

Faktor Pembentuk *Sense of Place* di Jalur Pejalan Kaki Jalan Ahmad Yani Pontianak

Fery Kurniadi*, Chandra Bayu, Deni Maulana

Jurusan Teknik Arsitektur, Politeknik Negeri Pontianak

e-mail: urban.recofery@gmail.com*

Abstrak: Pembangunan jalur pejalan kaki di sepanjang jalan Ahmad Yani I Pontianak, memicu fenomena baru. Merupakan salah satu jalur protokol, dan merupakan salah satu jalur utama dari dan menuju bandara udara dan menjadi salah satu lajur yang paling penting di Kota Pontianak, sehingga dapat memberikan pengalaman bagi para pengunjungnya yang lebih lanjut akan mencerminkan citra kota Pontianak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi *sense of place* di jalur pejalan kaki di jalan Ahmad Yani Pontianak berdasarkan pengalaman pengguna ruang. Penelitian ini dilakukan dengan metode kombinasi model *sequential explanatory*, data kuesioner dianalisis dengan metode analisis faktor, selanjutnya didialogkan dengan hasil observasi data spasial untuk melengkapi dan memperkuat hasil analisis kuantitatif sebelumnya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat empat faktor yang mempengaruhi *sense of place* di Jalur Pejalan Kaki Jalan Ahmad Yani yaitu Bentuk dan Citra, Keragaman Aktivitas dan Kualitas Ruang Terbuka, Belanja/ Jajan dan Teduhan, Kenangan.

Kata Kunci: jalur pejalan kaki, rasa dari tempat, metode kombinasi

Determinants of Sense Of Place In The Pedestrian Corridor of Ahmad Yani Street, Pontianak

Abstract: The development of pedestrian pathways along Ahmad Yani I Street in Pontianak has triggered a new phenomenon. As one of the city's main arterial roads, it serves as a primary route to and from the airport and is among the most important corridors in Pontianak. Consequently, it plays a significant role in shaping visitors' experiences, which, in turn, reflect the city's overall image. This study aims to identify the factors influencing the sense of place in the pedestrian pathway of Ahmad Yani Street, Pontianak, based on user's spatial experiences. The research employs a sequential explanatory mixed-methods approach, where questionnaire data are analyzed using factor analysis and further complemented by spatial observations to enhance and reinforce the quantitative findings. The results reveal that four key factors influence the sense of place in the pedestrian pathway of Ahmad Yani Street: Form and Image, Activity Diversity and Open Space Quality, Shopping/Food Stalls and Shade, and Memory.

Keywords: Pedestrian path, sense of place, mixed method

Kota Pontianak yang merupakan ibukota provinsi, tentu juga perlu untuk bersaing memperkuat citranya sehingga dapat bersaing dengan kota-kota lain. Pemerintah Kotanya giat melakukan penataan kota sebaik mungkin sehingga dapat menjadi kota idaman dan nyaman. Salah satunya adalah membangun fasilitas jalur pejalan kaki di Jalan Ahmad Yani Pontianak. Jalur pejalan kaki tersebut menjadi salah satu ruang publik yang sangat aktif digunakan tidak hanya oleh pejalan kaki, tetapi juga oleh masyarakat yang berolahraga (Ibrahim, 2022) dan bersantai (Puspita, 2020). Selain memiliki lokasi yang strategis jalur

pejalan kaki tersebut merupakan *path* yang secara aktif dilalui oleh pengguna kota, sehingga menjadi salah satu area penting untuk mengangkat *city branding* dengan memperkuat *sense of place*.

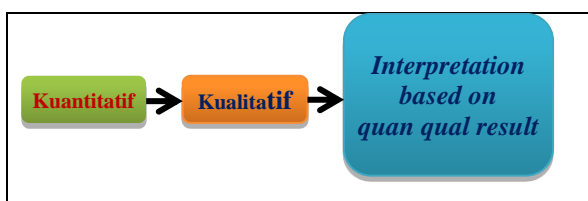
Membangun *sense of place* menjadi salah satu faktor penting untuk menjaga kualitas dari lingkungan kota. Untuk itu, penting untuk mengintegrasikan kebutuhan, nilai-nilai dari pengguna dengan ruang kota (*place*). Penataan kota yang dilakukan oleh Pemerintah Kota perlu untuk diapresiasi, karena tentu akan memberikan nilai positif dari segi estetika dan vitalitas kawasan. Jalur

pejalan kaki yang sebelum ditata cenderung miskin aktivitas, kini menjadi salah satu jejalar yang paling aktif digunakan oleh masyarakat kota Pontianak. Tetapi apakah desainnya telah memperhatikan faktor nilai-nilai, makna, dan konteks lokalitas menjadi faktor yang perlu untuk dikritisi kembali.

Desain kreatif yang sejalan dengan semangat lokalitas, tentu akan menciptakan ruang yang memiliki identitasnya sendiri yang kuat. Untuk itu perlu untuk mengetahui faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi *sense of place* yang ditangkap oleh pengguna jalur pejalan kaki jalan Ahmad Yani dari pengalaman mereka saat menggunakan ruang tersebut. Dengan mengetahui faktor-faktor tersebut, akan menjadi diskursus untuk implementasi desain kawasan dan kota dengan identitas kota yang berkelanjutan (*sustainable urban place identity*).

METODE

Pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi lapangan dan kuesioner. Observasi lapangan dilakukan untuk data-data fisik jalur pejalan kaki terhadap variabel penelitian (aktivitas, bentuk, citra. Data tersebut yang akan disajikan secara spasial dengan ilustrasi peta dan gambar. Kuesioner akan disebar secara langsung kepada pengguna jalur pejalan kaki yang sedang beraktivitas di lokasi penelitian. Pengambilan sampel akan memperhatikan sebaran yang proporsional di dalam segmen-segmen amatan. Penelitian ini dilaksanakan dengan metode kombinasi model *sequential explanatory* dimana pengumpulan dan analisis data kuantitatif yang diikuti pengumpulan dan analisis kualitatif (Creswell, John W; Plano Clark, 2007) (Sugiyono, 2023).



Gambar 1. Explanatory Design

Proses survey dilakukan dengan penyebaran kuesioner terhadap 112 responden.

Masing-masing variabel akan diukur menggunakan skala *likert* dalam lima skala penilaian.

