

## PERANCANGAN TUGU INTERMODA SEBAGAI CIRI KHAS KAWASAN INTERMODA BSD

<sup>1</sup>Muhammad Abdul Jabar Irawan, <sup>2</sup>Refranisa

<sup>1,2</sup>Program Studi Arsitektur Institut Teknologi Indonesia, Tangerang Selatan

[refranisa@iti.ac.id](mailto:refranisa@iti.ac.id)<sup>1</sup>

### Informasi Naskah

Diterima: 10/04/2023; Disetujui terbit: 03/05/2023; Diterbitkan: 23/06/2023;

<http://journal.uib.ac.id/index.php/jad>

### ABSTRAK

Kawasan Intermoda merupakan kawasan baru yang masih belum sepenuhnya berkembang, sehingga belum maksimal sebagai citra kota pada kawasan tersebut, yang nantinya dapat berakibat pada identitas kawasan yang akan memudar dan kemudian hilang. Oleh karena itu, diperlukannya pendekatan melalui *landmark building* atau ikonisasi (*iconisation*), dimana fungsi ini dapat menciptakan identitas dari dalam kota itu sendiri. Hal tersebut dapat dilakukan dengan citra mental atau gambaran dari masyarakat di kota maupun di luar kota tersebut yang dapat diambil dari makna sejarah, budaya, latar belakang, ciri khas, dan lain-lain dari suatu kota atau kawasan Intermoda tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengetahui proses dari perancangan sebuah *icon/landmark* (tugu Intermoda). Metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan laporan penelitian ini adalah metode analisis deskriptif, yang menggambarkan kondisi secara realistis melalui observasi dan studi dokumenter yang dibantu dengan teknik *walk through analysis*. Hasil penelitian ini merumuskan sebuah arahan perencanaan dan perancangan desain yang berdasarkan kawasan yang terintegrasi dalam sistem *TOD (Transit Oriented Development)*, sehingga menjadi konsep utama dalam perencanaan dan perancangan *landmark*.

**Kata Kunci:** kawasan Intermoda, citra kota, *landmark*, identitas, desain

### ABSTRACT

*The Intermoda area is a new area that is still not fully developed so the image of a city in the area is not maximized, which in turn can result in the identity of the area fading and then disappearing. Therefore an approach is needed through landmark building or iconization, where this function can create an identity from within the city itself, this can be done with mental images or pictures of the people in the city and outside the city which can be taken from historical, cultural meanings, background, characteristics, etc. of a city or the Intermodal Area. This study aims to identify and know the process of designing an icon/landmark (Intermoda monument). The research method used in preparing this research report is a descriptive analysis method, which describes conditions realistically through observation and documentary studies assisted by a walk-through analysis technique. The results of this study formulate an area-based planning and design direction that is integrated into the TOD (Transit Oriented Development) system so that it becomes the main concept in planning and designing landmarks.*

**Keywords:** *Intermoda area, city image, landmark, identity, design*

## 1. Pendahuluan

Indonesia saat ini sedang mengalami proses urbanisasi yang pesat dan setiap daerah memiliki karakteristik yang berbeda. Perbedaan ini juga tercermin dari jenis dan sebaran kota-kota yang tumbuh dan berkembang di wilayah tersebut. Kota sebagai lingkungan fisik memiliki beberapa aspek yang memperbaiki, mengembangkan, dan mencirikan kota itu sendiri, seperti nilai sejarah dan fakta lain yang menghasilkan identitas kota (Mardiansjah & Rahayu, 2019). Dengan berkembangnya zaman dan era globalisasi, semakin maju dan berkembangnya zaman dan kemajuan disetiap kota, kota mengalami krisis identitas. Identitas urban berbicara tentang

bagaimana seseorang mampu menyampaikan citra/*image*/gambaran kota (Ndolu, 2018). Suatu citra (*image*/gambaran) suatu kota dapat muncul dengan sendirinya, salah satunya diwujudkan dengan adanya "*icon* atau *landmark*" yang khas dan unik, sehingga menjadi identitas kawasan tersebut. Citra kota berperan dalam pembangunan perkotaan sebagai sumber identitas dan meningkatkan daya tarik kota/wilayah (Wally, 2015).

*Landmark* sendiri adalah objek fisik yang berfungsi sebagai titik referensi dan penanda identitas kota. Sebuah *landmark* harus memiliki karakteristik fisik khusus (*singularity*) yang terlihat dengan jelas pada kawasan dengan keunggulan jarak pandang atau visibilitas yang baik (*prominence of spatial location*). Semua karakteristik *landmark* tersebut dapat mudah dikenali, jika bentuk karakteristiknya jelas dan berbeda dari lingkungannya (Kevin Lynch, 1960), karena itu kontras menjadi sangat penting bagi keberadaan sebuah *landmark*. Saat merencanakan sebuah *landmark*, juga harus mempertimbangkan tidak hanya citra dari suatu *landmark*, tetapi juga pengaruhnya terhadap keberadaan *landmark* tersebut (Kevin Lynch, 1960).

