



## MEMAHAMI CITRA KOTA MENGGUNAKAN PENDEKATAN PEMAHAMAN BENTUK KOGNISI SPASIAL DAN PERSEPSI PENGAMATAN (Studi Kasus: Kota Surabaya)

Hanifah Fairuza Prabarini<sup>1</sup>, R. Siti Rukayah<sup>2</sup>, Wijayanti<sup>3</sup>

Universitas Diponegoro

E-mail: hanifairuza@gmail.com

### Informasi Naskah:

Diterima:

14 September 2024

Direvisi:

15 Oktober 2024

Disetujui terbit:

28 November 2024

Diterbitkan:

Cetak:

29 Desember 2024

Online

29 Desember 2024

**Abstract:** *The identity of a city should inherently be rich with its historical values. An identity formed hastily often results in superficiality due to mere manipulation. The city's image can be more easily understood when presented in spatial terms rather than visually. Surabaya, the second largest city in Indonesia, located within East Java Province, covers an area of 374.1 km<sup>2</sup>. The landscape of Surabaya is quite diverse. Representative landmarks of Surabaya's image include the Suro-Boyo Statue Park, the Heroes Monument and the September 10th Museum, the Al-Akbar Mosque of Surabaya, Bungkul Park, Bulak Village, Kembang Jepun Street, the Bamboo Spear Monument area, Food Junction Grand Pakuwon, and the Majapahit Hotel. A city's identity should be deeply rooted in its historical values. This study explores the spatial cognition and perception of Surabaya's city image through a descriptive qualitative approach. Elements of the city such as landmarks, paths, nodes, edges, and districts that form the cognitive image of the city will be identified. Field observations reveal iconic elements such as the Suro-Boyo Statue, the Heroes Monument, and Bungkul Park. The research findings indicate that these elements play a crucial role in maintaining Surabaya's unique identity amidst modernization.*

**Keyword:** *City Image, Spatial Cognition, Perception*

**Abstrak:** Identitas kota selayaknya sarat dengan nilai sejarah dari kota itu sendiri. Identitas kota yang dibentuk dengan terburu-buru hanya menghadirkan kepalsuan karena dipenuhi oleh manipulasi saja. Citra kota akan dapat mudah dipahami apabila disampaikan dalam bentuk spasial jika dibandingkan secara visual. Kota Surabaya merupakan kota terbesar kedua di Indonesia, yang masuk administratif Provinsi Jawa Timur, dengan memiliki luas 374,1 km<sup>2</sup>. Lanskap yang ditampilkan oleh Kota Surabaya cukup beragam. Beberapa objek-objek yang menjadi representatif dari citra Kota Surabaya di antaranya adalah Kawasan Patung Suro-Boyo, Kawasan Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember, Masjid Nasional Al-Akbar Surabaya, Taman Bungkul, Kampung Bulak, Jalan Kembang Jepun, Kawasan Monumen Bambu Runcing, *Food Junction Grand Pakuwon* serta Hotel Majapahit. Identitas kota seharusnya berakar kuat pada nilai sejarahnya. Studi ini mengeksplorasi kognisi spasial dan persepsi citra kota Surabaya melalui pendekatan deskriptif kualitatif. Elemen-elemen kota, seperti landmark, path, node, edge, dan district yang membentuk citra kota secara kognitif akan diidentifikasi. Observasi lapangan mengungkapkan elemen-elemen ikonik seperti Patung Suro-Boyo, Tugu Pahlawan, dan Taman Bungkul. Hasil penelitian menunjukkan bahwa elemen-elemen ini berperan penting dalam mempertahankan identitas unik kota Surabaya di tengah modernisasi.

**Kata Kunci:** Citra Kota, Kognisi Spasial, Persepsi

### PENDAHULUAN

Identitas kota pada dasarnya adalah sisa-sisa peradaban, yang terbukti dalam sejarah kota. Identitas yang diwujudkan dalam proses yang panjang, tidak bisa dibentuk sekaligus secara cepat seperti "*instan culture*" atau budaya dadakan. Apabila hal ini dilakukan, alhasil wajah kota menjadi palsu dan dipenuhi oleh banyak manipulasi (Suhartono, Sukandar, & Santoso, 2019).

Dalam buku yang berjudul *The Image of the City*, menyatakan bahwa terdapat lima kategori elemen yang digunakan orang untuk menyusun kesadaran

atas *image* kawasan yaitu: *Paths* (jalur), *edges* (batas), *districts* (distrik), *nodes* (simpul), dan *landmarks* (tengaran). Masih dalam buku yang sama, Lynch menemukan bahwa pentingnya keberadaan sebuah citra bagi masyarakat. Dengan adanya citra, kemampuan berorientasi menjadi mudah serta cepat dikarenakan tidak timbul adanya rasa tersesat, terhadap suatu tempat menjadi memiliki identitas yang kuat serta antara satu tempat dengan tempat-tepat yang lainnya mempunyai hubungan keselarasan (Lynch, *The Image of the City*, 1960).

