

PENGARUH *ACTIVITY SUPPORT* TERHADAP KAWASAN PECINAN SEMARANG DI MALAM HARI

Stella Prita Anugeraheni^{*)}, R. Siti Rukayah, Bambang Setioko

*Program Studi Magister Teknik Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Diponegoro,
Jl. Hayam Wuruk 5, Kampus Undip Pleburan, Semarang, Indonesia*

Abstrak

Koridor Gang Warung merupakan koridor yang berada di kawasan perdagangan dan jasa ini terletak di kawasan pecinan yang merupakan kawasan bersejarah yang juga dikenal dengan sebutan "seribu kelenteng". Keadaan lingkungan ini memiliki perbedaan pada saat malam hari. Keberadaan activity support pada malam hari berupa Waroeng Semawis merupakan salah satu kegiatan pendukung yang memiliki tujuan yakni mengembalikan fungsi kawasan pada malam hari yang mempengaruhi pada karakter visual yang muncul dari bangunan sekitarnya. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh activity support berupa bazaar malam terhadap karakter visual kawasan pecinan. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif rasionalistik dengan menggunakan analisa deskriptif dan pengujian regresi karena tujuan dari penelitian ini adalah menggali informasi mengenai pengaruh kegiatan activity support. Metode ini digunakan karena adanya perbedaan penilaian dan persepsi individu terhadap karakter visual yang disebabkan oleh activity support pada malam hari. Adanya activity support berupa Waroeng Semawis dapat memberikan kontribusi dalam pengenalan karakter pecinan di koridor gang warung ini dengan keramaian dan beberapa kegiatan di dalamnya, yang tentunya diperkuat dengan adanya pencahayaan yang berasal dari kios, sehingga memunculkan kegiatan yang memberi kesan penciptaan karakter visual kawasan.

Kata kunci: *kawasan pecinan; activity support; bazaar malam; Waroeng Semawis; karakter visual*

Abstract

[Influence of Activity Support Towards Visual Characteristic of Chinatown at Night] Gang Warung corridor is a corridor in the area of trade and services, that located in the Chinatown area which is a historical district which is also known as the "thousand temples". It has a different environmental conditions during the night. The existence of support activity at night in the form of Waroeng Semawis is one of the supporting activities that have the purpose of restoring the function of the area at night which affect the visual character of the surrounding buildings appear. This study has the purpose to determine the effect of a support activity to the night bazaar area of the visual character of Chinatown. Quantitative is the method used with rationalistic method using descriptive analysis and regression testing for the purpose of this study is to explore the influence of information on the activities of the activity support. This method is used because of differences in assessment and individual's perception of the visual character caused by activity support during the night. The existence of a activity support, Waroeng Semawis can contribute in Chinatown characteristic recognition in this shop alley corridor with the crowd and some of the activities in it, which is certainly reinforced by the lighting coming from the stall. Giving rise to activities that provide for the creation of visual character of the area.

Keywords: *chinatown; activity support; night bazaar; Waroeng Semawis; visual character*

1. Pendahuluan

Jalan menjadi akses termudah bagi berkembangnya aktivitas-aktivitas pendukung kawasan. Sehingga perkembangan yang pesat terhadap sektor-sektor perekonomian menjadi konsekuensi logis dari pengaruhnya. Fenomena yang

terjadi kawasan perdagangan dan jasa merupakan perkembangan kawasan yang disertai dengan adanya titik-titik yang menjadi pusat pertumbuhan dan kegiatan utama dan pada akhirnya akan memicu munculnya elemen *activity support*. Dimana seharusnya elemen-elemen tersebut dapat hadir dengan komposisi yang baik guna meningkatkan rasa terhadap ruang dan karakter dari suatu kawasan. Namun sayangnya perkembangan tersebut tidak berimbang dengan keberadaan kawasan dalam konteks

^{*)}Penulis Korespondensi.
E-mail: stellapritaanugerah@gmail.com

yang lebih luas dari hanya sekedar sebuah jalan. Gang Warung merupakan salah satu koridor yang terdapat di Kawasan Pecinan Semarang, yang merupakan salah satu *icon* sejarah yang ikut berperan dalam menciptakan identitas Kota Semarang.