Sangat tidak setuju	= 1
Tidak setuju	= 2
Netral	= 3
Setuju	= 4
Sangat Setuju	= 5

Selanjutnya data tersebut dianalisis menggunakan metode *factor analysis* dengan bantuan *software* SPSS. Analisis Deskriptif akan dilakukan untuk hasil data observasi lapangan. Montgomery (1998) menawarkan konsep di dalam mengungkap prinsip-prinsip dari menciptakan *Place (place-making)*. Elemen-elemen di dalam membentuk *sense of place* adalah aktivitas, bentuk, dan citra. Elemen tersebut diterjemahkan dalam 18 variabel yang diuji, terdiri dari 4 variabel dari parameter aktivitas; 7 variabel dari parameter bentuk; dan 7 variabel parameter citra.

Kode	Variabel	Parameter
A1	Jumlah Pengguna Ruang	Aktivitas
A2	Ragam Aktivitas	
A3	Aktivitas Ekonomi/ Jajanan	
A4	Aktivitas Malam Hari	
F1	Desain	Bentuk/ Form
F2	Skala Ruang	
F3	Keberadaan Landmark	
F4	Bentuk	
F5	Penggunaan Material	
F6	Taman dan Ruang Publik	
F7	Vegetasi	
IM1	Memori	Citra/ Image
IM2	Penerimaan	
IM3	Kenyamanan dan Area Teduhan	
IM4	Keamanan	
IM5	Gaya Arsitektur, Motif/ Langgam	
IM6	Penerangan di Malam Hari	
IM7	Lampu Hias/ Atraksi pencahayaan	

HASIL

Analisis Deskriptif Komponen *Sense Of Place*. Mengacu pada Tabel 1, penilaian tertinggi dari responden adalah variabel vegetasi (F7) dengan nilai rata-rata 4,66. Sedangkan penilaian terendah adalah variabel

aktivitas ekonomi (A3) dan memori (IM1).

Tabel 1. Hasil analisis deskriptif komponen Sense of Place

Res	N	Sum	Mean	Skewness	Kurtosis
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error
A1	112	519	4.63	-2.397	.228
A2	112	508	4.54	-2.307	.228
A3	112	432	3.86	-.882	.228
A4	112	484	4.32	-1.193	.228
F1	112	501	4.47	-1.772	.228
F2	112	507	4.53	-1.774	.228
F3	112	487	4.35	-1.266	.228
F4	112	480	4.29	-1.418	.228
F5	112	477	4.26	-1.007	.228
F6	112	509	4.54	-1.876	.228
F7	112	522	4.66	-2.511	.228
IM1	112	432	3.86	-.856	.228
IM2	112	498	4.45	-1.450	.228
IM3	112	483	4.31	-1.434	.228
IM4	112	482	4.30	-1.462	.228
IM5	112	487	4.35	-1.442	.228
IM6	112	474	4.23	-1.006	.228
IM7	112	473	4.22	-1.008	.228

Valid N (listwise) 112

Analisis Faktor. Tujuan analisis faktor adalah mengidentifikasi variabel *latent* dengan menyaring variabel-variabel dominan berdasar penilaian responden. Berdasarkan nilai *Measures of Sampling Adequacy* (MSA) hasil analisis faktor terhadap delapan belas variabel, seluruh variabel memiliki nilai MSA > 0,5 pada percobaan pertama. Dengan demikian seluruh variabel dinyatakan layak untuk dilanjutkan ke *analisis* berikutnya.

KMO and Bartlett's Test. Tabel 2 menunjukkan hasil analisis *terhadap* delapan belas variabel, dimana hasilnya menunjukkan bahwa nilai *KMA MSO* adalah 0.920 (>0.05) dan nilai signifikansi (Sig.) dari *Bartlett's Test of Sphericity* adalah 0.000 (<0.05) sehingga layak untuk dilanjutkan kepada proses selanjutnya.

Anti-image Matrices. Tahap selanjutnya adalah menguji hubungan (korelasi) antar variabel penelitian dengan melihat nilai *Anti-image Correlation*. Hal tersebut ditandai

dengan nilai *Anti-image Correlation* antar variabel >0.05. Dari hasil uji pertama seluruh variabel penelitian memiliki nilai *Anti-image Correlation* >0.05 sehingga dapat disimpulkan bahwa antar variabel memiliki korelasi yang baik, sehingga memenuhi persyaratan untuk dilanjutkan ke tahap selanjutnya.

Tabel 2. Hasil analisis faktor KMO dan Bartlett's Test

Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.	.920
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square
	df
	Sig.
	990.569
	153
	.000

Tabel 3. Hasil analisis faktor Anti-image Matrices

Anti-image Correlation	A1	.925a
	A2	.907a
	A3	.799a
	A4	.935a
	F1	.932a
	F2	.927a
	F3	.948a
	F4	.919a
	F5	.916a
	F6	.937a
	F7	.926a
	IM1	.807a
	IM2	.936a
	IM3	.907a
	IM4	.949a
	IM5	.935a
	IM6	.912a
	IM7	.880a

a. Measures of Sampling Adequacy (MSA)

Sumber: Hasil Analisis, 2024

Communalities. *Communalities* bertujuan untuk melihat apakah variabel-variabel yang diteliti akan mampu untuk membentuk atau menjelaskan faktor atau tidak. Dari Tabel 4 dapat dilihat bahwa nilai *Extraction* dari seluruh variabel adalah >0.05, maka variabel yang diteliti dianggap mampu untuk menjelaskan suatu faktor.

Total Variance Explained. Dari nilai *Initial Eigenvalues*, dapat diketahui *component* yang layak untuk menjadi sebuah

faktor, jika nilai totalnya adalah >1 . Jika nilai *Initial Eigenvalues* <1 , maka komponen tersebut tidak memenuhi syarat untuk menjadi sebuah faktor. Berdasarkan hasil analisis terdapat empat *component* memiliki nilai *Initial Eigenvalues* >1 , sehingga dapat disimpulkan bahwa ada empat (4) faktor yang terbentuk. Keempat faktor tersebut memiliki nilai *Cumulative* sebesar 64.078%, diman keempat faktor tersebut dapat menjelaskan sebesar $> 60\%$ variabel.