Citra kota penting karena berperan dalam membentuk identitas, orientasi, dan daya tarik suatu wilayah. Citra kota yang kuat memberikan penduduk dan pengunjung kemampuan untuk memahami tata ruang kota, mengurangi kebingungan, serta meningkatkan rasa memiliki terhadap lingkungan tempat mereka tinggal (Wisista, Budiman, & Haryono, 2023). Selain itu, citra kota yang jelas membantu memperkuat koneksi emosional masyarakat dengan ruang-ruang publik dan landmark kota tersebut (Lynch, 1960). Dalam konteks ekonomi, citra kota yang menarik mampu meningkatkan daya tarik wisata, menarik investasi, dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat lokal (Lestari, 2016).

Di tengah pesatnya urbanisasi dan globalisasi, citra kota berperan lebih dari sekedar alat orientasi. Citra yang kuat membantu meningkatkan daya saing kota, mendukung keberlanjutan melalui perencanaan tata kota yang efektif, dan menciptakan lingkungan yang nyaman bagi penduduk. Kota dengan citra yang terstruktur baik mampu menarik lebih banyak investasi, wisatawan, dan talenta global, yang pada akhirnya mendukung pertumbuhan ekonomi lokal. Oleh karena itu, citra kota yang jelas dan otentik sangat penting untuk menjaga keseimbangan antara modernisasi dan warisan budaya.

Kota Surabaya yang secara administratif berada di Provinsi Jawa Timur adalah kota terbesar setelah Jakarta. Memiliki luas wilayah keseluruhan sekitar 374,1 km<sup>2</sup> menjadikan Kota Surabaya menjadi kota metropolitan yang sangat padat. Kota Surabaya memiliki penampakan lanskap yang cukup beragam. Mulai di bagian tepi merupakan wilayah pesisir pantai hingga wilayah permukiman masyarakat kecil menengah. Hingga di bagian tengah merupakan letak kemegahan serta kemewahan kerlap-kerlip Kota Surabaya. Dengan keragaman inilah juga memunculkan bentuk kognisi spasial dan persepsi terhadap lanskap arsitektur yang bermacam-macam pula. Pada akhirnya akan menjadi wajah umum dari citra Kota Surabaya.

Pada era globalisasi seperti saat ini, kota-kota maju membutuhkan lanskap kota dan identitas kota untuk meningkatkan daya tariknya. Begitu pula dengan Kota Surabaya yang sudah diakui kemajuan dan peradaban modern kotanya. Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi citra Kota Surabaya melalui pendekatan kognisi spasial dan persepsi pengamatan. Dengan mengidentifikasi elemen-elemen seperti landmark, paths, nodes, edges, dan districts, penelitian ini akan memberikan wawasan yang lebih mendalam tentang bagaimana elemen-elemen ini berkontribusi terhadap pembentukan identitas kota. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan bagi perencanaan kota dalam menjaga keaslian dan harmoni antara perkembangan fisik dan aspek historis kota. Pada akhirnya, pesan dan makna yang terkandung dalam lanskap arsitektur Kota Surabaya dapat dipahami secara luas oleh masyarakat.

## TINJUAN PUSTAKA

Arsitektur perkotaan, yang membentuk bentuk kota, merupakan aktivitas makro yang “berorientasi proses” dan dua dimensi. Arsitektur perkotaan yang sukses membutuhkan metode dan alat untuk mengubah keputusan dan kebijakan ke dalam bentuk tiga dimensi: desain perkotaan. Tata kota yang baik dibuktikan dengan munculnya bentuk-bentuk ruang dan fisik yang berwujud (*tangible*) dan tidak berwujud (*intangible*) yang berkaitan dengan keadaan masyarakatnya (Trancik, 1986).

Untuk menjaga keanekaragaman visual, penting untuk mempertahankan identitas lingkungan dan sense of place di suatu wilayah. Identitas mencerminkan persepsi ruang dan kualitas dalam bentuk yang paling dasar, yang juga dikenal sebagai *sense of place*. Memahami keunikan suatu tempat berarti mengerti apa yang membedakannya dari tempat lain. Para desainer sering memperhatikan dan membicarakan kualitas unik ini secara berkelanjutan. Schulz menggambarkan identitas ini sebagai citra atau image. (Schulz, 1980).

Sifat pada suatu rancangan, lokasi serta kaitan posisi setiap elemen satu dengan yang lainnya merupakan unsur utama dalam pembentuk fisik pada lingkungan kota. Unsur-unsur tersebut menjadi faktor penentu dalam jelas atau tidaknya ciri dan sifat lingkungan tersebut (Ittleston dalam Sudrajat, 1984). Meski pada berbagai kota umumnya unsur pembentuk setiap lingkungan memiliki kemiripan, namun juga memiliki perbedaan pada setiap susunannya (bentuk, struktur, pola). Sehingga hal inilah yang menjadi faktor umum utama pembentuk perbedaan pemahaman bagi manusia terhadap lingkungan kota.