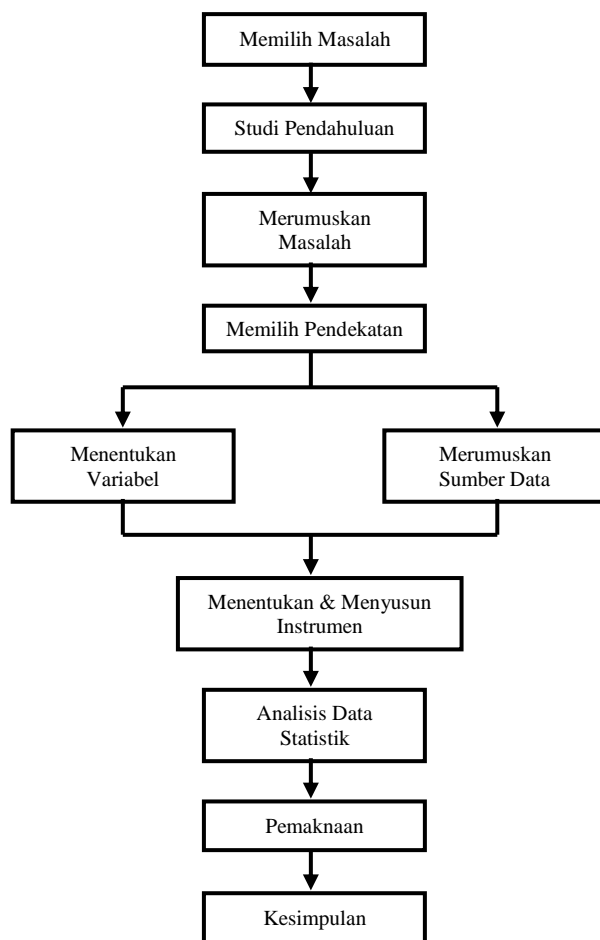
Sebagai kawasan bersejarah, Kawasan Pecinan perlu dilestarikan. Keunikan dari kawasan Pecinan Semarang terlihat dalam karakter visual kawasan yang berbeda dengan kawasan Pecinan lainnya. Karakter ini merupakan perpaduan antara karakter arsitektur Cina dengan arsitektur Melayu (Sumalyo, 1995). Perpaduan ini nampak pada tipologi bangunan berupa rumah deret baik rumah toko (*ruko*) maupun rumah tinggal dengan karakter Cina pada bagian atap tetapi pada detail arsitekturalnya beragam karakter mempengaruhi. Fenomena *activity support* yang muncul pun beragam. Identitas visual terlihat dari karakter visual bangunan, muncul dari beberapa rumah tinggal yang dialihfungsikan menjadi toko, warung, gudang, dan sebagainya. Ada pula bangunan yang relatif baru dengan desain khusus seperti kantor, dengan ketinggian lebih dari satu lantai. Secara visual, kawasan ini terbentuk oleh aspek lingkungan, faktor distrik (*mix use/ hunian-komersial*) dan aktivitas pendukung yang terjadi oleh perbedaan waktu (terutama malam hari).

2. Metode Penelitian

Langkah-langkah dalam penelitian ini adalah menentukan teori yang berkaitan dengan topik yang diambil kemudian mengujinya. Terjun langsung ke lapangan studi dengan meninjau langsung dan mengadakan studi banding. Kemudian membuat perbandingan kegiatan kawasan. Kesulitan dalam memperoleh data, yakni adanya perbedaan persepsi dan pemaknaan pada individu tidak sama dalam mendeskripsikan mengenai topik yang diambil, maka metode yang dipilih adalah metode penelitian yang bersifat kuantitatif. Metode ini dapat mengatasi metode deskripsi verbal mengenai lingkungan. (Azwar, 2007) Dalam metode ini, dapat diperoleh respon dari beberapa/ sampling yang kemudian diakumulasikan sehingga muncul kolektif data dan kemudian dianalisa. Metode ini berbasis kuantitatif-rasionalistik dengan pengujian regresi.

Kemudian, muncul definisi operasional yang pada dasarnya melekatkan arti pada suatu variabel dengan cara menetapkan kegiatan-kegiatan atau tindakan-tindakan yang perlu mengukur variabel (Kerlinger, 1993). Variabel adalah objek penelitian, apa yang menjadi titik perhatian dari suatu penelitian (Supomo, 1998). Berdasarkan tata pikirnya, kausalitas variabel dibedakan menjadi variabel dependen (*variable terpengaruh*) dan independen (*variable pengaruh*). Variabel bebas atau variabel pengaruh pada penelitian ini adalah *activity support* yang dianalisa melalui indikator arah dan jarak pandang, kondisi lingkungan sekitar, material kulit bangunan, detail arsitektural serta pencahayaan (kekuatan cahaya, jarak, ukuran, bentuk dan distribusi).

Sedangkan variabel pengaruh atau variabel terpengaruh dari penelitian ini adalah karakter visual kawasan. Karakter visual kawasan ini dinilai berdasarkan *Grand Theory* yang digunakan (Smardon, 1986) dan kaitan visual kawasan pecinan.



Gambar 1. Tahap Penelitian

Tabel 1. Variabel Penelitian

Variabel Penelitian	
Pengaruh (<i>Independent Variable</i>)	Terpengaruh (<i>Dependent Variable</i>)
<i>Activity Support</i> (malam hari)	Karakter Visual
• Arah dan Jarak Pandang	• Dominasi
• Kondisi Lingkungan sekitar	• Keragaman
• Material dan Kulit Bangunan	• Kontinuitas
• Detail Arsitektural	• Kepaduan
• Pencahayaan	• Kesatuan
	• Sequens
	• Keunikan
	• Keindahan
	• Karakter Bangunan
	• Karakter Lingkungan
	• Integrasi Karakter bangunan dan lingkungan

Selanjutnya dalam menentukan proses pemilihan sampel, diperlukan adanya klasifikasi sebelumnya. Sampel adalah sebagian dari jumlah dan

karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi (Sugiyono, 2009). Dalam menentukan sampel yang representatif, harus dilakukan perhitungan secara pasti jumlah besaran sampel untuk populasi tertentu. Hal ini dilakukan untuk menghindari kesulitan karena populasi memiliki karakter yang sukar digambarkan (Bungin, 2005). Setelah ditemukan jumlah sampel yang perlu diperhatikan adalah teknik sampling yang digunakan untuk mengumpulkan data kuantitatif, yakni menggunakan teknik penarikan sampel probabilitas. Teknik penarikan sampel probabilitas ini menggunakan teknik *random sampling*. Sampel yang diambil harus mewakili populasi yang ada dan sampel diambil secara acak atau dinamakan *random sampling* dari populasi yang heterogen. Karena responden berasal dari latar belakang dan usia yang berbeda yang memiliki kesempatan yang sama dalam memberikan jawaban dari pertanyaan kuesioner dan diharapkan dapat memberi jawaban yang heterogen.