Kawasan Intermoda merupakan kawasan baru, sehingga belum adanya sebuah citra kota pada kawasan tersebut, meskipun masyarakat setempat saat ini sudah mengetahui kawasan Intermoda melalui pasar modern BSD *City*. Namun, hal tersebut tidak akan bertahan lama karena Kawasan Intermoda belum sepenuhnya berkembang dan juga terdapat pasar modern lain di sekitar BSD *City*. Sehingga, ketika kawasan Intermoda sudah sepenuhnya berkembang, maka identitas kawasan sebelumnya (pasar modern BSD *City*) akan memudar dan kemudian hilang. Berdasarkan gambaran lokasi kawasan Intermoda dapat disimpulkan bahwa tempat ini harus dan masih dapat dikembangkan. Oleh karena itu, untuk mewujudkan citra kota yang lebih baik, maka diperlukannya pendekatan melalui *landmark building* atau ikonisasi (*iconisation*), dimana fungsi ini dapat menciptakan identitas dari dalam kota itu sendiri, hal tersebut dapat dilakukan dengan citra mental atau gambaran dari masyarakat dikota maupun diluar kota tersebut yang dapat diambil dari makna sejarah, budaya, latar belakang, ciri khas, dan lain-lain dari suatu kota atau kawasan Intermoda tersebut. Sehingga, kawasan Intermoda BSD *City* dapat dijadikan sebagai tempat yang menarik untuk dikunjungi serta membuat masyarakat sekitar atau bahkan oleh masyarakat luar lebih mengingat dan mudah mengenal kawasan Intermoda dengan baik. Berdasarkan gambaran kawasan Intermoda dapat dikatakan, bahwa kawasan tersebut masih diperlukannya penataan Kawasan, sehingga menjadikan kawasan Intermoda sebagai tempat yang menarik dan mudah diingat oleh masyarakat sekitar maupun luar. Oleh karena itu, perancangan sebuah *landmark* yaitu tugu Intermoda yang diletakkan di lokasi yang strategis dapat menghidupkan potensi kawasan Intermoda.

Adapun penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi dan mengetahui proses dari perancangan sebuah *icon/landmark* (tugu Intermoda) yang nantinya akan berfungsi untuk meningkatkan citra Kawasan Intermoda. Sedangkan hasil penelitian yang diinginkan dalam penelitian ini adalah terciptanya sebuah tugu Intermoda yang berfungsi sebagai *icon/landmark* kawasan, sehingga kawasan Intermoda BSD *City* mudah diingat dan dikenal oleh masyarakat sekitar maupun masyarakat luar

## 2. Kajian Pustaka

### 2.1 Identitas Kota

Perkembangan perkotaan dapat menyebabkan perubahan sifat yang seringkali tidak berhubungan dengan tujuan awalnya (Siti Cut Alia et al., 2019). Kota sebagai lingkungan fisik memiliki berbagai aspek yang dapat mengangkat, mengembangkan, dan mencirikan kota itu sendiri, seperti nilai historis/sejarah dan aspek faktual lainnya yang memberikan identitas kota (Kabupung, 2012). Keunikan dan keistimewaan adalah hal-hal penting yang harus dimiliki untuk mendapatkan perhatian (Andiyan et al., 2022). Sehingga, identitas sebuah kota itu sendiri harus

memiliki beberapa karakter atau ciri khas untuk menciptakan sebuah *sence of place* bagi masyarakat, sehingga nantinya dapat dibedakan dengan identitas kota lainnya. Hal ini dikarenakan identitas merupakan sesuatu yang digunakan untuk mengidentifikasi dan membedakan suatu tempat dengan tempat lainnya (Kevin Lynch, 1984). Dalam membentuk identitas kota melalui elemen-elemen pembentuk kota, *landmark* berperan dalam menerjemahkan dan mengidentifikasi karakter kawasannya (Kevin Lynch, 1984). Sehingga, pengunjung kawasan dapat mudah mengenali dan mengingat kawasan tersebut yang nantinya akan membentuk citra kota itu sendiri.