Tabel 4. Hasil analisis faktor *Communalities*

	Initial	Extraction
A1	1.000	.645
A2	1.000	.581
A3	1.000	.844
A4	1.000	.532
F1	1.000	.623
F2	1.000	.584
F3	1.000	.609
F4	1.000	.585
F5	1.000	.699
F6	1.000	.693
F7	1.000	.637
IM1	1.000	.789
IM2	1.000	.574
IM3	1.000	.556
IM4	1.000	.570
IM5	1.000	.600
IM6	1.000	.667
IM7	1.000	.744

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Tabel 5. Hasil analisis faktor *Total Variance Explained*

Component	Initial Eigenvalues		
	Total	% of Variance	Cumulative %
1	8.104	45.020	45.020
2	1.342	7.454	52.474
3	1.082	6.014	58.488
4	1.006	5.590	64.078
5	.765	4.252	68.330
6	.750	4.169	72.499
7	.683	3.797	76.296
8	.605	3.361	79.657
9	.546	3.033	82.690
10	.518	2.876	85.566

Component	Initial Eigenvalues		
	Total	% of Variance	Cumulative %
11	.464	2.579	88.145
12	.409	2.270	90.414
13	.377	2.095	92.509
14	.341	1.893	94.403
15	.311	1.728	96.130
16	.265	1.472	97.602
17	.227	1.259	98.861
18	.205	1.139	100.000

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Component Matrix^a. *Component Matrix* menunjukkan nilai *loading factor* masing-masing variabel terhadap faktor yang terbentuk. *Loading factor* terbesar disuatu faktor (dibanding faktor lainnya) menunjukkan bahwa variabel itu akan menjadi anggota faktornya. Berdasarkan hasil ekstraksi didalam Tabel 6, diketahui bahwa ada beberapa variabel yang memiliki nilai yang relatif tidak ada yang menonjol. Variabel A2 dalam *component 1* dan 2, variabel A3 dalam *component 3* dan 4, dan variabel IM6 dalam *component 1 dan 2* memiliki nilai berimbang/ berdekatan, sehingga belum meyakinkan untuk masuk dalam satu faktor. Guna memastikan setiap variabel masuk ke dalam *component* (faktor) tertentu, maka harus dilakukan rotasi terhadap data tersebut.

Rotated Component Matrix^a. Untuk memastikan suatu variabel termasuk di dalam kelompok faktor tertentu, maka dapat ditentukan dengan melihat nilai korelasi terbesar antar variabel dengan *Component* (faktor) yang terbentuk. Dari matriks *Rotated Component* dalam Tabel 7, dapat ditentukan variabel masuk ke dalam kelompok *component* tertentu dengan melihat nilai terbesarnya. Dari tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa Faktor 1 terdiri dari 8 variabel : Skala Ruang, Keberadaan Landmark, Bentuk, Penggunaan Material, Keamanan, Gaya Arsitektur, Motif/ Langgam, Penerangan di Malam Hari, Lampu Hias/ Atraksi pencahayaan. Faktor 2 terdiri dari 7 variabel : jumlah pengguna ruang, ragam aktivitas, aktivitas malam hari,

desain, taman dan ruang publik, vegetasi, dan penerimaan. Faktor 3 terdiri dari 2 variabel: Aktivitas Ekonomi/ Jajanan dan Kenyamanan dan Area Teduhan. Faktor 4 terdiri dari 1 variabel yaitu memori.

Penamaan Faktor yang Terbentuk.

Berdasarkan hasil analisis faktor, terbentuk empat faktor pembentuk *place identity* secara kuantitatif. Selanjutnya dilakukan penamaan faktor dalam Tabel 8. faktor pertama dinamakan 'bentuk dan citra'; faktor kedua dinamakan 'aktivitas dan kualitas ruang terbuka'; faktor ketiga dinamakan 'belanja/ jajan dan teduhan'; dan faktor keempat dinamakan 'memori'.

PEMBAHASAN

Bentuk dan Citra. Faktor 'bentuk dan citra' dipengaruhi oleh faktor fisik lingkungan skala ruang, *enclosure*, serta dari bangunan atau

objek yang dikenal. Skala ruang cukup nyaman/manusiawi, dengan perbandingan tinggi dan lebar ruang trotoar yang memungkinkan pengguna beraktivitas dengan nyaman tanpa merasa sempit. Lebar ukuran trotoar mampu mengakomodasi paling tidak untuk dua orang pengguna yang sedang berjalan beriringan. Bidang atas ruang trotoar terbentuk dari naungan tajuk pepohonan yang memberikan teduhan dengan ketinggian yang relatif tidak mengganggu aktivitas (area bebas di atas ketinggian kepala). Tidak ada rintangan/penghalang yang memiliki ketinggian lebih rendah dari tinggi pengguna, yang menyebabkan pengguna harus membungkuk saat melewatinya.

Untuk menciptakan *enclosure* dan definisi ruang, perbandingan (rasio) antara ketinggian dinding (h) dan lebar jalan (d) untuk

Tabel 6. Hasil analisis faktor *Component Matrix*

	<i>Component</i>			
	1	2	3	4
A1	.671			
A2	.596	.401		
A3			-.459	.584
A4	.648			
F1	.738			
F2	.764			
F3	.758			
F4	.748			
F5	.794			
F6	.786			
F7	.727			
IM1			.781	
IM2	.713			
IM3	.598			
IM4	.596			
IM5	.685			
IM6	.652	-.456		
IM7	.677			

Extraction Method: Principal Component Analysis.

a. 4 components extracted.

Tabel 7. Hasil analisis faktor *Rotated Component Matrix*

	Component			
	1	2	3	4
A1		.767		
A2		.726		
A3			.892	
A4	.476	.544		
F1	.502	.574		
F2	.513	.501		
F3	.495	.452		
F4	.616	.401		
F5	.715			
F6		.569		
F7		.705		
IM1				.868
IM2		.553		
IM3			.570	
IM4	.605			
IM5	.709			
IM6	.798			
IM7	.764			



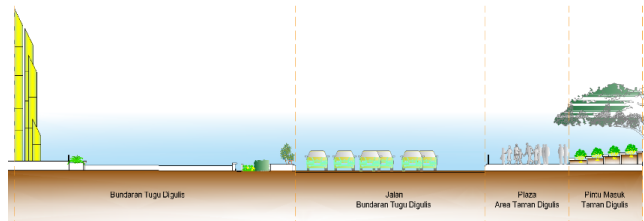

Extraction Method: Principal Component Analysis.

Rotation Method: Varimax with Kaiser Normalization.

a. Rotation converged in 6 iterations.

