

# Aspek-Aspek Arsitektur Tradisional dalam *Landmark* di Kota-Kota Besar di Indonesia

## Aspects of Traditional Architecture in Landmarks in Big Cities in Indonesia

Zuber Angkasa <sup>1)</sup>, Erfan M Kamil <sup>2)</sup>, Iskandar <sup>3)</sup>, Meldo Andi Jaya <sup>4)</sup>  
<sup>1,2,3,4)</sup> Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Palembang  
<sup>1)</sup> zuberpalembani@gmail.com

[Diterima 15/12/2022, Disetujui 02/01/2023, Diterbitkan 03/01/2023]

---

---

### Abstrak

Penelitian ini meninjau aspek-aspek arsitektur tradisional yang menjadi *landmark* di kota-kota besar di Indonesia beserta popularitasnya. Perbandingan berdasarkan jenis, aspek, kategori, dan daya tarik *landmark* di ibukota provinsi di Indonesia. Analisis deskriptif dan one-way ANOVA (*Analysis of Variance*) digunakan untuk mengklasifikasikan *landmark* dan memeriksa secara kuantitatif relasi antara *landmark* dengan daya tariknya bagi masyarakat kota. Hasil mengungkapkan bahwa 39 dari 121 *landmark* yang disurvei memiliki aspek arsitektur tradisional. Arsitektur tradisional dapat dilihat dalam aspek atap, bangunan, dan ornamen. Kategori *landmark* yang mengandung aspek arsitektur tradisional adalah masjid, museum, taman, jalan, kompleks bangunan, kuil/wihara/kelenteng, pura, benteng, keraton, monumen, dan pasar. Hasil analisis ANOVA menunjukkan bahwa *landmark* yang mengandung aspek arsitektur dan menonjol secara visual memiliki daya tarik lebih tinggi dari *landmark* yang hanya mengandung salah satu karakteristik tersebut. Hasil ini meningkatkan pemahaman mengenai pentingnya aspek arsitektur tradisional untuk diterapkan dalam desain *landmark* dan menyarankan penambahan aspek-aspek arsitektur tradisional pada *landmark* yang telah ada maupun pada desain *landmark* yang akan datang.

**Kata kunci:** landmark, arsitektur tradisional, landmark visual, landmark semantik

### Abstract

*This research reviews the aspects of traditional architecture that become landmarks in big cities in Indonesia and their popularity. The comparison is conducted by examining the types, characteristics, categories, and attractiveness of landmarks in provincial capitals in Indonesia. Descriptive analysis and one-way ANOVA (Analysis of Variance) use to classify landmarks and quantitatively analyze the relationship between landmarks and their beauty in urban communities. The results reveal that 39 of 121 surveyed landmarks have traditional architectural aspects. Traditional architecture appears in parts of roofs, buildings, and ornaments. The categories of landmarks that contain elements of traditional architecture are mosques, museums, parks, roads, building complexes, temples/monasteries/temples, temples, forts, palaces, monuments, and markets. The ANOVA analysis results show that landmarks with architectural aspects that stand out visually are more attractive than landmarks that only include one of these characteristics. These results increase understanding of the importance of traditional architectural elements in landmark designs and suggest adding traditional architectural aspects to existing landmarks and future landmark designs.*

**Keywords:** landmarks, traditional architecture, visual landmarks, semantic landmarks

---

---

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

## Pendahuluan

*Landmark* adalah objek statis yang menandai sebuah tempat sehingga mudah diidentifikasi, menjadi titik referensi, kontras dengan latar belakangnya atau memiliki bentuk yang jelas atau karakteristik spesifik lainnya yang membuat objek tersebut menonjol (Yesiltepe et al., 2021). Keberadaan *landmark* di kota besar sangat penting untuk tujuan fungsional, estetika, maupun sosiokultural. Arsitektur tradisional dapat menjadi *landmark* bagi suatu kota, khususnya dalam menekankan aspek sosiokultural dari kota tersebut. Walau begitu, arah pembangunan kota-kota besar saat ini lebih ke arah modernisasi yang berupaya meninggalkan aspek-aspek tradisional, sehingga banyak *landmark* yang dibangun merupakan bentuk modern tanpa sentuhan tradisional. Hal ini berdampak pada terabaikannya potensi arsitektur tradisional dalam memperkaya identitas sosiokultural suatu kota.

