

LEGIBILITY ANALYSIS ELEMEN PEMBENTUK CITRA KOTA DI KAWASAN PASAR SUDIMAMPIR KOTA BANJARMASIN

Muhammad Alif Hafizhan Naufal^{1*}, Nadia Almira Jordan²

¹ Program Studi Perencanaan Wilayah dan Kota, ² Program Studi Arsitektur, Jurusan Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Kalimantan

*08181047@student.itk.ac.id

Informasi Naskah:

Diterima:
17 Februari 2022
Direvisi:
12 Maret 2022
Disetujui terbit:
13 Maret 2022
Diterbitkan:
Cetak:
19 Maret 2022
Online
19 Maret 2022

Abstract

Sudimampir Market is in the Central Business District (CBD) area of Banjarmasin City, South Kalimantan Province, which was initiated by a Dutch architect, Ir. Thomas Karsten in 1937. Around the 1960s this market began to grow rapidly because many foreign traders started trading around the area. The Sudimampir Market area is one of the oldest service trading areas in Banjarmasin City but does not show any distinct image physically that represents it as an old town area that can increase the number of visitors and can add value to an area. The problem raised in this study is what are the characteristics of the five elements of city image in the Sudimampir Market Area that contribute to the image formation of the area as a whole. This study used Legibility Analysis to see the characteristics and legibility of the five elements of the city's image in the Sudimampir Market Area. The results showed that there were 3 path elements with characteristics that need to be improved and 3 path elements with invisible characteristics, 1 edge element, 1 district element, 9 intersection nodes elements and 3 activity nodes elements, and 1 landmark element. City image elements that describe the Sudimampir Market Area as the Old Town Area are the path and the district, while other elements do not enough describe the Sudimampir Market Area as the Old City Area of Banjarmasin.

Keywords: City Image Element, Legibility Analysis, Sudimampir Market

Abstrak

Pasar Sudimampir adalah pasar yang terletak pada wilayah Central Business District (CBD) Kota Banjarmasin, yang digagas oleh arsitek Belanda yaitu Ir. Thomas Karsten pada tahun 1937. Sekitar tahun 1960 an pasar ini mulai berkembang pesat karena banyak pedagang asing mulai berdagang di sekitar area tersebut. Kawasan Pasar Sudimampir merupakan salah satu kawasan perdagangan jasa tertua di Kota Banjarmasin, tetapi tidak menampilkan karakteristik spesifik secara fisik sebagai Kawasan Kota Lama, yang sebenarnya dapat meningkatkan minat pengunjung untuk berkunjung dan dapat menambah nilai pada kawasan tersebut. Permasalahan yang akan diselesaikan dalam penelitian ini adalah bagaimana Karakteristik Lima Elemen Citra Kota di Kawasan Pasar Sudimampir yang dapat berkontribusi pada citra kawasan secara menyeluruh. Penelitian ini menggunakan *Legibility Analysis* untuk dapat melihat karakteristik dan keterbacaan dari lima elemen citra kota yang ada pada Kawasan Pasar Sudimampir. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat 3 elemen *path* dengan karakteristik perlu ditingkatkan dan 3 elemen *path* dengan karakteristik tidak terlihat, terdapat 1 elemen *edge*, 1 elemen *district*, dengan 9 elemen *nodes* persimpangan dan 3 elemen *nodes* aktivitas dan 1 elemen *landmark*. Identitas elemen citra kota yang menggambarkan Kawasan Pasar Sudimampir sebagai Kawasan Kota Lama adalah elemen *path* dan elemen *district*, sedangkan elemen lainnya belum menggambarkan Kawasan Pasar Sudimampir sebagai Kawasan Kota Lama Kota Banjarmasin.

Kata Kunci: Elemen Citra Kota, Legibility Analysis, Pasar Sudimampir

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kota Banjarmasin selain merupakan Ibukota Provinsi Kalimantan Selatan juga merupakan salah satu pintu gerbang kegiatan

ekonomi nasional dan dikenal sebagai Kota Niaga. Pembangunan Kota Banjarmasin memiliki konsentrasi pada pembangunan fasilitas perdagangan dikarenakan sektor tersebut merupakan sektor ekonomi terkuat dari Kota Banjarmasin. Salah satu fasilitas perdagangan

yang ada di Kota Banjarmasin adalah Kawasan Pasar Sudimampir.