## 2.2 Citra Kota

Citra adalah sesuatu yang memberi arti pada suatu obyek yang dapat ditangkap oleh seseorang baik secara subyektif maupun obyektif. Citra sebenarnya menunjukkan suatu gambaran (*image*), suatu kesan penghayatan yang menangkap arti/makna bagi seseorang (Ayuning Saraswati Pangestu, 2021). Citra kota berperan sebagai pembentuk identitas dan meningkatkan daya tarik kota dalam pengembangan perkotaan (Y. Mangunwijaya, 1988). Sebuah kota dapat dinilai dengan baik apabila kota tersebut memiliki aspek kuat yang dapat menjadi ciri khas kota tersebut. Aspek yang membentuk citra kota dapat berkembang dengan baik, sehingga dapat memiliki *image* yang melekat pada kota. *Image* tersebut dapat mempresentasikan identitas kota dengan mengambil karakteristik kota, ciri khas kota, nilai *history*/sejarah kota, maupun potensi yang dapat diunggulkan kota tersebut (Hanif & Qomarun, 2021). Menurut (Wikantiyoso, 2005), upaya peningkatan citra kota dalam perspektif pencitraan atau ciri khas kota dengan membangun elemen fisik kota untuk menampilkan objek ikonik (Mahfud et al., 2021). Sedangkan, menurut (Markus, 1999) dalam bukunya yang berjudul *Perancangan Kota Secara Terpadu*, variabel yang berpengaruh adalah nilai arsitektur, nilai keunikan, dan nilai kekhasan. Arsitektur merupakan salah satu cara dalam pembentukan citra kota, salah satunya dengan menghadirkan titik orientasi visual (*landmark*) (Andiyan et al., 2022).

## 2.3 Landmark

*Landmark* adalah suatu bentuk tanda fisik yang dapat memberikan informasi kepada pengamat pada jarak sedemikian rupa, sehingga pengamat berada diluar lingkup obyek (Sayoko & Wikantiyoso, 2019). Beberapa *landmark* hanya mempunyai arti pada area kecil dan dapat dilihat hanya pada area tersebut, sedangkan *landmark* lain mempunyai arti untuk keseluruhan kota, sehingga dapat dilihat berbagai arah (Kevin Lynch, 1960). Sebuah bangunan *landmark* harus mencerminkan sesuatu yang berkesan dan dapat diingat dari kota tersebut, jika pada desainnya tidak mencerminkan budaya daerah tersebut, maka tidak akan memiliki nilai unik dan berubah menjadi tanda biasa (Aji, 2015). Menurut (Zahnd, 1999) *landmark* mempunyai nilai identitas bagi sebuah kota/kawasan dan akan lebih baik jika memiliki bentuk yang jelas dan berbeda di lingkungannya dengan skala yang sesuai (Suwarlan et al., 2020). Oleh karena itu, *landmark* merupakan tanda atau simbol yang dapat menggambarkan identitas suatu tempat. Ini bisa berupa bangunan, menara, atau elemen perkotaan lainnya yang memiliki suatu ciri khas yang hanya dimiliki oleh kota itu sendiri, sehingga akan mudah melihat dan mengingatkan kita terhadap kota tersebut.

Berdasarkan pengertian diatas, menurut Kevin Lynch dalam bukunya yang berjudul '*The Image of the City*'. Terdapat unsur-unsur penting dalam *landmark*, antara lain: (M. Kawuluan & F. Warouw, 2017)

1. Tanda fisik *landmark*: objek fisik yang dapat dengan mudah ditangkap oleh indra penglihatan.
2. Informasi *landmark*: memberikan gambaran singkat dengan cepat tentang suatu lokasi kepada pengamat, sehingga membentuk *image* fisik & non-fisik lokasi *landmark* dan lingkungannya.

3. Jarak *landmark*: harus dapat dikenali dari suatu jarak yang jauh, sehingga pengamat berada diluar lingkup bangunan.

*Landmark* merupakan bagian dari elemen visual sebuah kota, yang menurut Kevin Lynch adalah elemen penting dari desain perkotaan yang membantu kita mempermudah dalam pengenalan sebuah kota tersebut. Kevin Lynch melihat bahwa yang perlu diperhatikan dalam merancang elemen – elemen fisik kota khususnya *landmark* adalah: (Ndolu, 2018)

1. Ketunggalan bentuk, untuk mendominasi terhadap lingkungan sekitarnya.
2. Kekontrasan bentuk, untuk mencapai karakter yang unik dan berbeda dari yang ada di sekitarnya, sehingga tampak menonjol.
3. Kontekstual atau latar belakang dari semua bangunan yang ada dalam jangkauan lingkungannya.
4. Tempat yang strategis, sehingga lebih mudah dilihat dan dijangkau.
5. Penerusan *sequence* (urutan), sehingga tercapai satuan makna.
6. Detail – detail khusus (unik), sehingga lebih eksklusif.