Sejumlah penelitian telah dilakukan untuk meneliti karakteristik yang penting untuk menjadikan sebuah objek sebagai *landmark*. Dalam perkembangannya, diketahui bahwa suatu *landmark* akan lebih mudah dikenali jika objek tersebut memiliki makna dan berdampak kultural, politik, atau sosial (Caduff & Timpf, 2008). Hal ini bermakna bahwa agar dapat menjadi *landmark*, sebuah objek perlu memiliki suatu makna simbolik bagi lokasi (Sorrows & Hirtle, 1999). Sejalan dengan karakteristik kultural tersebut, *landmark* memiliki banyak fungsi yaitu sebagai pembangunan identitas tempat, pendorong bagi rasa kepemilikan dalam sebuah masyarakat geografis, dan sebagai alat yang memudahkan navigasi (Bruns & Chamberlain, 2019).

Sorrows dan Hirtle (1999) membedakan tiga jenis *landmark*: *landmark* visual, kognitif (semantik), dan struktural. *Landmark* visual menonjolkan aspek fisik (warna, bentuk, ukuran), *landmark* kognitif berkaitan dengan makna (kultural, historis, atau pengetahuan), dan *landmark* struktural berkaitan erat dengan lokasi dari objek tersebut. *Landmark* kognitif lebih sulit dikenali daripada *landmark* visual karena memiliki sifat yang lebih personal dan tergantung dengan familiaritas terhadap lingkungan (Yesiltepe et al, 2021). Karenanya, orang yang mengenal lingkungan akan lebih terfokus pada *landmark* kognitif walaupun tidak memiliki saliensi visual yang tinggi (Quesnot & Roche, 2015).

Sebuah *landmark* dapat bersifat visual sekaligus kognitif (Zhang et al., 2014). Hal ini karena suatu makna kultural tidak harus bertentangan dengan aspek visual. Keberadaan *landmark* yang bersifat visual sekaligus kognitif akan membantu pengenalan identitas suatu tempat dan memperkenalkan aspek kultural yang dimiliki tempat tersebut kepada pengguna. *Landmark* demikian mendukung memorabilitas dengan memadukan antara visual dengan aspek semantik dari visual tersebut (Newman et al., 2020).

Dalam kajian ini, kami bertujuan untuk mengklasifikasikan *landmark* dan memeriksa secara kuantitatif relasi antara *landmark* dengan daya tariknya bagi masyarakat kota. Telah diklaim sebelumnya bahwa arsitektur vernakular memiliki makna semantik yang tinggi bagi sebuah budaya dan dapat diwujudkan dalam bentuk *landmark* (Majid & Kassim, 2018). Ada banyak *landmark* yang telah dibangun di kota-kota besar di Indonesia namun sampai sekarang belum ada penelitian yang mereview kualitas *landmark* tersebut, khususnya dalam kaitannya dengan arsitektur vernakuler. Karenanya, dalam penelitian ini ingin lebih memahami karakteristik arsitektur vernakuler yang ditempatkan pada *landmark* yang ada di Indonesia.

Tujuan penelitian ini adalah: untuk memahami arsitektur tradisional yang menjadi *landmark* di kota-kota besar di Indonesia, mengidentifikasi daya tarik arsitektur tradisional sebagai *landmark*, dan memberikan gambaran dalam menciptakan *landmark* kota besar di Indonesia yang menggunakan arsitektur tradisional. Pada akhir tinjauan, kami ingin menjawab dua pertanyaan:

1. Karakteristik arsitektur tradisional yang bagaimana yang dapat menjadi *landmark* kota di Indonesia? Seberapa besar daya tarik *landmark* tersebut dibandingkan *landmark* visual non tradisional?
2. Apa saja peluang bagi arsitek untuk meningkatkan kualitas *landmark* dengan menambahkan aspek-aspek arsitektur tradisional pada *landmark* kota di Indonesia?

Sebagaimana telah dijelaskan di atas, *landmark* dapat berupa *landmark* visual, semantik, dan struktural. Penelitian ini fokus pada *landmark* semantik, khususnya yang mengandung elemen arsitektur tradisional.

### **Metode Penelitian**

Peneliti menggunakan data dari Google Travel (Google, 2022) untuk memperoleh enam destinasi paling populer untuk setiap ibukota provinsi di Indonesia. Destinasi digunakan karena mencerminkan daya tarik masyarakat terhadap sebuah tempat dan menjadikan tempat tersebut sebagai sebuah *landmark*. Ibukota provinsi di Indonesia dipilih karena merupakan kota terbesar untuk setiap provinsi. Karena ada 34 provinsi di Indonesia, data yang diperoleh akan terdiri dari 204 destinasi. Walau begitu, data dari Google Travel menunjukkan kalau banyak dari destinasi yang ada adalah destinasi alam, walaupun berada di lokasi urban. Setelah destinasi alam dibuang, diperoleh 121 atau 59% dari seluruh destinasi yang merupakan *landmark* lingkungan terbangun.