Metode pengumpulan data dibagi berdasarkan cara memperoleh:

a. Observasi

Yang dimaksud dengan observasi adalah studi yang disengaja dan pengamatan langsung pada lapangan terhadap hal-hal fisik keruangan maupun setting fisik kawasan yang bersifat sistematis. Tujuannya adalah untuk mengetahui kondisi kawasan yang sebenarnya mengenai potensi dan kelemahan yang dimiliki kawasan. (Muhadjir, 1999) Metode observasi dilakukan untuk mengetahui karakter visual dari Kawasan Pecinan yang ditinjau dari segi fisik maupun non fisik, dan mengetahui pengaruh kegiatan *activity support* yang timbul pada malam hari.

b. Teknik Kuesioner (Angket)

Angket (Kuesioner) adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan tertulis dan menyerahkan berupa daftar untuk diisi oleh responden. Responden adalah orang yang memberikan tanggapan (respon) atas-atau, menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan. Untuk dapat menggunakan teknik ini, disyaratkan responden harus memiliki tingkat pendidikan yang memadai, walaupun tidak maka dalam menjawab pertanyaan tersebut harus didampingi/dipandu untuk menjelaskan apa yang dimaksud dalam pertanyaan tersebut (Muhadjir, 2009).

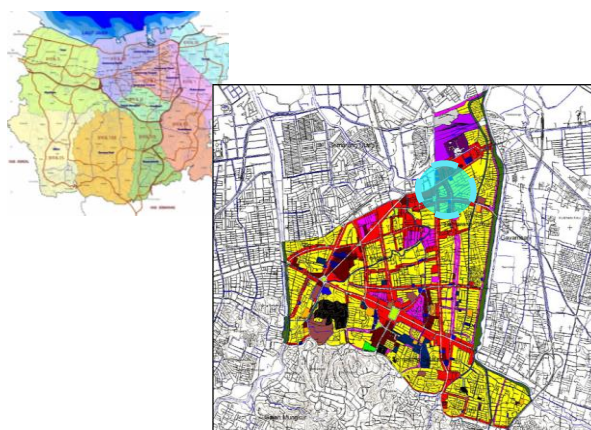
c. Data dan Informasi Sekunder

Merupakan data sekunder yang diperoleh dengan jalan mengambil data atau informasi yang telah dikumpulkan oleh pihak lain atau instansi terkait, misalnya kantor kelurahan, kecamatan, BPS (Badan Pusat Statistik), DTK (Dinas Tata Kota), Bappeda (Badan Perencanaan Pembangunan Daerah), Dinas Pasar, Dinas Pariwisata dan lain-lain yang dianggap perlu, serta narasumber tertentu dan data yang diperoleh bisa berupa data statistik, peta, laporan-laporan serta dokumen.

Menurut Gozali (2011), analisis regresi linear sederhana atau analisis regresi tunggal merupakan teknik analisis yang mencari hubungan fungsional antara satu variabel terikat dengan satu variabel bebas. Sebelum melakukan uji regresi, dilakukan uji normalitas yang dilakukan untuk mengetahui variabel dan dicari hubungan fungsionalnya sehingga mempunyai data yang berdistribusi normal, sehingga data menunjukkan dapat terdistribusi secara normal kemudian data tersebut dapat digunakan dalam analisa regresi untuk mencari pengaruh antara variabel bebas terhadap variabel terikat. Langkah berikutnya yakni teknik ekplanasi/ pemaknaan. Menurut Haryadi (1995), pemaknaan adalah suatu upaya memahami atau menjelaskan suatu kejadian dengan memasukkan unsur-unsur subjektivitas peneliti. Menurut Muhadjir (1989), pemaknaan adalah kemampuan mencari arti di balik yang tersurat, yang tersurat mungkin empirik sensual, dicari makna logik atau etiknya. Jika tidak dapat mengadakan pemaknaan dan hanya menyajikan data deskriptif saja, maka sebenarnya penelitian itu sia-sia saja dan tidak memenuhi harapan. Peneliti harus berani berpikir pada taraf yang melampaui deskripsi belaka dan harus berani berspekulasi untuk mengemukakan makna penelitiannya.

3. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang dipilih adalah Jalan Gang Warung yang terletak di kawasan Pecinan Semarang yang merupakan kawasan perdagangan dan jasa dan termasuk dalam BWK I. Kondisi pertumbuhan kawasan dan adanya pencampuran fungsi bangunan dan dipengaruhi dengan kegiatan ekonomi, pertokoan dan perkantoran, serta permukiman memunculkan *activity support* yang berbeda saat siang dan malam hari. Sebagai sebuah kawasan yang pernah menjadi pusat perdagangan dan jasa kaum Tionghoa pada jaman dahulu, Pecinan Semarang memiliki potensi ekonomi, sosial, dan budaya yang sangat kuat. Kawasan ini sudah dipertegas oleh Pemerintah Kota Semarang masuk dalam daftar kawasan revitalisasi dan sekaligus sebagai pusat wisata budaya Kota Semarang.



