingga dapat dikatakan tumbuh secara konsentrik. Perubahan terjadi saat ini, dimana kekuatan Kali Mas sebagai aksis utama kota dalam bereferensi melemah (dan bahkan tidak disebutkan sama sekali oleh responden), kekuatan menjadi dominan pada aksis jalan A.Yani, pertumbuhan secara konsentrikpun melemah menjadi star-shaped dimana kekuatan aksis (yang terjadi karena path/ jalan) menjadi lebih kuat melebihi kekuatan pusatnya.

Teori perancangan kota yang tepat untuk membahas kualitas referensi dari landmark adalah Linkage Theory. Teori ini memahami struktur kota melalui keterkaitan fungsi satu sama lain (Zahnd....). Seperti yang dikatakan Lynch (1960) dan juga seperti yang ditemukan di penelitian ini, kekuatan referensial landmark juga terjadi karena kekuatan internal dari fasilitas tersebut dan juga keterkaitannya dengan fungsi vital terdekat. Hal ini jelas terlihat di pusat perbelanjaan grosir Pasar Atom yang kuat diingat oleh pengamat sebagai perbelanjaan yang lengkap dan murah, selain itu ITC yang terletak berseberangan

juga mudah diingat karena kedekatannya dengan Pasar Atom (kekuatan fasilitasnya tidak sekuat Pasar Atom). Linkage juga memperkuat karakter facade sekitar path/ jalan utama, melalui jajaran pohon besar dan teduh, seperti di jalan Darmo. Linkage ini menghubungkan kawasan pinggir kota ke arah pusat kota.

Teori place menekankan kepada keunikan ruang kota yang ditandai dengan adanya makna didalamnya (Zahnd.....). Pemaknaan menjadi kuat dibandingkan dengan kualitas lingkungan kota lainnya sangat nyata pada identitas fisiknya. Identitas fisik terkuat di kota Surabaya adalah struktur jalan yang berupa aksis. Kehadiran aksis inilah yang menjadikan kota Surabaya berbeda dengan kota lainnya. Selain itu, pemaknaan lebih kuat terasa pada landmark yang memiliki kekuatan fungsi formal atau pemerintahan, seperti Grahadi, Kantor Walikota dan Tugu Pahlawan. Pemaknaan landmark ini sangat berbeda dengan pemaknaan fasilitas komersial karena memiliki nilai publik yang berbeda karena tidak dapat dimanfaatkan semua orang.

Pengujian persepsi kota Surabaya melalui teknik yang dipakai Lynch, menunjukkan bahwa pengenalan terhadap path/ jalan dan landmark berguna bagi pengamat lebih kepada kepentingan untuk berorientasi di lingkungan kota. Lynch menekankan juga bahwa selain untuk berorientasi, kekuatan persepsi juga berkaitan erat dengan memori masa lalu, peran sosial, dan kepuasan emosi. Hal ini terbukti juga pada penelitian ini, landmark dan path yang memiliki kekuatan referensial yang kuat adalah bukan semata-mata karena kekuatan visual dan spasialnya saja, tetapi lebih kepada keterikatannya terhadap masa lalu (seringnya ke fasilitas tersebut atau terkait dengan nilai historis kota), dan peran sosialnya yang tercermin dalam kekuatan internal dari fasilitas itu. Sedikit pengamat yang mengkaitkan dengan kepuasan emosi dalam mengenali elemen referensial kota, karena ternyata beberapa menyatakan bahwa kekontrasan terkadang membuat sesuatu itu mudah diingat. Kontras dalam hal negatifpun bisa menjadi kekuatan referensial, yang dalam hal ini dapat dikatakan bahwa memiliki kepuasan emosi yang rendah.

5.4. Kesimpulan

Persepsi kota Surabaya yang diidentifikasi oleh 82 responden dari mahasiswa semester 7 Jurusan Arsitektur UKP selama beberapa tahun ajaran dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Landmark kota Surabaya yang memiliki kekuatan referensial terkuat adalah: Tunjungan Plaza, Kebun Binatang Surabaya dan Pakuwon Trade Centre.
2. Path kota Surabaya yang memiliki kekuatan referensial terkuat adalah: A.Yani, Raya Darmo dan Basuki Rahmad.
3. Kekuatan referensial landmark kota tergantung dari beberapa karakter diantaranya: kontras dengan lingkungan, keunikan arsitektur, aksesibilitas lokasi, kekuatan internal fasilitas, dan arah path/ jalan.
4. Kekuatan referensial path kota tergantung dari beberapa karakter diantaranya: menerus (continuous), tujuan yang terdefinisi (langsung terlihat atau bertahap), pemanfaatan lahan disekitar, karakter spasial, dan karakter façade.

Seperti yang dinyatakan pada bab terdahulu, penelitian ini adalah penelitian awal yang selanjutnya perlu dikembangkan lagi, seperti memperluas responden, baik dalam usia, strata sosial dan ekonomi. Karena faktor-faktor ini cenderung memiliki pengaruh kuat dalam pengamat mempersepsikan kota. Penelitian ini adalah dasar bagi analisis persepsi kota Surabaya ini berdasarkan pemahaman citra kota dari sebagian kecil generasi muda Surabaya dari golongan tertentu. Penemuan dari penelitian ini merupakan awalan bagi temuan-temuan selanjutnya, untuk dapat merumuskan citra kota Surabaya yang sesungguhnya pada jaman ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Balchin, P. I., David; Chen, Jean, *Urban Economics; a global perspective*, New York, Palgrave, 2000
- Damayanti, Rully, *Diktat Arsitektur Kota*, Universitas Kristen Petra, Surabaya, 2008
- Dick, Howard, 2002, *Surabaya, city of work*, Ohio University Center for International Studies, Ohio
- Gibson, James.J, 1950, *The Perception of the Visual World*, Greenwood Press Publisher, Westport
- Habitat, 2001
- Holl, 2006
- Lynch, Kevin, 1960, *The Image of the City*, MIT Press, Cambridge
- Lynch, Kevin, 1981, *A Theory of Good City Form*, MIT Press, Cambridge
- Mumford, Lewis, 1968, *The Urban Prospects*, Harcourt Brace & World Inc, New York
- Sassen, Saskia, 2001, *The Global City*, Princeton University Press, New Jersey
- Von Meiss, Pierre, 1986, *Elements of Architecture: from form to place*, Van Nostrand Reinhold Publisher, New York
- Zahnd, Markus, *Perancangan Kota Secara Terpadu: teori perancangan kota dan perancangannya*, 1999

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1: CONTOH MENTAL MAP MAHASISWA (4 BUAH)

LAMPIRAN 2: ANGKET RESPONDEN

LAMPIRAN 3: LIST LANDMARK KESELURUHAN

LAMPIRAN 4: TABEL LANDMARK YANG DIKENALI

LAMPIRAN 5: LIST PATH KESELURUHAN

LAMPIRAN 6: TABEL PATH YANG DIKENALI

LAMPIRAN 1: CONTOH MENTAL MAP MAHASISWA (4 BUAH)

