



JURNAL ARSITEKTUR ARCADE

p-ISSN: 2580-8613 (Cetak)

e-ISSN: 2597-3746 (Online)

<http://jurnal.universitaskebangsaan.ac.id/index.php/arcade>



KAJIAN ELEMEN CITRA KOTA PADA RUANG TERBUKA HIJAU TAMAN NOSTALGIA KOTA KUPANG

Andreas Kelmens Suban Mukin

Universitas Katolik Widya Mandira Kupang

E-mail: andimukin@gmail.com

Informasi Naskah:

Diterima:

16 Juni 2023

Direvisi:

4 Juli 2023

Disetujui terbit:

29 Agustus 2023

Diterbitkan:

Cetak:

29 September 2023

Online

29 September 2023

Abstract: *Nostalgia Park is a Green open space area located in the center of Kupang City. Its strategic location and equipped with various supporting facilities that are diverse and complete, and the largest open space area when compared to several other open spaces or park in the city of Kupang makes Nostalgia Park a favorite and iconic green open space for the people of Kupang City and tourists who come. As an iconic green open space in the city of Kupang, it is necessary to conduct a study related to image in this area to find out how good its identity and characteristics are. This study aims to explain how the application of "the Image of the City" Concept by Kevin Lynch is applied to the Nostalgia Park area. The method used is descriptive qualitative by connecting existing data with related theories. The results of the analysis are that the Nostalgia Park Green Open Space Kupang City applies the principles of designing elements that form the image of the city Paths (Pedestrian Paths), Edges (Pedestrians Bordering Public Roads), Nodes (Pedestrian Intersections, Plazas, Monument Areas, Amphitheaters), Districts (Green Areas, Plaza Area, Playground Area, Monument Area, Amphitheater) Landmarks (Gong Perdamaian, Giant Signage)*

Keyword: *image of the city, Nostalgia Park, Green Open Space*

Abstrak: Taman Nostalgia Merupakan Sebuah Kawasan RTH yang berada pada Pusat Kota Kupang. Letaknya yang strategis dan dilengkapi berbagai Fasilitas Pendukung yang beragam dan Lengkap, dan juga memiliki luasan RTH yang terbesar bila dibandingkan beberapa Titik RTH lain di kota kupang menjadikan Taman Nostalgia sebagai RTH favorit dan ikonik bagi masyarakat Kota Kupang maupun para wisatawan yang datang. Sebagai Sebuah RTH yang ikonik di kota kupang perlu dilakukan Studi Terkait Citra pada Kawasan ini guna mengetahui seberapa baik identitas dan Ciri khas yang Dimilikinya. Penelitian ini bertujuan menjelaskan bagaimana penerapan Konsep Citra Kota oleh Kevin Lynch yang diterapkan pada Kawasan RTH Taman Nostalgia melalui teori 5 elemen Citra Kota yakni Paths, Edge, Districts, Node dan Landmarks. Metode yang digunakan adalah Kualitatif Deskriptif dengan menghubungkan data eksisting dengan teori terkait. Hasil Analisa yakni RTH taman Nostalgia Kota Kupang menerapkan prinsip-prinsip perancangan elemen pembentuk citra kota Paths (Jalur Pedestrian), Edges (Pedestrian yang Berbatasan dengan Jalan Umum), Nodes (Persimpangan Pedestrian, Plaza, Area Monumen, Ampiteater), Districts (Area Hijau, Area Plaza, Area Playground & Olahraga, Area Monumen, Area Ampiteater) Landmarks (Monumen Gong Perdamaian, Signage Raksasa, Monumen Pers)

Kata Kunci: *Citra Kota, Taman Nostalgia, Ruang Terbuka Hijau*

PENDAHULUAN

Ruang terbuka Hijau (RTH) merupakan salah satu elemen penting yang sangat mempengaruhi kualitas suatu wilayah ruang, baik dalam skala mikro maupun pada tingkat makro seperti kualitas suatu Kota. RTH sendiri pada dasarnya mempengaruhi berbagai aspek penting pada suatu kota, RTH dapat memiliki fungsi ekologis, Fungsi sosial, Fungsi ekonomi, Fungsi Estetika, Fungsi Rekreasi dan Fungsi budaya pada suatu daerah. Menurut "Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 1 tahun 2007" mengatakan bahwa ruang terbuka adalah ruang-ruang dalam kota atau wilayah yang lebih luas baik dalam bentuk area/kawasan maupun dalam bentuk area memanjangjalur di mana dalam penggunaannya