Gambar 2. BWK I Kota Semarang (Pemerintah Kota Semarang)

4. Hasil dan Pembahasan

a. Sejarah Singkat Pecinan Semarang

Menurut Joe (1933) pemukiman penduduk etnis Cina mulanya berada di daerah Simongan, yakni sekitar Kelenteng Sam Po Kong. Permukiman Cina di Simongan pada tahun 1740 oleh pemerintah Belanda dipindahkan ke pusat kota dengan alasan untuk menghindari kemungkinan meluasnya dampak pemberontakan masyarakat Cina di kota lain. Selain itu yang paling penting adalah pemerintah Belanda dapat mengawasi lebih intensif aktivitas orang-orang Cina di Semarang. Permukiman masyarakat Cina (Pecinan) yang baru terletak di pusat kota, dekat dengan benteng atau pos militer Belanda. Pada awal pemindahannya di pusat kota, Pecinan terletak di sebelah timur sungai Semarang. Pada perkembangannya setelah permukiman Belanda diperluas ke arah timur (keluar benteng) dan pemerintah Belanda mengubah aliran sungai Semarang 200 meter ke timur, maka pada tahun 1741 Pecinan dipindahkan lagi di sebelah barat sungai. Dengan demikian permukiman orang-orang Belanda dan permukiman masyarakat Cina dipisahkan oleh sungai Semarang (Pratiwo, 2010).

Pemindahan lokasi Pecinan di sebelah barat sungai sebenarnya sangat menguntungkan karena menurut *feng shui*, letak permukiman yang dilingkari sungai (posisi “sabuk kumala”) dipercaya akan membawa berkah kepada para penghuni Pecinan. Pecinan yang baru ini berupa tanah kosong yang ditengahnya terdapat Bale Kambang atau kolam. Sebagai kawasan yang dihuni oleh kelompok etnis asing yang cukup dominan jumlahnya, kawasan Pecinan berkembang menjadi kawasan yang multi fungsi, yaitu sebagai kawasan ekonomi atau bisnis, kawasan hunian (sosial) dan kawasan budaya. Sebagai kawasan bisnis ciri yang diperlihatkan adalah aspek fisik bangunan yang menunjang kegiatan bisnis yaitu berupa ruko (rumah toko), warung, gudang dan lain sebagainya, sedangkan aspek yang lain adalah aktivitas bisnis yang berupa transaksi melalui jaringan yang tidak dibatasi oleh etnisitas. Pecinan sebagai kawasan budaya memperlihatkan ciri yang khas yaitu berupa bangunan kelenteng dan kegiatan keagamaan serta tradisi yang sudah berlangsung sangat lama.

Di kawasan Pecinan daerah yang paling awal berkembang adalah daerah Pecinan *Lor* (Pecinan Utara) atau *A-long-kee*, yang kemudian dikenal dengan Gang Warung Selanjutnya berkembang daerah Pecinan Kidul (Pecinan Selatan), yang kemudian dikenal sebagai Sebandaran. Daerah Gang Pinggir yang dahulu dikenal sebagai Pecinan *Wetan* (Pecinan Timur) atau *Tang-kee*, juga merupakan daerah yang paling awal berkembang (Suliyati, 2010).

b. Tinjauan Kegiatan Perdagangan

Kegiatan perdagangan atau pertukaran dilakukan oleh penduduk dalam suatu kota memiliki arti penting dalam kehidupan suatu kota (Boediono 1992). Sehingga kegiatan perdagangan memiliki

embrio untuk menimbulkan aktivitas pendukung disekitarnya. Karakteristik fisik dari kawasan perdagangan menekankan pada ragam fasilitas perdagangan yang telah ada. Fasilitas ini mengalami perkembangan yang cukup hingga saat ini. Bazar merupakan salah satu fasilitas perdagangan yang bersifat insidental. Merupakan kegiatan yang berlangsung pada tempat terbuka tanpa mengganggu kegiatan yang sudah ada atau dengan mengkompensasi kegiatan yang ada. Kegiatan perdagangan ini muncul pada kawasan yang merupakan ruang umum, sehingga keduanya saling berinteraksi. Pendukung kegiatan ada karena adanya fasilitas ruang umum kota yang menunjang dengan keberadaan ruang umum kota. Sedangkan kota merupakan suatu ruang atau wadah yang di dalamnya terkait dengan manusia dan kehidupannya. Kegiatan yang dominan memerlukan dukungan kegiatan lainnya (Roulina, 1998).

c. Tinjauan Aktivitas pada Koridor

Koridor dapat menjadi sebuah wadah bagi aktivitas pendukung yang menjadi batas maupun sebuah penyatu lingkungan di sekitarnya. Elemen dari sebuah koridor dibentuk oleh dua deretan massa (bangunan atau pohon) dikanan-kirinya kemudian membentuk suatu ruang (Zahnd, 2006). Salah satu bentuk dari *street* adalah koridor yang merupakan ruang pergerakan linear, sebagai sarana untuk sirkulasi. Jadi, koridor adalah ruang pergerakan yang terbentuk dari suatu lahan memanjang yang terbentuk oleh fasade bangunan yang berderet di ruang kota dapat berupa deretan massa bangunan maupun pohon yang berfungsi sebagai penghubung suatu tempat ke tempat lain. Koridor gang warung berada di kawasan yang mayoritas dihuni oleh penduduk keturunan Cina. Kawasan ini telah menjadi kawasan komersial dan menjadi salah satu CBD di Kota Semarang. Kawasan komersial tidak dapat dipisahkan dengan *activity support* yang mendukung kawasan tersebut tiap harinya, baik pada siang maupun malam hari.