Kawasan Pasar Sudimampir yang terdiri dari Pertokoan Sudimampir, Pasar Sudimampir Baru dan Pasar Ujung Murung. Pasar ini terletak pada wilayah *Central Business District* (CBD) Kota Banjarmasin dan tepat berada pada jantung Kota Banjarmasin karena letaknya yang berdekatan dengan kantor Pemerintahan Kota Banjarmasin serta Kawasan Perkantoran. Pasar ini sudah lama menjadi tempat para pedagang busana dari daerah lain di Kalimantan Selatan hingga para pedagang dari Kalimantan Tengah dan Kalimantan Timur untuk berbelanja dan kemudian dijual kembali di daerah asal masing-masing. Secara geografis pasar ini terletak berdekatan dengan Sungai Martapura dengan tujuan sebagai penghubung para saudagar dan pedagang yang berasal dari Kalimantan Selatan dan Kalimantan Tengah untuk mempermudah proses bongkar muat barang yang dibeli dari Pasar Sudimampir.

Idwar Saleh, seorang ahli sejarah banjar menuliskan bahwa Pasar Sudimampir digagas oleh seorang arsitek Belanda yang ditugaskan oleh Presiden RI Pertama, Soekarno yaitu Ir. Thomas Karsten pada tahun 1937. Masa pembangunan pasar ini bertahap tiga hingga lima tahun dan baru terwujud pada tahun 1942. Sekitar tahun 1960an banyak pedagang asing seperti dari Cina mulai berdagang di Kota Banjarmasin yang menjadikan kawasan pasar sudimampir berkembang pesat dengan banyaknya toko-toko yang dibangun secara berturut-turut.

Kawasan Pasar Sudimampir merupakan salah satu kawasan perdagangan jasa tertua di Kota Banjarmasin serta berada pada pusat Kota Banjarmasin. Sebagai kawasan perdagangan jasa tertua di Kota Banjarmasin, Kawasan Pasar Sudimampir dapat dikatakan sebagai Kawasan Kota Lama Kota Banjarmasin. Dalam mendukung Kawasan Pasar Sudimampir menjadi Kawasan Kota Lama perlu adanya suatu citra kota atau identitas kota pada kawasan tersebut. Citra kota pada suatu kawasan dapat meningkatkan minat para pengunjung untuk berkunjung dan menambah nilai dari suatu kawasan.

TINJUAN PUSTAKA

A. Elemen Citra Kota

Citra kota merupakan gambaran mental yang ada pada suatu kawasan sesuai dengan pandangan dari rata-rata masyarakat yang ada pada kawasan tersebut. Kekuatan visual (*imageability*) merupakan faktor yang dominan dalam menandai lingkungan, dengan semakin kuat faktor visualnya, maka elemen tersebut akan semakin kuat untuk diingat dan dipahami oleh pengamat. Berdasarkan Lynch, pengamat akan cenderung mengingat tiga hal, yaitu: elemen dengan identitas yang terlihat, elemen dengan arah menuju pola kota serta elemen yang dapat menginformasikan arti, baik secara individu maupun publik. Ketiga hal tersebut kemudian dikategorikan sebagai tiga komponen

citra kota, yaitu identitas, struktur dan makna (Lynch, 1960).

Citra berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki pengertian berupa 1) rupa, gambar, gambaran; 2) gambaran yang dimiliki oleh orang banyak mengenai pribadi, perusahaan, organisasi atau produk; 3) kesan mental atau bayangan visual yang ditimbulkan. Sedangkan kota didefinisikan oleh Kamus Besar Bahasa Indonesia sebagai 1) daerah permukiman yang terdiri dari bangunan rumah dan berupa kesatuan tempat tinggal dari berbagai lapisan masyarakat; 2) daerah dengan kepadatan penduduk yang tinggi serta memiliki fasilitas modern dan sebagian besar bekerja di luar pertanian. Berdasarkan pengertian tersebut, citra kota dapat diartikan sebagai kesan mental ataupun bayangan visual yang ditimbulkan dari sebuah kota (Wally, 2015).

