

STUDI ELEMEN *MENTAL MAP* LANSKAP KOTA PEKANBARU

Study on Mental Map Elements of Pekanbaru Cityscape

Eka Wahyuni

Mahasiswa Departemen Arsitektur Lanskap
Fakultas Pertanian IPB.

Aris Munandar

Staf Pengajar Departemen Arsitektur
Lanskap, Fakultas Pertanian IPB.
e-mail: amunandaripb@gmail.com

ABSTRACT

In urban development, it is a must in paying attention to and considering the history development of one area that occurred in the past, so that legibility of space and special characteristic of the city is formed. Special characteristic of a city can be formed by the existence of space elements, such as path, edges, districts, nodes, and landmarks. This research objectives are to invent all of former Pekanbaru City's space elements, to find out the most imageable space elements, and to evaluate the factors that have influenced elements have good imageability; and those were undertaken by using survey method. The research result shown that Pekanbaru City has mental map elements with good imageability, and most of them can be identified and imagined both by the citizen of Pekanbaru City as well as by visitors

Keywords: *mental map, landmark, cityscape.*

PENDAHULUAN

Indonesia sebagai negara berkembang saat ini tengah giat-giatnya membangun. Hal ini ditandai dengan semakin berkembangnya daerah-daerah yang tersebar di seluruh penjuru nusantara menjadi pusat pertumbuhan penduduk dan aktivitas. Perkembangan yang terus menerus ini mendorong suatu daerah pedesaan (*rural area*) menjadi daerah perkotaan (*urban area*) yang prosesnya disebut urbanisasi.

Suatu kota akan memiliki fungsi yang berbeda dengan kota lainnya sesuai dengan konsep dan pengembangan kota masing-masing, misalnya sebagai kota budaya, kota pendidikan, kota pariwisata, kota industri dan lain-lain. Tidak semua kota dapat memenuhi seluruh fungsi yang diinginkan masyarakat. Hal ini disebabkan keinginan masyarakat terlalu beragam sedangkan suatu kota harus mempunyai prioritas pengembangan kota yang jelas.

Suatu kota dapat ditunjukkan oleh beragam fungsi yang diatur secara harmonis dalam waktu, sifat dasar dan ruang. Rencana pengembangan kota yang baik harus dapat mengekspresikan waktu, teknologi dan cita-cita serta mengadaptasi kesatuan organik yang berakar pada masa lalu dan berorientasi kepada masa depan (Simonds, 1961). Dalam pengembangan suatu kota haruslah memperhatikan dan melihat kembali sejarah pengembangan wilayah tersebut pada masa lalu agar tercipta suatu kesatuan ruang sehingga terbentuk suatu karakter yang khas pada suatu kota.

Untuk membentuk kota yang memiliki karakter khas tersebut maka perlu

kiranya diadakan penelitian yang diharapkan kelak akan bermanfaat bagi program perencanaan pengembangan kota di masa mendatang. Karakter khas suatu kota dapat dibentuk oleh bagian-bagian dari elemen ruang kota. Lynch (1960) menyatakan bahwa ada lima elemen ruang kota yaitu jalur sirkulasi (*paths*), batas wilayah (*edges*), bagian wilayah kota (*districts*), pusat aktivitas kota (*nodes*) dan mercu tanda (*landmarks*). Elemen ruang kota ini berguna bagi seseorang sebagai navigator yang akan membawanya untuk bergerak dari suatu titik ke titik lain (Porteous, 1977). Sistem navigasi ini dapat timbul dari kesan (*image*) seseorang terhadap lingkungan sekitarnya. Dalam suatu kota *image* ini disebut *mental map*. Apabila suatu elemen *mental map* tersebut mudah dibayangkan dan diingat kembali atau membentuk citra maka elemen *mental map* tersebut dikatakan *imageable*.

Kota Pekanbaru merupakan ibukota Propinsi Riau yang sedang giat-giatnya melaksanakan program pengembangan kota sehingga dapat dijadikan sebagai obyek penelitian. Kota Pekanbaru menjadi magnet yang sangat kuat bagi kegiatan perekonomian karena letaknya strategis sehingga banyak penduduk dari wilayah *hinterland* bermigrasi ke kota ini. Kota Pekanbaru juga memiliki suatu prioritas pengembangan kota yaitu "Terwujudnya Kota Pekanbaru sebagai pusat perdagangan dan jasa, pendidikan serta pusat kebudayaan melayu, menuju masyarakat sejahtera yang berlandaskan iman dan taqwa". Pernyataan visi tersebut dapat menggambarkan arah pengembangan Kota Pekanbaru melalui pembangunan fasilitas-fasilitas yang dibutuhkan seperti pusat perdagangan dan pasar, pendidikan, peme-

rintahan, pemukiman, bangunan fisik yang mencerminkan kepribadian daerah, dan fasilitas pelayanan lainnya.