Lingkungan perkotaan memiliki beberapa karakteristik penting. Pertama, lingkungan perkotaan selalu bersifat terbuka dan beragam. Selain itu, kota menyediakan informasi secara langsung maupun tidak langsung, sering kali dalam jumlah yang melimpah. Lingkungan perkotaan juga mengandung elemen-elemen yang melibatkan dan memicu tindakan, serta menghadirkan atmosfer yang khas. Terakhir, kota memiliki kualitas sistemik yang mengatur bagaimana elemen-elemen ini terhubung dan berfungsi satu sama lain (Ittleston dalam Sudrajat, 1984).

Citra lingkungan merupakan hasil dari proses dua arah di mana lingkungan menciptakan relasi dengan menyeleksi, mengorganisasi, dan merespons makna (meaning) berdasarkan apa yang dilihat (Lynch, 1962).. Lynch menjelaskan bahwa citra lingkungan kota yang baik memperhatikan tiga atribut utama. Pertama, identitas, yaitu kemampuan membedakan satu objek dari yang lain sebagai entitas yang terpisah (contohnya tugu atau monumen). Kedua, struktur, yakni hubungan spasial antara objek, pengamat, dan objek lainnya (seperti lokasi tugu tersebut dalam lingkungan). Terakhir, makna, yaitu arti yang diberikan pada objek tersebut.

Inti dari penjelasan yang disampaikan oleh Lynch (1962) adalah bagaimana mengidentifikasi berbagai elemen struktur fisik kota, sehingga menjadikan kota tersebut dapat digambarkan dan dibayangkan

citranya. Oleh karena itu Lynch (1960) membagi elemen tersebut ke dalam lima kategori: (Lynch, 1962)

1. *Landmarks* (tanda mencolok) adalah objek yang mudah dikenali, seperti bangunan atau fitur alam yang menonjol dan berbeda dari sekelilingnya, serta dapat dilihat dari kejauhan. Landmarks berfungsi sebagai titik orientasi visual yang membantu orang mengenali lokasi mereka dalam sebuah kota.
2. *Paths* (jalur) adalah rute atau koridor yang digunakan untuk bergerak dari satu tempat ke tempat lain, seperti jalan, trotoar, atau jalur sungai. Paths memberikan struktur pada cara seseorang bergerak melalui ruang kota dan memainkan peran penting dalam navigasi.
3. *Nodes* (simpul) adalah titik pertemuan atau pusat aktivitas, seperti perempatan atau persimpangan jalan. Simpul-simpul ini menjadi tempat interaksi antara jalur dan biasanya berfungsi sebagai titik orientasi atau pusat aktivitas penting dalam kota.
4. *Edges* (batas) adalah elemen yang memisahkan atau membedakan satu wilayah dari yang lainnya, seperti garis pantai, tepi sungai, atau pagar. Edges dapat berfungsi sebagai batas fisik maupun visual yang memberi definisi pada wilayah tertentu dan membedakan satu bagian kota dari bagian lainnya.
5. *Districts* (wilayah) adalah area yang memiliki kesamaan karakteristik atau identitas yang berbeda dari wilayah lain. Distrik biasanya memiliki homogenitas tertentu, seperti kawasan bisnis, pemukiman, atau kawasan industri, yang membuatnya mudah diidentifikasi dan dibedakan dari bagian lain di dalam kota.

Secara umum kognisi adalah kegiatan atau proses memperoleh pengetahuan, termasuk kesadaran, emosi dan lainnya, atau upaya untuk mengeksplorasi sesuatu melalui pengalaman sendiri. Aktivitas kognitif, termasuk proses inisiasi, interpretasi lingkungan untuk mendapatkan pengetahuan. Tentu saja, aktivitas kognitif sangat berguna dalam hal aktivitas perencanaan kota yang dapat dilihat secara visual. Proses pengamatan persepsi kota dapat terjadi dalam beberapa pendekatan seperti sejarah, hubungan antar kelompok masyarakat, saling ketergantungan, dan dimensi konflik (Suhartono, Sukandar, & Santoso, 2019).

Namun sistem kognisi tersebut dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor eksternal dan internal, seperti:

- Lingkungan fisik
- Lingkungan sosial
- Struktur faal pada individu
- Kebutuhan dan keinginan
- Pengalaman dimasa lampau

Teori desain perkotaan Kevin Lynch (1960) adalah salah satu dari beberapa teori desain perkotaan berdasarkan pendekatan persepsi dan kognitif. Teori ini memiliki kriteria kinerja yang dapat digunakan untuk menguji dan menilai kesesuaian atau ketidaksesuaian proses desain perkotaan. Dengan

asumsi awal bahwa pusat Kota Surabaya tidak sesuai dengan teori *urban design*, maka digunakan modifikasi dari teori *urban design* "*performance criteria*" dari Kevin Lynch seagai berikut: (Lynch, 1960).