B. Elemen Pembentuk Citra Kota

Elemen pembentuk citra kota yang pada umumnya dipengaruhi oleh aspek fisik kota adalah *path* (jalur), *edge* (tepi), *district* (kawasan), *nodes* (simpul), dan *landmark* (penanda). Masing-masing elemen tersebut muncul di kawasan perkotaan untuk dapat menampilkan citra yang kuat dari suatu kawasan atau kota (Lynch, 1960).



Gambar 1. Elemen Pembentuk Citra Kota
(Sumber: Kevin Lynch, 1960)

1. Path

Path merupakan jalur-jalur yang dapat dilalui oleh pengamat. *Path* akan memiliki identitas yang baik apabila tujuan *path* merupakan tempat yang besar (alun-alun, stasiun, tugu, dan lain-lain), serta memiliki tampilan yang kuat (fasad bangunan, pohon, dan lain-lain) atau tikungan jalur yang jelas. Identitas *path* didukung oleh karakteristik fasad bangunan, pengaturan trotoar dan tanaman. Elemen *path* adalah elemen paling penting dalam citra kota. Berdasarkan riset Kevin Lynch, apabila identitas elemen *path* tidak jelas, maka kebanyakan orang akan meragukan citra kota secara keseluruhan (Lynch, 1960).



Gambar 2. Contoh Elemen *Path*
(Sumber: Kevin Lynch, 1960)

Path merupakan elemen struktur yang paling penting dalam membangun sebuah citra kota. Orang-orang kebanyakan berhubungan dengan citra lain suatu kawasan melalui jalan dan jalur yang dilaluinya sehari-hari. Fungsi jalan tidak hanya sebatas akses antara lokasi, akan tetapi jalan juga berfungsi sebagai ruang sosialisasi. *Path* atau jalan harus dapat terlihat sebagai bagian

dari keseluruhan dari bentuk kota tersebut (Moughtin, 2003).

2. *Edge*

Edge merupakan batasan antara dua wilayah berupa elemen linier yang dapat dikenali oleh manusia pada saat ia bergerak, akan tetapi bukan berupa jalur/*path*. Fungsi *edge* adalah menjelaskan batas suatu kawasan kota, baik dalam membedakan atau menyamakan identitas kawasan. *Edge* merupakan pembatas yang menandakan berakhirnya sebuah *district* dengan kontinuitas yang jelas batasnya. Fungsi *edge* sebagai batas harus jelas, yaitu membagi atau menyatukan (Lynch, 1960).

Edge merupakan elemen citra kota berbentuk dua dimensi dimana sebuah jalur dengan fungsi *path* yang kurang penting apabila dibandingkan dengan fungsi sebagai *edge*. Jalur utama disertai dengan fasad dapat memiliki fungsi ganda sebagai *path* dan juga sebagai *edge*. Batas-batas yang lemah dapat memperbolehkan pergerakan barang dan orang yang lebih fleksibel serta mencerminkan kehidupan modern dimana aktivitas saling terhubung dan tumpang tindih. *Edge* dapat berupa *hard edge* seperti sungai, tembok kota serta jalur kereta api, selain itu juga terdapat *edge* yang lebih lemah dengan batas-batas yang kurang jelas (Moughtin, 2003).

3. *District*

District adalah bagian kawasan kota yang merupakan kumpulan objek kota yang jika dilihat dari sifat dua dimensi memiliki karakter khusus dan dapat dikenali oleh pengamat. Karakter khusus suatu *district* terlihat secara keseluruhan dari luar kawasan saat dibandingkan dengan kawasan lainnya. *District* dapat dikenali karena adanya kesamaan (bersifat homogen) antar karakter bangunan, fungsi kawasan atau sejarah kawasan tersebut yang diperlihatkan secara fisik. Karakteristik fisik yang dapat menentukan sebuah *district* adalah kontinuitas tematik dari berbagai komponen yang ada pada kawasan tersebut. Menurut Lynch, acuan dasar penentuan distrik pada suatu kota adalah homogenitas fasad bangunan, keramaian dan sekaligus ketidakteraturan (Lynch, 1960).