Tabel 8. Penamaan faktor yang terbentuk

		Component	Penamaan Faktor
F2	.513	Skala ruang nyaman	Bentuk dan Citra
F3	.495	Landmark berkesan	
F4	.616	Bentuk/ Desain street furniture/ pagar/ bagian bangunan	
F5	.715	Penggunaan material	
IM4	.605	keamanan	
IM5	.709	Desain berciri kota Pontianak	
IM6	.798	Penerangan malam hari membuat aman dan nyaman	
IM7	.764	pencahayaan dan lampu dimalam hari berkesan	
A1	.767	Aktivitas Masyarakat yang ramai	Aktivitas dan Kualitas Ruang Terbuka
A2	.726	Aktivitas olahraga/ rekreasi masyarakat	
A4	.544	Suasana malam hari	
F1	.574	Desain Menarik	
F6	.569	Ruang terbuka yang berkesan	
F7	.705	Area hijau berkesan	
IM2	.553	Rasa diterima	
A3	.892	Aktivitas kafe, toko, pedagang	Belanja/ Jajan dan Teduhan
IM3	.570	area teduhan dan istirahat/ rest area berkesan	
IM1	.868	memori berkesan	Kenangan

 <p style="text-align: center;">Museum</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Skala ruang jalur pejalan kaki lebar = 8 meter dan tinggi dinding/pohon 3 s/d 7 meter. $d/h = 1,15$ s/d $2,6$ (skala normal/ manusiawi) 2) Skala monumental di plaza/ taman museum $d/h = 2$ s/d $2,5$ (skala normal – monumental)
 <p style="text-align: center;">Kantor Gubernur</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Skala ruang jalur pejalan kaki = 10 meter dan tinggi dinding/pohon 3 s/d 7 meter: $d/h = 1,4$ s/d $1,33$ s/d $3,3$ (normal/ manusiawi) 2) Skala Plaza/ halaman kantor gubernur $d/h = 3$ s/d $3,5$ (monumental)
 <p style="text-align: center;">Digulis</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Plaza Digulis dengan Tugu Digulis sebagai elemen linier vertikal akan berperan sebagai sumbu/ pusat. 2) Skala ruang di area plaza digulis $d/h = 4,5$ s/d $6,8$ (monumental)
 <p style="text-align: center;">Arboretum</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1) Skala ruang jalur pejalan kaki dengan lebar jalur pejalan kaki sekitar 2 meter dan tinggi kanopi pohon 3 sampai 4 meter. Rasio $d/h = 0,5$ s/d 1 (sempit - intim) 2) Skala ruang jalur pejalan kaki dengan lebar jalur pejalan kaki sekitar 2 meter dan tinggi kanopi pohon 2 sampai 4 meter. Rasio $d/h = 0,5$ s/d 1 (sempit - intim)

Gambar 2. Rasio d/h area ruang jalur pejalan kaki

jalan dan gang di lingkungan urban adalah 1:1 sampai dengan 1:3 (English Partnerships, 2000). Jalur pejalan kaki di depan Kantor Gubernur Kalbar memiliki elemen pembatas berupa deretan pohon peneduh (di sisi jalan raya) dengan ketinggian kanopi antara 4 sampai dengan 8 meter dan pagar Kantor Gubernur dengan tinggi sekitar 2 meter. Lebar jalur pejalan kaki sekitar 10 meter. Perbandingan $d/h =$ antara 1,25 sampai dengan 2,4. Area depan museum memiliki elemen dinding berupa pot bunga/ pagar memiliki tinggi 0,6 m dan dibatasi oleh deretan kanopi pohon angsana dan pohon tanjung di sisi jalan memiliki tinggi 3 sampai dengan 8 m.

Perbandingan $d/h = 1,15$ sampai $2,6$.

Area plaza disekitar tugu digulis memiliki skala yang lebih monumental Plaza Digulis dengan Tugu Digulis sebagai elemen linier vertikal akan berperan sebagai sumbu/ pusat (Ching, 2007). Skala ruang di area plaza tugu

Digulis $d/h = 4,5$ sampai dengan $6,8$. Skala yang monumental juga dapat dirasakan oleh pengunjung di area plaza/ halaman kantor Gubernur, Plaza Museum, Plaza Pendopo Kalbar dan beberapa Kantor Pemerintah yang memiliki halaman. Rasio d/h di area ini bervariasi antara 3 sampai dengan 4.

Pelingkupan dengan nuansa yang lebih intim dan cenderung sempit juga dapat dirasakan di beberapa bagian jalur pejalan kaki ini. Area jalur pejalan kaki di sekitar Arboretum Sylva memiliki pelingkupan yang cukup kuat dan rapat dari dinding pembatas berupa pepohonan. Perbandingan d/h di area ini antara 0,8 sampai dengan 1 (skala intim).

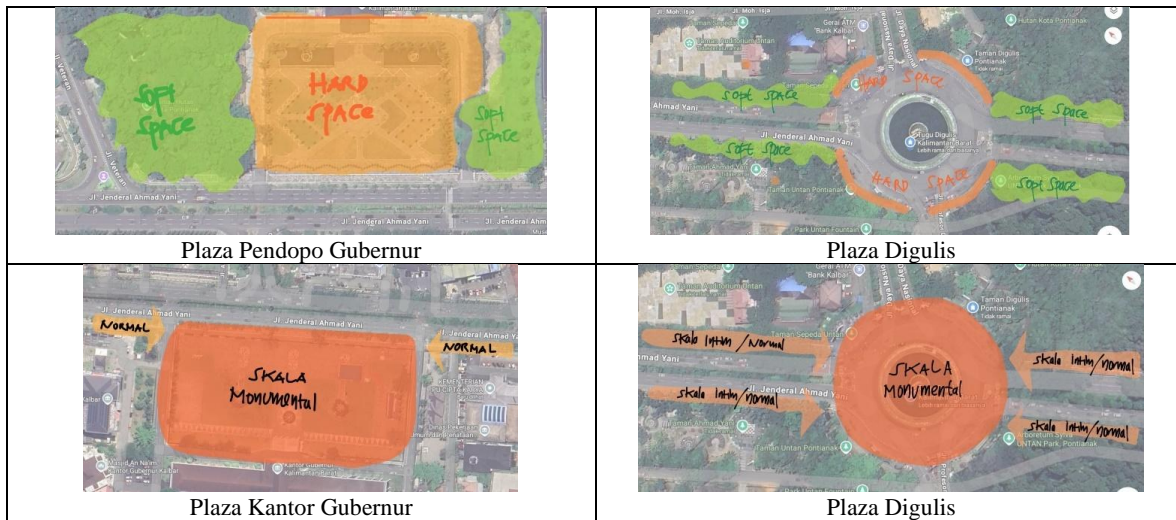
disinggung sebelumnya) dari ruang yang berkriteria *narrow space* (intim) – sampai skala monumental. Keragaman elemen pembentuk dinding-dinding ruang juga memberikan variasi pengalaman ruang. Ada ruang yang dibatasi oleh deretan vegetasi yang cukup rapat dan lebih renggang, tetapi tetap menciptakan batasan ruang (*barrier*) dari area jalan