1. Vitalitas: Kemampuan area kota untuk memenuhi kebutuhan dasar penghuninya, seperti tempat tinggal dan fasilitas umum.
2. Sense: Identitas (Karakter khas suatu kawasan); Struktur (Pengaturan elemen kota yang jelas); Congruence (Kesesuaian antara elemen kota dan kebutuhan pengguna); Transparansi (Kemudahan memahami hubungan elemen kota); Legibilitas (Kemudahan mengenali dan mengorientasikan elemen kota).
3. Fitness: Kesesuaian pola perilaku pengguna dengan desain dan fungsi kota.
4. Access: Aksesibilitas dan keterhubungan antar kawasan dalam kota.
5. Control: Kemampuan untuk mengatur dan mempengaruhi penggunaan serta perubahan dalam kota.

Hubungan antara manusia dengan lingkungan bersifat saling menyesuaikan berdasarkan dengan kemampuan kognisi yang dimilikinya. Manusia selalu berusaha untuk mencapai keselarasan dengan lingkungannya (Holahan, 1982). Sedangkan menurut (Rapoport, 1982), menyatakan bahwa para perancang memiliki reaksi kecenderungan dengan lingkungan sedangkan publik menikmatinya.

Persepsi diartikan sebagai pengamatan secara langsung yang dikaitkan dengan suatu makna, yang dilandasi informasi dari lingkungan. Persepsi menggambarkan pengalaman indra manusia secara langsung terhadap lingkungan dalam waktu tertentu (Laurens, 2004).

Persepsi dan kognisi melalui pengamatan cermat pola relasional yang terjadi di kota dan dimensi yang mendasari bentuk fisik dan fungsi non fisik. Hal ini dapat menunjukkan kejelasan dan kekurangan bentuk fisik kota. Intinya, persepsi dan persepsi lingkungan perkotaan dapat digunakan untuk menganalisis bentuk dan kualitas ruang kota (Suhartono, Sukandar, & Santoso, 2019).

Penelitian di Taman Nostalgia, Kupang, menerapkan teori Kevin Lynch untuk menganalisis elemen citra kota seperti paths, edges, nodes, districts, dan landmarks. Elemen-elemen tersebut diidentifikasi melalui pengamatan pada jalur pedestrian, batas wilayah taman, persimpangan utama, serta area hijau dan monumen ikonik seperti Monumen Gong Perdamaian. Studi ini menunjukkan bahwa penerapan elemen citra kota membantu memperkuat identitas ruang terbuka hijau sebagai bagian penting dari citra kota yang memengaruhi interaksi sosial dan visual masyarakat (Mukin, 2023). Penelitian lain yang dilakukan di pusat kota Jepara oleh Muhammad Bagas Ramadan menggunakan pendekatan peta mental berbasis teori Lynch untuk mengidentifikasi elemen pembentuk citra kota. Beberapa elemen fisik utama yang ditemukan antara lain alun-alun sebagai node, sungai sebagai edge, dan landmark seperti Pendopo, Museum Kartini,

serta Jembatan Kaliwiso. Studi ini menyoroti bagaimana elemen-elemen fisik tersebut membentuk persepsi warga terhadap kota Jepara melalui pengalaman visual dan emosional (Ramadan, Sari, & Pandelaki, 2019).

## METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan deskriptif, yang bertujuan untuk menggambarkan fenomena yang terjadi, baik yang bersifat alami maupun buatan manusia. Fenomena-fenomena tersebut dapat mencakup berbagai aspek seperti aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, serta kesamaan dan perbedaan antara satu fenomena dengan yang lainnya. Pendekatan ini berupaya untuk memberikan gambaran yang komprehensif dan mendalam tentang kondisi atau kejadian yang sedang diteliti, sehingga memudahkan pemahaman terhadap situasi yang ada dan bagaimana fenomena tersebut saling berinteraksi atau memengaruhi (Sukmadinata, 2006).

Objek utama pengamatan dalam penelitian ini adalah pusat dari Kota Surabaya, yang merupakan kota bersejarah sekaligus kota metropolitan terbesar kedua di Indonesia. Ada beberapa objek yang akan diamati, di mana keberadaan objek-objek ini telah menjadi *landmark* atau ikonik dari Kota Surabaya sendiri. *Landmark* tadi digunakan untuk mengeksplorasi citra Kota Surabaya melalui analisis elemen-elemen kota berdasarkan teori Kevin Lynch. Metode pengumpulan data utama mencakup observasi lapangan di berbagai lokasi kunci di Kota Surabaya, termasuk landmark, jalur, simpul, batas wilayah, dan distrik yang membentuk citra kota. Observasi ini akan dilakukan secara sistematis dengan mencatat elemen-elemen ikonik seperti Patung Suro-Boyo, Tugu Pahlawan, dan Taman Bungkul, serta mengumpulkan data tambahan dari sumber-sumber relevan seperti dokumen sejarah dan literatur terkait. Analisis data akan menggunakan teori Kevin Lynch, yang mengidentifikasi lima kategori elemen citra kota: landmarks, paths, nodes, edges, dan districts. Dengan mengaplikasikan teori ini, penelitian akan memberikan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana elemen-elemen tersebut berkontribusi terhadap identitas Kota Surabaya dan bagaimana masyarakat berinteraksi dengan elemen-elemen tersebut dalam konteks spasial dan persepsi mereka. Metodologi ini bertujuan untuk menggambarkan citra kota secara komprehensif dan mengidentifikasi peran elemen-elemen utama dalam membentuk dan mempertahankan identitas kota di tengah proses modernisasi.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari hasil pengamatan yang dilakukan pada objek utama Kota Surabaya di lapangan, didapatkan objek-objek yang menjadi representatif dari citra Kota Surabaya. Objek-objek tersebut di antaranya ialah Kawasan Patung Suro-Boyo, Kawasan Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember, Masjid Nasional Al-Akbar Surabaya, Taman Bungkul,