Selanjutnya, pada setiap destinasi, peneliti mengambil dua parameter. Pertama, kemenonjolan visual dari objek tersebut. Saliensi atau kemenonjolan ini diamati berdasarkan kedudukan objek dari lingkungan sekitarnya. Jika objek berada dalam lingkungan yang lebih rendah dari bangunan sekitarnya, maka objek tersebut dinilai tidak menonjol. Sementara itu, jika objek berdiri sendiri dan tidak terhalangi oleh bangunan sekitar, objek tersebut mendapatkan nilai 1 yang menandakan bahwa objek tersebut menonjol. Kedua, keberadaan elemen arsitektur tradisional. Peneliti memberikan skor 1 pada objek jika objek tersebut mengandung elemen tertentu dari arsitektur tradisional, baik itu berupa ukiran, bangunan, atau ornamen.

Selanjutnya, data dideskripsikan untuk mengkategorisasikan bentuk-bentuk *landmark*, elemen arsitektur tradisional, serta kaitannya dengan daya tarik. Daya tarik dalam hal ini dinilai dari dua parameter yaitu nilai skor Google Review dan logaritma jumlah *reviewer*. Data dianalisis secara statistik menggunakan One-Way ANOVA.

### **Hasil dan Pembahasan**

Dari data diketahui ada 82 *landmark* visual, tujuh *landmark* dengan arsitektur tradisional, dan 32 *landmark* yang sekaligus visual dan memiliki aspek arsitektur tradisional. Lebih dari itu, tidak semua ibukota provinsi memiliki *landmark* arsitektur tradisional. Terdapat sembilan kota dengan *landmark* lingkungan terbangun menempati enam peringkat paling populer yaitu Gorontalo, Jakarta, Mataram, Medan, Palangkaraya, Pangkalpinang, Pekanbaru, Pontianak, dan Yogyakarta. Walau begitu, tidak satupun dari kota ini yang memiliki *landmark* hibrid seluruhnya. Kota Yogyakarta adalah yang terbanyak memiliki *landmark* hibrid yaitu empat dari enam *landmark*. Tanjung Selor memiliki lima *landmark*, empat termasuk hibrid.

**Tabel 1.** *Landmark* berdasarkan ibukota provinsi

	Hanya visual	Hanya tradisional	Hibrid	Total
Ambon	2	0	0	2
Banda Aceh	4	1	0	5
Bandar Lampung	1	0	0	1
Bandung	3	0	0	3
Banjarmasin	1	1	3	5
Bengkulu	1	0	0	1
Denpasar	1	0	1	2
Gorontalo	5	0	1	6
Jakarta	6	0	0	6
Jambi	4	1	0	5
Jayapura	1	0	0	1
Kendari	3	0	0	3
Kupang	1	0	0	1
Makassar	2	0	0	2
Manado	1	0	0	1
Mataram	4	0	2	6
Medan	4	1	1	6
Padang	0	0	2	2
Palangkaraya	4	1	1	6
Palembang	0	0	3	3
Palu	0	0	2	2
Pangkalpinang	5	0	1	6
Pekanbaru	6	0	0	6
Pontianak	4	0	2	6
Samarinda	1	0	1	2
Semarang	3	0	2	5
Serang	4	0	0	4
Sorong	3	0	0	3
Surabaya	5	0	0	5
Tanjung Pinang	0	1	3	4
Tanjung Selor	1	1	3	5
Yogyakarta	2	0	4	6
Total	82	5	34	121

Tabel berikut mendaftarkan seluruh *landmark* hibrid dan elemen arsitektur tradisional yang terkandung di dalam *landmark* tersebut. Mayoritas aspek yang digunakan adalah bangunan tradisional secara keseluruhan, yaitu 24 dari 32 *landmark*. Selebihnya adalah ornamen (6 buah) dan atap (2 buah).

