

Elemen Fisik Pembentuk Citra Patung Kuda Pangeran Diponegoro di Semarang

Physical Elements Forming Image The Prince Diponegoro Horse Staute in Semarang

Muhammad Fahri¹⁾, Bangun I.R. Harsritanto²⁾
Departemen Arsitektur Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro Semarang
fahriuzi29@gmail.com

[Diterima 8/11/2019, Disetujui 29/12/2019, Diterbitkan 11/3/2020]

Abstrak

Dengan perkembangan pesat lingkungan sebuah kota akan juga membentuk sebuah objek fisik yang berkesinambungan terhadap lingkungannya. Seperti kota Semarang dengan banyaknya sebaran objek fisik yang sama ataupun beragam masyarakat akan membentuk sebuah persepsi akan objek fisik tersebut, walaupun itu baik ataupun buruk. Salah satu objek fisik patung Kuda pangeran Diponegoro merupakan salah satu hal yang iconic bagi kota Semarang dimana salah satu kampus negeri terkenal di Indonesia menggunakan salah satu nama pahlawan nasional tersebut. Dengan membangun sebuah tugu patung Kuda pangeran Diponegoro diharapkan bahwa dapat membawa citra yang baik dan dapat diingat oleh masyarakat kota Semarang untuk mengenang jasa Pangeran Diponegoro. Kenyataannya yang terjadi dilapangan persepsi masyarakat terhadap tugu Patung Kuda Pangeran Diponegoro betolak belakang dengan harapannya dibangunnya tugu tersebut. Tujuan Penelitian ini bertujuan untuk menguji apakah tugu kuda Pangeran Diponegoro bermakna, beridentitas dan terstruktur. Metode Penelitian ini menggunakan Eksplorasi deskriptif. Lokasi Penelitian ini berada pada kawasan Kota Semarang yang dimana dari hasil Persepsi pengamat memunculkan 4 titik sebaran temuan objek fisik Patung Kuda Pangeran Diponegoro di Kota Semarang.

Kata Kunci: Objek Fisik, Citra, Perspsi, Pangeran Diponegoro

Abstract

With dynamic developments, the city environment will also form physical objects that are sustainable to its environment. Like the city of Semarang with various physical objects that are the same or different people will form a perception of physical objects, meanwhile good or bad. One of the physical objects of the Pangeran Diponegoro's Horse statue is one of the iconic things for the city of Semarang where one of the famous state campuses in Indonesia uses one of the names of these national heroes. By building a statue of the horse Diponegoro Horse expected to bring a good image and can be asked by the people of Semarang to commemorate the services of Prince Diponegoro. In reality, what happened in the field of public perception of the Diponegoro Statue of the Horse Statue is contrary to the hope that the monument will be built. The purpose of this study is to discuss whether Prince Diponegoro's horse is approved, identified and structured. This research method uses descriptive exploration. The location of this research is located in the city of Semarang, where the observer's perception results in 4 points of physical victory of the Diponegoro Horse Statue in Semarang City.

Keywords: Physical Object, Image, Perception, Pangeran Diponegoro

©Jurnal Arsir Universitas Muhammadiyah Palembang
p-ISSN 2580-1155
e-ISSN 2614-4034

Pendahuluan

Interaksi manusia terhadap objek fisik pada setiap kota terus berkembang, menciptakan lebih banyak gambaran pada setiap sudut kota yang mereka tinggali atau kunjungi, dimana meningkatkan produktivitas yang lebih luas bagi pengamat diberbagai lingkungan. Layaknya Kota Semarang memiliki banyak sekali objek fisik yang ada pada kota Semarang, akan tetapi semakin banyaknya objek fisik yang sama ataupun beragam semakin banyak pula gambaran atau persepsi masyarakat akan objek fisik tersebut.

Seperti yang terjadi pada tugu Patung Kuda Pangeran Diponegoro di Semarang, dengan banyaknya sebaran tugu tersebut di kota Semarang, gambaran akan patung kuda Pangeran Diponegoro akan beragam-ragam berdasarkan persepsi masyarakat. Untuk mempermudah atau gambaran pada setiap ingatan orang terhadap patung Kuda Pangeran Diponegoro masyarakat kota Semarang lebih mudah mengingat patung kuda dibandingkan dengan sebutan Patung Kuda Pangeran Diponegoro, yang dimana didasari akan ketidaktahuan akan citra patung kuda ini sebagai seorang Pahlawan atau hanya melihat dari segi visual dari tugu tersebut.