Gambar 3. Suasana yang dihasilkan oleh pelingkupan ruang

Dari ilustrasi di atas, dapat dikatakan bahwa pengalaman *enclosure* di jalur pejalan kaki ini relatif beragam. Hal tersebut memberikan pengalaman yang beragam dan bervariasi pula bagi pengguna saat melintas di sepanjang jalur pejalan kaki ini. Jika space dirancang dengan pelingkup yang seragam skala, proporsi dan detailnya, maka akan space tersebut akan dirasakan membosankan (GLC Study, 1978). Keragaman pelingkupan ruang di jalur pejalan kaki ini terbentuk dari keragaman skala ruang (seperti yang

untuk rasa aman pengguna trotoar. Hal tersebut berkontribusi terhadap penciptaan rasa aman bagi pengunjung, sebagaimana hasil penelitian Nugroho & Zhang (2022) yang menyebutkan bahwa derajat pelingkupan akan mempengaruhi rasa aman dan rasa nyaman dari sinar matahari langsung. Tanpa pembatasan visual dengan area jalan raya/kendaraan, derajat pelingkupan ruang akan dirasakan rendah.



Gambar 4. Kualitas Pelingkup Ruang Yang Kontras

GLC Study (1978) menyajikan beberapa konsep historis dalam membentuk kontras dari ruang yang berdekatan dengan mengubah tipe, ukuran, derajat pelingkup dan bentuk ruang. Keragaman kualitas kontras tersebut juga dapat ditemukan dari variasi tipe pelingkup ruang di area jalur pejalan kaki (gambar 4).



Gambar 6. Keramik batu alam di jalur pejalan kaki



Gambar 5. Landmark di setiap segment

Landmark memberikan titik-titik referensi bagi pengguna ruang. Berdasarkan data yang didapat dari informan, Tugu Digulis, Kantor Gubernur, Museum, Taman Catur, Megamall merupakan objek dan bangunan yang paling dikenal oleh pengguna ruang. Objek-objek tersebut memiliki karakteristik yang cocok menjadi objek landmark, seperti memiliki bentuk yang unik dan kontras terhadap lingkungan sekitarnya (Lynch, 1960). Objek tersebut juga memiliki lokasi yang strategis sehingga menjadi focal point bagi pengunjung dan mudah untuk diingat/ dikenali.

Jalur pejalan kaki memiliki pemutup lantai dengan material dan motif yang cukup beragam. Untuk jalur pejalan kaki didominasi oleh material keramik batu andesit. Bentuk keramik dengan bentuk persegi panjang dengan pola susunan keramik yang beragam, beberapa disusun membentuk motif corak insang dan susunan pasangan bata.



Gambar 7. Motif khas daerah di area lantai plaza

Di beberapa bagian plaza, elemen penutup lantai dikombinasikan dengan motif-motif tradisional, seperti tumbuh-tumbuhan/ akar-akaran khas dayak. Keberadaan motif tersebut menjadi elemen focal point di area lantai plaza (digulis), sehingga memecah kesan monoton dari penggunaan keramik batu alam.

Sedangkan untuk jalur sepeda, menggunakan material cor beton yang di cat dengan warna hitau tua dan dilengkapi dengan *signage* jalur sepeda. Tekstur jalur ini cukup halus, tetapi tidak licin sehingga cukup aman digunakan oleh pesepeda, meskipun kondisi jalan yang basah.



Gambar 8. Jalur sepeda

Jalur Pedestrian memiliki tinggi 25 cm dari jalan dan Jalur pedestrian memiliki tinggi 20 sampai dengan 30 cm dari Jalan Ahmad Yani. Perbedaan level lantai tersebut difasilitasi dengan cukup baik untuk kenyamanan dan keamanan pejalan kaki dan pesepeda dengan penggunaan ramp dan tangga di setiap area pintu masuk persil bangunan.



Gambar 9. Ramp dan tangga

Keberadaan pagar-pagar bangunan juga memberikan nuansa yang cukup *memorable*. Dari hasil wawancara, pagar-pagar bangunan kantor seperti pagar Kantor Gubernur, Pagar Pendopo Gubernur sangat menarik bagi informan karena memiliki, langgam, corak ciri khas kota Pontianak. Meskipun menggunakan material modern (seperti plat metal dengan *laser cutting*, material fabrikasi berkespresi kayu), tetapi mengangkat tema nilai setempat seperti motif dan ciri khas lokal (suku Melayu dan Dayak).



Gambar 10. Desain pagar kantor yang memiliki ornamen khas lokal

Desain khas kota Pontianak yang terdapat dari bentuk pagar, bentuk bangunan, dan elemen street furniture juga memberika pengalaman yang menarik bagi pengunjung dalam pembentukan *sense of place*. Dari sisi kebijakan tata ruang, kawasan ini merupakan salah satu kawasan strategis kota karena didominasi oleh fungsi bangunan perkantoran dari tingkat provinsi dan kota. Keberadaan bangunan tersebut sangat mewarnai pembentukan ciri khas kawasan karena bentuk dan langgam yang digunakan terinspirasi dari arsitektur tradisional lokal. Hal tersebut tidak hanya diaplikasikan terhadap bangunan kantornya saja, tetapi juga sampai ke elemen pelengkap seperti pagar, kantor pos penjaga dan ornamen-ornamen bangunannya.

Pencahayaan di malam hari juga memberikan pengalaman yang menarik. Efek pencahayaan dari lampu-lampu jalan, lampu hias serta *signage* memberikan pengalaman yang menarik dan atraksi bagi pengunjung di malam hari.