Fasilitas-fasilitas tersebut merupakan bagian dari elemen *mental map* Kota Pekanbaru. Tidak semua elemen *mental map* itu *imageable*. Beberapa faktor sangat mempengaruhi kualitas citra suatu obyek (*imageability*). Untuk itulah dilakukan studi mengenai elemen *mental map* Kota Pekanbaru agar dapat memberikan kontribusi bagi perencanaan dan pengembangan Kota Pekanbaru di masa yang akan datang.

Tujuan dari penelitian ini adalah menginventarisasi elemen-elemen pembentuk ruang kota yang ada di Kota Pekanbaru. Selain itu untuk mengidentifikasi elemen ruang yang paling *imageable* dan mengevaluasi faktor-faktor yang menyebabkan elemen tertentu mempunyai *imageability* yang baik.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi perencanaan kota untuk pengembangan kota selanjutnya yang lebih memperhatikan identitas kota melalui elemen pembentuk ruang kota yang dimilikinya.

METODOLOGI

Studi ini dilakukan di Kota Pekanbaru, Propinsi Riau yang meliputi Kecamatan Tampan, Bukit Raya, Lima Puluh, Sail, Pekanbaru Kota, Sukajadi, Senapelan dan Rumbai. Studi dilaksanakan pada bulan Maret sampai Juli 2004 dengan waktu pengumpulan data selama dua bulan dan pengolahan data selama dua bulan.

Studi ini merupakan suatu analisis legibilitas elemen *mental map* Kota Pe-

kanbaru yaitu jalur sirkulasi (*paths*), batas-batas wilayah (*edges*), bagian wilayah kota (*districts*), pusat aktivitas kota (*nodes*) dan mercu tanda (*landmarks*). Legibilitas diungkapkan dengan tingkat pengalaman seseorang terhadap elemen *mental map* tersebut. Studi yang akan dilakukan ini menggunakan metode survai berupa pengamatan (observasi), pemotretan obyek-obyek elemen mental map (*paths, edges, districts, nodes dan landmarks*) serta wawancara dengan menggunakan kuisioner.

Sebelum menentukan obyek-obyek yang akan dievaluasi dalam penelitian ini terlebih dahulu diidentifikasi obyek-obyek yang paling dikenal di Kota Pekanbaru. Untuk itu dilakukan pra penelitian untuk memilih lima obyek yang paling dikenal dari masing-masing elemen *mental map* kota yaitu *paths, edges, districts, nodes dan landmarks* dengan menggunakan Metode Perbandingan Eksponensial (MPE). MPE merupakan salah satu metode pengambilan keputusan yang mengkuantitaskan pendapat seseorang atau lebih dalam skala tertentu (Ma'arif dan Tanjung, 2003).

Pada studi ini digunakan pendapat-pendapat dari 15 orang ahli Kota Pekanbaru dalam menentukan bobot dari setiap kriteria elemen *mental map* dengan menggunakan metode pembobotan (derajat kepentingan) yaitu Metode *Eckenrode* dengan rumus :

$$\frac{\sum_{j=1}^n \lambda_{ej}}{\sum_{e=1}^k \lambda_{ej} + \sum_{j=1}^n e_{ej}}$$

Dimana:
 λ_{ej} = nilai tujuan ke λ oleh ahli ke j
 n = jumlah ahli
 e = 1,2,.....,k

Kemudian dilakukan tahapan perhitungan diawali dengan penentuan derajat kepentingan setiap pilihan obyek-obyek yang dikenal di Kota Pekanbaru dari masing-masing elemen *mental map* kota pada setiap kriteria elemen *mental map* kota tersebut. Setelah itu dilakukan perhitungan nilai total dari setiap alternatif obyek-obyek yang dikenal di Kota Pekanbaru dengan menggunakan rumus:

$$\text{Total Nilai} = \sum_{j=1}^m (R_{kij})(T_{kkj})$$

Dimana:
 R_{kij} = derajat kepentingan relatif kriteria ke- j pada obyek ke- i yang dapat dinyatakan dengan skala ordinal (1,2,3,4,5)
 T_{kkj} = derajat kepentingan kriteria keputusan, yang dinyatakan dengan bobot
 N = jumlah pilihan obyek-obyek yang dikenal di Kota Pekanbaru
 M = jumlah kriteria elemen *mental map* kota

Obyek-obyek yang nilai totalnya masuk kepada lima besar ditetapkan mewakili setiap elemen *mental map* kota yaitu *paths, edges, districts, nodes, dan landmark*.

Studi dilanjutkan dengan menginventarisasi obyek-obyek elemen *mental map* Kota Pekanbaru. Setelah itu dilakukan pengambilan gambar kemudian dari foto-foto tersebut dipilih satu kota yang paling representatif dari setiap obyek. Setelah diketahui 25 obyek yang terpilih, baru kemudian obyek-obyek tersebut dievaluasi oleh responden yang dibedakan dalam dua kelompok, yaitu responden asal Kota Pekanbaru dan luar Kota Pekanbaru.

Evaluasi ini bertujuan untuk mencari konsistensi pencitraan dengan cara membandingkan kedua kelompok responden. Jumlah responden yang digunakan adalah sebanyak 100 orang dengan jumlah untuk masing-masing kelompok adalah 50 orang responden yang dijelaskan dalam Tabel 1.