Lingkungan yang baik memiliki identitas dan struktur unsur-unsur fisik yang dapat terbaca dengan jelas oleh masyarakat. Begitu pula dengan kriteria *landmark* yang baik adalah yang mudah dikenali secara visual. Lynch menjelaskan bahwa *landmark* dapat dengan mudah dikenali dalam mental *image* manusia jika memenuhi beberapa kriteria berikut, yaitu: (A. D. Susilohadi et al., 2014)

1. Mudah terlihat (*singularity*)  
Visibilitas *landmark* pada sebuah kota ditentukan oleh kontras antara objek dan latar belakangnya. Latar belakang objek diusahakan tidak mendominasi dalam mengontrol pandangan orang terhadap objek tersebut. Eksistensi *landmark* dapat diakui oleh pengamat jika visibilitas dalam *landmark* tersebut dapat dengan mudah dilihat.
2. Memiliki bentuk yang jelas (*easily identifiable*)  
Bentuk yang jelas akan memudahkan pengamat dalam mengenali *landmark* ke dalam bentuk-bentuk yang sudah dikenal (*familiar*) atau bentuk sederhana yang kemudian diproses dalam pikirannya. Pengenalan suatu objek oleh seorang pengamat berbeda-beda tergantung dari posisi pengamat melihat penanda dan juga latar belakang pengamat (pendidikan, masyarakat, dan lain-lain).
3. Kontras dengan lingkungan (*contrast*)  
Perbedaan yang jelas antara objek *landmark* dengan lingkungannya akan mewujudkan sebuah kontras. Perbedaan yang terjadi dapat berupa perbedaan skala, material, bentuk, dan lain-lain, sehingga menghasilkan corak yang berbeda yang kontras dengan lingkungannya tetapi juga selaras dengan lingkungan sekitarnya. Kontekstualitas antara *landmark* dengan lingkungan juga harus tetap dipertahankan untuk menjaga kesinambungan *image* dan identitas lingkungan.

Berdasarkan penjelasan kriteria tersebut, maka kriteria yang dapat menjadikan suatu elemen perkotaan sebagai *landmark* adalah karakteristik tertentu (unik). Perbedaan tersebut kemudian dapat membentuk citra yang kuat terhadap objek tersebut, baik secara fisik maupun non fisik, sehingga orang lebih mudah mengenalinya sebagai suatu unsur dan lebih mudah mengingat bahwa ia berbeda dengan sekitarnya.

#### 2.4 Kaitan Antara Identitas dengan Citra (*Image*)

Sebuah citra (*image*) diciptakan oleh interpretasi manusia, terdiri dari informasi yang berasal dari kepekaan atau indra manusia dengan menggunakan imajinasi manusia. Untuk membentuk

suatu citra (*Image*) kota maka dibutuhkanannya suatu pemahaman mengenai identitas kota tersebut. Identitas itu sendiri adalah suatu informasi yang terlihat dari kondisi fisik dan non-fisik yang dapat dirasakan, yang menggambarkan ciri bagi kawasan tersebut. Informasi yang diperoleh dari identifikasi ditransformasikan menjadi interpretasi (citra), yang bertujuan memudahkan seseorang dalam memahami atau memberikan makna dalam suatu kawasan (Kabupung, 2012).

Menurut Tito Alfani, pengaruh waktu terhadap identitas dan *image* yang mengutip dari Kevin Lynch yang berjudul '*The Image of The City 1960*' mengatakan bahwa terdapat beberapa hal yang mempengaruhi citra/*image* suatu daerah yaitu: (Kabupung, 2012)

1. *Identity*, seseorang terlebih dahulu dapat mengenali suatu kawasan/tempat tersebut menjadi sesuatu yang spesifik dan bisa menemukan perbedaan dengan yang lain (*individuality or oneness*).
2. *Structure*, seseorang dapat melihat hubungan atau pola dari suatu objek dengan objek lainnya (*pattern relation*).
3. *Meaning*, objek tersebut harus memiliki arti atau makna, baik itu secara fungsi maupun emosional.

Suatu citra (*image*) dapat dibuat secara sengaja atau tidak sengaja. Maka, yang terjadi adalah penggunaan dari informasi yang diperoleh individu atau masyarakat, yang dijadikan dasar interpretasi berupa suatu citra (*image*). Lain halnya ketika citra (*image*) yang terbentuk dengan sendirinya yang berasal dari kondisi aktual ruang/kawasan tersebut, yang memiliki dampak lebih besar pada pembentukan citra karena lingkungan yang dirasakan sebelumnya merupakan bentuk yang terjalin antara kondisi fisik dan manusia.