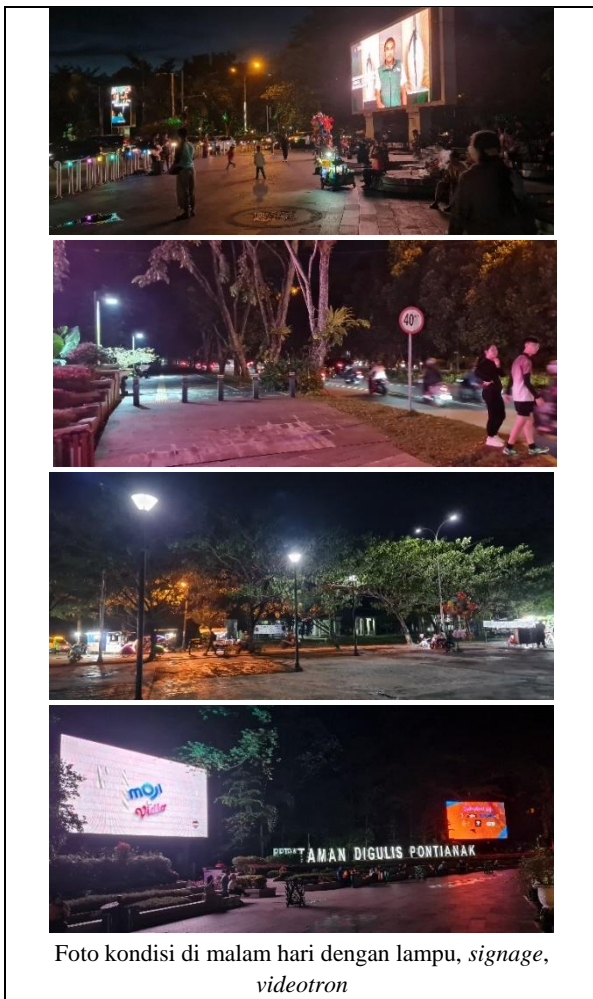


Foto kondisi di malam hari dengan lampu, *signage*, *videotron*

Gambar 11. Pencahayaan saat malam hari

Pengalaman positif yang didapatkan oleh pengunjung dari hal-hal di atas saat beraktivitas di jalur pejalan kaki ini dapat berkontribusi dalam pembentukan jalur pejalan kaki yang *memorable*. Hal ini sejalan dengan penelitian Kurniadi et al., (2024) dimana kualitas spasial seperti kekhasan desain, keberadaan objek-objek penting dan dikenal, kualitas pelingkupan ruang dapat memberikan pengalaman menyenangkan daya *memorable* bagi pengunjung.

Aktivitas dan Kualitas Ruang Terbuka.

Faktor ‘aktivitas dan kualitas ruang terbuka’ terdiri dari elemen keragaman aktivitas yang berlangsung di jalur pejalan kaki ini. Pada siang hari, didominasi dengan aktivitas olahraga dan berkumpul warga. Setiap pagi dan sore hari, jalur pejalan kaki Ahmad Yani dipenuhi para pelari, mengingat trend berlari sedang *booming* di kota Pontianak beberapa waktu belakangan ini.



Aktivitas olahraga dan komunitas

Berkumpul dan berolahraga di Taman kota

Gambar 12. Aktivitas di jalur pejalan kaki dan ruang terbuka

Taman-taman di sepanjang jalur pejalan kaki ini dipenuhi masyarakat yang berekreasi, bermain, berkumpul bersama keluarga dan teman. Keberadaan taman dengan desain yang menarik dan nyaman dengan keberadaan area hijau dan pepohonan, menjadi daya tarik bagi pengunjung untuk beraktivitas di dalamnya. Ruang-ruang publik di sepanjang jalur pejalan kaki ini juga mampu untuk memwadahi aktivitas yang beragam, seperti tersedianya area bermain untuk anak, area duduk yang teduh dan nyaman, area olahraga untuk komunitas serta diperkaya dengan ornamen penghias yang berciri lokal. Aktivitas di malam hari terdiri dari masyarakat (didominasi anak muda) yang berkumpul di ruang-ruang publik, komunitas-komunitas anak muda, pedagang/ PKL, serta munculnya *street artist* dan *performer* yang menunjukkan keterampilan dan aksinya sehingga menjadi



Aktivitas street performer di malam hari, aktivitas berkumpul di malam hari

Gambar 13. Aktivitas di jalur pejalan kaki dan ruang terbuka saat malam hari

atraksi menarik bagi pengunjung. Penelitian Doubleday (2018) menyatakan keberadaan *street performer* secara aktif mengundang pengunjung ikut dalam pertunjukan mereka dan merupakan bagian penting dari suatu ruang publik. Jalan yang baik (*good street*) adalah jalan yang dapat mengundang partisipasi langsung pengunjung dan memunculkan kesempatan untuk penemuan dan petualangan (Jacobs, 1995). *Street performer* dapat memberikan suasana yang berbeda dan mendorong pengunjung untuk datang kembali. Dari hasil observasi, keberadaan street performer ini masih terbatas berada di plaza bundaran Digulis dan berlangsung di sore – malam hari.

Jalur pejalan kaki ini dapat dikatakan berfungsi ganda, sebagai jalur sirkulasi tetapi juga berfungsi sebagai ruang publik tempat berkumpul dan beraktivitas pengunjung. Jalur ini juga menghubungkan ruang-ruang publik serta objek-objek penting dan *landmark* disepanjang jalan Ahmad Yani. Karakter ini memiliki kemiripan dengan jalur *waterfront* kota Pontianak yang berfungsi ganda dan kaya atraksi disepanjang jalurnya (Kurniadi et al., 2024), memberikan keunggulan spasial yang berkontribusi dalam pembentukan *sense of place*.

Hal-hal tersebut di atas menunjukkan peran jalur pejalan kaki ini dalam menunjang hoby, aktivitas berolahraga, aktualiasi diri dan memenuhi kebutuhan ekonomi sehingga berkontribusi terhadap kesehatan fisik, mental dan ekonomi masyarakat kota.

Belanja/Jajan dan Teduhan. Aktivitas bersantai dan berolahraga di ruang publik, tentu kurang lengkap jika tidak melakukan aktivitas belanja atau jajan. Saat lelah sehabis berolahraga atau berkumpul bersama teman, maka biasanya pengunjung perlu untuk membeli minuman atau makanan untuk menyegarkan diri. Peluang ini juga ditangkap oleh para pedagang (PKL), toko dan bahkan sampai kepada pihak hotel dan mall untuk menggerai dagangannya di sisi ruang trotoar.