Responden Kota Pekanbaru merupakan masyarakat umum yang tinggal atau berdomisili di Kota Pekanbaru, sedangkan yang dimaksud dengan responden luar Kota Pekanbaru ialah responden yang tinggal atau berdomisili di luar Kota Pekanbaru akan tetapi pernah mengunjungi Kota Pekanbaru minimal 3 kali kunjungan, dengan asumsi bahwa setelah melakukan kunjungan sebanyak tiga kali responden sudah dapat mengenal atau mencitra Kota Pekanbaru dengan baik.

Cara yang dilakukan adalah pertama-tama responden diminta untuk menentukan urutan obyek dalam lima foto tersebut mulai dari yang paling mudah dibayangkan dan dikenali, lalu minta dianalisis ke dalam tiga komponen yaitu identitas, struktur, dan

makna (Porteous, 1977). Penilaian terhadap masing-masing komponen berkisar dari angka 1-5 dimana angka 5 menunjukkan yang terbaik. Kemudian dilanjutkan dengan evaluasi terhadap faktor-faktor yang mempengaruhi *imageability* obyek dengan mengurutkannya mulai dari faktor yang paling berpengaruh. Terakhir sebagai *in depth interview*, kepada responden diminta memilih atau menambahkan karakter secara umum terhadap obyek yang paling *imageable*.

Untuk menentukan urutan obyek mulai dari yang paling *imageable* dari masing-masing kelompok responden, terlebih dahulu dihitung nilai indeks masing-masing obyek. Rumus yang digunakan:

$$I_x = \frac{\sum_{i=1}^5 (n_i s_i)}{N.5}$$

Dimana:
 I_x = indeks obyek tertentu
 n_i = jumlah yang memilih obyek tertentu pada urutan
 s_i = skor untuk urutan ke- i (urutan 1 bernilai 5 dan seterusnya, urutan 5 bernilai 1)
 N = jumlah responden (1 kelompok)
 5 = jumlah skor yang dipakai

Setelah diketahui nilai indeks masing-masing obyek, dapat ditentukan urutan *imageability*-nya, mulai dari indeks yang paling besar. Obyek yang paling *imageable* adalah obyek yang mempunyai nilai indeks tertinggi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Identitas Ahli

Pada penelitian ini menggunakan pendapat para ahli dalam menentukan obyek-obyek elemen *mental map* Kota Pekanbaru adalah *visibility* bagian yang menarik, bangunan sekitar, skala, sebagai penghubung, nilai historis dan intensitas penggunaan umum untuk jalur sirkulasi (*paths*); kondisi fisik geografis, skala, keragaman bangunan, kesatuan ruang, nilai historis dan intensitas penggunaan untuk batas wilayah (*edges*); keunikan, skala, keragaman bangunan, kesatuan ruang, nilai historis, intensitas penggunaan untuk bagian wilayah kota (*districts*); keunikan, skala, nilai historis, intensitas penggunaan, *visibility* bagian yang menarik, letak strategis, dan kesegaran untuk dilihat

untuk pusat aktivitas kota (*nodes*); ke-unikan, skala, tinggi, letak strategis, signifikan dari jauh, nilai historis, simbolisme, dan sebagai orientasi untuk mercu tanda (*landmarks*).

Penentuan Alternatif Lokasi

Lokasi-lokasi yang dipilih didasarkan pada kondisi nyata. Artinya, memang dipilih dari lokasi-lokasi yang ada di Kota Pekanbaru sekarang ini dan dapat mewakili setiap elemen mental map. Lokasi-lokasi tersebut adalah Jl Jend. Sudirman, Jl. Ahmad Yani, Jl. Riau, Jl. Diponegoro, Jl. Sam Ratulangi, Jl. Gajah Mada, Jl. Arifin Ahmad, Jl. Sukarno-Hatta, Jl. Harapan Raya dan Jl. Yos Sudarso untuk jalur sirkulasi (*paths*); Sungai Siak, Sungai Senapelan, Sungai Sago, Sungai Air Hitam, Sungai Sail, Sungai Nyamuk, Kampus UNRI Panam, Camp CPI Rumbai dan Kodam Batalyon Arhanudse 13/BS untuk batas wilayah (*edges*); Perkantoran Jl. Jend. Sudirman, Perkantoran Jl. Diponegoro, Perdagangan Jl. Jend. Sudirman, Perumahan Jl. Diponegoro, Komplek TNI AU Simpang Tiga, CBD Tampan, CBD Bukit Raya, Pemukiman Pinggir Sungai Siak, Perumahan PT CPI Rumbai dan Pusat Kerajinan Rotan Yos Sudarso untuk bagian wilayah kota (*districts*); Masjid Raya Pekanbaru, Taman Pancing Alam Mayang, Pasar Cik Puan, Pasar Kodim, Pasar Sukaramai, GOR Tribuana, Pelabuhan Pelita Pantai, Stadion Rumbai dan Sasana Purna MTQ (Hall MTQ) untuk pusat aktivitas kota (*nodes*); Masjid Agung An-Nur, Kantor Gubernur Riau, Gubernuran, Pasar Bawah, Monumen Perjuangan, Monumen Kapal Terbang, Monumen Bambu Runcing, Monumen Kota Bersih dan Monumen Lambang Kota untuk mercu tanda (*landmarks*).

