

BAB 2

PEMAHAMAN DAN STUDI KASUS TENTANG *LANDMARK*

2.1 Makna *Landmark*

Landmark adalah titik acuan dalam merepresentasikan mental spasial, dimana berfungsi untuk membangun koneksi antara tempat yang satu dengan lainnya dan mempermudah dalam menemukan suatu tempat (Kai-Florian Richter, 2014). Karena itu, *landmark* harus dapat dengan mudah dibaca, dikenali, dan dinalar oleh pengamat. *Landmark* sebagai titik acuan atau pusat orientasi, dipengaruhi oleh pentingnya keadaan eksternal *landmark* yang berperan sebagai pendukung (Lynch, 1960). Hal ini berkaitan dengan suatu pergerakan, seperti jalur atau lintasan, belokan, dan arah.

Merriam Webster membagi 3 pemahaman mengenai *landmark*, antara lain (Kai-Florian Richter, 2014) :

1. *Landmark* sebagai suatu objek atau struktur yang mudah dilihat dan dikenali.
2. *Landmark* sebagai suatu bangunan atau tempat yang memiliki peran penting dalam sejarah.
3. *Landmark* merupakan suatu hal yang penting, seperti *event* atau pencapaian.

Landmark adalah salah satu elemen pembentuk citra kota yang dapat langsung terlihat, karena memiliki ciri khas tertentu (Lynch, 1960). *Landmark* memiliki karakteristik yang berbeda karena berperan dalam menggambarkan citra dan identitas kawasannya. Sehingga pengunjung ataupun pengamat dapat lebih cepat mengenali dan mengidentifikasi identitas tempat tersebut. Untuk mempermudah masyarakat dalam mengidentifikasi identitas kawasan melalui *landmark*, maka diperlukan hal-hal sebagai berikut (Lynch, 1960):

- a. *Singularity of Figure-Background Contrast*: merupakan kemudahan untuk melihat dan mengidentifikasi kawasan. Dapat diterapkan dengan kontrasnya antara bangunan satu dengan yang lainnya. Hal ini dapat memudahkan pengamat dalam mengenal *landmark* sebagai identitas

tempat tersebut. Dimana keberadaan lingkungan sekitar dapat mendorong *landmark* agar tampak kontras, dan pengamat dapat fokus pada objek. Hal ini juga berkaitan dengan keadaan visual sekitarnya, agar mampu mendorong objek sebagai *landmark*.

- b. *Location* : pemilihan tempat sangat berpengaruh untuk membuat suatu objek menjadi *landmark*. Penempatan *landmark* yang strategis dan dapat terlihat dari berbagai arah dapat meningkatkan keunggulan spasial. Sehingga pengamat dapat langsung mengenali identitas kawasan tersebut hanya dengan melihat keberadaan *landmark*. Selain itu *landmark* juga dapat menjadi patokan dan orientasi publik ketika berada di tempat tersebut.
- c. *Uniqueness* : *landmark* harus memiliki keunikan sehingga mempermudah pengamat untuk melihat keberadaan *landmark*.
- d. *Memorable* : *landmark* memiliki makna tersendiri, karena *landmark* memiliki karakteristik dan ciri khas yang menggambarkan citra dan identitas tempat tersebut. Sehingga pengamat dapat mengingat *landmark* tersebut.

Berdasarkan jenisnya, *landmark* terbagi menjadi dua kategori, antara lain (Lynch, 1960) :

- a. *Distant landmark*, dapat dilihat dari berbagai arah dan posisi. Namun, karena hanya sedikit orang yang memiliki pemahaman akurat tentang posisi *landmark*, maka seringkali *landmark* memiliki bentuk yang unik dan simbolik secara visual. Karena bentuknya yang unik dan dapat langsung terlihat dari jarak tertentu, orang menggunakan *landmark* sebagai orientasi arah secara umum.
- b. *Local Landmark*, hanya dapat terlihat dari lokasi tertentu dan terbatas. *Local landmark* biasanya hanya dapat diketahui keberadaannya oleh pengunjung yang sudah familiar dengan kehadirannya. *Local landmark* terbentuk berdasarkan elemen-elemen lokal yang sering terlihat. Dimana elemen lokal tersebut menjadi pusat dengan adanya repetisi yang dapat dikenali.

2.2 Landmark Sebagai Pembentuk Identitas

Identitas dapat menciptakan *sense of place* bagi publik. *Sense of place* tercipta karena suatu kawasan dapat memberikan keunikan dan karakter yang berkesan bagi publik (Lynch, 1960). Dalam memahami identitas suatu kota, maka perlu untuk terlebih dahulu memahami citra kota tersebut. Citra kota dapat terbentuk dan terlihat dengan elemen-elemen fisik pembentuk citra kota, dimana salah satunya adalah peran *landmark*. Untuk memahami citra dari kawasan, terdapat 3 komponen penting yang memengaruhinya (Lynch, 1960), antara lain :

- a. Identitas : merupakan proses dalam memahami dan melihat perbedaan dan keunikan dari suatu kawasan. Hal ini sangat penting untuk mengidentifikasi karakter dari tempat tersebut.
- b. Struktur : menyertakan hubungan antara objek, pengamat, dan pola objek lain yang terlihat pada elemen.
- c. Makna : dapat memberikan pemaknaan mengenai objek kepada publik, baik secara praktikal ataupun emosional.

Landmark merupakan salah satu dari kelima elemen pembentuk citra kota yang saling berkaitan dalam memperkuat keberadaannya. Kelima elemen tersebut berperan untuk mempengaruhi kejelasan *landmark* dalam menggambarkan karakteristik suatu tempat (Lynch, 1960). Elemen-elemen pembentuk citra tersebut antara lain :

1. *Path* : merupakan jalur yang sangat sering digunakan publik untuk melakukan pergerakan dan perpindahan ke tempat lain. *Path* dapat berupa jalan raya, pedestrian, jalur transit, jalur kereta, dsb.
2. *Edges* : merupakan batasan antara objek yang satu dengan lainnya, dapat berupa pantai, tembok, jalan kereta api, dsb. *Edges* menjadi sangat penting karena memperjelas batasan antar wilayah.
3. *District* : merupakan suatu kawasan yang memiliki karakter dan ciri khas yang homogen. *District* dapat dikenali oleh pengamat baik ketika berada di dalam ataupun dari luar.
4. *Nodes* : merupakan titik atau tempat yang strategis, dan dapat menjadi fokus dari satu tempat ke tempat lain, seperti persimpangan jalan.

5. *Landmark* : merupakan sebuah penanda yang dapat menggambarkan identitas tempat tersebut. Dapat berupa menara, bangunan, ruang publik, ataupun elemen-elemen kota lainnya.

Dalam pembentukan identitas kota melalui elemen-elemen pembentuk kota, *landmark* berperan untuk menerjemahkan dan mengidentifikasi karakter dari kawasannya. Hal ini tidak lepas dari keterkaitan keempat elemen lainnya untuk mendukung peran *landmark* tersebut. Karena kelima elemen fisik kota tersebut saling berperan dalam membentuk citra kota.

2.3 Makna Stadion

Stadion merupakan tempat yang berfungsi untuk mewadahi berbagai kegiatan olahraga ataupun pameran-pameran dengan kapasitas tempat duduk yang besar untuk penonton (Zetlin, 2016). Stadion juga dapat menjadi tempat publik atau komunitas untuk berkumpul, beraktivitas, dan berekspresi diri (Grosser, 2013). Dalam menerapkannya, stadion dapat menjadi tempat yang multifungsi dengan menambahkan fasilitas-fasilitas dan fungsi seperti; area retail, konser, *event* lokal, dsb. Fungsi dan fasilitas yang ditambahkan harus disesuaikan dengan potensi-potensi yang ada di sekitarnya (UEFA, 2011). Sebab, stadion seharusnya menjadi keseharian bagi komunitas lokal, yang mewadahi kegiatan dan menyediakan lapangan kerja, serta menjadi sumber daya bagi bisnis lokal (UEFA, 2011). Karena itu, stadion dan lingkungan sekitarnya harus memiliki hubungan yang baik. Hal ini sangat penting karena kehadiran stadion seharusnya memberikan dampak positif yang bermanfaat bagi komunitas lokal, dan lingkungan sekitarnya juga dapat menyadari hal tersebut (UEFA, 2011). Oleh karena itu sangat penting bagi stadion untuk memahami lokalitas lingkungan.