Dengan kekurangan pemahaman atau tidak ketahuan pengamat terhadap tugu Kuda Pangeran Diponegoro inilah yang membuat persepsi masyarakat membuat sebuah citra baru terhadap ingatan mereka terhadap tugu Pangeran Diponegoro. Pada permasalahan ini didasari untuk mengetahui dan membuktikan apakah masih ada citra Pangeran Diponegoro pada tugu tersebut atau masih menonjol pada citra Kudanya saja.

Tinjauan Pustaka

Seseorang membuat image kita terhadap dunia berdasarkan informasi-informasi dari kepekaan atau indera-indera kita. *Image* terlahir dari interpretasi manusia, dengan menggunakan daya imajinabilitas yang dimiliki manusia. Penginderaan adalah proses pertama yang dilakukan manusia untuk mencari identitasnya, untuk mengenali dan membedakan lingkungannya dari penginderaan tersebut, manusia memberikan makna dan perasaan dalam suatu tempat dibutuhkan adanya jejak atau kesan yang diberikan terhadap lingkungan tersebut, karena hubungan yang efektif antara seseorang dengan lingkungan terbentuk dari “bekas” (Ligibilitas) yang ditinggalkan pada suatu lingkungan. Bekas inilah yang memberikan makna yang akan menghasilkan Image seseorang terhadap suatu lingkungan, memberikan arti dan makna di dalam bentuk suatu interpretasi (Image), Kevin Lynch *What Time is This Place*, (Ford & Lynch, 1975).

Pengaruh Waktu Terhadap Identitas dan Image yang mengutip dari Kevin Lynch, *The Image of The City* 1960 mengatakan bahwa ada beberapa hal yang mempengaruhi image suatu daerah yaitu :

- Identitas, yaitu perbedaan suatu objek dengan objek yang lain sebagai entitas yang terpisah (contoh; sebuah tugu/monument)
- Struktur, yaitu hubungan spasial sebuah obyek terhadap pengamat dan obyek lain (contoh; posisi tugu/ monument tersebut dalam konteks lingkungan)
- Makna, yaitu arti dari sebuah objek yang berkaitan dengan pengalaman emosional secara individu pengamat (contoh: tugu/monument sebagai orientasi atau identitas lingkungan serta mempunyai konteks kejadian tertentu).

Dalam buku Kevin Lynch, masyarakat dapat mendeskripsikan tentang kota tersebut dan apa yang paling dikenang? Letak dan tempat yang ingin ditinggali. Dari pertanyaan yang dikemukakan lynch terhadap masyarakat dapat mendasari kognisi pengamat yang menghasilkan gambaran mental. Muncul sebuah masalah dalam penelitian lynch dari masyarakat yang kesulitan dalam menggambar yang didasari ingatan yang lemah dari keadaan tempat mereka gambar. Lynch melanjutkan penelitiannya, kemudian menemukan elemen-elemen yang ditemui diberbagai kota dalam penelitiannya, elemen tersebut dihasilkan dari gambaran mental, kemudian karena memiliki karakteristik yang berbeda-beda lynch kemudian mengklasifikasikannya (Ramadan, 2019). Elemen-elemen pembentuk yang ditemukan (Lynch, 1960) tersebut adalah:

1. Tetenger (Landmark)
Point penting dari bentuk sebuah kota disebut landmark, landmark dapat dikenali orang dengan cepat dari mengenalsuatu daerah dalam kota. Landmark yang baik memiliki komponen berbeda namun harmonisdalam. Beberapa kriteria landmark jembatan, tugu, gedung, patung, dan lainnya.
2. Jalur-jalur Jalan (Path)
Kevin Lynch dalam penelitiannya menjelaskan bahwa jalur adalah point yang penting. Hal ini dikarenakan karena path merupakan sebuah jalan yang sering digunakan secara umum seperti lintarsan kereta api, gang kecil, dan jalan tembusan lainnya.
3. Titik Temu antar Jalur (Nodes)
Sebuah daerah digunakan sebagai tempat bertemunya titik yang bisa mengubah segala arah. Contoh tempat yang bisa digunakan sebagai titik temu yaitu terminal, stasiun, pasar dan lainnya.
4. Batas-batas Wilayah (Edges)
Tempat yang selalu ada di setiap kota. Biasanya tempat ini dijadikan sebuah perbatasan yang digunakan sebagai pemutusan jalan-jalan antar kota. Contohnya seperti sungai, rel kereta, dan lainnya.
5. Distrik (District)
Daerah homogen yang tempatnya agak berbeda seperti pusatnya pasar serta perdagangan dengan adanya gedung bertingkat dengan daerah jalan yang padat dan macet serta adanya aktivitas kantoran, selain itu ditandai dengan fasilitas yang bagus dengan adanya perumahan yang elit dan adanya tempat bersejarah yang ada disekitarnya.