Gambar 3. Suasana Gang Warung Saat Siang Hari (Dokumentasi, 2013)

Kegiatan yang muncul oleh adanya keterkaitan antara fasilitas ruang-ruang umum kota dengan seluruh kegiatan yang menyangkut penggunaan ruang kota yang menunjang akan keberadaan ruang-ruang umum kota. Keberadaan aktivitas pendukung tidak lepas dari tumbuhnya fungsi-fungsi kegiatan publik

yang mendominasi penggunaan ruang-ruang umum kota, semakin dekat dengan pusat kota makin tinggi intensitas dan keberagamannya. Berawal dari Pasar Imlek Semawis dengan pusat kegiatan di Jalan Gang Pinggir, kemudian kegiatan 3 hari pada saat *weekend*, menjadi rutinitas yang diperuntukkan untuk umum. Pendukung kegiatan yang terjadi di koridor ini berupa aktivitas Waroeng Semawis, yang merupakan Wisata Kuliner yang terdapat pada kawasan Pecinan Semarang. Kegiatan wisata kuliner ini biasa dilaksanakan tiap Jumat, Sabtu, dan Minggu mulai pukul 18.00 hingga selesai. Pengelolaan Waroeng Semawis oleh Paguyuban Kopi Semawis, berawal dari keinginan untuk menghidupkan kembali kawasan Pecinan, terutama pada Gang Warung, karena dahulu penggal jalan ini cenderung gelap dan rawan. Kepedulian memungkinkan potensi wisata tersebut berkembang secara optimal dimulai dari tahun 2004 dengan mengadakan *Annual Event* "Pasar Imlek Semawis" setiap tahunnya guna memperingati Imlek hingga saat ini. Sedangkan Wisata Kuliner "Waroeng Semawis" dimulai sejak tahun 2007.



Gambar 4. Kemeriahan Pasar Imlek Semawis (Dokumentasi, 2013)

d. Tinjauan Karakter Visual

Menurut Smardon (1986), tanda-tanda visual adalah ciri-ciri utama secara fisik dapat dilihat, yang dapat memberikan atribut pada sumber visual dan suatu sistem visual, sehingga sistem visual tersebut mempunyai kualitas tertentu. Sedangkan pengertian karakter visual dapat ditelusuri dari arti kata karakter dan visual. Karakter visual yang menarik adalah karakter formal yang dinamis dapat dicapai melalui pandangan menyeluruh berupa suatu *serial vision* yang memiliki unit visual yang dominasinya memiliki keragaman dalam suatu kesinambungan yang terpadu dan berpola membentuk satu kesatuan yang unik. (Cullen, 1961). Sehingga sebuah karakter lingkungan merupakan suatu atribut pendukung dalam sistem visual yang juga ditentukan oleh nilai kultural dan properti fisik.

Dari berbagai definisi diatas, dapat disimpulkan karakter visual merupakan ciri khas/karakteristik dengan tanda fisik yang dapat dilihat menjadi suatu identitas yang dapat menginterpretasikan suatu lingkungan. Karakter visual pada suatu kawasan terbentuk oleh hubungan atau interrelasi antar elemen visual ditunjukkan oleh adanya kualitas fisik pada suatu lansekap kota

(Smardon, 1986). Atribut yang dapat menunjukkan karakter visual ini meliputi:

1. *Dominasi*, ditimbulkan oleh satu atau dua elemen yang sangat kontras, yang secara visual sangat menonjol. Biasanya berkaitan dengan pemerintah.
2. Keragaman (*diversity*), adalah tingkat keragaman visual, perbedaan pola elemen yang bervariasi dan hubungan jalan.
3. Kontinuitas (*continuity*), adalah merupakan suatu kesinambungan secara visual, sebuah rangkaian yang tak terlepas.
4. Kepaduan (*intacness*), adalah integritas dari tatanan pada lansekap alam maupun buatan manusia, dan bebas dari gangguan visual.
5. Kesatuan (*unity*), adalah harmoni kesatuan secara menyeluruh yang mengacu pada kecocokan atau kesesuaian antar elemen visual.
6. Sequens (*sequence*), adalah tatanan unit-unit visual yang berurutan menuju pada suatu arah tertentu (menuju pada suatu hirarki).
7. Keunikan (*uniqueness*), adalah suatu kondisi atau karakter visual yang aneh, jarang, tidak dijumpai pada lingkungan lain.
8. Keindahan (*vividness*), adalah penampilan yang secara visual mengesankan, dibentuk oleh adanya elemen atau unit yang secara visual menonjol dan menarik.