Stadion juga memiliki peran untuk menggambarkan identitas kawasannya (Ben Vickery, 2013). Karena itu, seringkali stadion juga berfungsi sebagai *landmark* kawasan dan menjadi kebanggaan bagi sekitarnya (Gangolli, 2015). Stadion sebagai *landmark* dapat menjadi patokan dan pusat orientasi masyarakat ketika berada di sekitarnya, serta dapat menjadi daya tarik orang untuk berkegiatan di dalamnya (Gangolli, 2015). Karena stadion diperuntukkan untuk semua orang,

dari berbagai kalangan dan kawasan. Sehingga sangat penting untuk meningkatkan peran stadion sebagai *landmark* kawasan.

2.4 Visibilitas Hagia Sophia Sebagai Landmark Kota

Penelitian yang dilakukan oleh Arzu Kalin dan Demet Yilmaz ini membahas tentang evaluasi landmark yang efektif dalam siluet kota dari satu sudut pandang. Peneliti menggunakan Hagia Sophia sebagai objek penelitian, dimana terletak di tempat yang strategis di dekat garis pantai Trabzon. Penelitian ini berfokus dalam melihat visual Hagia Sophia sebagai landmark dari beberapa sudut pandang. Sehingga penelitian ini dapat menjadi upaya perencanaan ke depannya untuk meningkatkan perannya sebagai *landmark* dari segi sudut pandang visual.

Metode yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan mengambil beberapa foto dari berbagai posisi, yang memungkinkan pedestrian ataupun pengendara untuk melihat Hagia Sophia. Kemudian peneliti akan mengubah gambar tersebut menjadi siluet, agar dapat menganalisis bagaimana visual Hagia Sophia dapat terlihat dari jarak yang jauh sekalipun. Serta melihat kontras hubungan antara *landmark* dengan bangunan sekitarnya. Hal ini sangat diperlukan, karena fokus utama peneliti dalam menganalisis visual Hagia Sophia sebagai *landmark*. Dimana seharusnya dapat mudah terlihat dari berbagai sudut pandang dan jarak tertentu. Oleh karena itu penelitian ini berfokus pada *legibility* dan *Singularity of Figure-background Contrast*, yang berkaitan dalam menciptakan hipotesa pengamat dalam memahami lingkungan.

Penelitian ini memiliki topik yang berbeda dengan topik yang peneliti ambil. Akan tetapi terdapat inti sari yang diambil dari penelitian ini, yaitu tentang metode yang dilakukan oleh peneliti terdahulu. Cara peneliti dalam menganalisis dan menilai keberadaan Hagia Sophia dari berbagai sudut pandang pengamat, dapat menjadi acuan bagi penulis dalam menganalisis legibilitas Stadion Benteng Taruna.

2.5 Catusphata Sebagai Landmark Kota Semarang

Penelitian ini berfokus pada catusphata, di mana dahulu berupa ruang kosong, namun sekarang berfungsi sebagai *landmark* dengan keberadaan elemen-elemen yang bersifat estetis. Catusphata di Kota Semarang sebagai *landmark* ditinjau

berdasarkan aspek fisik dan sosial budaya. Peneliti mengkaji teori dari Kevin Lynch dalam membahas prinsip legibilitas *landmark* secara fisik, antara lain : *singularity, identifiable, contrast, physically prominent, unique, easy to remember, easily recognizable, has historical and aesthetic value*. Sedangkan dalam meninjau perannya dalam sosial budaya dilakukan analisa dan pengamatan antara hubungan Catusphata dengan sekitarnya, serta aktivitas apa saja yang tercipta. Dimana hal ini dapat memperlihatkan peran Catusphata bukan hanya sebagai *landmark*, tapi juga dapat menjadi *nodes* dari kawasan tersebut.

Penelitian terdahulu ini memiliki topik, objek, dan fokus yang berbeda. Penulis berfokus pada parameter-parameter yang dapat meningkatkan fungsi *landmark*. Namun yang dapat penulis ambil sebagai acuan penelitian adalah prinsip-prinsip dan parameter yang diperlukan Catusphata agar dapat menjadi *landmark* dan *point of interest*.

2.6 Optimasi Landmark Dalam Membentuk Identitas Kota

Penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Wibawa berjudul “Optimasi Peran Monumen Sebagai Landmark Dalam Membentuk Identitas Kota”. Penelitian ini berlatar belakang tentang peran monumen sebagai *landmark* di Surabaya yang dirasa kurang maksimal dan belum mampu membawa identitas kota secara kuat. Hal ini dikarenakan, secara sepintas monumen tidak memiliki fungsi secara fisik, sehingga tidak mudah diingat oleh masyarakat ataupun pendatang.

Dalam memperoleh data, peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan paradigma naturalistik. Dimana, paradigma naturalistik merupakan metode pengambilan data berdasarkan fakta dengan mengamati keadaan yang sebenarnya dan dari persepsi pengunjung terhadap *landmark*. Pengkajian data dari paradigma naturalistik nantinya berfokus pada deskriptif. Kemudian data tersebut diolah dengan teknik analisa utama *synchronic-reading*, dimana dilakukan sinkronisasi dengan literatur yang bersangkutan.

Peneliti menggunakan teori dari Kevin Lynch tentang bagaimana pentingnya faktor visual untuk membuat suatu tempat dapat lebih mudah dikenal. Terdapat 3 prinsip dari elemen kota yang harus diingat, antara lain :

1. elemen yang memberikan identitas,

2. elemen yang mengarah kepada pola kota, dan
3. elemen yang memberikan makna

Elemen-elemen fisik kota yang memiliki kualitas visual yang baik, pasti mampu menghadirkan *sense of place* dan *sense of formal structure* yang baik. Dimana *sense of place* didefinisikan sebagai perbedaan karakteristik fisik dan non-fisik yang menunjukkan perbedaan suatu tempat (*distinctiveness*) dan keunikan (*uniqueness*). Sedangkan *sense of formal structure* berkaitan erat dengan kemampuan seseorang terhadap orientasi kota. Sehingga pengamat atau pengunjung dapat lebih mudah mengenali karakter dan identitas kawasan tersebut.

Peneliti mengulas teori tentang konsep identitas suatu tempat dari beberapa teori, antara lain :

- a. Teori dari Breakwell yang mengemukakan empat prinsip identitas, yaitu *self-esteem, self-efficacy, distinctiveness, dan continuity*.
- b. Teori dari Lalli yang berpendapat bahwa terdapat 5 prinsip identitas yang berdasarkan evaluasi masyarakat terhadap *place identity* : *continuity, attachment, familiarity, commitment, evaluation*

Dalam memahami konsep identitas fisik kota, maka perlu juga dipahami bahwa landmark sebagai elemen pembentuk citra kota yang bisa membentuk identitas berkaitan dengan landmark yang berperan sebagai struktur kota. Hal ini dikarenakan pola penempatan elemen-elemen fisik kota berada pada struktur kota yang ada. Oleh karena itu, dalam penataan elemen fisik perlu memperhatikan peran masing-masing elemen, agar menghasilkan bentuk yang berkualitas. Terdapat 8 kriteria, antara lain : *Singularity of Figure-background Clarity, Form Simplicity, Continuity, Dominance, Clarity of Joint, Directional Differentiation, Visual Scope, dan Motion*.