Landmark (Tetenger)

Tengaran merupakan suatu tempat fisik diskrit dalam suatu saujana (lanscape) kultural (Stoffie, 1997 dalam Wazir, 2018). Menurut Lynch (1960), tengaran merupakan satu dari lima elemen citra suatu kota. (Lynch, 1960) mendefinisikan tengaran sebagai objek-objek fisik yang menjadi titik referensi publik. Selain tengaran, elemen citra kota lainnya adalah jalan, titik-titik batas, distrik/blok, dan simpul (titik temu strategis).

Sesuatu dipandang sebagai tengaran disebabkan karena memiliki tampilan fisik yang menarik atau memiliki makna historis yang penting. Makna penting inilah yang membuat tengaran berasosiasi dengan suatu saujana kultural seperti suatu kota. Asosiasi ini pula yang membuat orang-orang tertarik untuk menggunakannya sebagai latar gambar. Selain itu, asosiasi ini berdampak pula pada harga tanah yang berada di sekitar tengaran (Ahlfeldt dan Mastro, 2012 dalam Wazir, 2018). Karenanya, suatu tengaran penting memiliki komponen visual yang kuat.

Tengaran mendorong citra suatu kota dan masyarakatnya karena menempati suatu titik yang jelas di dalam ruang di satu kota dan dibangun oleh atau setidaknya dengan peran serta masyarakat. Sejalan dengan ini, tengaran mendorong rasa identitas dan rasa keruangan masyarakat kota. Hal ini pada gilirannya dapat membawa pada kebanggaan sipil jika tengaran tersebut menjadi terkenal oleh masyarakat dari luar kota (Wazir, 2018).

Kriteria evaluasi suatu landmark dapat dirumuskan dari berbagai macam perspektif. Dari berbagai kriteria yang dikemukakan oleh (Lynch, 1960) terdapat 2 kriteria untuk mengidentifikasi elemen fisik dari landmark yaitu, bentuk & visual dimana landmark dijelaskan dalam (Lynch, 1960), landmark memiliki sebuah bentuk fisik dimana bentuk fisik ini menegaskan apapun bentuk fisiknya dari bentuk fisik yang kecil hingga besar bisa dikatakan sebagai simbol dan keunikan. *Landmark* selalu berkaitan erat dengan visual yang menonjol. Dimana visual pada landmark menjelaskan bentuk atau pun sebuah jarak pandang pengamat itu bisa dikatakan sebagai landmark. Dari kriteria tersebut dapat digunakan untuk menilai kualitas dari sebuah *Landmark* dari Patung Kuda Pangeran Diponegoro di Semarang.

Metode Penelitian

Guna mengetahui tugu Patung Kuda pangeran Diponegoro di Semarang memiliki makna, beridentitas dan berstruktur, peneliti melakukan survei pada 25 orang mahasiswa Magister Arsitektur UNDIP 2018, pengambilan data dilakukan secara langsung dan aplikasi *google form*.

Responden diminta untuk menjawab letak tugu Patung Kuda Pangeran Diponegoro yang ada di Kota Semarang tanpa dibatasi jumlahnya. Responden diminta untuk mengisi posisi atau lokasi kedalam sebuah aplikasi *google form*. Selain itu responden diminta untuk menjawab peranan-peranan tugu patung Kuda Pangeran Diponegoro yang mereka ketahui, serta kesan mereka terhadap patung kuda Pangeran Diponegoro dari setiap lokasi yang mereka ketahui.

Kemudian responden untuk mengsketsa sebuah peta mental dari setiap patung kuda mereka ingat dimana proses peta mental mampu menonjolkan tengaran karena tengaran memiliki karakter visual yang paling kuat dan mengandung asosiasi rasa ruang dan rasa struktur formal terkuat dibandingkan elemen-elemen lain dari citra kota (Wazir, 2018).