Gambar 5. Kemeriahan Waroeng Semawis (Dokumentasi, 2013)

e. Tinjauan Pencahayaan

Fungsi dari pencahayaan yakni untuk mengidentifikasi objek oleh indra penglihatan/ mata. Pencahayaan buatan bersumber dari lampu. Tujuan utama dari pencahayaan buatan adalah membantu pengelihat dan mempengaruhi kesan seseorang dari sebuah ruang. Pencahayaan buatan sangat memerlukan penataan cahaya. Ditinjau dari jenisnya, pencahayaan dibedakan menjadi 4, yakni :

1. *Ambient Lighting*, yakni pencahayaan seluruh ruang yang secara teknis total sinar yang datang dari semua arah untuk seluruh ruang. Misalnya sebuah lampu diletakkan di tengah-tengah ruang, hanya salah satu bagian dari *ambient lighting*. Dalam membuat *ambient lighting*, sinar harus cukup fleksibel untuk berbagai situasi atau peristiwa yang ada di ruangan. Penerangan pada kios di kegiatan ini menggunakan pencahayaan ini.



Gambar 6. Ambient Lighting (Dokumentasi, 2014)

2. *Local Lighting*, atau disebut pencahayaan lokal. Pencahayaan jenis ini ditujukan untuk aktivitas sehari-hari. Misal : membaca, belajar, memasak, berdandan, dan lainnya, yang dimaksudkan agar mata tidak lelah.



Gambar 7. Local Lighting (Dokumentasi, 2014)

3. *Accent Lighting*, atau pencahayaan yang memiliki fungsi sebagai aksent. Biasanya digunakan dan diaplikasikan untuk sudut tertentu, barang tertentu supaya menonjol. Pencahayaan seperti ini dapat membimbing pengunjung untuk melihat suatu barang tertentu.



Gambar 8. Accent Lighting (Dokumentasi, 2014)

4. *Natural Lighting*, alias sinar matahari bahkan cahaya bulan. Dominasi warna dan pencahayaan pada suatu kawasan yang memiliki ciri khas sangat mempengaruhi karakternya. Kawasan

pecinan biasanya didominasi oleh warna merah, baik dari bangunan, kusen, maupun ornamen pendukungnya. Orientasi kawasan cenderung menjadikan jalan Gang Warung menjadi kawasan perdagangan dan jasa. Susunan objek dengan dimensi yang beragam juga ikut mempengaruhi visual kawasan ini. Minimnya *space* atau jarak antar bangunan yang memberikan persepsi skala yang berbeda bagi seorang pengguna, baik pemilik maupun pengunjung atau hanya lewat.



Gambar 9. Skala dan Jarak Antar Bangunan (Dokumentasi, 2014)

Skala di kawasan ini menunjukkan perbandingan antara elemen bangunan dengan elemen tertentu yang ukurannya sesuai dengan kebutuhan manusia, misalnya, klenteng yang merupakan rumah ibadat masih menggunakan skala manusia, sedangkan beberapa rumah toko memiliki ketinggian lebih dari 2 lantai, diakibatkan luasan lahan di kawasan ini rata-rata memanjang ke belakang dan dapat dikatakan cukup sempit. Pengulangan ciri secara sistematis nampak pada bentukan rumah toko yang hampir sama dan beberapa masih merupakan bangunan lama. Karena ritme didalam *Urban design* didapatkan dengan adanya komposisi dari gubahan masa yang serasi yakni dengan memberikan adanya karakter penekanan, interval atau jarak, dan arah tertentu dalam membentuk ruang kota.

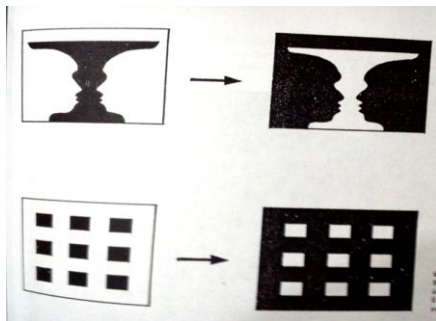
f. Persepsi Psikologi pada Pencahayaan

Persepsi adalah proses penggunaan pengetahuan yang dimiliki untuk mendeteksi atau menginterpretasi rangsangan yang diterima oleh alat indera, seperti mata, telinga, dan hidung (Matlin, 1989). Secara singkat dapat dikatakan persepsi adalah suatu proses menafsirkan informasi yang diperoleh melalui sistem indera manusia. Persepsi visual didapat dari indera penglihatan. Penglihatan merupakan kemampuan untuk mengenali cahaya dan menafsirkan dengan indera mata. Persepsi visual merupakan persepsi yang sering dibicarakan dalam konteks sehari-hari. Pencahayaan merupakan elemen yang memegang peranan penting dalam memberikan informasi visual suatu lingkungan. Tanpa pencahayaan yang baik, kita tidak dapat menikmati kondisi visual disekitar kita, bahkan jika terdapat kondisi yang terdapat karya arsitektur yang indah. Pencahayaan artifisial dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas visual dan menambah karakter

suatu kawasan bagi orang yang melihatnya. Pencahayaan dapat memberikan efek signifikan.