Penentuan Bobot

Dari pendapat para pakar tersebut diperoleh hasil yaitu bobot dari masing-masing kriteria elemen mental map. Sehingga obyek-obyek yang terpilih mewakili setiap elemen *mental map* di Kota Pekanbaru adalah Jalan Gajah Mada, Jalan Diponegoro, Jalan Sudirman, Jalan Arifin Ahmad, Jalan Riau untuk jalur sirkulasi (*paths*); Camp CPI Rumbai, Sungai Siak, Kampus UNRI Panam, Kodam Batalyon Arhanudse 13/BS, Sungai Senapelan untuk batas wilayah (*edges*); Per-

mahan Jalan Diponegoro, Perumahan PT CPI Rumbai, Perkantoran Jalan Diponegoro, Perdagangan Jalan Jendral Sudirman, Perkantoran Jalan Jendral Sudirman untuk bagian wilayah kota (*districts*); Sasana Purna MTQ, Masjid Raya Pekanbaru, GOR Tribuana, Pasar Sukaramai, Taman Pancing Alam Mayang untuk pusat aktivitas kota (*nodes*); Masjid Agung An-Nur, Kantor Gubernur, Gubernuran, Pasar Bawah, Monumen Kapal Terbang untuk mercu tanda (*landmarks*). Gambar 1. menunjukkan beberapa onyek terpilih.

Jalur Sirkulasi (*Paths*)

Karakter secara umum yang diberikan oleh responden Kota Pekanbaru untuk Jalan Gajah Mada yaitu jalannya pendek (36%), ada ornamen jalan (27,3%), ada fasilitas jalan (15,2%), ada trotoar yang lebar (9,1%), jalannya panjang dan lurus (3%) dan lain-lain (9,1%). Karakter secara umum yang diberikan oleh responden luar Kota Pekanbaru terhadap Jalan Gajah Mada yaitu jalannya pendek (70,37%), ada trotoar yang lebar (18,52%), ada ornamen jalan (3,7%), ada median jalan (3,7%) dan lain-lain (3,7%). Obyek-obyek elemen *mental map* Kota Pekanbaru yang digunakan pada penelitian ini mempunyai *imageability* yang baik

dan sebagian besar dapat dicitra dan dikenali oleh masyarakat Kota Pekanbaru dan luar Kota Pekanbaru.

Responden Kota Pekanbaru dan luar Kota Pekanbaru memilih Jalan Gajah Mada sebagai *path* yang paling *imageable* pada Tabel 2. Faktor yang paling mempengaruhi *imageability* jalan bagi responden Kota Pekanbaru adalah identitasnya yaitu adanya bangunan sekitar berupa panggung yang mudah dikenali. Menurut responden luar Kota Pekanbaru adalah strukturnya sebagai penghubung dengan jalan lain. Jalan Gajah Mada tergolong jalan pendek dan merupakan jalan terlebar di Kota Pekanbaru dijelaskan pada Tabel 3.

Batas Wilayah (*Edges*)

Karakter secara umum yang diberikan oleh responden Kota Pekanbaru terhadap Sungai Siak yaitu sebagai jalur transportasi daerah sekitar (86,67%), sebagai areal rekreasi umum (8,89%), terdapat vegetasi khas (2,22%) dan lain-lain (22%) sedangkan menurut responden luar Kota Pekanbaru, Sungai Siak memiliki karakter sebagai transportasi daerah sekitar (85,71%), sebagai areal rekreasi umum (11,90%) dan terdapat vegetasi khas (2,38%).

Tabel 1. Identitas Responden

| Karakteristik | Responden Kota Pekanbaru | | Responden Luar Kota Pekanbaru | |
|---------------|--------------------------|----|-------------------------------|----|
| | Σ orang | % | Σ orang | % |
| Jenis Kelamin | | | | |
| - Laki-laki | 34 | 68 | 31 | 62 |
| - perempuan | 16 | 32 | 19 | 38 |
| Umur | | | | |
| - 17-25 tahun | 29 | 58 | 21 | 42 |
| - 26-40 tahun | 14 | 28 | 19 | 38 |
| - 40 tahun | 7 | 14 | 10 | 20 |

Tabel 2. Indeks dan Urutan *Imageability Paths* dari Kelompok Responden Kota Pekanbaru dan Luar Kota Pekanbaru

| Paths | Indeks | | Urutan | |
|--------------------|-----------|----------------|-----------|----------------|
| | Pekanbaru | Luar Pekanbaru | Pekanbaru | Luar Pekanbaru |
| Jl. Gajah Mada | 0,92 | 0,82 | 1 | 1 |
| Jl. Diponegoro | 0,66 | 0,69 | 2 | 2 |
| Jl. Jend. Sudirman | 0,62 | 0,68 | 3 | 3 |
| Jl. Arifin Ahmad | 0,41 | 0,39 | 4 | 5 |
| Jl. Riau | 0,40 | 0,40 | 5 | 4 |