Sedangkan dalam memahami lingkungan diperlukan penerapan dari prinsip-prinsip organisasi visual berdasarkan hukum Gestalt, antara lain : *proximity, similarity, continuity, closure*. Prinsip-prinsip Gestalt ini dapat menjelaskan observasi Kevin Lynch tentang peta kognitif. Dimana *path* dan *edges* berkaitan dengan *continuity*, sedangkan *district* dan *nodes* dapat dijelaskan dengan *proximity*

dan *similarity*. Kemudian dalam menempatkan *landmark* perlu memahami teori tentang ruang-ruang kota/*townscape* yang terbagi menjadi 3, yaitu : *serial vision, place, content*. Selain itu, perlu memerhatikan hal-hal untuk menempatkan *landmark*, antara lain :

1. Bangunan harus menonjol dan menjadi bagian visual di antara sekitarnya.
2. Bangunan harus terlihat dari berbagai arah
3. Bangunan berada di lansekap, agar kontras dengan alam.
4. Bangunan satu dengan yang lainnya dapat membuat pandangan berkesinambungan.

Evaluasi dari penelitian yang berjudul “Optimasi Monumen Sebagai Landmark Dalam Membentuk Identitas Kota Surabaya”, penulis mendapatkan kesamaan pada topik penelitian, yaitu dalam mengoptimalkan suatu *landmark* dalam membentuk identitas suatu kota. Namun terdapat perbedaan objek yang diteliti, rumusan dan batasan masalah. Peneliti pendahulu berfokus pada monumen yang ada di Surabaya dan meneliti objek berdasarkan keadaan fisik monumen, letak, dan pendapat masyarakat. Sedangkan penulis berfokus pada pendataan fisik sekitar *landmark*, dan potensi-potensi sekitar yang bisa mendorong stadion sebagai *landmark*, serta perannya dalam menggambarkan identitas kota.

2.7 Penentuan Lokasi *Landmark* Dalam Meningkatkan Citra Kota

Pada penelitian yang berjudul “Penentuan Lokasi *Landmark* Guna Meningkatkan Citra Kota di Kecamatan Kelapa Lima dan Oebobo Kota Kupang”, peneliti melatarbelakangi penelitian mengenai krisis identitas pada kota yang sedang berkembang. Dalam hal ini peneliti berkeinginan agar Kota Kupang sebagai ibukota NTT dapat dengan mudah dibaca dan dikenali identitasnya. Penerapannya dapat dilakukan dengan perwujudan *landmark* sebagai elemen penting dalam menggambarkan citra dan identitas kota. Karena itu sangat penting agar *landmark* bisa dapat terbaca dan terlihat dengan mudah bagi pengamat, pengunjung, dan masyarakat. Maka peneliti berfokus tentang penempatan *landmark* berdasarkan *landmark* eksisting, pola jaringan jalan, lokasi potensial, jarak optimum dan sudut

pandang. Dimana peneliti akan mengkaji tentang landmark dan mengidentifikasi titik – titik lokasi yang berpotensi sebagai pengembangan landmark agar dapat meningkatkan citra kota.

Peneliti menyadur teori dari Kevin Lynch dalam bukunya yang berjudul '*The Image of the City*'. Teori ini menjadi dasar dalam menentukan unsur-unsur penting dalam *landmark*, antara lain :

- a. Tanda fisik *landmark* : objek fisik yang dapat ditangkap dengan indra penglihatan secara mudah.
- b. Informasi *landmark* : memberikan gambaran dengan cepat tentang suatu tempat kepada pengamat, sehingga membentuk image fisik & non-fisik lokasi landmark dan sekitarnya.
- c. Jarak *landmark* : harus dapat dikenali dari suatu jarak jadi pengamat berada diluar lingkup bangunan.

Kemudian peneliti juga mengkaji tentang kriteria-kriteria yang diperlukan objek dalam menjadi *landmark* kota, berupa :

- a. *Landmark* harus mempunyai karakter fisik lain dari obyek fisik di sekitarnya dan unik, sehingga mudah diingat (*unique, memorable*)
- b. *Landmark* harus mudah di identifikasikan (*identifiable*). Hal ini berkaitan dengan tuntutan bahwa landmark harus mudah dikenali pengamat.
- c. *Landmark* harus mempunyai bentuk yang jelas dalam luasan / bentang yang relatif besar, dimana terlihat kontras antara objek landmark dengan latar belakangnya.
- d. *Landmark* harus mempunyai makna dalam suatu lingkup / luasan tempat, dapat berupa nilai lebih bidang historik / estetik.

Sedangkan, beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam merancang elemen fisik kota, antara lain :

1. Ketunggalan bentuk, untuk mencapai dominasi terhadap lingkungan sekitarnya.

2. Kekontrasan bentuk, untuk mencapai keunikan dan lain dari yang ada disekitarnya sehingga tampak menonjol.
3. Kontekstual atau latar belakang dari semua bangunan yang ada dalam lingkungannya.
4. Tempat yang strategis agar lebih mudah dilihat dan dijangkau
5. Penerusan sequence (urutan) tercapai satuan makna
6. Detail – detail khusus (unik) agar lebih eksklusif.

Evaluasi dari penelitian yang berjudul “Penentuan Lokasi *Landmark* Guna Meningkatkan Citra Kota di Kecamatan Kelapa Lima dan Oebobo Kota Kupang” , penulis mendapatkan kesamaan pada tujuan penelitan, yaitu agar identitas suatu kota dapat dengan mudah terbaca oleh pengunjung dengan menggunakan *landmark*. Namun terdapat perbedaan pada topik penelitian, objek penelitian, rumusan dan batasan masalah. Peneliti pendahulu berfokus pada titik lokasi yang memiliki potensi untuk meletakkan *landmark* agar identitas kota mudah terbaca. Sedangkan penulis berfokus pada pendataan fisik sekitar *landmark*, dan potensi-potensi sekitar yang bisa mendorong stadion sebagai *landmark*, serta perannya dalam menggambarkan identitas kota.

2.8 Komparasi Prinsip *Landmark* Berdasarkan Penelitian Terdahulu

Studi Literasi Penulis	Studi Penelitian Terdahulu (Optimas Monumen Sebagai Landmark)	Studi Penelitian Terdahulu (Penentuan Lokasi <i>Landmark</i> Dalam Meningkatkan Citra Kota)	Studi Penelitian Terdahulu (Visibilitas Hagia Sophia Sebagai Landmark Kota)	Studi Penelitian Terdahulu (Catusphata Sebagai Landmark Semarang)
“ <i>The Image of The City</i> ” oleh Kevin Lynch	“ <i>The Image of The City</i> ” oleh Kevin Lynch dan Teori Gestalt	“ <i>The Image of The City</i> ” oleh Kevin Lynch		

1. <i>Path</i>	1. <i>Singularity</i>	1. <i>Uniqueness</i>	1. <i>Singularit</i>	1. <i>singularity,</i>
2. <i>District</i>	<i>of Figure-</i>	2. <i>Memorable</i>	<i>y of</i>	2. <i>identifiable,</i>
3. <i>Edges</i>	<i>background</i>	3. <i>Identifiable</i>	<i>Figure-</i>	3. <i>contrast,</i>
4. <i>Nodes</i>	<i>Clarity,</i>	4. <i>Bentuk yang</i>	<i>backgroun</i>	4. <i>physically</i>
5. <i>Landmark</i>	2. <i>Form</i>	<i>jelas</i>	<i>d Contrast</i>	<i>prominent,</i>
6. <i>Singularity</i>	<i>Simplicity,</i>	5. <i>Meaning</i>	2. <i>Legibility</i>	5. <i>unique,</i>
7. <i>Figure-</i>	3. <i>Continuity,</i>	6. <i>Tanda fisik</i>		6. <i>easy to</i>
<i>Backgron</i>	4. <i>Dominance,</i>	7. <i>Informasi</i>		<i>remember</i>
<i>d Contrast</i>	5. <i>Clarity of</i>	8. <i>Jarak</i>		7. <i>easily</i>
8. <i>Location</i>	<i>Joint,</i>			<i>recognizable</i>
9. <i>Uniqueness</i>	6. <i>Directional</i>			8. <i>has</i>
10. <i>Memorable</i>	<i>Differentiat</i>			<i>historical</i>
	<i>ion</i>			<i>and</i>
	7. <i>Visual</i>			9. <i>aesthetic</i>
	<i>Scope,</i>			<i>value.</i>
	8. <i>Motion.</i>			
	9. <i>Proximity</i>			
	10. <i>Similarity,</i>			
	11. <i>Continuity</i>			
	12. <i>Closure</i>			