Gambar 3. Ilustrasi Elemen *District*
(Sumber: Kevin Lynch, 1960)

Sebuah kota dapat dibagi menjadi beberapa distrik dengan masing-masing distrik memiliki karakteristik yang dapat dikenali. Distrik merupakan bagian dari perkotaan dengan ukuran sedang cenderung besar seperti Soho dan Mayfair yang merupakan daerah terkenal di London. Distrik-distrik pada suatu kota dapat mengikat

pada sejarah dan perkembangan kota tersebut. Distrik pada suatu perkotaan biasanya diberi nama dan dibangun pada sekitar pusat aktivitas kawasan yang dapat menjadi simpul atau pusat utama suatu distrik. Berawal dari titik fokus ini, kemudian jalan akan tersebar dan menghubungkan distrik dengan permukiman (Moughtin, 2003).

4. *Nodes*

Node merupakan titik strategis pada suatu kota dimana aktivitas saling bertemu dan dapat diubah ke arah aktivitas lain. *Node* dapat berupa persimpangan jalan, tempat pengguna berhenti sejenak dari jalur, persilangan *path*, ruang terbuka serta titik perbedan bangunan dengan bangunan lainnya. Karena sifatnya sebagai tempat bertemunya beberapa kegiatan atau aktivitas pada suatu kota, hal tersebut menjadikan *node* merupakan tempat yang cukup strategis. Identitas *node* yang baik adalah yang memiliki bentuk yang jelas sehingga lebih mudah diingat dan memiliki tampilan yang berbeda dari lingkungannya (Lynch, 1960).

Node merupakan titik fokus aktivitas yang dapat berupa persimpangan jalan, tempat pertemuan, alun-alun pasar, serta tempat pergantian moda transportasi. *Node* pada suatu kota dapat memiliki fungsi untuk melayani tujuan secara lokal saja atau *node* dengan fungsi dan signifikansi yang lebih luas bagi kota tersebut. Sebuah *node* dapat berupa bangunan-bangunan keagamaan seperti gereja yang dikelilingi oleh ruang publik penting. Pada masa lalu, sebuah *node* bisa saja merupakan pusat kota yang pada masa modern beralih fungsi menjadi daya tarik wisata utama (Moughtin, 2003).

5. *Landmark*

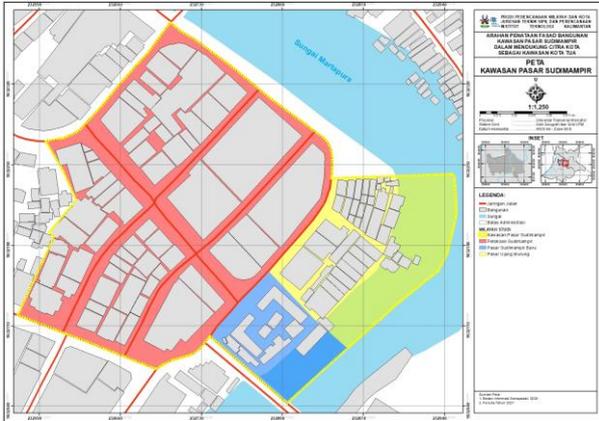
Landmark adalah titik acuan berupa elemen eksternal dan memiliki bentuk objek yang menonjol secara visual pada kota tersebut. *Landmark* dapat berupa benda fisik seperti bangunan, toko atau pegunungan. *Landmark* dapat berupa *landmark* jauh yang dapat terlihat dari berbagai sudut dan jarak serta dapat digunakan sebagai acuan orientasi. Umumnya *landmark* adalah tanda dalam mengenali suatu kawasan atau kota, dapat terletak di dalam atau diluar kawasan kota bahkan dapat berukuran skala kecil yang detail seperti fasad, lampu jalanan, maupun reklame. Identitas *landmark* yang baik adalah yang memiliki bentuk yang jelas dan unik dalam lingkungan (Lynch, 1960).