Penggambaran peta mental ini diharapkan mampu untuk menangkap elemen-elemen yang dominan dilingkungan tersebut, yang dimana elemen yang paling diingat oleh responden. Kemampuan tiap orang dalam mengidentifikasi elemen fisik di lingkungannya sangat berlainan dan dipengaruhi oleh banyak faktor. Dari keberlainan inilah terdapat elemen-elemen sama yang dianggap memiliki kesepakatan publik, disini Lynch menyatakan bahwa elemen yang merupakan kesepakatan publik inilah yang dianggap elemen terkuat dari lingkungan tersebut. Perbandingan antar peta mental akan menghasilkan kesepakatan publik yang pada gilirannya mampu menjawab pertanyaan mengenai landmark apa yang paling menonjol di Patung Kuda Pangeran Diponegoro (Wazir, 2018).

Setelah semua patung kuda Pangerna Diponegoro semua telah teridentifikasi, evaluasi dilakukan menggunakan kategorisasi yang mencakup bentuk dan visual. Bentuk dapat diidentifikasi sebagai keunikan ataupun simbol yang dimana dapat dihubungkan pada penampilan luar yang dapat dikenali (Ching, 2008). Keunikan dan simbol bisa dinilai melalui bentuk fisiknya. Karakter visual dapat dijabarkan dari arti kata karakter dan visual . Karakter dapat diartikan sebagai salah satu atribut atau fitur yang membentuk dan membedakan sebuah individu dari individu lainnya, membedakan sebuah kelompok dengan kelompok lainnya. Karakter bisa dipahami sebagai satu atau sejumlah ciri khas yang terdapat pada individu atau kelompok tertentu yang dapat digunakan untuk membedakan individu atau kelompok tersebut dari individu atau kelompok lainnya. Dalam konteks penelitian ini, karakter visual arsitektur dapat dipahami sebagai ciri khas bangunan yang dapat dilihat dan membedakan sekelompok patung kuda Pangeran Diponegoro dengan patung Kuda Pangeran Diponegoro Lainnya di Kota Semarang (Adenan, Budi, & Wibowo, 2012).

Lokasi Penelitian

Kota Semarang merupakan ibukota Provinsi Jawa tengah, yang dimana merupakan salah satu kota metropolitan yang besar di Indonesia terutama di pulau Jawa. Dengan predikat salah satu besar dan berkembang di Jawa, kota Semarang memiliki posisi yang sangat strategis yang dimana menghubungkan kota-kota besar di Pulau Jawa. Secara geografis kota Semarang terbagi menjadi 2 bagian yaitu daratan rendah dan daratan tinggi. Pusat kota Semarang berada didaratan rendah, dikarenakan secara historis kota semarang berkembang melalui pantai.(Purwanto & Darmawan, 2013).

Lokasi Penelitian ini adalah daerah Kawasan kota Semarang, terutama pada kawasan Kampus Universitas Diponegoro Semarang, Tembalang. Lokasi penelitian ini diambil karena merupakan dimana patung Pangeran Diponegoro digunakan sebagai simbol kampus Universitas Diponegoro Semarang yang dimana kawasan tembalang salah satu kawasan potensial untuk mengamati persepsi pengamat atau untuk memaknai patung Pangeran Diponegoro. Pemaknaan obyek yang muncul pada kuesioner menjadi indikator pentingnya objek tersebut untuk dimaknai dan ditingkatkan sebagai penemuan citra patung kuda Pangeran Diponegoro.

Hasil Dan Pembahasan

Berdasarkan hasil hasil *google form* dan peta mental mengungkapkan bahwa secara total terdapat 4 landmark yang dapat dikatakan sebagai Patung kuda Pangeran Diponegoro.

Table 1. Kekuatan Citra dari *Landmark* Patung Kuda Pangeran Diponegoro

No	Lokasi	Hasil Responden
1	Depan Pintu Masuk Undip Tembalang	21
2	Rektorat Undip Tembalang	9
3	Pleburan Kampus Undip (Telkom) Simpang 5	7
4	TNI Semarang (Kodam Diponegoro IV)	3

Dari keempat landmark tersebut diantaranya Patung Kuda Pangeran Diponegoro Gerbang Undip Tembalang 90% disebutkan oleh responden didalam hasil *google form* dan peta mental. Sedangkan pada 3 sebaran Landmark lainnya hanya memiliki kekuatan sekitar 10-30% saja.



Gambar 1. Patung Kuda Pangeran Diponegoro, Gerbang Undip Semarang

Kekuatan Citra dari patung kuda Pangeran Diponegoro dapat disebabkan karena merupakan salah satu pintu masuk Universitas Diponegoro yang merupakan salah satu kampus negeri ternama di Semarang. Alasan yang menguatkan ini juga terdapat ukiran nama Pangeran Diponegoro pada tugu tersebut dan Logo Universitas dan Nama Universitas Diponegoro pada gerbang tersebut yang membuat Citranya menguat.