Tabel 2. 1 Komparasi Teori Terdahulu

Sumber : Data penulis, 2020

Berdasarkan studi literatur dan teori penelitian terdahulu, penulis mendapatkan beberapa kesamaan penggunaan teori yaitu “*The Image of The City*” oleh Kevin Lynch. Teori dari Kevin Lynch berupa *path*, *district*, *edges*, dan *nodes* akan digunakan oleh penulis dalam mendata keadaan fisik kawasan sekitar Stadion Benteng Taruna. Sedangkan, *singularity of figure-background contrast*, *location*, *uniqueness*, *memorable* digunakan penulis untuk menganalisis prinsip-prinsip Stadion Benteng Taruna sebagai *landmark*. Hal ini dapat menjawab pertanyaan penulis mengenai peran *landmark* dalam menggambarkan identitas kota. Pada penelitian Wahyu Wibawa mendekati topik yang penulis usung. Dimana penulis

juga berfokus dalam meningkatkan peran dan fungsi *landmark* terhadap identitas kota. Sehingga penulis memerlukan prinsip-prinsip, elemen fisik kota, dan kriteria-kriteria *landmark* kawasan dalam menjalani perannya. Berikut adalah teori penelitian yang di sintesiskan :

Keterkaitan elemen pembentuk terhadap landmark kota	Keterkaitan variabel terhadap legibilitas stadion	Keterkaitan variabel landmark terhadap persepsi masyarakat
Teori Kevin Lynch , Image of The City	Teori Kevin Lynch, Image of the city	Teori Kevin Lynch, Image of the City
1. Path 2. Edges 3. District 4. Nodes	1. Singularity 2. Location	1. Memorable 2. Uniqueness

Tabel 2. 2 Sintesis Teori Terdahulu

Sumber : Data penulis, 2020

2.9 Community Center Sebagai Pusat Kegiatan Masyarakat

Community center berasal dari dua penggal kata yaitu *community* dan *center*. *Community* atau komunitas dalam KBBI memiliki makna sebagai kelompok organisme yang saling hidup dan saling berinteraksi di daerah tertentu. Komunitas juga merupakan sekumpulan orang yang memiliki rasa saling memiliki, keterikatan dan kepercayaan bahwa apapun yang mereka butuhkan dapat terpenuhi selama setiap orang memiliki komitmen untuk terus bersama (McMillan & Chavis., 1986). Komunitas adalah sekumpulan orang yang memiliki bermacam karakteristik, seperti geografis, professional, budaya, ras, agama (Naccho, n.d.). Menurut Crow Allan yang kemudian diadaptasikan pemahamannya, komunitas dapat ditentukan berdasarkan 3 jenis, yaitu (Smith, 2020):

- a. *place* : Komunitas dapat ditentukan dari territorial / tempat/ lokalitas sekumpulan orang tersebut. Penentuan ini dapat dilihat sebagai tempat orang yang memiliki kesamaan dan dapat dipahami secara geografis.

- b. *Interest* : Sekelompok orang dapat ditentukan dan dihubungkan dengan berbagai faktor, salah satunya adalah kesamaan minat, keyakinan agama, pekerjaan, aktivitas.
- c. *communion* : Komuni atau persekutuan menjadi salah satu pendekatan yang dapat membentuk suatu komunitas dengan memberikan rasa keterikatan pada tempat, kelompok, ataupun ide. Pendekatan ini dapat dilakukan dengan perjumpaan yang mendalam.

Center merupakan suatu pusat, orang, ataupun area penting yang memiliki kaitannya dengan aktivitas, minat, atau kondisi yang ditunjukkan. Kedua kata tersebut ketika menjadi satu kesatuan memiliki korelasi yang sama. *Community center* dapat diartikan sebagai sebuah tempat atau pusat dimana orang-orang, masyarakat, atau suatu komunitas yang memiliki kesamaan dalam minat, tempat, ataupun aktivitas berkumpul di suatu tempat. *Community center* dapat menjadi wadah kegiatan bagi publik, entah secara bangunan atau ruang publik yang sifatnya umum dan terbuka. *Community center* juga dapat berfungsi sebagai kegiatan sosial, hiburan, keagamaan, edukasi, ataupun olahraga (Hassyati, 2012). Karena *community center* bersifat publik, maka tidak ada batasan usia bagi masyarakat untuk beraktivitas di dalamnya. *Community center* juga memfasilitasi berbagai macam kegiatan, seperti olahraga, festival, playground, galeri, dsb (Hassyati, 2012).

2.10 Studi Preseden Perancangan *Community Center*

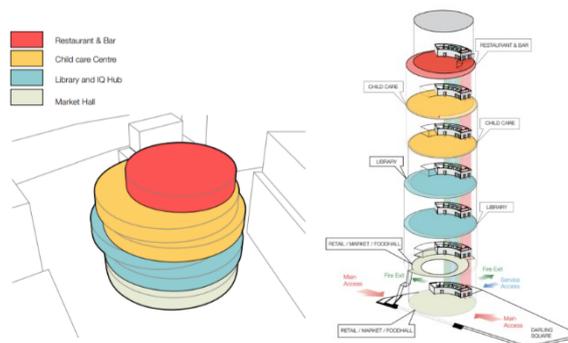
2.10.1 *The Darling Exchange Community Center*

The Darling Exchange Community Center merupakan sebuah *civic center* yang ikonik untuk distrik Darling Square di Sydney dan telah dibangun oleh Kengo Kuma. Bangunan ini memiliki berbentuk spiral 6 lantai, dengan tujuan sebagai pusat pertemuan komunitas dan penduduk lokal. Dalam memenuhi kebutuhan dan menjadi daya tarik, bangunan ini memfasilitasi beberapa fungsi, antara lain *market hall* di lantai dasar, perpustakaan umum, pusat penitipan anak, bar atap, *makerspace*, dan restoran. Pada ruang *makerspace* tersebut dapat mencakupi beberapa fungsi, seperti ruang untuk *event*, seminar, pertemuan, dan *workshop*.