Kampung Bulak, Jalan Kembang Jepun, Kawasan Monumen Bambu Runcing, *Food Junction Grand Pakuwon* serta Hotel Majapahit.

### Kawasan Patung Suro-Boyo

Patung Suro-Boyo menjadi kawasan utama sekaligus ikoniknya dari Kota Surabaya. Patung yang terdiri dari dua hewan ini, yaitu ikan sura dan buaya merupakan pembentuk dari nama Kota Surabaya itu sendiri (Suro-Boyo; dalam bahasa Jawa). Konon menurut legenda pun, banyak masyarakat percaya asal usul Kota Surabaya berasal dari pertarungan dua hewan ganas ini.

Kawasan Patung Suro-Boyo yang berlokasi di Kebun Binatang Surabaya (KBS), seolah ingin mempertegas keberadaan kedua hewan yang menjadi simbol pada patung ini. Sekaligus menyampaikan pesan bahwa terdapat makna yang terkandung dari sejarah Kota Surabaya yang terkait dengan legenda hewan.

Patung Suro-Boyo tidak hanya berfungsi sebagai simbol kota, tetapi juga sebagai pusat pertemuan dan interaksi sosial. Keberadaannya di Kebun Binatang Surabaya memberikan konteks historis dan budaya yang mendalam, menjadikannya sebagai landmark yang menghubungkan berbagai elemen sejarah dan mitos lokal. Patung ini berfungsi sebagai elemen landmark dalam kognisi spasial Lynch, di mana ia membantu penduduk dan pengunjung dalam orientasi dan identifikasi tempat. Integrasi patung ini dengan kebun binatang juga menekankan pentingnya elemen sejarah dalam ruang publik, menciptakan pengalaman visual yang menyatukan budaya dan alam.



Gambar 1. Patung Suro-Boyo

### Kawasan Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember

Kawasan ikonik lainnya yaitu Tugu Pahlawan beserta Museum Sepuluh Nopember. Objek yang menjadi ikon utama Kota Surabaya sebagai Kota Pahlawan ini berada tepat di Jalan Pahlawan. Awal keberadaannya, kawasan ini hanya terdiri dari tugu saja, museumnya pada saat itu belumlah dibangun. Tugu Pahlawan yang berbentuk lingga seperti paku yang berdiri dengan kokohnya menggambarkan pengorbanan akan kejadian pertempuran 10 November 1945 di Surabaya kala itu.

Kehadiran Museum Sepuluh Nopember menambah tegas kesan sejarah pada Tugu Pahlawan sebagai ikonik perjuangan para pahlawan di Kota Pahlawan, Surabaya. Hadirnya museum ini di awal tahun 2000,

memunculkan persepsi bagi masyarakat bahwa adanya interkoneksi antara Tugu Pahlawan dengan Museum Sepuluh Nopember sebagai satu kesatuan objek yang menyimpan nilai sejarah, khususnya peristiwa 10 November 1945. Terdapatnya lapangan yang biasa digunakan untuk peringatan hari-hari besar, mempertegas bahwa inilah pusat peringatan di Kota Pahlawan, Surabaya. Oleh karena itu, dari segi bentuk kognisi spasial dapat dikatakan bahwa Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember sebagai *landmark* Kota Pahlawan. Selain itu, Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember merupakan contoh yang jelas dari bagaimana elemen historis dapat berfungsi sebagai *district* dalam konteks kognisi spasial Lynch. Kedua objek ini tidak hanya berperan sebagai *landmark* peringatan sejarah, tetapi juga sebagai pusat kegiatan masyarakat dan perayaan. Tugu Pahlawan yang berdiri megah menggambarkan identitas kota sebagai "Kota Pahlawan," sementara Museum Sepuluh Nopember menambah lapisan informasi sejarah yang memperkuat makna tugu tersebut. Penambahan lapangan di sekelilingnya menyediakan ruang terbuka yang mendukung berbagai acara dan kegiatan, memperkuat perannya sebagai pusat perayaan sejarah.