Ket: Indeks 0,00-1,00 menunjukkan tingkat *imageability* obyek dari sangat rendah-sangat tinggi

Tabel 3. Analisis *Paths* yang paling *imageable* ke dalam Komponen Identitas, Struktur dan Makna

| Analisis Paths (Jl. Gajah Mada) | Kota Pekanbaru | | Luar Kota Pekanbaru | |
|---------------------------------|----------------|--------|---------------------|--------|
| | Frek (%) | Indeks | Frek (%) | Indeks |
| Identitas | | | | |
| Visibility bagian menarik | 18,18 | 0,16 | 11,11 | 0,10 |
| Bangunan sekitar | 66,67 | 0,59 | 74,07 | 0,72 |
| Skala | 15,15 | 0,14 | 14,81 | 0,13 |
| Struktur | | | | |
| Sebagai jalan utama | 54,50 | 0,48 | 14,81 | 0,14 |
| Penghubung dengan jalan lain | 45,50 | 0,42 | 85,19 | 0,83 |
| Makna | | | | |
| Nilai historis | 33,33 | 0,28 | 18,52 | 0,19 |
| Intensitas penggunaan umum | 66,67 | 0,58 | 81,48 | 0,17 |

Ket: Indeks 0,00-1,00 menunjukkan tingkat *imageability* obyek dari sangat rendah-sangat Tinggi

Penjelasan *edge* yang paling *imageable* bagi kedua kelompok responden adalah Sungai Siak terdapat dalam Tabel 4. Faktor yang paling mempengaruhi *imageability* sungai ini menurut responden Kota Pekanbaru adalah strukturnya sebagai pemisah dua buah kecamatan yang ada di Kota Pekanbaru. Menurut responden luar Kota Pekanbaru, faktor yang paling mempengaruhi adalah maknanya yaitu nilai historis Sungai Siak sebagai titik awal perkembangan Kota Pekanbaru. Sungai Siak ini juga berperan sebagai jalur transportasi daerah sekitar. Analisis ini terdapat dalam Tabel 5.

Bagian Wilayah Kota (Districts)

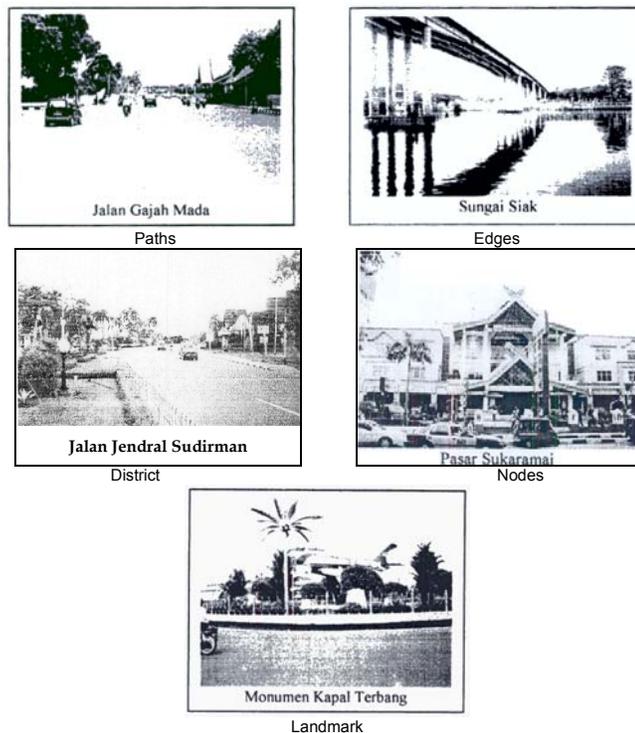
Karakter secara umum yang diberikan oleh responden Kota Pekanbaru yaitu kawasan perkantoran di Jalan Jendral Sudirman ini memiliki bentuk bangunan khas (60,71%), terdiri dari jejeran bangunan megah (17,86%) dan memiliki tatanan lanskap yang teratur (21,43 %).

Karakter secara umum dari kawasan perdagangan di Jalan Jendral Sudirman tersebut yang diberikan oleh responden luar Kota Pekanbaru yaitu adanya bentuk bangunan yang khas (43,75%), tatanan lanskap yang teratur (31,25%) dan terdiri dari jejeran bangunan megah (25 %).

Districts yang paling *imageable* bagi responden Kota Pekanbaru adalah kawasan perkantoran Jalan Jendral Sudirman dijelaskan pada Tabel 6. Faktor yang paling mempengaruhi *imageability* kawasan ini adalah strukturnya dengan adanya keragaman arsitektur bangunan. Kawasan perkantoran ini merupakan kawasan perkantoran terbesar di Kota Pekanbaru. Menurut responden luar Kota Pekanbaru *districts* yang paling *imageable* yang dijelaskan pada Tabel 7. adalah kawasan perdagangan Jalan Jendral Sudirman. Faktor yang paling mempengaruhi *imageability* kawasan ini adalah maknanya dengan intensitas penggunaan umum yang tinggi. Pada kawasan perdagangan ini terdapat pusat perbelanjaan terlengkap di Kota Pekanbaru.