Gambar 2. 1 Darling Exchange Community Centre
 Sumber : Archdaily.com

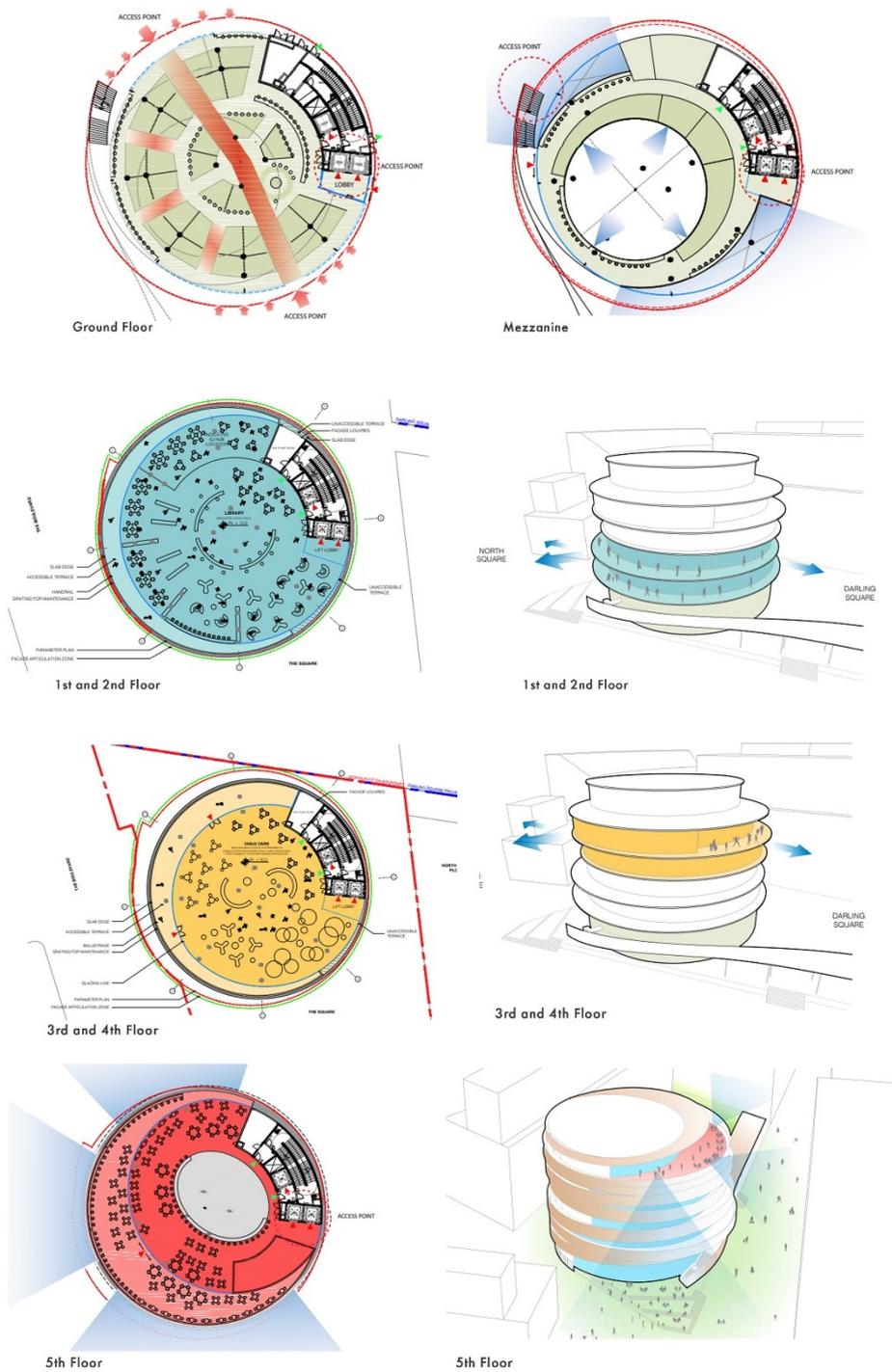
Kengo Kuma memiliki tujuan untuk mencapai arsitektur yang seterbuka dan setajam mungkin bagi komunitas. Hal ini dicerminkan dengan bentuk geometri melingkar yang menciptakan bangunan dapat diakses dan dikenali dari berbagai arah. Material yang digunakan adalah timber untuk memberikan kesan material yang natural dan tekstur pada interior, serta menyaring cahaya yang masuk sehingga menghasilkan estetika pola dalam ruangan. Penggunaan material ini menjadikan bangunan ini semakin menjadi daya tarik dan sorotan bagi masyarakat.



Gambar 2. 3 Diagram Program Fungsi Ruang
 Sumber : Data perusahaan, Kengo Kuma



Gambar 2. 2 Site Plan Darling Exchange
 Sumber : Data perusahaan, Kengo Kuma



Gambar 2. 4 Denah setiap lantai
 Sumber : Data perusahaan, Kengo Kuma

DEVELOPMENT SUMMARY

Uses (GFA)	Market Hall	1416 m ²
	Library	2191 m ²
	Child Care Centre	2019 m ²
	Restaurant & Bar	981 m ²

Total 6,635 m²

Uses by Level	Level	Internal GFA	External GFA	Total
Market Hall	G	922 m ²	-	
Market Hall Mezzanine	Mezzanine	494 m ²	28 m ²	522 m ²
Library	1	943 m ²	180 m ²	1123 m ²
Library	2	863 m ²	205 m ²	1068 m ²
Child Care Centre	3	904 m ²	75 m ²	979 m ²
Child Care Centre	4	876 m ²	164 m ²	1040 m ²
Restaurant and Bar	5	638 m ²	343 m ²	981 m ²
Total		5,640 m²	995 m²	6,635 m²

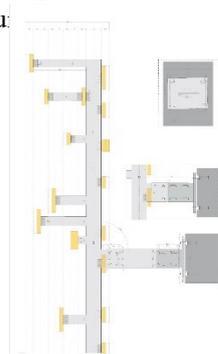
Gambar 2. 5 Luasan Kebutuhan Ruang

Sumber : Data perusahaan, Kengo Kuma



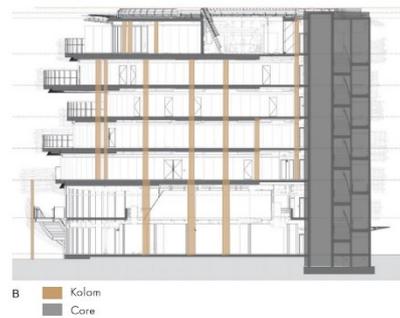
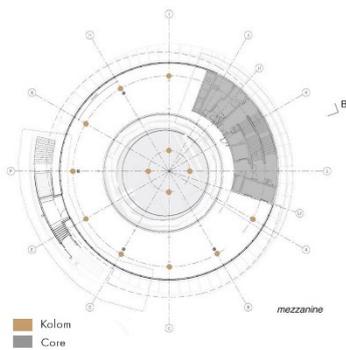
Gambar 2. 6 Explode Struktur Fasad

Sumber : Data perusahaan, Kengo Kuma



Gambar 2.7 Detail Sambungan Fasad

Sumber : Data perusahaan, Kengo Kuma



Gambar 2. 8 Analisa struktur

Sumber : Data perusahaan yang diolah penulis, 2021

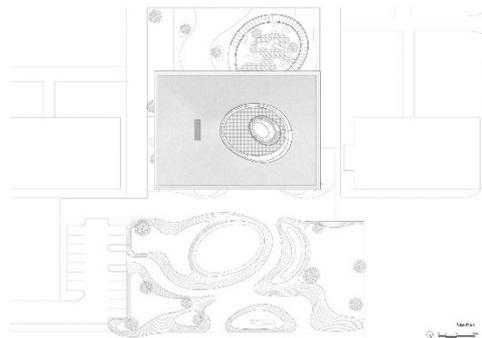
2.10.2 LAND Community Center

LAND Community Center merupakan pusat komunitas yang terletak di distrik Fengdong, berfungsi sebagai tempat sosial dan budaya untuk lingkungan yang sedang berkembang. Proyek ini didesain sebagai struktur perkotaan dengan menyediakan kantong ruang publik. Hal ini bertujuan agar menjadi daya tarik masyarakat dan komunitas lokal. Dalam menerapkannya, bangunan ini memiliki beberapa fungsi, antara lain *community service center*, kafetaria, galeri, ruang multifungsi untuk pendidikan dan rekreasi, ruang membaca, pusat penitipan anak, tempat olahraga untuk badminton, lapangan basket, tempat fitness, dan kolam renang.

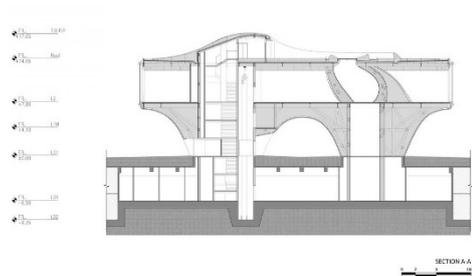
LAND Community Center berada di alun-alun dengan dikelilingi residensial. Sehingga salah satu responnya terhadap lingkungan, yaitu dengan meninggikan elevasi ruang utama dan menyediakan lebih banyak plaza sebagai ruang terbuka untuk lingkungan sekitar. Kemudian, lansekap plaza juga dapat diakses dengan mudah oleh penduduk sekitar yang berjalan kaki. Untuk menjadi daya tarik, bangunan ini menggunakan material pahatan



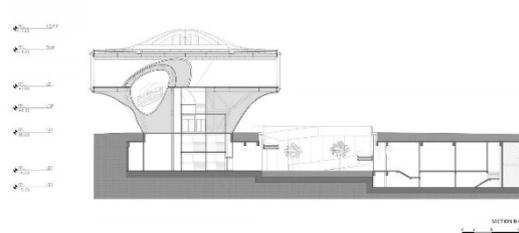
Gambar 2. 6 LAND Community Centre
Sumber : Archdaily.com