Adapun penelitian ini akan mengidentifikasi proses perancangan sebuah *landmark* yaitu Tugu Intermoda yang berlandaskan pada teori Kevin Lynch yaitu elemen-elemen fisik kota yang harus diperhatikan khususnya pada *landmark* seperti ketunggalan bentuk, lokalitas pada langgam sekitar, dan detail khusus *landmark*, sehingga lebih eksklusif serta menggunakan teori Markus dalam bukunya yang berjudul '*Perancangan Kota secara Terpadu*' (1999), terdapat 3 variabel pembentuk citra kota yaitu nilai arsitektur, nilai kekhasan dan keunikan, serta nilai keselarasan.

### 3. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif yang berlokasi di kawasan Intermoda BSD *City*. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan studi literatur yaitu mengumpulkan teori/bahan bacaan (buku, jurnal, karya tulis) terkait dengan judul, dokumentasi, serta juga observasi/survei untuk memperoleh informasi yang akurat tentang sebuah *icon/landmark*. Sedangkan teknik analisis data dimulai dengan pengumpulan data-data tentang cerita/histori kawasan, kemudian dasar-dasar sebuah *landmark* berdasarkan teori Kevin Lynch dan teori lainnya. Kemudian dilanjutkan dengan pemilahan atau mengelompokkan beberapa data agar dapat ditarik kesimpulan yang berupa konsep perancangan desain. Khusus dalam hal observasi/survei, pengumpulan data dipadukan dengan teknik *walk through analysis* yang merupakan salah satu teknik pengumpulan data dalam perancangan kota (*urban design*), dimana teknik ini dilakukan dengan cara mengamati dan menganalisis kondisi *eksisting* di lokasi penelitian. *Walk through analysis* dilakukan dengan berjalan pada area di sekitar lokasi, dimana kondisi *eksisting* direkam dengan pengambilan dokumenter atau foto. Dengan teknik ini, permasalahan di lokasi penelitian dapat diketahui dan dianalisis, serta kondisi aktual lokasi penelitian dapat disajikan secara detail dan mendalam (Kementerian Lingkungan Hidup, 2009).

### 4. Hasil dan Pembahasan



#### 4.1 Analisis Perancangan

Dalam penelitian ini, dilakukannya analisis terkait potensi yang dimiliki oleh kawasan Intermoda, sehingga hasil analisis terhadap penelitian ini dapat meletakkan penanda berupa titik objek yang memiliki nilai sejarah maupun arsitektural, budaya, asal usul / karakteristik, serta benda-benda yang unik di kawasan Intermoda. Temuan dari objek-objek tersebut yang akan digunakan sebagai referensi desain *landmark* di Bundaran Avani Kawasan Intermoda. Pada lokasi penelitian dan sekitarnya (kawasan Intermoda), terdapat empat titik yang memiliki objek dan nilai arsitektur serta potensi dan ciri khas dari kawasan Intermoda yang ditunjukkan pada gambar dibawah ini.



**Gambar 1.** Gambar Peta Titik Lokasi Referensi dan Posisi Rencana *Landmark*  
Sumber: (Pribadi, 2022)

Pada lokasi penelitian terdapat 2 (dua) objek yang di dapat sebagai referensi desain *landmark* Bundaran Avani Kawasan Intermoda. Lokasi yang dipilih untuk berdirinya *landmark* adalah Bundaran Avani karena merupakan salah satu titik *vocal point* pada kawasan, sehingga sangat sesuai dengan fungsinya sebagai lokasi *landmark* (penanda kawasan).

Berikut adalah objek sebagai referensi desain *landmark* Kawasan Intermoda.

##### 1. Kawasan TOD

Intermoda BSD City adalah kawasan yang terintegrasi antara layanan publik berupa transportasi KRL *commuter line*, *shuttle bus* BSD Link, serta perdagangan melalui Pasar Modern Intermoda BSD City, kawasan niaga terpadu, universitas, dan hunian lain. Hal ini dapat menawarkan kenyamanan dalam penggunaan transportasi publik bagi masyarakat.



**Gambar 2.** Foto Sistem TOD Kawasan Intermoda  
Sumber: (Pribadi, 2022)

##### 2. Laggam Arsitektur Modern (Hunian dan Niaga) dan Futuristik (TOD)

Pada hunian maupun tempat perbelanjaan niaga seperti *The Icon Business Park* memiliki

kecenderungan berlanggam arsitektur modern. Hal ini dikarenakan memiliki pola repetisi (pengulangan), dimana setiap unit bangunan memiliki jenis maupun bentuk yang sama. Sedangkan, pada Stasiun Cisauk memiliki bentuk yang unik dengan sudut yang kecenderungan tidak lancip dan didominasi oleh material kaca, sehingga dapat dikatakan Stasiun Cisauk berlanggam arsitektur futuristik.