Pusat Aktivitas Kota (Nodes)

Karakter secara umum yang diberikan oleh responden Kota Pekanbaru terhadap Pasar Sukaramai yaitu bentuk bangunannya khas (39,13%), ada-



Gambar 1. Beberapa Obyek Mental Map yang Terpilih

Tabel 4. Indeks dan Urutan *Imageability Edges* dari Kelompok Responden Kota Pekanbaru dan Luar Kota Pekanbaru

| Edges | Indeks | | Urutan | |
|--------------------------|-----------|----------------|-----------|----------------|
| | Pekanbaru | Luar Pekanbaru | Pekanbaru | Luar Pekanbaru |
| Camp CPI Rumbai | 0,54 | 0,60 | 3 | 3 |
| Sungai Siak | 0,98 | 0,92 | 1 | 1 |
| Kampus Unri Panam | 0,50 | 0,43 | 4 | 4 |
| Kodam Batalyon Arhanudse | 0,65 | 0,64 | 2 | 2 |
| Sungai Senapelan | 0,34 | 0,42 | 5 | 5 |

Ket: Indeks 0,00-1,00 menunjukkan tingkat *imageability* obyek dari sangat rendah-sangat tinggi

Tabel 5. Analisis *Edges* yang Paling *Imageable* ke dalam Komponen Identitas, Struktur dan Makna

| Analisis Paths (Sungai Siak) | Kota Pekanbaru | | Luar Kota Pekanbaru | | |
|------------------------------|----------------------------|--------|---------------------|--------|------|
| | Frek (%) | Indeks | Frek (%) | Indeks | |
| Identitas | Kondisi fisik geografis | 71,11 | 0,64 | 69,05 | 0,67 |
| | Skala | 28,89 | 0,26 | 30,95 | 0,29 |
| Struktur | Kesatuan konsentrasi ruang | 26,67 | 0,24 | 50,00 | 0,44 |
| | Pemisah dengan daerah lain | 73,33 | 0,64 | 50,00 | 0,47 |
| Makna | Nilai historis | 53,33 | 0,50 | 71,43 | 0,70 |
| | Sumber view yang indah | 46,67 | 0,40 | 28,57 | 0,25 |

Ket: Indeks 0,00-1,00 menunjukkan tingkat *imageability* obyek dari sangat rendah-sangat tinggi

Tabel 6. Indeks dan Urutan *Imageability Districts* dari Kelompok Responden Kota Pekanbaru dan Luar Kota Pekanbaru

| Districts | Indeks | | Urutan | |
|-------------------------------|-----------|----------------|-----------|----------------|
| | Pekanbaru | Luar Pekanbaru | Pekanbaru | Luar Pekanbaru |
| Perumahan Jl. Diponegoro | 0,45 | 0,48 | 4 | 4 |
| Perumahan PT CPI Rumbai | 0,26 | 0,37 | 5 | 5 |
| Perkantoran Jl. Diponegoro | 0,68 | 0,55 | 3 | 3 |
| Perdagangan Jl. Jend Sudirman | 0,73 | 0,75 | 2 | 1 |
| Perkantoran Jl. Jend Sudirman | 0,87 | 0,69 | 1 | 1 |

Ket: Indeks 0,00-1,00 menunjukkan tingkat *imageability* obyek dari sangat rendah-sangat tinggi

Tabel 7. Analisis *Districts* yang Paling *Imageable* ke dalam Komponen Identitas, Struktur dan Makna

| Analisis Districts | Kawasan Perkantoran Jl. Jend. Sudirman | | Kawasan Perdagangan Jl. Jend. Sudirman | | |
|--------------------|--|--------|--|--------|------|
| | Frek (%) | Indeks | Frek (%) | Indeks | |
| Identitas | Keunikan | 57,14 | 0,54 | 50,00 | 0,46 |
| | Skala | 42,86 | 0,38 | 50,00 | 0,45 |
| Struktur | Keragaman arsitektur bangunan | 96,43 | 0,89 | 87,50 | 0,71 |
| | Kesatuan konsentrasi ruang | 3,57 | 0,03 | 12,50 | 0,13 |
| Makna | Nilai historis | 46,43 | 0,42 | 6,25 | 0,06 |
| | Intensitas penggunaan umum | 53,57 | 0,48 | 93,75 | 0,85 |

Ket: Indeks 0,00-1,00 menunjukkan tingkat *imageability* obyek dari sangat rendah-sangat tinggi

nya aktivitas yang khas (26,09%), adanya fasilitas (26,09%) dan tatanan lanskapnya menarik (8,69%). Sedangkan menurut responden luar Kota Pekanbaru yaitu bentuk bangunannya khas (59,10%), aktivitas khas (18,2%), tatanan lanskapnya menarik (18,2%) dan adanya fasilitas (4,5%).