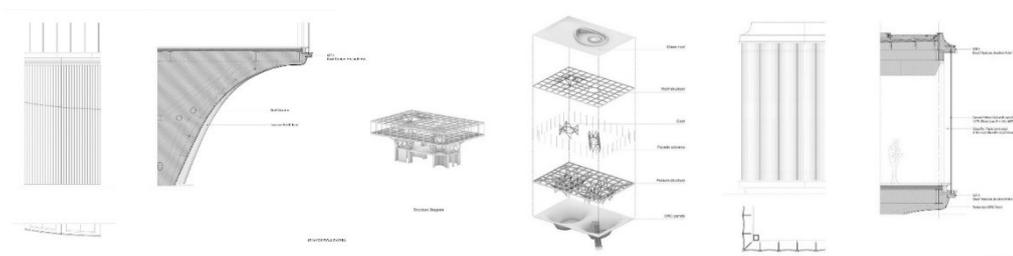
Gambar 2. 5 Siteplan LAND Community Centre
Sumber : Archdaily.com



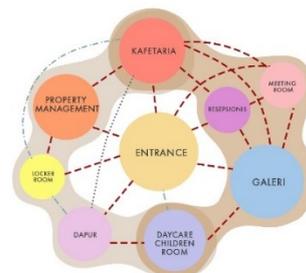
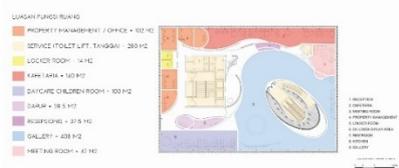
Gambar 2. 10 Gambar potongan A
 Sumber : Archdaily.com



Gambar 2. 9 Gambar potongan B
 Sumber : Archdaily.com



Gambar 2. 8 Detail struktur bangunan
 Sumber : Archdaily.com



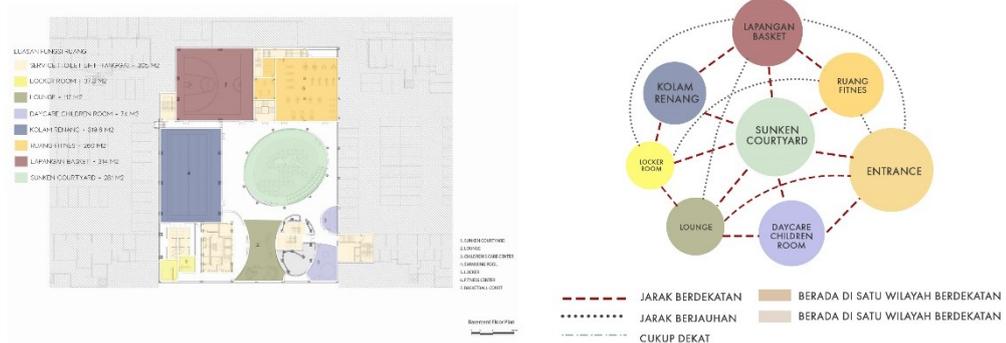
--- JARAK BERDEKATAN ■ BERADA DI SATU WILAYAH BERDEKATAN
 JARAK BERJAUHAN ■ BERADA DI SATU WILAYAH BERDEKATAN
 - - - CUKUP DEKAT

Gambar 2. 7 Denah lantai basement dan analisa program ruang
 Sumber : Data perusahaan yang diolah penulis, 2021

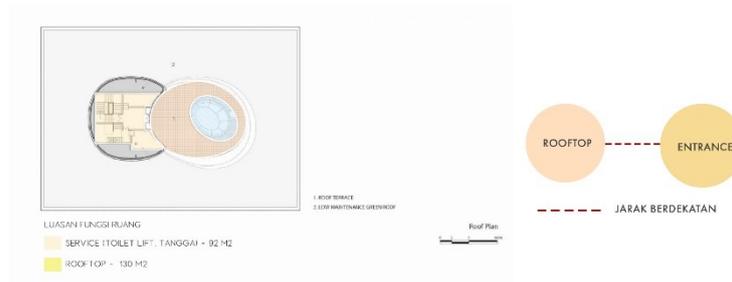


--- JARAK BERDEKATAN
 JARAK BERJAUHAN

Gambar 2. 11 Denah lantai 1 dan analisa program ruang
 Sumber : Data perusahaan yang diolah penulis, 2021



Gambar 2. 12 Denah lantai 2 dan analisa program ruang
 Sumber : Data perusahaan yang diolah penulis, 2021



Gambar 2. 13 Denah rooftop dan analisa program ruang
 Sumber : Data perusahaan yang diolah penulis, 2021

No.	Nama Ruangan	Luasan
Ground Floor		
a.	Lansekap	112 m ²
b.	Service (Lift, tangga)	136 m ²
c.	Plaza	181 m ²
d.	Reflecting pool	22.6 m ²
e.	Tempat parkir	50.5 m ²
f.	<i>Sunken Courtyard</i>	340 m ²
Lantai 2		
g.	<i>Property management / kantor</i>	102 m ²
h.	Service (toilet, lift, tangga)	260 m ²
i.	<i>Locker room</i>	14 m ²
j.	Kafetaria	140 m ²
k.	<i>Daycare children room</i>	100 m ²
l.	Dapur	28.5 m ²
m.	Resepsionis	37.5 m ²
n.	Galeri	408 m ²
o.	<i>Meeting room</i>	47 m ²
Basement		
p.	Service (toilet, lift, tangga)	305 m ²
q.	<i>Locker room</i>	37.3 m ²
r.	<i>Lounge</i>	117 m ²
s.	<i>Daycare children room</i>	74 m ²
t.	Kolam renang	319.6 m ²
u.	Ruang fitnes	260 m ²
v.	Lapangan basket	314 m ²
w.	<i>Sunken courtyard</i>	281 m ²

Tabel 2. 3 Analisa kebutuhan luasan ruang

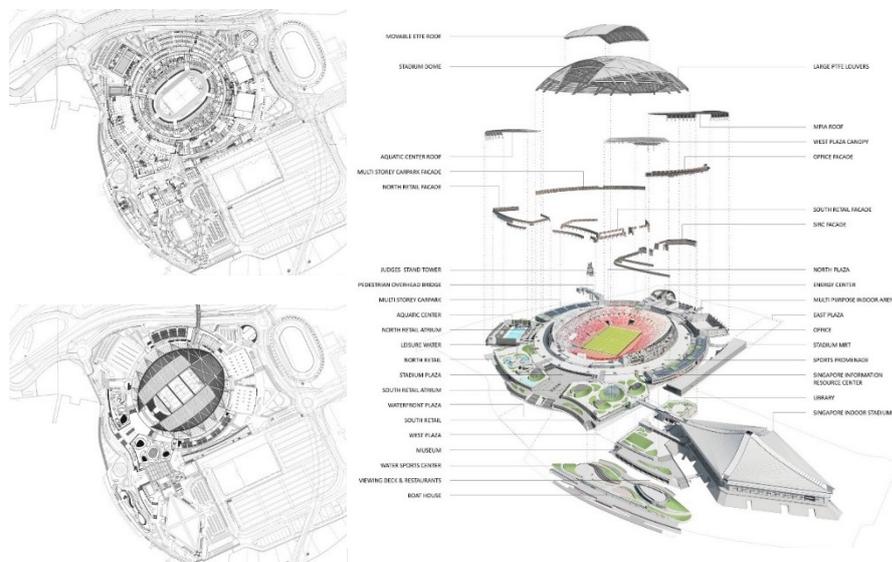
Sumber : Data penulis, 2021

2.10.3 Singapore Sportshub

Singapore Sportshub merupakan stadion utama yang menjadi pusat kegiatan yang mampu menarik masyarakat dari berbagai kalangan untuk berkegiatan di dalamnya. Stadion ini memiliki banyak aktivitas yang beraneka ragam, namun saling berkesinambungan. Penulis mengambil preseden ini, karena memiliki keterkaitan antara fungsi stadion dengan *community center*, yang ada di Singapore Sportshub ini. Penulis mempelajari hubungan antar ruang dan korelasi stadion dengan *community center*, seperti playground, retail, dan fungsi lainnya.