**Gambar 3.** Foto Langgam Modern dan Langgam Futuristik  
Sumber: (Pribadi, 2022)

#### 4.2 Penerapan Kriteria Desain

Berdasarkan objek referensi desain *landmark* diatas, dibuatlah penyesuaian berdasarkan kriteria-kriteria *landmark* yang telah dirumuskan dan ditentukan terhadap desain Tugu Intermoda, adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.** Tabel Kriteria Desain *Landmark*.

No	Kriteria	Keterangan	Gambar
1.	Ketunggalan Bentuk	1. Bentuk Tugu pada <i>Landmark</i> berasal dari ilustrasi/penggambaran sistem TOD ( <i>Transit Oriented Development</i> ) berupa Pasar Modern BSD City, <i>Shuttle Bus</i> BSD Link, dan <i>Commuter</i> KRL Line. Sehingga, akan memiliki bentuk dasar berupa segitiga sama sisi.	
2.	Kontekstual/ Lokalitas pada Langgam Sekitar	2. Menggunakan prinsip pola repetisi/ pengulangan bentuk yang menggambarkan langgam arsitektur modern. Sehingga, <i>landmark</i> memiliki 3 bentuk yang sama yang dijadikan satu kesatuan membentuk karakteristik kawasan TOD. 3. Penggunaan dominan material transparan (kaca/sejenisnya) yang menggambarkan langgam arsitektur futuristik.	
3.	Detail Khusus	4. Penggunaan warna ungu yang menggambarkan kawasan Intermoda berada pada wilayah Kabupaten Tangerang.	

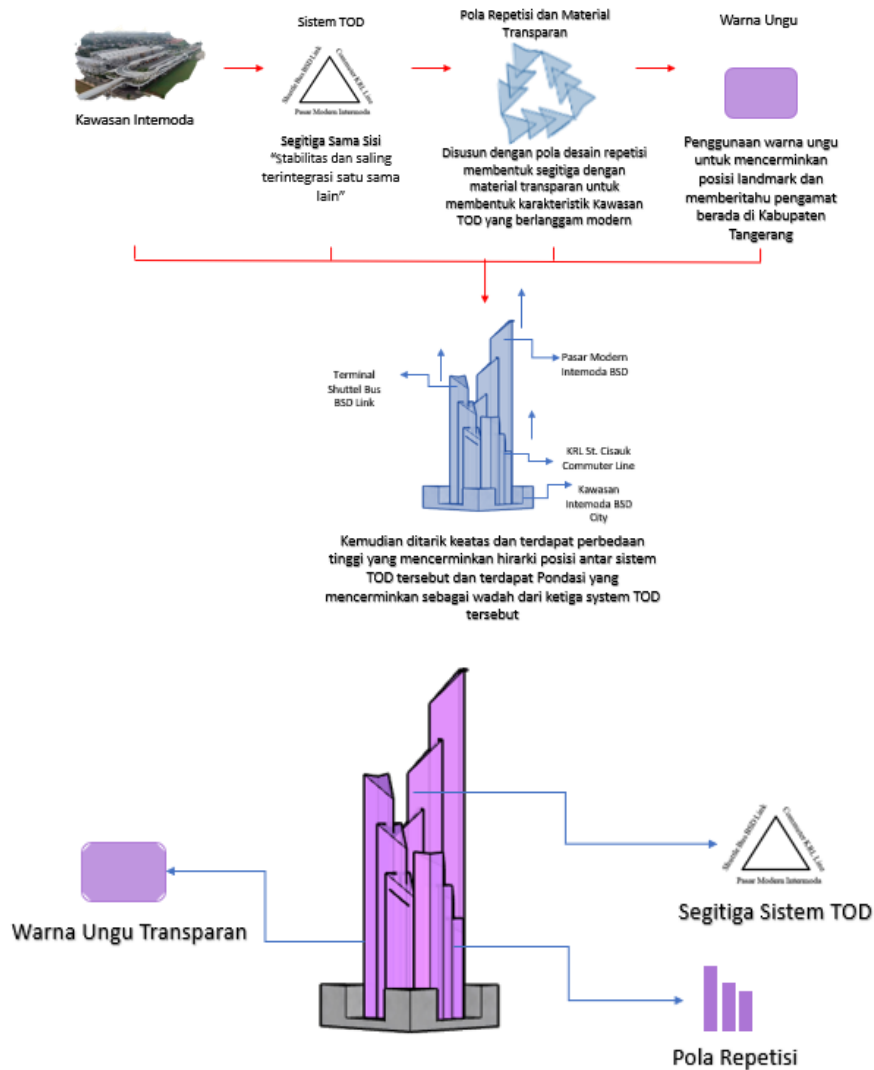
Sumber: (Penulis, 2022)

#### 4.3 Konsep Perancangan

Dari hasil analisis kawasan didapatkan beberapa objek yang akan digunakan sebagai dasar pada elemen perancangan serta diterapkannya kepada kriteria *landmark* yang telah ditetapkan.