**Gambar 2.** Kawasan Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember

### **Masjid Nasional Al-Akbar Surabaya**

Masjid Nasional Al-Akbar Surabaya atau yang biasa dikenal dengan nama Masjid Agung Surabaya merupakan masjid terbesar kedua di Indonesia. Perpaduan yang sangat pas antara masjid terbesar kedua yang berada di kota terbesar kedua di Indonesia. Kehadiran Masjid ini di tengah kehomogenian agama mencerminkan bahwa agama Islam adalah agama mayoritas di Kota Surabaya. Gaya arsitektur masjid yang bergaya timur tengah ini terlihat dari bentuk kubah yang menyerupai piramida. Hal ini memberikan persepsi bahwa arsitektur masjid mencoba untuk menggabungkan nilai-nilai budaya di tengah-tengah kemodernan. Dari perspektif kognisi spasial, masjid ini berperan sebagai elemen *landmark* yang menandai pusat religius kota dan memberikan identitas visual yang kuat. Kehadirannya juga menciptakan zona transisi antara area urban dan spiritual, menegaskan integrasi antara kehidupan modern dan warisan budaya.



**Gambar 3.** Masjid Nasional Al-Akbar

### **Taman Bungkul**

Taman Bungkul adalah salah satu ruang terbuka hijau di Kota Surabaya. Taman ini memiliki banyak fasilitas, mulai dari sarana prasarana taman hingga fasilitas internet nirkabel. Letak taman yang berada di pusat Kota Surabaya menyebabkan Taman Bungkul tidak hanya menjadi ruang terbuka hijau. Tetapi juga menjadi destinasi wisata yang sangat populer di kalangan masyarakat Kota Surabaya. Saking populer dan baiknya fasilitas, Taman Bungkul hingga mendapat penghargaan sebagai taman terbaik se-Asia pada tahun 2013 oleh PBB. Oleh karenanya Taman Bungkul menjadi lebih terkenal di kancah dunia.

Dari segi bentuk kognisi spasial terhadap citra kota, Taman Bungkul dapat dikategorikan sebagai *district* (kawasan). Di mana ini dikarenakan letak Taman Bungkul yang berada di tengah-tengah pusat kota. Taman Bungkul menjadi sebuah kawasan yang berbeda dari daerah di sekitarnya. Sekaligus memunculkan persepsi pentingnya ruang terbuka hijau (lingkungan) di tengah kepadatan kota. Persepsi lain yang muncul adalah bahwa Kota Surabaya sebagai statusnya kota metropolitan terbesar kedua tetap peduli dengan kondisi lingkungan. Juga memunculkan persepsi untuk memadukan antara kemodernan kota dengan alam yaitu dengan tersedianya akses layanan internet nirkabel di Taman Bungkul sebagai alam atau lingkungannya.



**Gambar 4.** Taman Bungkul

### **Kampung Bulak**

Kampung Bulak layaknya seperti kampung pada umumnya. Hingga ketika hadir *Bulak Fest* pada tahun 2016 barulah Kampung Bulak berubah wajah. Bulak sendiri merupakan nama jenis ikan. Karena kampung ini berada di pesisir pantai dan terdapat banyak ikan bulak, oleh karenanya disebut Kampung Bulak. Kampung ini memiliki ciri khas

bangunan yang berwarna-warni. Tidak hanya itu kampung ini juga terbilang asri.

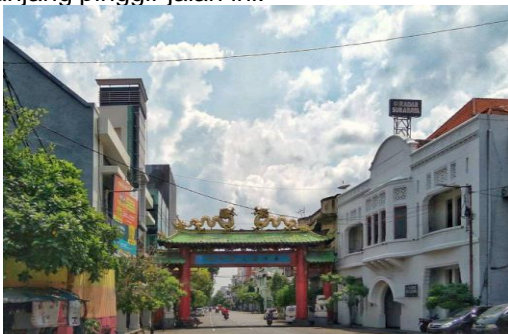
Kesan persepsi yang timbul dari warna-warni bangunan ialah mencerminkan keberagaman etnis dan budaya masyarakat yang tinggal di Kota Surabaya. Kampung Bulak berbatasan dengan tepian pantai. Sehingga pada pagi hari dapat menyaksikan matahari terbit secara langsung. Berdasarkan inilah Kampung Bulak merupakan elemen batas (*edge*) dari bentuk kognisi spasial terhadap citra kota. Terdapatnya batas antara tepian pantai dengan daratan (Kampung Bulak) secara alami menjadi ciri dari elemen batas (*edge*) ini.