Responden Kota Pekanbaru dan luar Kota Pekanbaru memilih Pasar Sukaramai sebagai *nodes* yang paling *imageable* terlihat pada Tabel 8. Faktor yang paling mempengaruhi *imageability* Pasar Sukaramai ini menurut responden Kota Pekanbaru adalah strukturnya karena letak yang strategis di pusat kota. Menurut responden luar Kota Pekanbaru, faktor yang *imageability*-nya adalah maknanya sebagai tempat dengan intensitas penggunaan umum yang tinggi terlihat pada Tabel 9. Pasar Sukaramai ini memiliki bentuk bangunan yang khas dengan atap khas rumah adat Riau.

Mercu Tanda (*Landmarks*)

Karakter secara umum yang diberikan oleh responden Kota Pekanbaru terhadap Monumen Kapal Terbang yaitu bentuk arsitekturnya khas yaitu bentuk pesawat terbang MIG-23 (78,26%), tatanan lanskapnya menarik (17,39%) dan lain-lain (4,35%). Sedangkan menurut responden luar Kota Pekanbaru yaitu bentuk arsitekturnya khas (62,97%) dan tatanan lanskap menarik (37,03%).

Landmarks yang paling *imageable* bagi responden Kota Pekanbaru dan luar Kota Pekanbaru adalah Monumen Kapal Terbang. Kedua kelompok responden dijelaskan dalam Tabel 10. sama-sama memilih identitas sebagai faktor yang paling mempengaruhi *imageability*-nya dengan keunikan yang dimiliki oleh monumen tersebut dilihat pada penjelasan Tabel 11.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Identitas suatu kota dapat ditunjukkan oleh tempat-tempat bersejarah ataupun tempat-tempat yang memiliki karakteristik tertentu. Kota Pekanbaru sebagai salah satu kota yang sedang berkembang cukup pesat mempunyai beberapa elemen *mental map* yang menonjol dan mudah dikenali. Untuk mempertahankan *imageability* ini perlu dilakukan upaya pelestarian

Tabel 8. Indeks dan Urutan *Imageability Nodes* dari Kelompok Responden Kota Pekanbaru dan Luar Kota Pekanbaru

| Nodes | Indeks | | Urutan | |
|---------------------------|-----------|----------------|-----------|----------------|
| | Pekanbaru | Luar Pekanbaru | Pekanbaru | Luar Pekanbaru |
| Hall MTQ | 0,52 | 0,66 | 3 | 2 |
| Masjid Raya Pekanbaru | 0,51 | 0,63 | 4 | 3 |
| GOR Tribuana | 0,70 | 0,62 | 2 | 4 |
| Pasar Sukaramai | 0,80 | 0,80 | 1 | 1 |
| Taman Pancing Alam Mayang | 0,34 | 0,30 | 5 | 5 |

Ket: Indeks 0,00-1,00 menunjukkan tingkat *imageability* obyek dari sangat rendah-sangat tinggi

Tabel 9. Analisis *Nodes* yang Paling *Imageable* ke dalam Komponen Identitas, Struktur dan Makna

| Analisis Nodes (Pasar Sukaramai) | Kota Pekanbaru | | Luar Kota Pekanbaru | |
|----------------------------------|----------------|--------|---------------------|--------|
| | Frek (%) | Indeks | Frek (%) | Indeks |
| Identitas | | | | |
| Keunikan | 26,09 | 0,21 | 9,10 | 0,05 |
| Visibility bagian yang menarik | 52,17 | 0,46 | 68,18 | 0,65 |
| Skala | 21,74 | 0,18 | 22,72 | 0,19 |
| Struktur | | | | |
| Letak strategis | 91,30 | 0,86 | 72,73 | 0,71 |
| Kesegeraan untuk dilihat | 8,70 | 0,17 | 27,27 | 0,23 |
| Makna | | | | |
| Nilai historis | 8,70 | 0,07 | 13,64 | 0,14 |
| Intensitas penggunaan umum | 91,30 | 0,84 | 86,36 | 0,83 |

Ket: Indeks 0,00-1,00 menunjukkan tingkat *imageability* obyek dari sangat rendah-sangat tinggi

Tabel 10. Indeks dan Urutan *Imageability Landmarks* dari Kelompok Responden Kota Pekanbaru dan Luar Kota Pekanbaru

| Landmarks | Indeks | | Urutan | |
|-----------------------|-----------|----------------|-----------|----------------|
| | Pekanbaru | Luar Pekanbaru | Pekanbaru | Luar Pekanbaru |
| Masjid Agung An-Nur | 0,60 | 0,58 | 3 | 3 |
| Kantor Gubernur Riau | 0,75 | 0,74 | 2 | 2 |
| Gubemuran | 0,50 | 0,44 | 4 | 4 |
| Pasar bawah | 0,33 | 0,36 | 5 | 5 |
| Monumen Kapal Terbang | 0,83 | 0,84 | 1 | 1 |

Ket: Indeks 0,00-1,00 menunjukkan tingkat *imageability* obyek dari sangat rendah-sangat tinggi