Landmark merupakan sebuah titik acuan yang dapat dirasakan dari kejauhan. *Landmark* merupakan objek tiga dimensi yang memiliki perbedaan kontras dengan *node*, yaitu tidak dapat dirasakan dan dimasuki dari dalam. Sebuah *landmark* yang mendominasi sebuah *skyline* perkotaan dapat dikatakan sebagai sebuah *landmark* jauh karena dapat diidentifikasi dari kejauhan. Kumpulan beberapa *path* yang mengarah pada suatu *landmark* juga dapat

menguatkan elemen dari *landmark* itu sendiri (Moughtin, 2003).

METODOLOGI PENELITIAN

Lokasi penelitian berada pada Kawasan Pasar Sudimampir yang dibentuk oleh Pertokoan dan bangunan utama pasar, yang terletak pada Kelurahan Kertak Baru Ulu, Kecamatan Banjarmasin Tengah, Kota Banjarmasin.



Gambar 4. Peta Ruang Lingkup Penelitian (Kawasan Pasar Sudimampir)
(Sumber: Penulis, 2022)

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif-rasionalistik yang dilaksanakan berdasarkan akal pikiran serta nalar dan menjadikan logika sebagai tumpuan. Variabel yang digunakan pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel 7.

Tabel 1 Variabel penelitian

Indikator	Variabel	Definisi Operasional
Elemen Citra Kota	<i>Path</i>	Jalur yang merupakan tempat pengamat bergerak dan berinteraksi dengan sekitar
	<i>Edge</i>	Pembatas antar dua kawasan berupa elemen yang linear
	<i>District</i>	Kawasan kota yang bersifat dua dimensi dengan karakteristik <i>homogen</i> didalamnya
	<i>Node</i>	Titik fokus aktivitas berupa persimpangan dimana aktivitas dapat bertemu dan berubah
	<i>Landmark</i>	Titik acuan dengan visual yang menonjol dan dapat dirasakan dari kejauhan

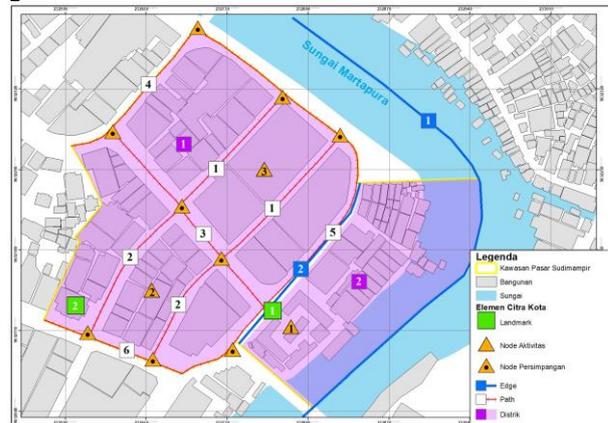
(Sumber: Penulis, 2022)

Metode pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi dan wawancara. Observasi dan dokumentasi masing-masing elemen citra kota dilakukan pada waktu yang berbeda-beda. Wawancara kepada para pedagang maupun pengunjung di Kawasan Pasar Sudimampir dilakukan pada siang hari. Populasi penelitian ini adalah pengguna Kawasan Pasar Sudimampir dengan pengambilan sampel menggunakan teknik *accidental sampling* dengan jumlah sampel sebesar 70 responden.

Legibility analysis dilakukan dengan teknik *overlay* hasil peta mental berdasarkan pengamatan peneliti dengan hasil peta mental berdasarkan persepsi responden yang kemudian dibandingkan dengan teori elemen pembentuk citra kota. Hasil dari *overlay* peta dengan kriteria pada teori elemen pembentuk citra kota akan menghasilkan rangkuman analisis terkait gambaran keterbacaan elemen citra kota serta karakteristik dari masing-masing elemen citra kota.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengamatan awal dan hasil wawancara terhadap pengguna di Kawasan Pasar Sudimampir terhadap 5 elemen citra kota, dan didapatkan persebaran elemen citra kota pada gambar 5.