Walaupun Demikian Patung Kuda Pangeran Diponegoro jika dilihat dari kejauhan tidak menonjolkan sama sekali bahwa itu memiliki citra Pangeran Diponegoro melainkan kuda yang ditunggainya yang menonjol, sepertinya dijabarkan dalam penelitian (Bartie, Mackaness, Petrenz, & Dickinson, 2015) setiap objek yang terlihat tidak selalu terlihat, dengan banyak orang gagal untuk melihat patung itu dari sebuah kejauhan. Sehingga Image yang ditonjolkan jika dihubungkan langsung dengan visual berdasarkan jarak melihat image yang lebih terlihat itu kuda yang ditunggai oleh Pangeran Diponegoro.

Untuk mengetahui kekuatan dari setiap landmark yang ada, setiap landmark di deskripsikan dari aspek keunikan setiap patung Pangeran Diponegoro masing-masing. Tabel 2 menjabarkan penjelasan kesan keunikan visual dari setiap tugu Pangeran Diponegoro.

Table 2. Deskripsi *Landmark* Patung Kuda Pangeran Diponegoro Semarang

No	Landmark	Landmark	Pemaknaan Responden
1	Gerbang Undip Tembalang	Sebagai Simbol Masuknya Kampus	Kuda Yang Ditunggai Oleh Pangeran Diponegoro
2	Rektorat Undip Tembalang	Sebagai Titik Temu/Berkumpul	Kuda Yang Ditunggai Oleh Pangeran Diponegoro
3	Pleburan Undip Bawah	Tugu Pangeran Diponegoro	Mengenang Perjuangan Pangeran Diponegoro
4	TNI Semarang (Kodam)	Sebagai Lambang Entrance Kodam	Kuda Yang Ditunggai Oleh Pangeran Diponegoro

Banyaknya dari makna yang tersimpan dari setiap landmark patung Kuda Pangeran Diponegoro kebanyak telah bergeser dari tujuan awal dibangunnya sebuah tugu tersebut untuk mengenang Perjuangan Pangeran Diponegoro. Gerbang Undip Tembalang menunjukkan kuda yang ditunggai oleh Pangeran Diponegoro jika dilihat dari segi bentuk dan visual, image dari kejauhan, tetapi jika dipahami lebih dalam alasan kenapa masyarakat lebih mengingat image tugu Pangeran Diponegoro dipengaruhi 2 aspek yang cukup kuat. Aspek pertama jika dilihat dari kejauhan dari segi visual dan bentukan yang menjelaskan bahwa itu sebuah landmark (Lynch, 1960) akan lebih menonjolkan aspek visual dan bentukan kuda yang ditunggainya sedangkan aspek visual dan bentukan Pangeran Diponegoro tidak menonjol dilihat dari kejauhan (Bartie et al., 2015). Aspek kedua kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap makna khusus dari keberadaan dari kuda yang ditunggai oleh Pangeran Diponegoro, yang dimana pemaknaan kuda yang ditunggai oleh Pangeran Diponegoro mengangkat kedua kakinya, dapat dikatakan itu merupakan sebuah simbol makna khusus kenapa kuda tersebut mengikat kedua kakinya, menurut (Astutik, 2019) jika melihat sebuah patung kuda yang ditunggai seseorang yang dimana kuda yang ditunggai tersebut mengangkat kedua kakinya maka artinya itu merupakan seorang pahlawan yang gugur dalam peperangan. Kurangnya pengetahuan dasar tersebut yang dapat juga mempengaruhi image dari tugu kuda Pangeran Diponegoro yang terlekat oleh masyarakat Semarang.

Jika dilihat dari hasil pemaknaan deskripsi objek dari hasil pemaknaan responden dapat dilihat dari Tabel 3 yang dimana pemaknaan responden menjelaskan bahwa Kuda yang ditunggai oleh Pangeran Diponegoro lebih banyak keluar pada setiap ingatan visual dan bentukan dari landmark tersebut.