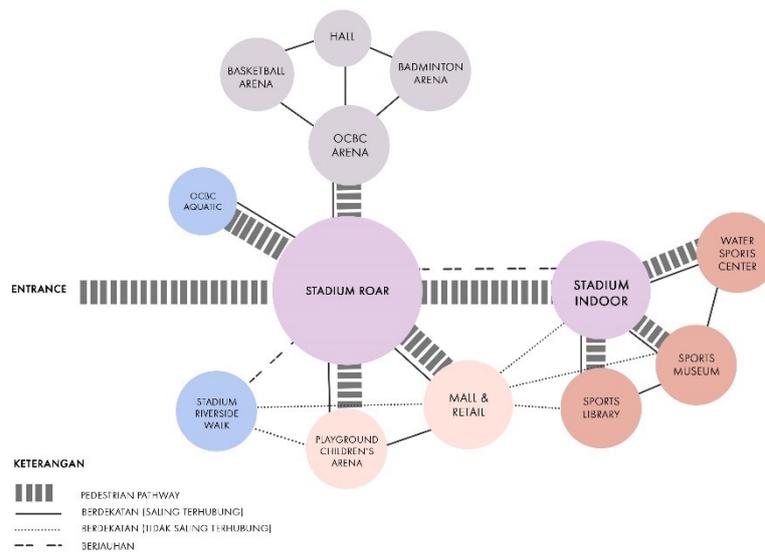
Gambar 2. 14 Singapore sportshub
Sumber : Archdaily.com



Gambar 2. 15 Denah dan explode bangunan
Sumber : Archdaily.com



Gambar 2. 17 Fungsi dan fasilitas stadion
 Sumber : <https://www.sportshub.com.sg/about>



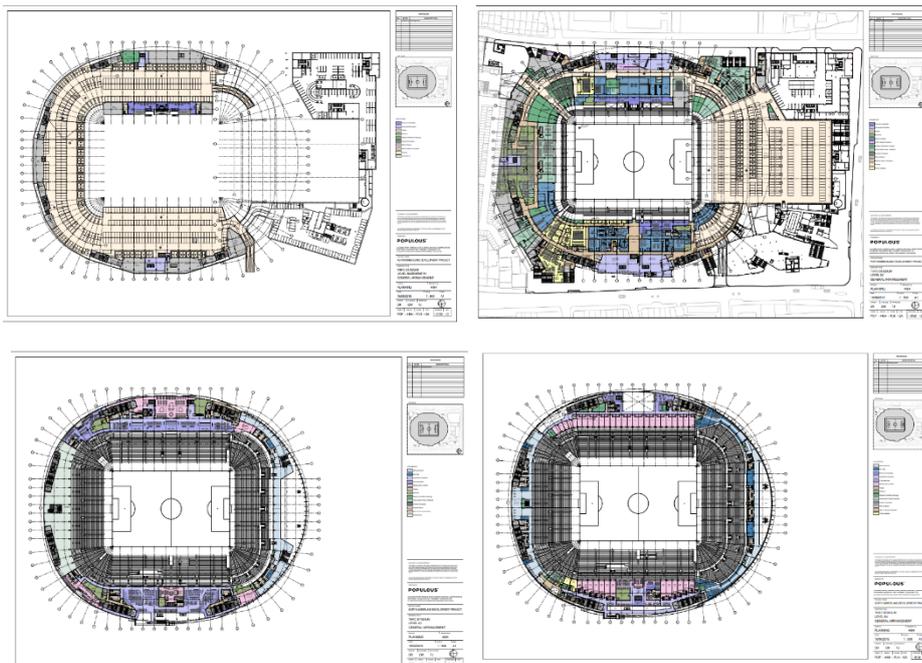
Gambar 2. 16 Analisis fungsi bangunan
 Sumber : Data penulis, 2021

2.10.4 Tottenham Hotspur Stadium

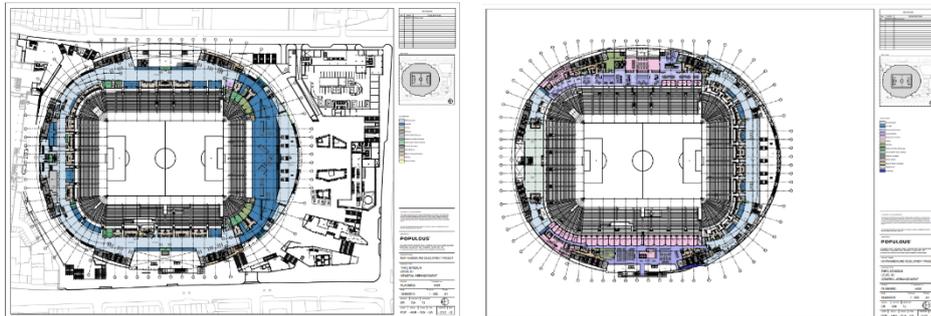
Stadion Tottenham Hotspur terletak di Tottenham, London, dan berfungsi untuk menaungi klub sepakbola Tottenham Hotspur. Stadion ini pada awalnya direncanakan mencukupi kapasitas 62.062, kemudian kapasitas tersebut bertambah menjadi 62.303. Stadion ini sangat menarik, karena memiliki berbagai fungsi dan fasilitas, bukan hanya sebagai tempat olahraga dan pertandingan saja. Stadion ini memfasilitasi restoran dengan berbagai kelas, café, bar, gym, dsb. Karena itu, penulis menganalisis hubungan antar ruang pada fasilitas di stadion ini.



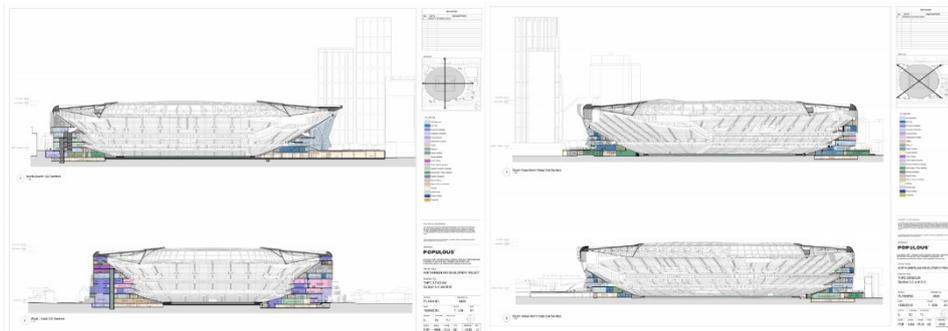
Gambar 2. 18 Stadion Tottenham Hotspur
Sumber : archdaily.com



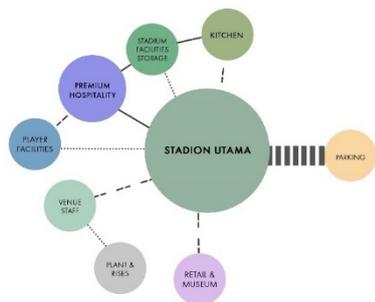
Gambar 2. 19 Gambar kerja denah Stadion Tottenham Hotspur
Sumber : Populous Architect



Gambar 2. 20 Gambar denah stadion Tottenham Hotspur
 Sumber : Populous Architect

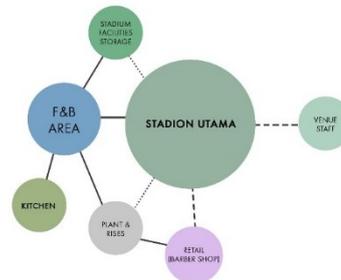


Gambar 2. 21 Gambar Tampak dan potongan stadion Tottenham Hotspur
 Sumber : Populous Architect



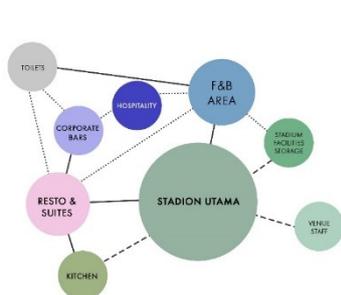
KETERANGAN
 ■■■■■ PEDESTRIAN PATHWAY
 ——— BERDEKATAN (SALING TERHUBUNG)
 BERDEKATAN (TIDAK SALING TERHUBUNG)
 - - - BERJAUHAN