lebih bersifat terbuka yang pada dasarnya tanpa bangunan. Sedangkan Ruang Terbuka Hijau Kawasan Perkotaan yang selanjutnya disingkat RTHKP adalah bagian dari ruang terbuka suatu kawasan perkotaan yang diisi oleh tumbuhan dan tanaman guna mendukung manfaat ekologi, sosial, budaya, ekonomi dan estetika. (PERMENDAGRI Nomor 1, 2007)

Menurut RDRT Kota Kupang tahun 2011-2031 mengatakan bahwa Ruang Terbuka adalah Suatu lahan atau kawasan yang tidak terbangun atau tidak diduduki oleh bangunan, struktur, area parkir, jalan, lorong atau yard yang diperlukan. Ruang terbuka dapat dimanfaatkan untuk penanaman tanaman, halaman, area rekreasi dan fasilitas sedangkan

Ruang Terbuka Hijau (RTH) adalah Ruang-ruang dalam kota dalam bentuk area/kawasan maupun memanjang/jalur yang didominasi oleh tumbuhan yang dibina untuk fungsi perlindungan habitat tertentu dan atau sarana kota dan atau pengaman jaringan prasarana dan atau budidaya pertanian. (PERATURAN DAERAH KOTA KUPANG NOMOR 12 TAHUN 2011, 2011)

Taman nostalgia Merupakan Sebuah Kawasan RTH yang berada pada Pusat Kota Kupang. Taman Nostalgia (Tamnos) terletak pada area yang strategis dan dilengkapi berbagai Fasilitas Pendukung yang beragam dan Lengkap bagi para pengguna. Taman Nostalgia memiliki Luasan Keseluruhan Sebesar 5.21 Hektar dengan area terbangun atau jumlah Ruang terbuka Non Hijau (RTNH) sebanyak 1,52 Hektar atau sekitar 29%. Taman Nostalgia Merupakan RTH dengan Luasan terbesar dan fasilitas Yang Cukup Lengkap dan Beragam bila dibandingkan beberapa Titik RTH lain di kota kupang menjadikan Taman Nostalgia sebagai RTH favorit dan ikonik bagi masyarakat Kota Kupang maupun para wisatawan yang datang. (Andreas K.S Mukin, 2021)

Taman Nostalgia saat ini menjadi satu-satunya taman yang mampu memberikan gambaran dan representative di Kawasan Fatululi, kota kupang, taman ini awalnya diproyeksikan dan direncanakan sebagai taman hutan kota sekaligus menjadi paru-paru kota dan arena pameran fatululi sebagai fungsi ruang public kota. (Liem & Lake, 2018)

Melihat dari latar belakang di atas peneliti mencoba melakukan kajian terkait Kondisi Eksisting Taman Nostalgia yang ditinjau menggunakan teori 5 Elemen Pembentuk Citra Kota milik Kevin Lynch dan bagaimana penerapan elemen pembentuk citra kota tersebut dapat diterapkan pada lingkup Kawasan tingkat Landscape yakni pada Kawasan RTH Taman Nostalgia.

TINJUAN PUSTAKA

Menurut Kevin Lynch terdapat 5 elemen dasar yang membentuk suatu citra terhadap suatu kota yakni *Paths*, *Edges*, *Nodes*, *Districts*, *Landmarks* (Lynch, 1960)

1. *Paths*

Jalur digunakan pengamat (Pengguna Ruang) untuk dapat bergerak ataupun berpindah dari satu titik ke titik yang lain. *Paths* menjadi sebuah elemen penting dan utama karena *Paths* umumnya berbagai elemen kota lainnya saling dihubungkan dan tersusun melalui adanya *Paths*. *Paths* memiliki fungsi penting sebagai penunjuk rute sirkulasi gerak yang sering dilakukan oleh pengguna ruang baik pergerakan individu berupa pedestrian maupun dalam skala besar seperti jalan umum. Gang lingkungan, jalur kereta api dan sebagainya. *Paths* (jalur) yang baik adalah jalur yang mempunyai ciri dan identitas yang kuat yang bisa ditandai dengan titik tujuan satu jalur yang jelas dan terlihat (Jalur menuju Tugu, Jalur Menuju Stasiun, dan sebagainya) dan juga sebuah jalur yang memiliki tampilan atau Tampak