Table 3. Evaluasi Image Setiap Objek Fisik

No	Objek Fisik	Persepsi Responden	Jumlah	Deskripsi Kriteria
1	Gerbang Undip Tembalang	Simbol Masuknya Kampus UNDIP	22	Fungsi
		Kuda Yang Ditunggai Pangeran Diponegoro	19	Visual & Bentuk
		Sejarah Perjuangan Pangeran Diponegoro	9	Makna
		Warna Kuda Yang ditunggai Pangeran Diponegoro	3	Visual
2	Rektorat Undip Tembalang	Titik Temu Mahasiswa	12	Fungsi
		Serajah Perjuangan Pangeran Diponegoro	9	Makna
		Kepahlawanan Pangeran Diponegoro	9	Makna
		Kuda Yang Ditunggai Pangeran Diponegoro	10	Visual & Bentuk
3	Pleburan Undip Bawah	Kuda Yang Ditunggai Pangeran Diponegoro	19	Visual & Bentuk
		Sejarah Perjuangan Pangeran Diponegoro	10	Makna
		Kepahlawanan Pangeran Diponegoro	9	Makna
		Keindahan Kuda yang Ditunggai Pangeran Diponegoro	1	Visual & Bentuk
4	Tni Semarang (Kodam)	Kuda Yang Ditunggai Pangeran Diponegoro	16	Visual & Bentuk
		Simbol Masuknya Kodam	19	Fungsi
		Sejarah Perjuangan Pangeran Diponegoro	9	Makna

Jika dilihat dari hasil evaluasi image yang keluar terdapat 3 keluaran kriteria yaitu fungsi, makna, visual dan bentuk pada setiap objek fisik. Berdasarkan hasil persepsi responden visual dan bentuk (Lynch, 1960) yang menjadi image kuda yang ditunggai Pangeran Diponegoro selalu keluar pada setiap objek yang responden berikan dengan 50-80% menjawab kuda yang ditunggai pangeran Diponegoro yang mereka tangkap sebagai image. Tetapi hal yang menarik yang menjawab masalah pemakaian perjuangan Pangeran Diponegoro (Astutik, 2019) juga selalu keluar pada setiap objek fisik yang ada tetapi jika dibandingkan dari segi fungsi, visual dan bentuk, makna disini merupakan image yang terlemah pada keluaran persepsi responden yang didapatkan dengan penilaian 10-30%. Sedangkan kriteria fungsi merupakan yang terjelas dari semua keluaran objek fisik yang teridentifikasi.

Evaluasi Elemen Fisik

Untuk menguji elemen fisik dari setiap objek fisik yang teridentifikasi peneliti mencoba untuk menguji apakah keluaran elemen fisik pada setiap objek akan tetap mencerminkan sebuah landmark atau elemen fisik lainnya yang akan keluar pada setiap objek fisik yang teridentifikasi.

Berdasarkan hasil persepsi responden yang ada, peneliti menggunakan hasil persepsi responden untuk menggali elemen fisik yang ada pada setiap Objek fisik Patung kuda Pangeran Diponegoro kedalam beberap kriteria berdasarkan teori (Lynch, 1960). Jika dilihat dari penjabaran data responden dan teori Lynch untuk melihat temuan elemen fisik pada objek fisik yang teridentifikasi dapat dikategorikan menjadi 2 kategori yaitu fisik dan makna. Fisik terbagi menjadi 2 yaitu bentuk dan fungsi. Makna kemudian dikategorisasikan menjadi 3 bagian yaitu visual, aktivitas dan fungsional.

Setiap Elemen fisik selalu memiliki 2 hubungan erat untuk mencapai suatu bentuk yang bisa disebut elemen fisik setiap (Lynch, 1960).

Alasan penentuan Indikator:

- *Landmark* : landmark berkaitan dengan Bentuk dan Visual.
Dimana dijelaskan dalam (Lynch, 1960), landmark memiliki sebuah bentuk fisik dimana bentuk fisik ini menegaskan apapun bentuk fisiknya dari bentuk fisik yang kecil hingga besar bisa dikatakan sebagai landmark dimana landmark selalu berkaitan erat dengan visual yang menonjol.
Dimana visual pada landmark menjelaskan bentukan ataupun sebuah jarak pandang pengamat itu bisa dikatakan sebagai landmark. Dalam konteks penelitian ini, karakter visual arsitektur dapat dipahami sebagai ciri khas bangunan yang dapat dilihat dan membedakan sekelompok (Adenan, Budi, & Wibowo, 2012).
- *District*: District berkaitan dengan Bentuk dan Aktivitas
District memiliki wujud atau bentuk dan pola dan memiliki ciri khas dalam batasannya. District selalu berkaitan erat dengan aktivitas dimana, dalam penjelasan Lynch bentuk yang menampung kegiatan dimana adanya aktivitas didalam sebuah wujud.
(S. Nasution, 2013) Pada penelitian ini aktivitas yaitu suatu kegiatan atau kesibukan yang terjadi pada lingkungan tersebut.
- *Node*: Node berkaitan dengan Fungsi dan Aktivitas
Node merupakan sebuah simbol dimana kegiatan aktivitasnya saling bertemu dan secara identitas node memiliki fungsi yang jelas dan mudah diingat walaupun dia memiliki bentuk tetapi fungsi node lebih kuat dari pada bentuknya, karena node memiliki bentuk fleksibel sedangkan fungsinya akan selalu sama.
- *Edge*: Edge berkaitan dengan Fungsi dan Visual
Edge merupakan sebuah elemen linier yang dimana dia memiliki fungsi sebagai pemutus linier yang di mana memiliki bentuk visual yang kuat seperti tembok, lintasan kereta api, dll
- *Path* : Berhubungan langsung dengan kedua kriteria fisik Bentuk dan Fungsi dan dihubungkan dengan kriteria makna yang dimana berhubungan langsung dengan fungsional.
Path memiliki dua bentuk fisik yaitu dia bisa sebagai fungsi maupun bentuk dimana ini dijelaskan pada pembahasan (Lynch, 1960).

Dimana *path* merupakan structural fungsional dari berbagai elemen fisik kota yang menghubungkan. Sehingga Path bisa dihubungkan dengan segi fungsional. Fungsional (Raho, 2016) yaitu suatu hal yang dirancang untuk mampu melakukan sesuatu kegiatan yang pratical yang dimana mengutamakan fungsi dan kegunaan, termasuk kedalam keilmuan fungsi kesejarahan.

Table 4. Indikator Elemen Fisik Berdasarkan Persepsi Masyarakat & Lynch

No	Elemen	Fisik		Makna			Hasil
		Bentuk	Fungsi	Visual	Aktivitas	Fungsional	
1	Landmark	•		•			Bentuk & Visual
2	Path	•				•	Bentuk & Fungsional
3	District	•			•		Bentuk & Aktivitas
4	Node		•		•		Fungsi & Aktivitas
5	Edge		•	•			Fungsi & Visual
6	Path		•			•	Fungsi & Fungsional

Berdasarkan tabel 4 setiap elemen fisik selalu berhubungan erat dengan 2 komponen yang saling berhubungan dimana setiap jawaban responden akan eliminasi atau dikategorisasikan menyesuaikan hasil indikator yang telah di dapatkan.

Table 5. Temuan Elemen Fisik Setiap Objek Fisik

Lokasi	Fisik	Indikator	Jumlah	Dimensi Makna	Elemen Fisik	Hasil
Gerbang Undip Tembalang	Fungsi	Lambang/Symbol	22	Visual	Edge	1. Landmark 2. Edge 3. Path
	Bentuk	Kuda	19	Visual	Landmark	
	Fungsi	Sejarah Perjuangan	9	Fungsional	Path	
	Bentuk	Warna	3	Visual	Landmark	
Rektorat Undip Tembalang	Fungsi	Tempat Berkumpul	12	Aktivitas	Node	1. Landmark 2. Node 3. Path
	Fungsi	Bersejarah	9	Fungsional	Path	
	Bentuk	Pahlawan	9	Visual	Landmark	
Pleburan Undip	Bentuk	Kuda	19	Visual	Landmark	1. Landmark 2. Node
	Fungsi	Perjuangan	10	Fungsional	Path	
	Fungsi	Bersejarah	9	Fungsional	Path	
	Bentuk	Keindahan	1	Visual	Landmark	
Tni Semarang (Kodam)	Bentuk	Kuda	16	Visual	Landmark	1. Landmark 2. Path
	Bentuk	Simbol Kampus	19	Visual	Landmark	
	Fungsi	Bersejarah	9	Fungsional	Path	

Dari hasil evaluasi tabel 5 dari empat lokasi pada setiap objek fisik keluaran elemen fisik yang selalu keluar yaitu elemen fisik landmark, ini dapat ditinjau dari hasil keluaran temuan yang didapat jika dihubungkan secara struktural. Objek fisik patung kuda Pangeran Diponegoro dapat dikatakan sebagai sebuah elemen fisik yang struktural yang jelas dimana keluaran elemen fisik sangat jelas dimana menjelaskan sebagai sebuah landmark pada setiap objek.