Gambar 2. 23 Analisa hubungan antar ruang ground floor
 Sumber : Data penulis, 2021



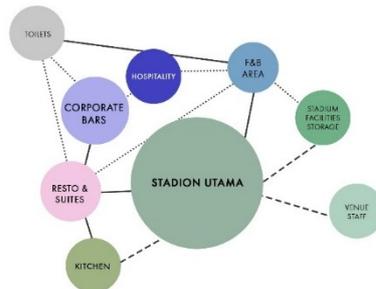
KETERANGAN
 ■■■■■ PEDESTRIAN PATHWAY
 ——— BERDEKATAN (SALING TERHUBUNG)
 BERDEKATAN (TIDAK SALING TERHUBUNG)
 - - - BERJAUHAN

Gambar 2. 23 Analisa hubungan antar ruang lantai 1
 Sumber : Data penulis, 2021



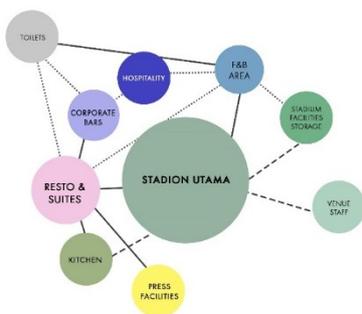
KETERANGAN
 ■■■■ PEDESTRIAN PATHWAY
 ——— BERDEKATAN (SALING TERHUBUNG)
 BERDEKATAN (TIDAK SALING TERHUBUNG)
 - - - BERJAUHAN

Gambar 2. 28 Analisa hubungan antar ruang lantai 2
 Sumber : Data penulis, 2021



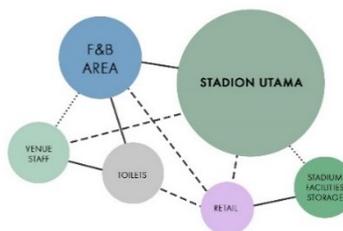
KETERANGAN
 ■■■■ PEDESTRIAN PATHWAY
 ——— BERDEKATAN (SALING TERHUBUNG)
 BERDEKATAN (TIDAK SALING TERHUBUNG)
 - - - BERJAUHAN

Gambar 2. 29 Analisa hubungan antar ruang lantai 3
 Sumber : Data penulis, 2021



KETERANGAN
 ■■■■ PEDESTRIAN PATHWAY
 ——— BERDEKATAN (SALING TERHUBUNG)
 BERDEKATAN (TIDAK SALING TERHUBUNG)
 - - - BERJAUHAN

Gambar 2. 30 Analisa hubungan antar ruang lantai 4
 Sumber : Data penulis, 2021

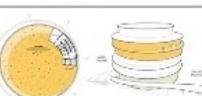


KETERANGAN
 ■■■■ PEDESTRIAN PATHWAY
 ——— BERDEKATAN (SALING TERHUBUNG)
 BERDEKATAN (TIDAK SALING TERHUBUNG)
 - - - BERJAUHAN

Gambar 2. 24 Analisa hubungan antar ruang lantai 5
 Sumber : Data penulis, 2021

2.10.5 Kesimpulan Studi Preseden

Berdasarkan hasil analisa yang telah dilakukan, maka kesimpulan yang bisa didapatkan adalah sebagai berikut :

Fungsi	Preseden, Studi Literatur	No	Nama Ruangan	Pengguna		Kapasitas Pengguna	Perhitungan	Luasan	Level	Intensitas Pengguna	Kebutuhan Ruang	Zoning	
				Staff	Visitor							Public-private	Diagram Ruang
Community Civic Centre	The Darling Exchange	1	Café / Bar / Restoran	v	v	-	-	981 m2	5	Tinggi	Loading dock, meja, kursi, dapur, tempat yang nyaman dan teduh, Outdoor dan Indoor	Public	
		2		v	v	-	-		5				
		3	Market Hall	v	v	-	-	1416 m2	GF and mezzanine	Tinggi	Loading Dock, Outdoor, cahaya, tempat teduh dan terbuka.	Public	
		4	Library	v	v	-	-	2191 m2	1 and 2	Sedang	Tempat sunyi, AC	Public	
		5	Childcare centre	v	v	-	-	2019 m2	3 and 4	Rendah	Ruang transparan, AC, furniture dan material yang aman untuk anak.	Public	

Community Civic Center	LAND Community Center	6	Plaza	-	v	-	-	181 m2	GF	Tinggi	Outdoor, ruang terbuka, pepohonan atau peneduh	Public	
		7	Parking	v	v	-	-	50.5 m2	GF	Tinggi	Outdoor, ruang terbuka, pepohonan atau peneduh, lahan parkir kendaraan motor, mobil, sepeda.	Public	
		8	Sunken Courtyard	v	v	-	-	840 m2	GF	Tinggi	Outdoor, ruang terbuka	Public	
		9	Meeting Room	v	-	-	-	47 m2	2	Rendah	Indoor, ruang tertutup, AC, keperluan listrik, furniture kantor.	Private	
		10	Office	v	-	-	-	102 m2	2	Rendah	Indoor, ruang tertutup, AC, keperluan listrik, furniture kantor.	Private	
		11	Lansekap	v	v	-	-	112 m2	2	Tinggi	Outdoor, ruang terbuka	Public	
		12	Locker room gymnastic	v	v	-	-	37.3 m2	2	Sedang	Indoor, lemari dan kursi.	private	
		13	kafetaria	v	v	-	-	140 m2	2	Tinggi	Indoor, AC, meja dan kursi	Public	
		14	Resepsionis	v	-	-	-	37.5 m2	2	Sedang	Indoor, furniture kantor	semi-publik	
		15	Gallery	v	v	-	-	408 m2	2	Tinggi	Indoor, pencahayaan artificial.	Public	
		16	daycare children	v	v	-	-	100 m2	Basement and 2nd	Rendah	Ruang transparan, AC, furniture dan material yang aman untuk anak.	Public	
		17	Locker room office	v	-	-	-	14 m2	Basement	Rendah	Indoor, lemari dan kursi.	private	
		18	Lounge	v	v	-	-	117 m2	Basement	Tinggi	Indoor, kursi sofa	Public	
		19	Kolam renang	v	v	-	-	319.6 m2	Basement	Tinggi	Indoor	Public	
		20	Ruang Fitnes	v	v	-	-	260 m2	Basement	Tinggi	Indoor, alat fitness	Public	
		21	Lapangan basket	v	v	-	-	314 m2	Basement	Tinggi	Indoor	Public	

Community Civic Centre	Studi Literatur	22	Festival / Event Hall	v	v	-					Outdoor, ruang terbuka, pepohonan	Public
		23	Restoran	v	v	-	5.5 m x 2.7 m	14.85 m ²	-	Tinggi	Indoor, AC, ada view ke luar, meja dan kursi	Public
						-	4.6 m x 4.1 m	18.86 m ²	-	Tinggi		
						-	7.4 m x 4.6 m	34.04 m ²	-	Tinggi		
		24	Café / Bar	v	v	-	2.3 m x 1.85 m	4.25 m ²	-	Tinggi	Indoor, AC, ada view ke luar, meja dan kursi	Private
						-	3.25 m x 1.4 m	4.48 m ²	-	Tinggi		
						-	4.1 m x 3.25 m	13.3 m ²	-	Tinggi		
		25	Office	v	(-)	1 org	-	> 8m ²	-	Rendah	Indoor, ruang tertutup, AC, keperluan listrik, furniture kantor.	Private
						2 org	-	>13 m ²	-	Rendah		
						3 org	-	>18 m ²	-	Rendah		
						12-24 org	1.67 m x 1.48	26.7 m ²	-	Rendah		
		26	Meeting Room	v	(-)	42-75 org	2.7 m x 2.3 m	69.6 m ²	-	Rendah		

Gambar 2. 25 Kesimpulan analisa preseden

Sumber : Data penulis, 2021