Gambar 5. Kawasan Kampung Bulak

### Jalan Kembang Jepun

Jalan Kembang Jepun merupakan sebuah jalan sepanjang 750 m dengan lebar 20 m. Jalan ini masuk ke dalam Kawasan Kota Lama Surabaya. Jika dilihat dari mayoritas penduduk yang mendiami kawasan jalan ini adalah penduduk keturunan Cina (Tionghoa). Namun Kembang Jepun sendiri berasal dari kata Kembang yang berarti bunga dan Jepun yang berarti Jepang. Apabila digabung memiliki arti wanita Jepang. Alasan jalan ini disebut Jalan Kembang Jepun adalah karena banyaknya keberadaan wanita Jepang yang berparas cantik pada masa pendudukan Belanda di kawasan jalan tersebut. Jadi kata kembang bukan merujuk pada bunga dari pohon yang ditanam di sepanjang jalan. Melihat dari konsep elemen pada bentuk kognisi spasial citra kota, kehadiran Jalan Kembang Jepun merupakan implementasi dari elemen jalur (*path*). Di mana pada elemen jalur ini terdapat adanya konsentrasi dan variasi kegiatan di sekitar sepanjang jalur, ditunjukkan dengan adanya aktivitas masyarakat di sekitar jalan seperti berdagang, bisnis dan sekedar kegiatan hiburan. Serta orientasi orang-orang yang ada di sekitarnya, mengikuti arus lalu lintas utama (Jalan Kembang Jepun), ditandai dengan banyaknya orang yang berjualan di sepanjang pinggir jalan ini.



Gambar 6. Kawasan Jalan Kembang Jepun

### Kawasan Monumen Bambu Runcing

Monumen Bambu Runcing menjadi satu lagi monumen atau tugu ikonik di Kota Surabaya yang mengingatkan sejarah dari Kota Pahlawan sendiri. Monumen yang terdiri dari lima pilar bambu yang berbeda tingginya ini terletak di Jalan Panglima Sudirman. Monumen ini menjadi titik pusat pertemuan antara Jalan Embong Ploso dan Jalan Embong Sawo dengan Jalan Panglima Sudirman sebagai jalur utamanya.

Persepsi yang muncul dari keberadaan Monumen Bambu Runcing ini adalah lagi-lagi ingin menyampaikan pesan perjuangan ke setiap sudut Kota Pahlawan. Bambu runcing merupakan senjata utama *arek-arek suroboyo* dalam perang kemerdekaan. Bambu runcing menjadi simbol perlawanan sekaligus perjuangan dalam mempertahankan kemerdekaan. Letak Monumen Bambu Runcing yang sebagai titik temu (*pivot*) antara Jalan Panglima Sudirman dengan Jalan Embong Ploso dan Jalan Embong Sawo, menjadikan jalan pada monumen ini berada dalam kategori elemen simpul (*node*). Di mana simpul (*node*) yang terbentuk dari pertemuan antar jalan jika dilihat dari foto udara menyerupai bentuk mata. Penempatan monumen di persimpangan penting dan desain yang menyerupai mata menandakan peran strategisnya dalam struktur spasial kota, mengarahkan perhatian dan orientasi masyarakat serta pengunjung. Simbol perjuangan yang diwakili oleh bambu runcing menguatkan pesan sejarah dan nilai-nilai perjuangan kemerdekaan, menjadikannya pusat visual yang penting.



Gambar 7. Kawasan Monumen Bambu Runcing

### Food Junction Grand Pakuwon

Kawasan Surabaya Pusat merupakan termasuk kawasan yang elit. Mulai dari tempat hiburan, *mall*, perkantoran serta perumahan semuanya terkesan mewah dan elit. Para masyarakat yang mendiami kawasan ini juga umumnya berasal dari perekonomian kelas menengah ke atas. Tak heran jika terdapat *food court* atau *tenant* makanan yang sangat mewah yaitu *Food Junction Grand Pakuwon*. Kawasan ini dijadikan sebagai tempat kumpul atau sekedar melepas lelah dari padatnya Kota Surabaya. Tidak hanya muda-mudi, tetapi banyak juga paruh baya yang berdatangan. Mengusung konsep *indoor* dan *outdoor* menambah kesan eksklusif ketika malam hari datang.

Kehadiran *Food Junction Grand Pakuwon* diidentifikasi sebagai batas (*edge*), yaitu batas yang memisahkan antara dua area dengan karakteristik fitur yang berbeda, seperti fasad atau elemen lanskap tertentu. Dua area dengan

karakteristik fitur fasad yang berbeda yaitu antara fasilitas atau hunian masyarakat kelas bawah dengan masyarakat kelas menengah atas atau kalangan elit.



Gambar 8. Food Junction Grand Pakuwon Surabaya

### Hotel Majapahit

Hotel Majapahit menjadi objek ikonik bersejarah terakhir di Kota Surabaya pada penelitian ini. Hotel Majapahit menjadi saksi bisu dari pertarungan harga diri atas Indonesia yang baru saja merdeka, yang dilakukan oleh *arek-arek suroboyo*. Terdapat insiden berdarah sekaligus bersejarah yang terjadi di hotel ini. Kejadian tersebut ialah pengibaran bendera Belanda dipuncak menara Hotel Majapahit (dulu Hotel Yamamoto) yang kemudian memicu amarah para *arek-arek suroboyo*. Alhasil pecahlah pertempuran yang pada akhirnya terjadi peristiwa perobekan warna biru pada bendera Belanda.