Hal ini dilakukan karena ciri khas yang dimiliki oleh Kawasan Intermoda BSD City dapat tetap melekat pada *landmark* yang akan dirancang. Kriteria pertama yang digunakan dalam merancang Tugu Intermoda yaitu kawasan Intermoda yang berpusat sebagai kawasan TOD yang diilustrasikan sebagai bentuk geometri segitiga yang menggambarkan stabilitas dan saling terintegrasi satu sama lain. Kriteria kedua yang digunakan yaitu kawasan Intermoda yang didominasi oleh langgam arsitektur modern yang diilustrasikan dengan penggunaan prinsip desain pola repetisi serta penggunaan dominan material transparan (kaca/ sejenisnya). Kriteria ketiga yaitu kawasan Intermoda yang berlokasi di wilayah kabupaten Tangerang, sehingga diilustrasikan dengan warna ungu yang menjadi ciri khas dari wilayah tersebut.

Berikut adalah sketsa proses desain sebagai arahan perancangan *landmark* Bundaran Avani Kawasan Intermoda BSD City.







**Gambar 4.** Sketsa Proses Desain *Landmark* Bundaran Avani  
Sumber: (Pribadi, 2022)

Berikut adalah penjelasan mengenai desain perancangan *landmark* Tugu Intermoda Bundaran Avani Kawasan Intermoda BSD City.

**Tabel 2.** Tabel Penjelasan Elemen Pembentuk *Landmark*.

No	Kriteria Desain	Keterangan
1.	Bentuk Segitiga	Ilustrasi/penggambaran integrasi sistem kawasan TOD Intermoda.
2.	Warna Ungu	Ilustrasi/ penggambaran Berada pada wilayah kabupaten Tangerang.
3.	Material Transparan	Ilustrasi/penggambaran langgam arsitektur modern.
4.	Pola Repetisi	Ilustrasi/penggambaran langgam arsitektur modern.

Sumber: Pribadi, 2022

Selain itu, desain yang dibuat juga mempertimbangkan hal lain, diantaranya memuat 3 aspek penentu pembentuk citra kota.

**Tabel 3.** Tabel Penerapan Aspek Penentu Citra Kota pada *Landmark*.

No	Aspek	Keterangan
1.	Nilai Arsitektur	Secara keseluruhan bentuk <i>landmark</i> yang semakin lama semakin keatas menandakan bahwa kawasan Intermoda akan selalu berkembang serta penggambaran hirarki jarak antar sistem TOD. Selain itu, bentuknya juga menggunakan pola repetisi, sehingga memberi kesan estetik, berirama, dan dinamis.
2.	Nilai Kekhasan dan Keunikan	Bentuk dasar <i>landmark</i> membentuk segitiga yang menandakan sistem TOD ( <i>Transit Oriented Development</i> ) kawasan Intermoda berupa Pasar Modern BSD City, Shuttle Bus BSD Link,

	dan <i>Commuter</i> KRL <i>Line</i> yang terintegrasi satu sama lain.
3. Nilai Keselarasan	Penggunaan material transparan (kaca atau sejenisnya) yang menciptakan bidang tak terbatas, sehingga dapat menciptakan keselarasan dengan lingkungan secara fisik dan visual.
Sumber: (Pribadi, 2022)	

## 5. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kajian, ditetapkan bahwa kawasan Intermoda merupakan kawasan yang terintegrasi dalam sistem TOD (*Transit Oriented Development*), sehingga menjadikannya dasar kriteria (ketunggalan bentuk) sebagai bentuk dari Tugu Intermoda. Dalam proses analisis potensi kawasan Intermoda, ditentukan objek-objek yang memiliki nilai sejarah maupun arsitektural, budaya, asal usul/ karakteristik, serta benda-benda yang unik di kawasan Intermoda. Sehingga, nantinya temuan dari objek-objek tersebut yang akan digunakan sebagai referensi desain *landmark* di Bundaran Avani Kawasan Intermoda. Seperti halnya pada kriteria kedua yaitu konstektual/lokalisasi pada langgam sekitar berupa langgam arsitektur modern di kawasan Intermoda yang digambarkan dengan pola repetisi dan material transparan, kemudian kriteria ketiga yaitu detail khusus berupa warna ungu yang menggambarkan posisi *landmark* yang berada di Kabupaten Tangerang.