Gambar 5. Peta Persebaran Elemen Citra Kota di Kawasan Pasar Sudimampir
(Sumber: Penulis, 2022)

Karakteristik dari masing-masing elemen pembentuk citra kota di Kawasan Pasar Sudimampir adalah:

- *Path 1* yaitu Jalan Simpang Sudimampir I dan Jalan Simpang Sudimampir II bagian timur laut memiliki karakteristik yang sudah cukup kuat dengan kenampakan fasad bangunan didominasi bangunan 3 lantai dengan *fascia* dan fasad bangunan pada lantai 2 dan 3 tertutupi oleh pagar besi.
- *Path 2* yaitu Jalan Simpang Sudimampir I dan Jalan Simpang Sudimampir II bagian barat daya memiliki karakteristik yang cukup kuat dengan kenampakan fasad bangunan didominasi bangunan 3 lantai dengan salah satu sisi koridor memiliki *arcade* dan sisi koridor lainnya didominasi oleh bangunan dengan *fascia* yang besar menutupi lantai 2 dan 3 bangunan.
- *Path 3* yaitu Jalan Sudimampir telah memiliki karakteristik yang cukup kuat dengan tujuan *path* berupa bangunan penting yaitu Bangunan Pasar Sudimampir Baru, akan tetapi kenampakan bangunan pada Jalan Sudimampir belum cukup kuat karena karakteristik bangunan yang berbeda-beda satu sama lain.
- *Path 4* yaitu Jalan Hasanudin HM, karakteristik pada koridor ini belum terlihat disebabkan karakteristik bangunan yang berbeda-beda,

akan tetapi pengaturan tanaman pada koridor ini sudah cukup baik apabila dilihat dari jarak dan pemilihan tanaman yang seragam

- *Path* 5 yaitu Jalan Ujung Murung, karakteristik koridor ini belum terlihat disebabkan kenampakan fasad bangunan yang saling berbeda satu sama lain. Selain itu, pemilihan tanaman pada koridor ini kurang seragam dengan jarak antar tanaman yang berbeda-beda
- *Path* 6 yaitu Jalan Pangeran Samudera, Karakteristik pada koridor ini belum terlihat dikarenakan kenampakan fasad bangunan memiliki karakteristik yang berbeda dengan pengaturan jarak antar tanaman yang berbeda-beda
- *Edge* 1 adalah Sungai Martapura sungai martapura menjadi pembatas distrik perdagangan dan jasa di Kota Banjarmasin, tidak hanya Kawasan Pasar Sudimampir, akan tetapi juga pasar-pasar lain disekitarnya.
- *Edge* 2 adalah Jalan Ujung Murung yang membatasi antar distrik pertokoan dengan distrik pasar kain, akan tetapi Jalan Ujung Murung bukan merupakan *path* yang tidak terlihat fungsinya dikarenakan Jalan Ujung Murung termasuk dalam klasifikasi jalan arteri
- *District* 1 adalah distrik pertokoan, pada distrik ini belum terlihat kontinuitas tematik dimana bangunan antar koridor didalam *district* masih berbeda-beda karakteristiknya
- *District* 2 adalah distrik pasar kain, telah terdapat kontinuitas tematik dilihat dari atap bangunan yang berbentuk atap pelana
- Terdapat 9 *node* persimpangan, *node* persimpangan merupakan titik pertemuan ataupun persilangan dari dua buah *path*
- *Node* 1 merupakan *node* titik pusat aktivitas dengan aktivitas perdagangan kain maupun pakaian. *Node* ini memiliki tampilan yang cukup berbeda dari lingkungannya dilihat dari pemilihan warna dan bentuk bangunan
- *Node* 2 merupakan *node* titik pusat aktivitas dengan aktivitas perdagangan sepatu dan perbaikan jam. Tampilan dari *node* ini berbeda dengan lingkungan sekitarnya. Hal ini dapat dilihat dari bangunan yang memiliki *arcade* dan *fascia* yang menutupi fasad lantai 2 dan 3 bangunan
- *Node* 3 merupakan *node* titik pusat aktivitas dengan aktivitas perdagangan emas. Tampilan dari *node* ini dapat diidentifikasi dari lantai 2 dan 3 fasad bangunan yang ditutupi oleh pagar
- *Landmark* 1 adalah bangunan Pasar Sudimampir Baru, bangunan Pasar Sudimampir Baru telah terlihat cukup berbeda dari lingkungannya, tetapi bentuk bangunan belum terlihat kontras dengan lingkungannya. Bangunan Pasar Sudimampir Baru telah