Paths yang kuat (seperti *Paths* yang dikelilingi oleh pepohonan besar, Fasade Bangunan yang Khas) *Paths* yang baik pula adalah suatu *Paths* yang mampu menunjukan arah secara jelas dengan mengurangi area belokan yang membingungkan

2. *Edges*

Edges merupakan suatu batas, *edges* dapat berupa sebuah perbedaan desain wilayah, sebuah jalan maupun dapat berupa batas alami seperti sungai, tebing, dan gunung. *Edges* dapat terlihat dengan adanya identitas yang kuat dari tampilan visual yang nyata dan jelas. *Edges* dapat menjadi sebuah penghalang (Pembatas) walaupun terkadang pada beberapa tempat terdapat entrance (Jalur Masuk) dijadikan sebagai akhiran atau perbatasan antar beberapa wilayah dengan wilayah lain. *Edges* memiliki identitas yang baik jika mampu memiliki kontinuitas batas yang jelas dan mampu menjalankan fungsinya sebagai pembatas yang jelas (Membagi atau menyatukan)

3. *Districts*

Districts merupakan Kawasan tertentu dengan karakter atau aktivitas yang khusus dan dapat dikenali oleh pengamat (Pengguna ruang). *Districts* memiliki ciri dan karakteristik yang berbeda dengan area atau Kawasan disekitarnya. *Districts* juga memiliki identitas yang lebih baik jika terdapat batas (*Edges*) yang jelas secara visual dan dapat dilihat sifat homogen, Fungsi, dan komposisi yang jelas (Seperti area perdagangan, area permukiman, area pusat kota, area pendidikan dan sebagainya)

4. *Nodes*

Nodes sendiri adalah suatu titik pertemuan, simpul atau suatu lingkaran daerah strategis dimana merupakan pertemuan dari beberapa arah ataupun aktivitas. *Nodes* selain menjadi titik kumpul (simpul) namun juga mampu menjadi pembagi/ pengubah arah dan aktivitas seperti titik persimpangan jalan, stasiun, bandara, jembatan, taman, alun-alun bahkan kota secara keseluruhan dapat dikatakan sebagai *Nodes*. *Nodes* adalah suatu ruang dimana mampu menghadirkan perasaan Masuk dan Keluar dalam tempat dan ruang yang sama. *Nodes* yang baik adalah ruang yang memiliki identitas dimana memiliki bentuk yang jelas sehingga lebih mudah diingat serta memiliki tampilan visual yang berbeda dari area sekitarnya baik secara fungsi dan bentuk

5. *Landmarks*

Landmark adalah suatu unsur yang memperkaya suatu ruang kota, *Landmarks* merupakan symbol yang ikonik dan menarik secara visual dengan perletakan penempatan yang mampu meraih perhatian pengamat (Pengguna Ruang). *Landmarks* adalah elemen penting dalam membentuk citra suatu kota karena keberadaannya membantu pengamat mengenali suatu daerah atau wilayah. *Landmarks* juga merupakan titik yang menjadi ciri suatu Kawasan. *Landmarks* umumnya memiliki bentuk dan tampilan yang unik serta memiliki perbedaan skala yang terlihat jelas

dengan area dan lingkungan disekitarnya. Beberapa *Landmarks* bisa mempunyai dampak dan arti kecil dan hanya dapat dilihat di sekitar area *Landmarks* tersebut, namun terdapat pula *Landmarks* yang mencakup keseluruhan kota dan dapat terlihat dari berbagai sudut kota (seperti patung GWK, Tugu Monas, patung liberti dan lain sebagainya)