**Tabel 2.** Karakteristik arsitektur tradisional pada *landmark* hibrid

No	Kota	<i>Landmark</i> hibrid	Aspek
1	Medan	Istana Maimun, Kota Medan	Bangunan
2	Padang	Museum Adityawarman	Bangunan
3	Padang	Masjid Raya Sumatera Barat	Atap
4	Tanjung Pinang	500 Lohan Temple	Bangunan
5	Tanjung Pinang	Masjid Raya Sultan Riau	Bangunan
6	Tanjung Pinang	Sun Te Kong Temple	Bangunan
7	Palembang	Benteng Kuto Besak	Bangunan
8	Palembang	Taman Purbakala Kerajaan Sriwijaya	Bangunan
9	Palembang	Museum Sultan Mahmud Badaruddin II	Bangunan
10	Pangkalpinang	Museum Timah Indonesia	Bangunan
11	Semarang	Sam Poo Kong	Bangunan
12	Semarang	Masjid Agung Jawa Tengah	Bangunan
13	Yogyakarta	Kampung Wisata Taman Sari	Bangunan
14	Yogyakarta	Keraton Yogyakarta	Bangunan
15	Yogyakarta	Museum Benteng Vredeburg	Atap
16	Yogyakarta	Tugu Jogja	Bangunan
17	Denpasar	Monumen Bajra Sandhi	Bangunan
18	Mataram	Pura Meru	Bangunan
19	Mataram	Taman Mayura	Bangunan
20	Pontianak	Keraton Kadariah	Bangunan
21	Pontianak	Museum Kalimantan Barat	Bangunan
22	Palangkaraya	Taman Pasuk Kameloh	Ornamen
23	Banjarmasin	Pasar Terapung Lok Baintan	Bangunan
24	Banjarmasin	Siring Kota Banjarmasin	Ornamen
25	Banjarmasin	Masjid Bersejarah Sultan Suriansyah	Bangunan
26	Samarinda	Tugu Khatulistiwa Santan Ulu	Ornamen
27	Tanjung Selor	Tugu Cinta Damai	Ornamen
28	Tanjung Selor	Tugu Puteri Lemlai Suri	Ornamen
29	Tanjung Selor	Museum Kesultanan Bulungan	Bangunan
30	Gorontalo	Desa Wisata Religi Bubohu Bongo	Bangunan
31	Palu	Masjid Apung Arqam Baburahman	Bangunan
32	Palu	Monumen Nosarara Nosabatutu	Ornamen

Atap bangunan tradisional yang digunakan dalam *landmark* dapat dilihat pada atap Masjid Raya Sumatera Barat yang berbentuk bergonjong yang merupakan atap rumah Gadang. Sebenarnya terdapat elemen tradisional lain di masjid ini seperti *siriah gadang*, ukiran *kuciang lalok saik galamai*, dan *bada mudiak* (Abu Bakar, 2012), namun atap adalah aspek yang paling menonjol. Museum Benteng Vredeburg di Yogyakarta bergaya Indies yang menggunakan atap khas adaptasi iklim tropis Nusantara.



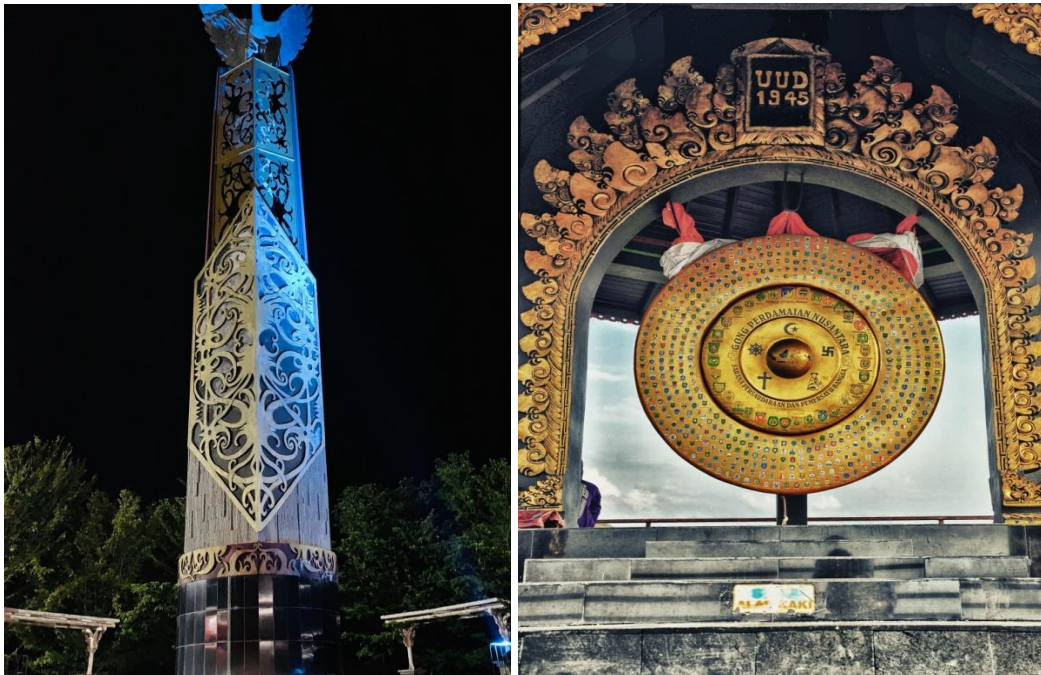
**Gambar 1.** Aspek Atap pada *Landmark* Kota (kiri) Masjid Raya Sumatera Barat (kanan) Museum Benteng Vredeborg. Sumber: Abu Bakar (2012), Kemendikbudristek (2022)