Aktivitas jajan dan nongkrong



Aktivitas PKL di Taman Catur dan Auditorium UNTAN

Gambar 14. Aktivitas belanja/ jajan

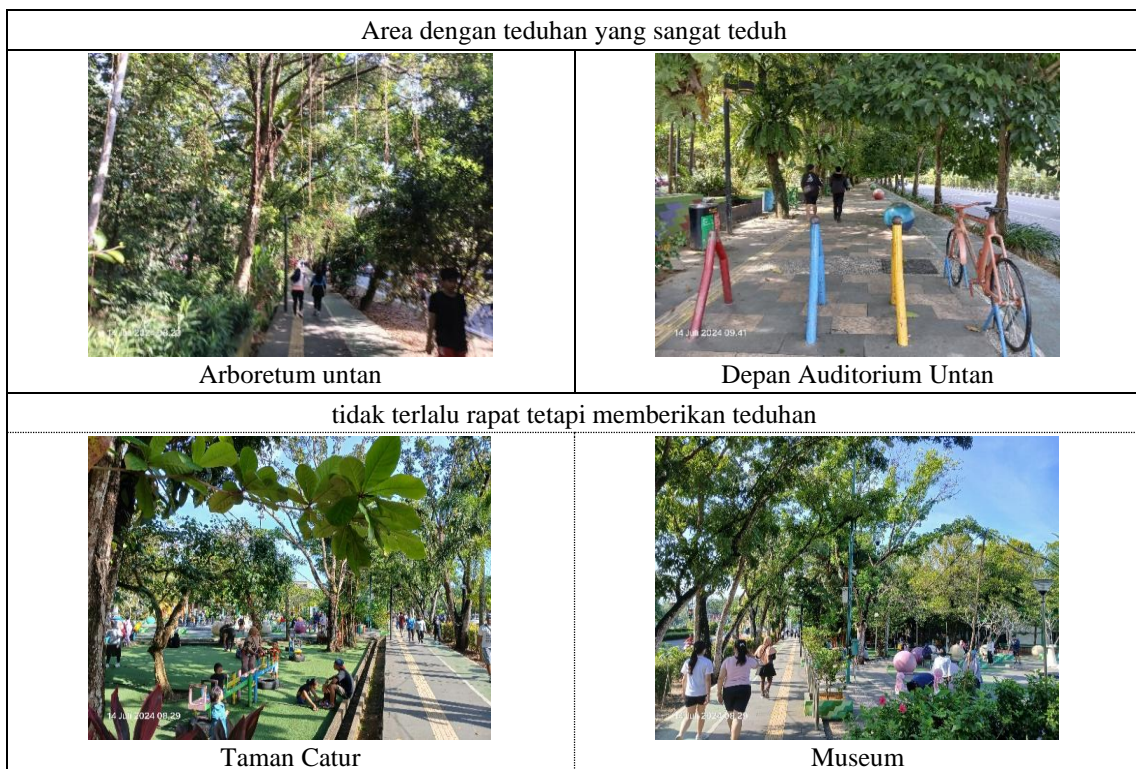
Keberadaan area jajanan tersebar cukup merata di sepanjang jalur pejalan kaki jalan Ahmad Yani. Kafe Jumpa di halaman Museum

Kalbar, *food court* di halaman Megamall dan hotel IBIS dan PKL saat *car free day* memberikan pilihan bagi pengunjung untuk berbelanja dan jajan. Beberapa titik PKL juga tersebar di sekitar taman Catur dan Taman Sepeda Untan. Keragaman aktivitas, kualitas spasial tersebut dapat memperkuat reputasi dari kawasan ini yang tentu akan menguntungkan dari sisi ‘*branding*’ untuk promosi ekonomi dan pariwisata (Campelo et al., 2014).

Keberadaan elemen peneduh seperti naungan pohon, sangat berperan dalam memberikan kenyamanan pengunjung dalam beraktivitas. Area teduhan dan istirahat/ rest area berkesan, dilengkapi dengan tanaman hias untuk estetika. Memberikan udara yang segar dan sejuk terutama saat siang hari. Keberadaan jalur hijau dengan beragam jenis, kerapatan, dan naungan Vegetasi di sepanjang jalur pejalan kaki. Ada area yang relatif sangat teduh dengan naungan yang sangat rapat dan kuat, seperti di area sekitar arboretum dan di depan Auditorium Untan. Terdapat juga area dengan naungan yang tidak terlalu rapat tetapi memberikan teduhan yang baik, seperti di area area depan Museum Kalbar dan Taman Catur Untan. Selain itu juga terdapat

area yang belum memiliki naungan/ teduhan yang cukup seperti beberapa penggal di depan Mega Mall dan kantor Bank Indonesia. Beberapa area Plaza dan halaman kantor cenderung minim teduhan. Plaza bundaran digulis dan taman sepeda minim teduhan, sehingga kurang nyaman digunakan saat siang hari (panas). Ada pertimbangan fungsi ruang sehingga area tersebut tidak ditanami pepohonan pelindung. Untuk kesan monumental dan keterbukaan visual, area Plaza Digulis tidak ditanami Vegetasi yang dapat menghalangi vista menuju Tugu Digulis. Plaza kantor Gubernur berfungsi untuk pelaksanaan Upacara Bendera, dan taman Sepeda biasanya digunakan untuk pameran dan konser, sehingga tidak dimungkinkan ditanami pohon peneduh.

Penelitian yang dilakukan oleh Destria, Ikram, and Sari (2023), menunjukkan bahwa salah satu faktor yang mempengaruhi variabel tingkat kenyamanan, kenikmatan dan keindahan di Jalur Pejalan Kaki Jalan Ahmad Yani ini adalah keberadaan elemen vegetasi dan perabot jalan yang dapat melindungi pengguna dari panas dan hujan. Hal tersebut selaras dengan penelitian ini yang menunjukkan hubungan yang kuat



Gambar 15. Macam-macam kualitas Teduhan



Gambar 16. Area yang minim/ tanpa teduhan

antara kombinasi lokasi belanja/ jajan dengan keberadaan area teduhan, yang saling mendukung aktivitas istirahat/jeda saat berolahraga dengan aktivitas *refueling* dan hidrasi.