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam melakukan kajian citra kawasan pada Taman Nostalgia peneliti menggunakan metode Kualitatif Deskriptif. metode penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian yang bertujuan menyelidiki, menemukan, memaparkan, menggambarkan dan menjelaskan tentang kualitas maupun keistimewaan dari sebuah fenomena dari

pengaruh social yang tidak dapat dijelaskan, digambarkan, dipaparkan atau diukur menggunakan metode dan pendekatan kuantitatif. (sugiyono, 2011) Adapun beberapa tahapan yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengumpulkan data dilakukan dengan beberapa cara seperti observas lapangan, wawancara, studi Pustaka, dokumentasi, melakukan pembuatan layout objek studi dan melakukan studi literatur guna mendapat data awal.
2. Lalu peneliti akan coba melakukan penjabaran terkait fakta dan data eksisting yang diperoleh lalu dilakukan analisis menggunakan teori elemen pemebentuk kota oleh Kevin Lynch
3. Membuat hasil analisis pada penelitian ini secara sistematis, terukur dan mudah untuk dipahami.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

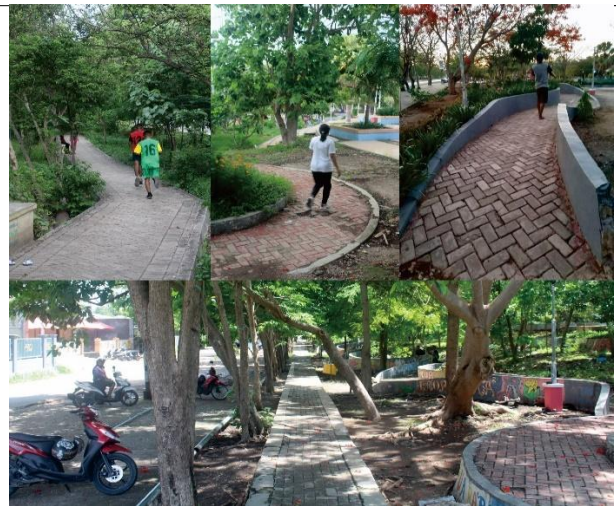
Analisa Paths



JALUR PEDESTRIAN

Gambar 1. Jalur Pedestrian Taman Nostalgia
Sumber: Olahan Penulis

Pada area Kawasan Taman Nostalgia sendiri yang direncanakan sebagai area Ruang terbuka hijau maka area ini direncanakan merupakan area yang terbebas (tidak dapat diakses) dari kendaraan bermotor. Maka dari itu pada Taman Nostalgia untuk Elemen *Paths* sendiri hanya terdapat jalur pedestrian yang digunakan untuk menghubungkan beberapa titik fasilitas yang ada pada kawasan Taman Nostalgia.



Gambar 2. Kondisi pedestrian taman nostalgia
Sumber: olahan penulis



Gambar 3. Kondisi pedestrian taman nostalgia
Sumber: olahan penulis

Pedestrian ini umumnya digunakan oleh para pejalan kaki namun juga digunakan oleh beberapa pesepeda namun dalam jumlah yang sangat kecil. Pedestrian pada Kawasan ini memiliki lebar cukup beragam berkisar 90 – 200cm. umumnya perkerasan yang digunakan penutup *Paths* menggunakan Paving block dan Rabat Beton namun pada beberapa titik masih menggunakan Perkerasan Tanah putih.

Analisa Edges



Gambar 4. Batasan Taman Nostalgia
Sumber: Olahan Penulis

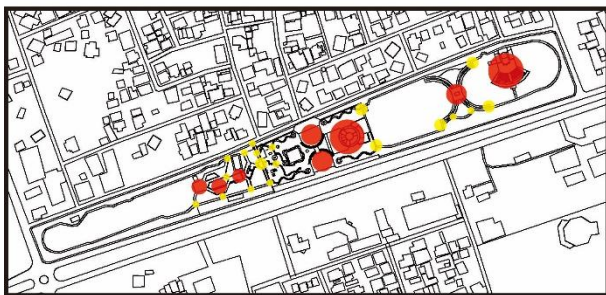
Kawasan Taman Nostalgia sendiri memiliki *Edges* (batas) berupa Jalur pedestrian yang mengelilingi wilayah Taman Nostalgia, jalur pedestrian yang menjadi *Edges* ini sendiri berbatasan langsung dengan beragam ruas jalan dengan klasifikasi fungsi yang beragam mulai dari jalan Lingkungan hingga tingkat jalan Kolektor Primer



Gambar 5. Tampilan Edges Taman Nostalgia
Sumber: Olahan Penulis

Sebelah Utara : Jl. Oematan (Jalan Sekunder)
Sebelah Timur : Jl. Arif Rahmat (Jalan Primer)
Sebelah Selatan : Jl. Frans Seda (Jalan Kolektor Primer)
Sebelah Barat : Jl. Veteran (Jalan Sekunder)

Analisa Nodes



● Nodes Fungsi Khusus
● Nodes Persimpangan

Gambar 6. Peta Sebaran Nodes Taman Nostalgia
Sumber: Olahan Penulis

Secara umum *Nodes* (Simpul) pada Taman Nostalgia dapat dibagi kedalam 2 kategori yakni.