Konsep yang digagas oleh Ashihara mengenai *figure ground* dengan konsep *Night Scape* dapat dijelaskan sebagai berikut, pada saat siang hari, *Townscape* terbentuk oleh rentetan dinding eksterior, bangunan, jendela, dan bayangan bangunan dari dinding-dindingnya. Sedangkan malam hari bayangan-bayangan tersebut hilang sehingga menjadi gelap. Efek dari *figure ground* muncul di malam hari disebabkan karena adanya pancaran sinar lampu dari bangunan di sekitarnya yang keluar melalui jendela. Sehingga pancaran tersebut seakan lebih dekat dengan kita yang berada di ruang bangunan. Efek sinar lampu ikut mempengaruhi visual pada malam hari.

Fenomena *Night Scape* akan memberikan pengalaman yang menyenangkan serta dapat membentuk kebiasaan berkunjung dan berkomunitas di ruang publik tersebut secara berulang dan lama kelamaan menjadi kebiasaan sehari-hari. Sehingga kebiasaan ini akan menciptakan karakter visual pada kawasan yang bersangkutan.

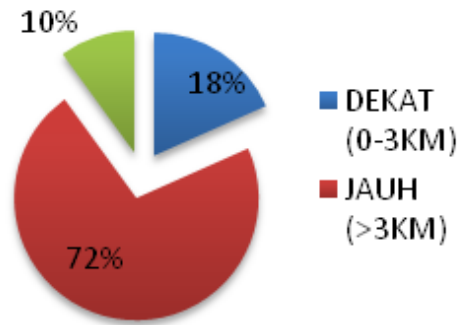


Gambar 10. *Night Scape* menurut Yoshinobu Ashihara (The Aesthetic Townscape)

g. Gambaran Umum Responden

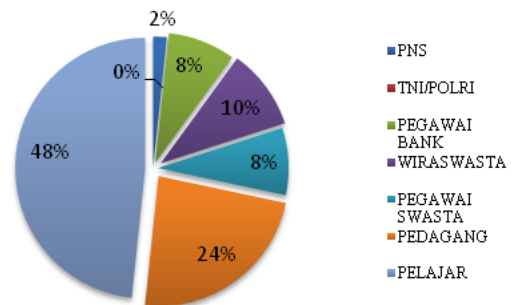
Responden penelitian ini sebanyak 60 orang yang terbagi menjadi 2 kategori: (1) penghuni yaitu masyarakat penguni, penyewa stand, serta yang sehari-hari beraktivitas di lokasi penelitian dan (2) pengunjung yaitu masyarakat yang berkunjung dan yang melintas di lokasi penelitian.

Responden dipilih secara acak dengan ditentukan klasifikasinya, sehingga responden dapat memberikan jawaban dan pemikiran yang mudah diterima. Dalam Gambar 11 bahwa berdasarkan lokasi tempat tinggalnya, responden didominasi oleh yang tinggal jauh dari lokasi sebanyak 43 orang (72%). Dominasi tempat tinggal responden yang jauh dapat memberikan jawaban yang memiliki cakupan luas, bukan hanya untuk warga sekitar melainkan warga Kota Semarang bahkan kota lain.



Gambar 11. Diagram Jumlah Responden Menurut tempat Tinggal (Analisa Peneliti, 2014)

Pada kategori usia, dapat dilihat pada gambar 12, responden didominasi oleh masyarakat berumur 18-25 tahun (52%). Pada responden dipilih usia produktif antara 18-35 tahun yang dirasakan cukup kuat memberikan jawaban mengenai penilaian karakter sesuai dengan lingkup wilayah penelitian ini.



Gambar 12. Diagram Jumlah Responden Menurut Kelompok Usia (Analisa Peneliti, 2014)

h. Hasil Pengolahan SPSS

Hasil pengolahan data dengan menggunakan Program SPSS 16, didapatkan mean pada masing-masing butir pertanyaan yang merupakan gambaran jawaban dari responden. Nilai responden terhadap *activity support* pun dapat digambarkan melalui data tersebut. Tabel 2 menunjukkan bahwa menurut penghuni dan pengunjung Kegiatan Waroeng Semawis Semarang yang dijadikan sebagai responden, faktor yang paling menonjol pada variabel bebas adalah faktor Detail Arsitekturalnya dengan nilai mean per faktor nya adalah 3.31. Artinya faktor bentuk dalam keunikan dan keragamannya merupakan faktor *activity support* yang mudah ditangkap oleh penghuni dan pengunjung. Dengan faktor pendukung berupa pencahayaan sehingga detail arsitektural nampak pada malam hari.

Tabel 2. Nilai Mean per Faktor Variabel (Analisa Peneliti, 2014)

No	Variabel	Faktor	Mean Per Faktor
1.		Arah dan Jarak Pandang	3,14
2.		Kondisi Lingkungan sekitar	3,19
3.	<i>Activity Support</i>	Material dan Kulit Bangunan (tenda/ kios)	3,03
4.		Detail Arsitektural	3,31
5.		Pencahayaan	3,13

Data pada Tabel 3 menunjukkan bahwa menurut responden, faktor yang paling menonjol pada variabel Karakter Visual Pecinan adalah *Integrasi Karakter Bangunan dan Lingkungan* dengan nilai mean 3,97.