Berdasarkan tujuan penelitian ini yang mencoba untuk membahas 3 aspek beridentitas, bermakna dan berstruktur dari ketiga komponen ini, tugu patung kuda Pangeran Diponegoro sudah

mewakili setiap aspek tersebut dimana pada setiap objek telah mewaliki setiap komponen tersebut. Walaupun Dari segi komponen makna 4 dari 3 objek mengeluarkan identitas keluaran kuda yang ditunggai Pangeran Diponegoro yang tidak sesuai dengan awal mulanya tugu tersebut dibangun. Dari segi struktural sudah memenuhi kriteria berdasarkan teori (Lynch, 1960).

Sejalan Dengan Tema Kami menyarankan agar aspek yang harus diperhatikan selanjutnya dari segi bentuk dari visualnya dimana Aspek dari Pangeran Diponegoro lebih bisa di perkuat lagi dengan ciri khas yang lebih menjelaskan Pangeran Diponegoronya walaupun terlihat dari kejauhan (Bartie et al., 2015). Dengan mempertegas aspek visual dan bentuk tidak akan cukup mempengaruhi pemaknaan masyarakat diperlukannya juga sebuah pemahaman terhadap masyarakat akan pentingnya pengetahuan umum akan dari sebuah seni (Astutik, 2019).

Kesimpulan

Penelitian ini mengevaluasi *landmark* patung kuda Pangeran Diponegoro di Semarang untuk merumuskan suatu identitas, makna dan struktur kedalam landmark patung kuda Pangeran Diponegoro. Berdasarkan ke empat landmark patung kuda Pangeran Diponegoro ditarik sebuah kesimpulan citra Pangeran Diponegoro itu tidak kuat, tetapi elemen visual kudalah yang paling dominan. Maka jika dikaitkan kedalam komponen identitas, makna dan struktur. Komponen makna dan identitas sangatlah bersebrangan dengan identitas yang seharusnya, tetapi dari segi struktural keempat objek tersebut sangatlah kuat karena setiap temuan pada penelitian ini hasil temuannya menyatakan bahwa setiap objek memiliki struktur yang kuat untuk disebut sebagai elemen fisik landmark.

Daftar Pustaka

- Adenan, K., Budi, B. S., & Wibowo, A. S. (2012). *Karakter Visual Arsitektur Karya A . F . Aalbers di Bandung (1930-1946) -Studi Kasus : Kompleks Villa ' s dan Woonhuizen. 1(1).*
- Astutik, Y. (2019). Arti Pose Patung Kuda. Retrieved December 14, 2019, Diakses dari <https://travelingyuk.com/pose-patung-kuda/221965/>
- Bartie, P., Mackaness, W., Petrenz, P., & Dickinson, A. (2015). Computers , Environment and Urban Systems Identifying related landmark tags in urban scenes using spatial and semantic clustering. *Computers, Environment And Urban Systems*, 52, 48–57. <https://doi.org/10.1016/j.compenvurbsys.2015.03.003>
- Bernard Raho. (2016). Fungsional Menurut Para Ahli. Retrieved December 14, 2019, Diakses dari <http://www.definisimenurutparaahli.com/pengertian-fungsional/>
- Ching, F. D. (2008). *Arsitektur: Bentuk, Ruang Dan Tataan* (3rd ed.). Erlangga. Jakarta
- Ford, L., & Lynch, K. (1975). What Time Is This Place? *Geographical Review*. <https://doi.org/10.2307/213851>
- Lynch, K. (1960). The city image and its elements. *The Image of the City*. <https://doi.org/10.1525/sp.1960.8.3.03a00190>
- Purwanto, E., & Darmawan, E. (2013). Memahami Citra Kota Berdasarkan Kognisi Spasial Pengamat (Studi Kasus: Pusat Kota Semarang). *Jurnal Tataloka*, 15(4), 248. <https://doi.org/10.14710/tataloka.15.4.248-261>

Ramadan, M. B. (2019). *Elemen Pembentuk Citra Pusat Kota Jepara Berdasarkan Peta Mental Masyarakat*.

S. Nasution. (2013). Definisi Aktivitas. Retrieved December 14, 2019, Diakses dari <http://mugironiggi.blogspot.com/>

Wazir, Z. A. (2018). Tengarannya dan Identitas Kota Palembang Landmark and City Branding of Palembang. *Arsir*, Volume 2, No 1, Juni 2018, 2.