1. Nodes Sebagai titik Simpul Jalur pedestrian

Nodes ini merupakan titik pertemua dari beberapa buah jalur pedestrian (*Paths*) yang tidak memiliki fungsi khusus dan umumnya bentuknya hanya berupa persimpangan dan titik pertemuan dari beberapa jalur pedestrian yang ada.



Gambar 7. Nodes Persimpangan
Sumber : Olahan Penulis

2. Nodes Sebagai Titik Simpul Dengan Fungsi Khusus:

Nodes jenis ini merupakan titik pertemuan dari beberapa Jalur pedestrian (*Paths*) namun yang membedakannya adalah pada titik ini terdapat beberapa area yang telah direncanakan dengan fungsi khusus seperti *Nodes* berupa Area Plasa, *Nodes* Tempat *Landmarks* Monumen, *Nodes* Pada Ampiteater.



Gambar 8. Nodes Dengan Fungsi Khusus
Sumber: Olahan Penulis

Analisa Districts



■ KAWASAN HIJAU	■ KAWASAN PLAZA
■ KAWASAN PUJASERA	■ KAWASAN MONUMEN
■ KAWASAN PARKIR	■ KAWASAN AMPITEATER
■ KAWASAN PLAYGROUND & OLAHRAGA	

Gambar 9. Peta Sebaran Districts Taman Nostalgia
Sumber: Olahan Penulis

Taman Nostalgia sebagai RTH memiliki pembagian wilayah/*Kawasan* (*Districts*) yang dibagi berdasarkan beberapa kesamaan Ciri Fisik dan Fungsi. Sebagai ruang terbuka hijau yang tentunya minim akan bangunan pembagian *Districts* dilihat dari keserupaan desain dan bentuk fasilitas pendukung yang ada pada taman Nostalgia. hasil Analisa dan pengamatan terdapat beberapa bentuk *Districts* Kawasan yakni:

1. Kawasan Hijau



Gambar 10. Kawasan Hijau Taman Nostalgia
Sumber: Olahan Penulis

2. Kawasan Pujasera



Gambar 11. Kawasan Pujasera Taman Nostalgia
Sumber: Olahan Penulis

3. Kawasan Area Parkir



Gambar 12. Kawasan Area Parkir Taman Nostalgia
Sumber: Olahan Penulis

4. Kawasan Playgroud & Olahraga



Gambar 13. Kawasan Playgroud & OlahragaTaman Nostalgia
Sumber: Olahan Penulis

5. Kawasan Plaza Umum



Gambar 14. Kawasan Plaza Taman Nostalgia
Sumber: Olahan Penulis

6. Kawasan Monumen



Gambar 15. Kawasan Monumen Taman Nostalgia
Sumber: Olahan Penulis

7. Kawasan Ampiteater



Gambar 16. Kawasan AMPiteaterTaman Nostalgia
Sumber: Olahan Penulis

Analisa Landmarks



TITIK LANDMARK

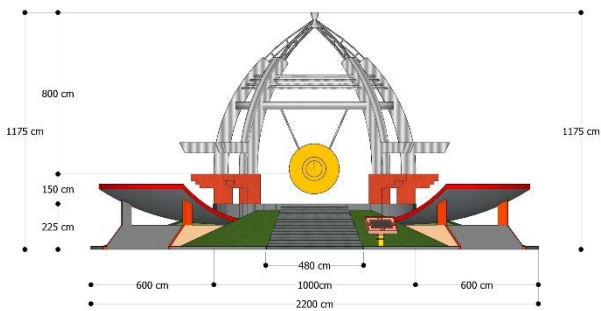
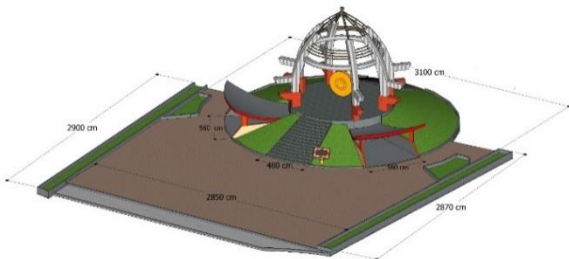
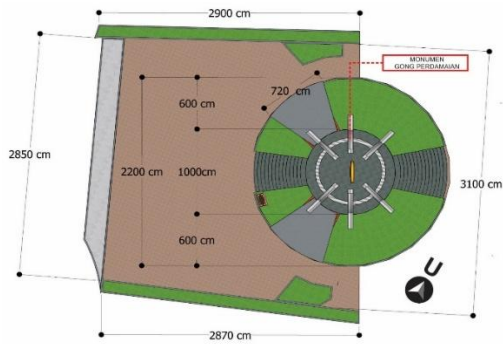
Gambar 17. Peta Sebaran Landmark Taman Nostalgia
Sumber: Olahan Penulis

Terdapat beberapa *Landmarks* yang mudah diingat dan menjadi ikon dari Taman Nostalgia. *Landmarks* yang paling ikonik adalah keberadaan Monumen Gong perdamaian yang berada pada area tengah RTH taman Nostalgia, Selanjutnya terdapat pula *Landmarks* Sinage dengan material Beton bertulang yang dicat berwarna Merah yang bertuliskan TAMAN NOSTALGIA dan KOTA KUPANG. kedua *Landmarks* diatas merupakan *Landmarks* Favorit dan sering dijadikan sebagai destinasi wisata dan area Spot berfoto bagi pengunjung yang datang pada Taman Nostalgia.pada kedua *Landmarks* diatas juga diterangi dengan Lampu Penerangan yang menarik pada malam hari menambah daya Tarik. Terdapat pula beberapa *Landmarks* lain berupa Monumen Pers, Ampiteater dan Papan Nama Tamnos namun kondisi yang kurang terawat membuat kedua *Landmarks* ini tidak begitu Menarik perhatian dibandingkan *Landmarks* Monumen Gong Perdamaian & Signage TAMAN NOSTALGIA-KOTA KUPANG

Landmark Monumen Gong Perdamaian



Gambar 18. Landmark Gong Perdamaian
Sumber: Olahan Penulis

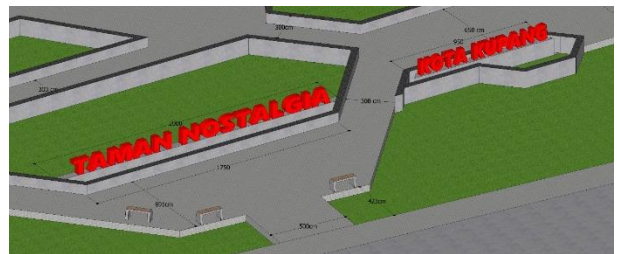
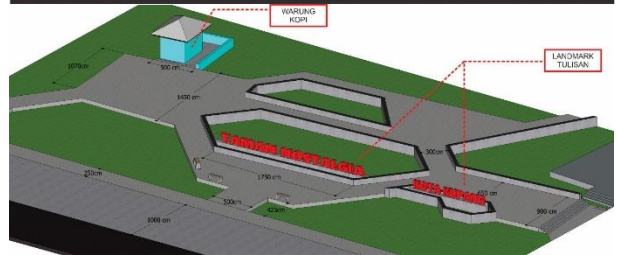
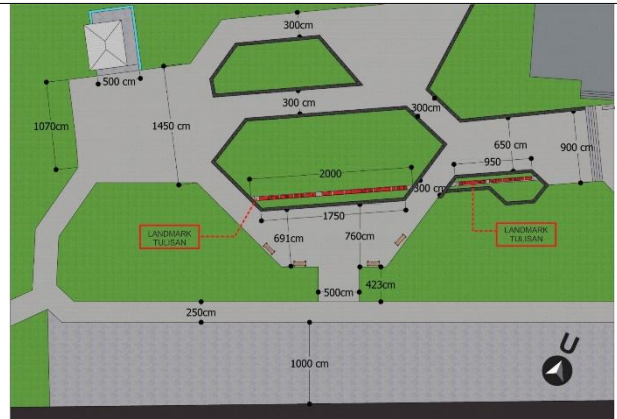