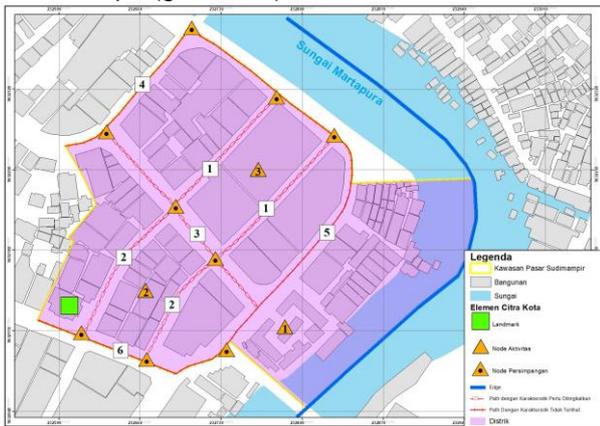
didukung dengan *path* yang mengarah kepada bangunan Pasar Sudimampir Baru

- *Landmark* 2 adalah bangunan Masjid Noor, bangunan Masjid Noor telah terlihat kontras dengan lingkungan sekitarnya dilihat dari pemilihan material fasad bangunan serta ketinggian bangunan. Tidak terdapat *path* yang mengarah kepada bangunan Masjid Noor dan terdapat pohon besar didepan bangunan Masjid Noor sehingga keberadaan Masjid Noor tidak terlalu terlihat dari jalan besar (Jl. Pangeran Samudera)

Karakteristik elemen pembentuk citra kota tersebut kemudian dibandingkan dengan teori yang menghasilkan hasil analisis yaitu:

- Karakteristik *Path* 1 & *Path* 2 dapat ditingkatkan dengan peningkatan elemen fasad bangunan dan memperkuat kenampakan fasad dengan elemen dekorasi.
- Karakteristik *Path* 3 sudah cukup kuat dengan tujuan kepada bangunan penting dan dapat diperkuat dengan penyesuaian elemen fasad bangunan.
- Karakteristik *Path* 4, *Path* 5 dan *Path* 6 masih belum terlihat. Karakteristik pada *Path* 4 dapat dimunculkan dengan penyesuaian elemen-elemen pada fasad bangunan
- Fungsi Sungai Martapura sebagai *Edge* sudah jelas terlihat dimana Sungai Martapura membagi Kota Banjarmasin dan memisahkan kawasan perdagangan dan jasa dengan kawasan permukiman disebaliknya.
- *Edge* 2 bukan merupakan *edge* kawasan karena tidak membatasi suatu kawasan.
- Karakteristik tematik pada *district* 1 & *district* 2 belum terlihat akan tetapi *district* 1 dan *district* 2 memiliki kesamaan dalam latar belakang sejarah.
- Terdapat 9 buah persimpangan jalan di Kawasan Pasar Sudimampir. Masing-masing persimpangan jalan tidak memiliki karakteristik yang spesifik.
- Karakteristik *Node* 1 dapat diperkuat dengan memperkuat kenampakan fasad bangunan sehingga bentuk bangunan menjadi lebih jelas
- Karakteristik *Node* 2 dapat diperkuat dengan memperkuat kenampakan fasad bangunan sehingga bentuk bangunan menjadi lebih jelas.
- Karakteristik *Node* 3 dapat diperkuat dengan memperkuat kenampakan fasad bangunan sehingga bentuk bangunan menjadi lebih jelas.
- Kenampakan *Landmark* 1 belum cukup kontras untuk dapat menjadi sebuah *landmark* kawasan walaupun telah didukung dengan *path* yang mengarah pada *landmark*.
- Kenampakan *Landmark* 2 telah terlihat kontrak dan jelas akan tetapi karakteristik *landmark* dapat diperjelas dengan pengaturan lingkungan sekitarnya.

Berdasarkan hasil analisis didapatkan pemetaan elemen pembentuk citra kota di Kawasan Pasar Sudimampir (gambar 6).