Tabel 3. Nilai Mean Per Faktor Variabel Karakter Visual Pecinan Pada Penghuni dan Pengunjung (Analisa Peneliti, 2014)

No	Variabel	Faktor	Mean Per Faktor
1.		Dominasi	3,48
2.		Keragaman	3,62
3.		Kontinuitas	3,48
4.		Kepaduan	3,56
5.		Kesatuan	3,26
6.		Sequens	3,81
7.		Keunikan	3,42
8.	<i>Karakter Visual Pecinan</i>	Keindahan	3,38
9.		Karakter Bangunan	3,73
10.		Karakter Lingkungan	3,96
11.		Integrasi karakter Bangunan dan Lingkungan	3,97

Angka ini menunjukkan pada skala baik (dikonversikan ke dalam unsur *semantic diferensial*). Artinya *activity support* yang ada telah selaras dan terintegrasi dengan baik di Gang Warung kawasan Pecinan Semarang. Hasil pengamatan responden menunjukkan bahwa nilai rata-rata variabel *activity support* sebesar 3.16 dan nilai rata-rata Karakter Visual Pecinan sebesar 3.

Hasil analisa regresi antara variabel *activity support* dengan variabel Karakter Visual Pecinan disajikan di Tabel 4.

Tabel 4 Model Summary Regresi *Activity Support* dan Karakter Visual Pecinan (Analisa Penulis dengan SPSS, 2014)

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.715 ^a	.511	.503	7.69823
a. Predictors: (Constant), X				
b. Dependent Variable: Y				

Pada Tabel 4 dapat dilihat nilai koefisien korelasi (r_y) adalah 0.715. Menurut tabel tingkat koefisien korelasi, nilai yang didapat tersebut menunjukkan bahwa hubungan yang KUAT positif antara variabel *activity support* dan variabel Karakter Visual Pecinan. Sedangkan nilai Adjusted R square menunjukkan angka sebesar 0.503 yang menunjukkan bahwa *activity support* berpengaruh sebesar 50.3% terhadap Karakter Visual Pecinan. Sisanya sebesar 49.7% dipengaruhi oleh faktor lain di luar *locus* penelitian. Hasil dari pengolahan data statistik ini tidak dapat digeneralisasikan karena teknik sampling yang diambil adalah *accidental sampling*.

5. Kesimpulan

Activity support malam hari berpengaruh pada Karakter Visual Pecinan Semarang 50,3%, sedangkan sebesar 49,7% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian. Berdasarkan pengolahan data yang telah dilakukan, ditemukan bahwa secara umum *activity support* di malam hari berpengaruh terhadap Karakter Visual Pecinan. Faktor yang paling dominan dalam memberikan pengaruh dalam *activity support* adalah Detail Arsitektural. Dilihat dari variabel Karakter Visual Pecinan, faktor Integrasi Karakter Bangunan dan Lingkungan adalah yang paling dominan.

Detail Arsitektural merupakan faktor yang memberikan kesan karakter sebuah bangunan dan memiliki daya tarik lebih apabila diberikan tata cahaya yang menarik terutama di malam hari. *Bazaar* yang didominasi oleh faktor pencahayaan akan menguatkan detail maupun ornamen khas kawasan yang dapat diamati dan dirasakan langsung visualnya oleh masyarakat pada malam hari.

Ucapan Terima Kasih

Ucapan terima kasih ditujukan kepada Magister Teknik Arsitektur Universitas Diponegoro.

Daftar Pustaka

- Ashihara, Y. (1983). *The Aesthetic Townscape*. London: The MIT Press.
- Azwar, S. (2007). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Boediono, B. (1992). *Teori Pertumbuhan Ekonomi*. Yogyakarta: BPFE.
- Bungin, B. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif: Komunikasi Ekonomi dan Kebijakan Publik Serta Ilmu-ilmu Sosial Lainnya*. Jakarta: Gramedia Pustaka.
- Cullen, G. (1961). *The Concise Townscape*. London: The Architectural Press.
- Ghozali, I. (2011). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Haryadi, B.S. (1995). *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku*. Proyek Pengembangan Pusat Studi Lingkungan. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Republik Indonesia.
- Joe, L.T. (1933). *Riwayat Semarang dari Djamannya Sam Poo sampai Terhaposnya Kongkoan*. Semarang: Boekhandel Ho Kim Yoe.
- Kerlinger, F.N. (1993). *Asas-asas Penelitian Behavioral, Edisi Indonesia*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Muhadjir, N. (1989). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: Bayu Indra Grafika.
- Muhadjir, N. (1999). *Metodologi penelitian kualitatif: pendekatan positivistik, rasionalistik, fenomenologik, dan realisme metaphisik telaah studi teks dan penelitian agama*. Yogyakarta: Rake Sarasin.
- Pratiwo, P. (2010). *Arsitektur Tradisional Tionghoa dan Perkembangan Kota*. Yogyakarta: Ombak.
- Roulina, H. (1998). *Studi Penataan Kawasan Pejalan Kaki di Pusat Kota Bandung dengan Alternatif Pedestrian Mall*. Tugas Akhir, tidak diterbitkan. Semarang: Teknik PWK UNDIP.
- Smardon, R.C. (1986). *Foundations for Visual Project Analys*. New York: Wiley.
- Sugiyono, S. (2009). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suliyati, T. (2010). *Melacak Sejarah Pecinan Semarang Melalui Toponim*. Tidak diterbitkan.
- Sumalyo, Y. (1995). *Arsitektur Kolonial Belanda di Indonesia*. Yogyakarta: Gajahmada University Press.