Gambar 19. Layout Monumen Gong Perdamaian
Sumber: Olahan Penulis

Monuments Signage Raksasa



Gambar 20. Landmark Signage Raksasa
Sumber: Olahan Penulis

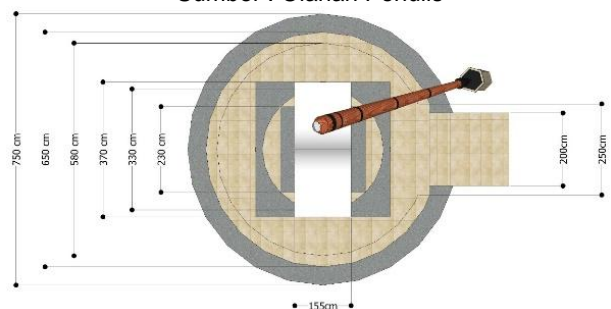


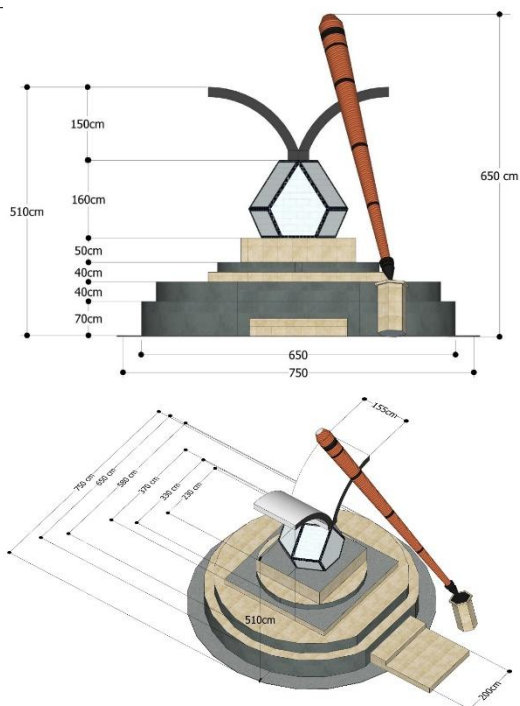
Gambar 21. Landmark Signage Raksasa
Sumber: Olahan Penulis

Monumen Pers



Gambar 22. Landmark Monumen Pers
Sumber : Olahan Penulis





Gambar 23. Layout Landmark Monumen Pers
Sumber: Olahan Penulis

KESIMPULAN

Taman Nostalgia Kota Kupang menerapkan prinsip-prinsip perancangan elemen pembentuk citra kota Paths (Jalur Pedestrian), Edges (Pedestrian yang Berbatasan dengan Jalan Umum), Nodes (Persimpangan Pedestrian, Plaza, Area Monumen, Ampiteater), Districts (Area Hijau, Area Plaza, Area Playground & Olahraga, Area Monumen, Area Ampiteater) Landmarks (Monumen Gong Pedamaian, Signage Raksasa, Monumen Pers)

DAFTAR PUSTAKA

- Lynch, K. (1960). The Image of the City. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*, 21(1), 91. <https://doi.org/10.2307/427643>
- sugiyono. (2011). metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d. In *Bandung Alf* (p. 143).
- Liem, Y., & Lake, R. C. (2018). Pemaknaan Ruang Terbuka Publik Taman Nostalgia Kota Kupang. *ARTEKS, Jurnal Teknik Arsitektur*, 2(2), 149.
- PERATURAN DAERAH KOTA KUPANG NOMOR 12 TAHUN 2011, 2011 (2011). RENCANA DETAIL TATA RUANG KOTA KUPANG TAHUN 2011 – 2031
- PERMENDAGRI Nomor 1, 1 PERMENDAGRI 245 (2007). PENATAAN RUANG TERBUKA HIJAU KAWASAN PERKOTAAN
- Andreas K.S Mukin. (2021). *Kajian Perilaku Pengguna Ruang Terbuka Hijau Taman Nostalgia Kota Kupang. Tesis Tidak diterbitkan. Yogyakarta : Program Pascasarjana Universitas Atma Jaya Yogyakarta*