Gambar 6. Peta *Legibility* Elemen Citra Kota di Kawasan Pasar Sudimampir
(Sumber: Penulis, 2022)

1. Terdapat 6 buah *path* dengan 3 buah *path* memiliki karakteristik yang perlu ditingkatkan yaitu *path* 1, *path* 2, dan *path* 3. Sedangkan 3 buah *path* lainnya memiliki karakteristik yang tidak terlihat yaitu *path* 4, *path* 5, dan *path* 6.
2. Terdapat 1 buah *edge* yaitu Sungai Martapura yang membatasi Kawasan Perdagangan Jasa di Kota Banjarmasin. Sedangkan Jalan Ujung Murung tidak berfungsi sebagai *edge* karena jalan ujung murung fungsi *path*nya terlihat dan tidak membatasi suatu kawasan.
3. Terdapat 1 buah *district* yaitu distrik Kawasan Pasar Sudimampir yang merupakan gabungan dari distrik pasar kain dan distrik pertokoan. Karakteristik kedua buah distrik lebih terlihat apabila menjadi 1 buah distrik yang didukung dengan kesamaan latar belakang.
4. Terdapat 9 buah *node* persimpangan pada Kawasan Pasar Sudimampir tanpa karakteristik spesifik dan 3 buah *node* aktivitas di Kawasan Pasar Sudimampir dengan masing-masing karakteristik bangunan dan aktivitas yang berbeda yaitu *node* perdagangan kain, *node* perdagangan sepatu dan perbaikan jam, dan *node* perdagangan emas.
5. Terdapat 1 buah *landmark* di Kawasan Pasar Sudimampir yaitu Mesjid Noor dengan berperan sebagai *landmark* penanda kawasan. Bangunan Pasar Sudimampir Baru belum cukup kuat karakteristiknya untuk dapat menjadi *landmark* Kawasan Pasar Sudimampir.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, identitas elemen citra kota yang berpengaruh dalam membentuk citra kawasan pada Kawasan Pasar Sudimampir adalah identitas elemen *path* dan *district*. Karakteristik fasad bangunan pada beberapa *path* telah cukup terlihat dan cukup menggambarkan kondisi Kawasan Pasar Sudimampir sebagai Kawasan Kota Lama ditambah dengan karakteristik distrik yang memiliki kesamaan latar belakang sejarah semakin menguatkan Kawasan Pasar Sudimampir

sebagai Kawasan Kota Lama. Di sisi lain, elemen citra kota lainnya yang ada pada Kawasan Pasar Sudimampir belum cukup kuat dalam menggambarkan Kawasan Pasar Sudimampir sebagai Kawasan Kota Lama, akan tetapi sudah cukup kuat dalam menggambarkan Kawasan Pasar Sudimampir sebagai Kawasan Perdagangan dan Jasa dengan ragam aktivitas didalamnya.

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran citra kawasan yang dapat dijadikan masukan dalam menguatkan identitas elemen-elemen citra kota di Kawasan Pasar Sudimampir sebagai Kawasan Kota Lama yang ada di Kota Banjarmasin.

DAFTAR PUSTAKA

- Cliff, M. (2003). *Urban Design: Street and Square, Third Edition*. Oxford: Architectural Press.
- Lynch, K. (1960). *The Image of the City*. Cambridge: MIT Press.
- Nawawi, H. R., Ruslan, T., & Aziddin, Y. (1986). *Sejarah Kota Banjarmasin*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal dan Nilai Tradisional.
- Putra, A. A. (2017). *Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Sarana Promosi pada Pedagang Pakaian di Pasar Sudimampir Banjarmasin*. Skripsi. Banjarmasin: UIN Antasari Banjarmasin.
- Tasyakurta, H., Sadili, R., & Fauzi. (2021). *Upaya Peningkatan Kinerja Lalu Lintas Kawasan Niaga Pasar Sudimampir Kota Banjarmasin*. Skripsi. Bekasi: Politeknik Transportasi Darat Indonesia.
- Wally, J. F. (2015). *Studi Citra Kota Jayapura Pendekatan pada Aspek Fisik Elemen-Elemen Citra Kota – Kevin Lynch*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Wardoyo. (2008). *Metode Riset*. Depok: Universitas Gunadarma.