Tabel 11. Analisis *Landmarks* yang Paling *Imageable* ke dalam Komponen Identitas, Struktur dan Makna

| Analisis Landmarks (Monumen Kapal Terbang) | Kota Pekanbaru | | Luar Kota Pekanbaru | |
|--|----------------|--------|---------------------|--------|
| | Frek (%) | Indeks | Frek (%) | Indeks |
| Identitas | | | | |
| Keunikan | 95,65 | 0,90 | 96,30 | 0,93 |
| Skala | 4,35 | 0,03 | 3,70 | 0,03 |
| Tinggi | 0,00 | 0,00 | 0,00 | 0,00 |
| Struktur | | | | |
| Letak strategis | 82,61 | 0,77 | 92,59 | 0,89 |
| Signifikan dari jauh | 17,39 | 0,16 | 7,41 | 0,07 |
| Makna | | | | |
| Nilai historis | 26,09 | 0,23 | 22,22 | 0,21 |
| Simbolisme | 56,52 | 0,50 | 77,78 | 0,76 |
| Fungsi sebagai orientasi | 17,39 | 0,17 | 0,00 | 0,00 |

Ket: Indeks 0,00-1,00 menunjukkan tingkat *imageability* obyek dari sangat rendah-sangat tinggi

terhadap elemen-elemen yang menonjol sebagaimana yang diperoleh dari hasil analisis.

Berdasarkan hasil analisis kelima elemen *mental map* di Kota Pekanbaru, dari masing-masing elemen yang diamati, maka yang paling *imageable* adalah Jl. Gajah Mada untuk *path*, Sungai Siak untuk *edge*, area perdagangan Jendral Sudirman untuk *district*, Pasar Sukaramai untuk *node*, dan Monumen Kapal Terbang sebagai *landmark*. Secara umum faktor-faktor yang membuat elemen *mental map* di Kota Pekanbaru *imageable* adalah penghubung dengan jalan lain, nilai historis, keragaman arsitektur bangunan, letak strategis dan keunikan.

Elemen-elemen yang menonjol tersebut dapat dijadikan orientasi dalam perencanaan pengembangan kota. Perencana perlu memperhatikan karakteristik dari setiap elemen *mental map*

sehingga dapat dilakukan upaya-upaya untuk meningkatkan atau memperkuat karakteristik tersebut agar lebih *imageable*. Untuk elemen-elemen yang kurang *imageable* dapat dikembangkan dengan memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi *imageability*-nya seperti keunikan, nilai historis, keragaman arsitektur bangunan, visibility yang menarik, dan sebagainya. Supaya masing-masing elemen *mental map* tidak berdiri sendiri perlu juga diperhatikan kesatuan dengan ruang dan antar elemen *mental map* tersebut sehingga tercipta suatu hubungan yang logis dan tidak terkesan dipaksakan.

Studi mengenai *image* dapat memberikan masukan bagi perencana kota untuk membuat kota menjadi lebih mudah dikenali namun tidak terjebak dalam *capsule image* yaitu suatu kota yang hanya memiliki satu ciri. Perencana perlu membuat variasi-vari-

asi kecil agar elemen-elemen ruang kota tersebut tidak terlalu monoton tetapi masih mudah untuk identifikasi.

Saran

Kota Pekanbaru sudah sejak dulu dikenal sebagai pintu gerbang kegiatan perdagangan karena letaknya yang strategis dan saat ini sedang giat-giatnya membangun segala fasilitas yang dapat mendukung kegiatan perekonomiannya, diharapkan dapat mempertahankan dan meningkatkan *imageability* elemen-elemen *mental map* kotanya yang cukup baik.

Perencana kota diharapkan dapat menjadikan elemen-elemen yang *imageable* ini sebagai acuan untuk pengembangan kota selanjutnya dan memperhatikan faktor-faktor yang

mempengaruhi *imageability* elemen-elemen tersebut.

Saran untuk penelitian yang akan datang dengan topik dan metode yang sarna yaitu perlu memperhatikan keberagaman spesialisasi pakar agar hasil lebih obyektif dan mewakili semua lapisan masyarakat. Teknik pengambilan Gambar atau foto perlu juga diperhatikan seperti penentuan titik terbaik obyek dan tanda-tanda yang mudah dikenali.

Selain itu perlu juga membedakan responden berdasarkan faktor-faktor yang membedakan kemampuan seseorang membentuk *mental map* tidak hanya dari perbedaan jenis kelamin tetapi bisa dari gaya hidup, kelas sosial, keakraban sosial dan keakraban dengan lingkungan sehingga hasil semakin obyektif dan konsistensi pen-

citraan semakin baik. Bahasa kuesioner sebaiknya menggunakan bahasa yang lebih mudah dipahami masyarakat awam.

DAFTAR PUSTAKA

- Lynch, K. 1960. *The Image of The City*. Mass. M. I. T. Press, Cambridge. 192p.
- Ma'arif, M. S. dan Tanjung, H. 2003 *Teknik-Teknik Kuantitatif untuk Manajemen*. PT Grasindo. Jakarta. 88 hal.
- Porteous, J D 1977. *Environment and Behaviour* Addison-Wesley Publishing Company, Inc. Philippines.
- Simonds, J. O. 1983 *Landscape Architecture*. Mc Graw-Hill Book Co, New York. 331 p.