Kenangan. Salah satu faktor yang terbentuk dalam pembentukan *sense of place* Kawasan adalah nilai kenangan dan memori yang didapat oleh pengunjung saat beraktivitas. Berdasarkan data statistik, 86,40% responden menilai bahwa mereka memiliki memori atau kenangan pribadi saat beraktivitas di kawasan ini. Pengalaman dapat dipengaruhi dari seperti apa kualitas aktivitas mereka dapat diwadahi dengan baik di dalam kawasan. Serta sejauh mana pengalaman ruang memberikan memori bagi pengunjung. Kualitas ruang yang baik, dilengkapi dengan elemen pendukung ruang publik seperti peneduh, tempat duduk, area *selfie* dan elemen penunjang estetika (*street furniture*, lampu-lampu taman, ornamen penghias dan lainnya) akan memberikan pengalaman yang positif juga didalam diri pengunjung, sehingga citra kawasan yang timbul adalah citra yang positif (*positive place*).

PENUTUP

Jalur Pejalan Kaki Jalan Ahmad Yani Pontianak menawarkan pengalaman pelingkupan dan Skala ruang beragam (skala intim/ mencekam – normal/ manusiawi – monumental). Keragaman kualitas kontras pelingkup ruang dengan kombinasi ruang dengan elemen pembentuk *hard/ soft space*, skala dan raut. Keragaman pengalaman ruang juga didapatkan dari eksplorasi penggunaan material modern dikombinasikan dengan langgam lokal yang diterapkan di elemen ruang dan bangunan (*pagar*, lantai, corak dinding, *fasade* bangunan) sehingga memperkuat karakter jalur pejalan kaki ini. Penerangan dan permainan cahaya di sepanjang sepanjang koridor jalan Ahmad Yani berpusat di Bundaran Digulis memberikan rasa aman (saat beraktivitas di malam hari) dan atraksi untuk pengalaman yang baik bagi pengunjung.

Jumlah dan keragaman pengunjung dan keragaman aktivitas (*berolahraga*, *bersosialisasi*, *street vendor*, *street artist/ performance*) dari pagi sampai malam hari memberikan citra positif dan menunjukkan inklusivitas ruang publik. Tipe ruang terbuka beragam (*linier-square*, *hard/ soft space*, skala intim – normal - monumental). Ruang jalur pejalan kaki (terbuka linier) terhubung dengan plaza-plaza (*square*) terkoneksi dengan baik.

Aktivitas belanja/ jajan dengan pilihan yang relatif beragam (PKL, kafe, toko). Dilengkapi dengan *rest area* yang teduh dengan kursi bangku sehingga pengalaman beraktivitas menjadi nyaman dan positif. Kemudahan pengunjung untuk mengakses area jajanan, karena tersebar di sepanjang jalur pejalan kaki. Bahkan akan semakin banyak saat akhir pekan (*car free day*). Jalur pejalan kaki telah dilengkapi dengan jalur hijau, memberikan manfaat teduhan, menambah nilai estetika dan meningkatkan kualitas iklim mikro (udara segar dan sejuk), meskipun area teduhan belum seluruhnya merata. Ada beberapa plaza/ taman yang masih minim teduhan (mungkin karena ada pertimbangan fungsi dan kebutuhan lain).

UCAPAN TERIMAKASIH

Peneliti mengucapkan terimakasih kepada Politeknik Negeri Pontianak, yang telah mendanai penelitian ini, dari dana DIPA Politeknik Negeri Pontianak tahun 2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Campelo, A., Aitken, R., Thyne, M., & Gnoth, J. (2014). Sense of Place: The Importance for Destination Branding. *Journal of Travel Research*, 53(2), 154–166. <https://doi.org/10.1177/0047287513496474>
- Ching, F. D. (2007). *Arsitektur, Bentuk, Ruang, dan Tatanan* (Ketiga). Erlangga.
- Creswell, John W; Plano Clark, V. L. (2007). *Designing and Conducting Mixed Methods Research*. Sage Publications, Inc.
- Destria, C., Ikram, M. S., & Sari, D. P. (2023). Optimasi Kenyamanan Ruang Pejalan Kaki Dan Jalur Sepeda Berdasarkan Persepsi Kenyamanan Pengguna Di Jl. Ahmad Yani Pontianak. *Langkau Betang: Jurnal Arsitektur*, 10(2). <https://doi.org/10.26418/lantang.v10i2.6420>
- 9
- Doubleday, K. F. (2018). Performance art and pedestrian experience: creating a sense of place on the Third Street Promenade. *Geographical Bulletin - Gamma Theta*

Upsilon, 59(1), 25–44.

- English Partnerships. (2000). *Urban Design Compendium*. *Design*, 110. <http://www.urbandesigncompendium.co.uk/public/documents/UDC1FULL.pdf>
- GLC Study. (1978). *An introduction to housing layout*. Nichols Pub. Co.
- Ibrahim, J. (2022). *Perbanyak Trotoar, Wujudkan Kota Ramah Pejalan Kaki dan Pejogging – Pemerintah Kota Pontianak*. Pemerintah Kota Pontianak. <https://pontianak.go.id/pontianak-hari-ini/berita/Perbanyak-Trotoar,-Wujudkan-Kota-Ramah-Pejalan-Kaki-dan-Pejogging>
- Jacobs, A. B. (1995). *Requirement for the Great Street*. MIT Press.
- Kurniadi, F., Bayu, C., & Hidayat, M. (2024). Identitas Tempat Kawasan Bersejarah: Kajian Metode Kombinasi Kampung Sekitar Keraton Kadriyah Pontianak. *Jurnal Pembangunan Wilayah Dan Kota*, 20(2), 234–258. <https://doi.org/10.14710/pwk.v20i2.53453>
- Lynch, K. (1960). *The Image Of The City*. MIT Press.
- Montgomery, J. (1998). Making a City : Urbanity , Vitality and Urban Design. *Journal Of Urban Design*, volume 3(1), 93–115. <https://doi.org/10.1080/13574809808724418>
- Nugroho, S., & Zhang, J. (2022). Explorations of Young People’s Sense of Place Using Urban Design Qualities in Surabaya, Indonesia. *MDPI*, 14(1), 1–27. <https://doi.org/10.3390/su14010472>
- Puspita, R. (2020). *Wali Kota: Pontianak Menuju Kota Ramah Pejalan Kaki*. Republika.
- Sugiyono, P. D. (2023). *Metode Penelitian Kombinasi* (M. Dr. Ir. Sutopo (ed.); 2nd ed.). Alfabeta.