*Landmark* merupakan kategori pada elemen bentuk kognisi spasial citra kota yang tepat dari Hotel Majapahit. Karena hotel ini menjadi objek simbol kegigihan berjuang dan mempertahankan kemerdekaan Indonesia yang baru saja terjadi. Selain itu gaya arsitektur klasik yang masih dipertahankan pada hotel ini, ingin memberikan persepsi bahwa di tengah megahnya kota metropolitan, arsitektur klasik yang sering dianggap kuno masih dengan cocoknya mendampingi. Telah dijadikannya Hotel Majapahit sebagai cagar budaya juga memberikan pesan bahwa peninggalan sejarah budaya haruslah untuk terus dilestarikan.



Gambar 9. Hotel Majapahit

## KESIMPULAN

### Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan pada poin sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa objek-objek yang menjadi representatif dari citra Kota Surabaya dengan berdasarkan bentuk kognisi spasial citra kota beserta persepsi yang ditimbulkan, di antaranya adalah Kawasan Patung Suro-Boyo

yang menjadi ikon utama Kota Surabaya dengan mempertegas makna sejarah terkait legenda kota. Kawasan Tugu Pahlawan dan Museum Sepuluh Nopember sebagai *landmark* perjuangan para pahlawan di Kota Pahlawan. Masjid Nasional Al-Akbar Surabaya sebagai *landmark* Islam Kota Surabaya dengan persepsi penggabungan antara nilai budaya dengan kemodernan. Taman Bungkul sebagai *district* dengan persepsi perpaduan antara kemodernan kota yang menyatu dengan alam. Kampung Bulak sebagai *edge* dengan persepsi keberagaman etnis serta budaya. Jalan Kembang Jepun sebagai *path* dengan adanya konsentrasi kegiatan yang bervariasi berorientasi dengan arus lalu lintas utamanya. Kawasan Monumen Bambu Runcing sebagai *node* dengan persepsi menyampaikan semangat perjuangan ke setiap sudut kota. *Food Junction Grand Pakuwon* sebagai *edge* dengan persepsi perbedaan karakteristik antara masyarakat kelas bawah dengan kelas menengah ke atas atau kalangan elit. Serta Hotel Majapahit sebagai *landmark* dengan persepsi keberadaan arsitektur bergaya klasik sangat cocok berdampingan dengan kota metropolitan. Sekaligus menyampaikan pesan pelestarian budaya. Sayangnya, penelitian ini masih didasarkan pada interpretasi dan persepsi kualitatif deskriptif di pihak penulis. Diharapkan ke depannya dapat dikembangkan model penelitian lebih lanjut dengan topik yang sama.

## UCAPAN TERIMA KASIH

**Ucapan** Terima kasih berisi ucapan kepada pihak yang memberikan dukungan dalam terlaksananya penelitian

## DAFTAR PUSTAKA

- Holahan. (1982). *Environmental Psychology*. New York: Random House.
- Ittleston dalam Sudrajat, I. (1984). *Struktur Pemahaman Lingkungan Perkotaan, Tesis S-2 Teknik Arsitektur*. Bandung: ITB.
- Laurens, J. M. (2004). *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: Grasindo.
- Lestari, R. B. (2016). Membangun Citra Sebuah Kota Dalam Persaingan Global Melalui City Branding. *Jurnal Ilmiah STIE MDP*, 68-79.
- Lynch, K. (1960). *The Image of the City*. Cambridge: MIT Press.
- Lynch, K. (1962). *The Image of The City, 2nd Printing*. Cambridge: MIT Press.
- Mukin, A. K. (2023). Kajian Elemen Citra Kota Pada Ruang Terbuka Hijau Taman Nostalgia Kota Kupang. *Arcade*, 435-441.
- Ramadan, M. B., Sari, S. R., & Pandelaki, E. E. (2019). Elemen Pembentuk Citra Pusat Kota Jepara Berdasarkan Peta Mental Masyarakat. *Arcade*, 100-107.
- Rapoport, A. (1982). *Human Aspect of Urban Form*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.
- Schulz, C. N. (1980). *Genius Loci (Towards Phenomenology of Architecture)*. London: A. E.
- Suhartono, T., Sukandar, P. A., & Santoso, I. (2019, Maret). Pendekatan Persepsi dan Kognisi dalam Analisis Identitas Kota, Studi Kasus Kawasan Pusat

Kota Malang. *MINTAKAT Jurnal Arsitektur*, 20(1), 33-44.

Sukmadinata, N. S. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Trancik, R. (1986). *Finding Lost Space, Theories Of Urban Design*. Now York: Van Nostrand Reinhold Company.

Wisista, P. A. (t.thn.). Elemen Path Pembentuk Citra Kota Pada Jalur Panggung Krpyak Sebagai Sumbu Filosofi Yogyakarta.

Wisista, P. A., Budiman, H., & Haryono, M. J. (2023). Elemen Path Pembentuk Citra Kota Pada Jalur Panggung Krpyak Sebagai Sumbu Filosofi Yogyakarta. *SAKAPARI*.