Penggunaan penerapan 3 variabel pembentuk citra kota yaitu nilai arsitektur, nilai kekhasan dan keunikan, serta nilai keselarasan, yang nantinya hasil arahan perencanaan dan perancangan penelitian ini untuk memaksimalkan potensi kawasan Intermoda sebagai kawasan perkotaan yang terus berkembang dengan merancang *landmark* berdasarkan citra/*image* kota (*TOD System*), yang tidak hanya berfungsi sebagai penanda kawasan, tetapi juga membentuk citra kota/kawasan.

## Daftar Pustaka

- A. D. Susilohadi, B. Soemardiono, & R. Kharismawan. (2014). *Konsep Perancangan Menara Surabaya sebagai Landmark dalam Fenomena 'Iconisation.'* *Jurnal Sains dan Seni*, 3(2), 19–21.
- Aji, G. S. (2015). *Landmark "Monumen Yogya Kembali" Studi Motivasi, Pengambilan Keputusan, Dan Kepuasan Pengunjung.* *Jurnal Tata Kelola Seni*, 1(1).
- Andiyan, Cardiah, T., & Handayani, T. W. (2022). *Kajian Pembangunan Landmark Dan RTH Dengan Pendekatan Desain Kearifan Lokal Di Kawasan Strategis Banten.* *NALARS*, 21(2), 97–104.
- Ayuning Saraswati Pangestu, G. (2021). *Perancangan Community Center sebagai Fasilitas Pelengkap Kegiatan di Stadion Benteng Taruna.*
- Hanif, I. Y., & Qomarun. (2021). *Identifikasi Fungsi Landmark Dan Citywalk Sepanjang Jalan Lawu Karanganyar.* 346–353.
- Kabupung, S. F. (2012). *Studi Citra Kota Maumere Di Nusa Tenggara Timur.*
- Kevin Lynch. (1960). *The Image Of The City.* The M.I.T Press.
- Kevin Lynch. (1984). *A Theory Of Good City Form .* The M.I.T Press.
- Mahfud, C., Muhibbin, Z., Prasetyawati, N., Hakim Nasution, A., Arif Handiwibowo, G., Idajati, H., Umilia, E., Subali, E., Pembangunan, S., & Teknologi Sepuluh Nopember, I. (2021). *Pengembangan Konsep Desain Citra Kawasan Eduwisata Herbal di Kota Batu* (Vol. 3). Online.
- Mardiansjah, F. H., & Rahayu, P. (2019). *Urbanisasi Dan Pertumbuhan Kota-Kota Di Indonesia: Suatu Perbandingan Antar Kawasan Makro Indonesia.* *Jurnal Pengembangan Kota*, 7(1).

- M. Kawulusan, & F. Warouw. (2017). *Perancangan Publik Landmark Pada Ruang Terbuka Publik. MEDIA MATRASAIN*, 14(3), 39–51.
- Ndolu, A. J. (2018). *Penentuan Lokasi Landmark Guna Meningkatkan Citra Kota Di Kecamatan Kelapa Lima Dan Oebobo Kota Kupang*. Institut Teknologi Nasional Malang.
- Sayoko, J., & Wikantiyoso, R. (2019). *Kajian Citra Kota Dalam Branding City Beautiful malang*.
- Siti Cut Alia, Ra. K., Sardiyarso, E. S., Tundono, S., Kridarso, E. R., Studi Sarjana, P., Arsitektur, J., Trisakti Jl Kyai Tapa No, U., & Barat, J. (2019). *Proses Penentuan Makna Filosofis Bangunan Penanda Daerah Istimewa Yogyakarta Process On Defining The Philosophical Meaning Of A Landmark Building In Daerah Istimewa Yogyakarta*. 17(1), 25–36.
- Suwarlan, S. A., Meidiana, Yeovivan, E. F., Nimita, F., Susanto, Indrawan, Owen, M., & Friendly. (2020). *Perancangan Landmark Pesisir Pantai Kampung Tua Tanjung Riau Sebagai Wisata Maritim Melalui Konsep Arsitektur Methapora. (JAD) Journal of Architectural Design and Development*, 01(1), 63–70.
- Wally, J. F. (2015). *Studi Citra Kota Jayapura Pendekatan Pada Aspek Fisik Elemen-Elemen Citra Kota - Kevin Lynch*. UAJY.
- Y. Mangunwijaya. (1988). *Wastu Citra*. PT. Gramedia Putra Utama.