*Landmark* berbentuk bangunan tradisional merupakan bentuk aspek arsitektur tradisional yang paling umum. *Landmark* bangunan tradisional dapat berupa istana (Maimun, Kadariah, dan Yogyakarta), museum (Adityawarman, Taman Purbakala Sriwijaya, Sultan Mahmud Badaruddin II, Timah, Kalimantan Barat, dan Bulungan), kuil (500 Lohan, Sun Te Kong, dan Sam Poo Kong), masjid (Sultan Riau, Agung Jawa Tengah, Sultan Suriansyah, dan Arqam Baburahman), benteng (Kuto Besak), kelompok bangunan (Kampung Wisata Taman Sari, Pasar Lok Baintan, dan Desa Wisata Bubohu Bongo), tugu (Jogja dan Bajra Sandhi), pura (Meru), dan taman (Mayura). *Landmark-landmark* ini memiliki keunikan dalam merepresentasikan arsitektur tradisional secara utuh dan menarik secara visual. Arsitektur Tionghoa yang ditampilkan pada kuil juga dimasukkan sebagai arsitektur tradisional karena merupakan wujud akulturasi terhadap lingkungan alam Indonesia (Pratiwo & Nazir, 2010). *Landmark* berupa tugu tetap dapat merepresentasikan secara utuh bangunan tradisional dengan mengambil wujud seperti candi (Tugu Jogja) atau pura (Bajra Sandhi). Begitu pula, arsitektur tradisional dapat ditempatkan pada sebuah taman seperti pada taman Mayura.



**Gambar 2.** Aspek Bangunan Tradisional pada *Landmark* Kota (kiri) tugu Bajra Sandhi (kanan) Istana Kadariah. Sumber: Direktorat Perlindungan Kebudayaan, (2015), Rahayu dan Utami (2018)

Ornamen paling intens digunakan pada *landmark-landmark* yang ada di Pulau Kalimantan karena adanya keunikan yang tinggi dari ukiran-ukiran Dayak. Hal ini dapat ditemukan pada Taman Pasuk Kameloh, Tugu Khatulistiwa Santan Ulu, dan Tugu Cinta Damai. Tugu Puteri Lemlai Suri di Tanjung Selor memiliki simbol burung enggang yang merupakan komponen dalam arsitektur tradisional Dayak. Siring Kota Banjarmasin menggunakan ornamen atap rumah Bubungan Tinggi Banjar pada bangunan modern. Sementara itu, Monumen Nosarara Nosabatutu di Palu, yang merupakan tugu perdamaian antar umat beragama yang dibangun pasca konflik Palu, menggunakan ornamen khas yang intens khususnya pada gong perdamaian yang ada di dalam monumen tersebut.



**Gambar 3.** Aspek Ornamen Tradisional pada *Landmark* Kota (kiri) Tugu Cinta Damai (kanan) Monumen Nosarara Nosabatutu. Sumber: Topanjayo (2015); TripAdvisor (2018)

Berikut ini adalah kategori *landmark* pada setiap tipe. Dapat dilihat bahwa arsitektur hibrid dapat diterapkan pada banyak kategori bangunan, khususnya museum, monumen, dan masjid. Arsitektur tradisional dapat pula diterapkan pada banyak aspek seperti gereja, gedung pemerintahan, dan bahkan kebun binatang. Walau begitu, tidak ada *landmark* semacam itu yang memiliki arsitektur tradisional sehingga ada kesempatan yang terlewat untuk mendesain sebuah *landmark* yang bersifat visual sekaligus semantik tradisional pada sejumlah kategori *landmark*. Bahkan benteng sekalipun dapat dihias dengan arsitektur tradisional walaupun bangunan utama tidak dapat dimodifikasi karena nilai kesejarahannya.

**Tabel 3.** Kategori *Landmark* Setiap Tipe

Kategori	Hanya Visual	Hanya Tradisional	Hibrid
Masjid	10		5
Museum	8	4	7
Taman	22		2
Gereja	2		
Gedung Pemerintahan	3		
Kebun Binatang	3		
Jalan	3	1	1
Perkebunan	2		
Taman Air	7		
Kompleks Bangunan	2		2
Kuil/Wihara/Kelenteng		1	3
Pura			1
Menara	1		
Jembatan	5		
Benteng	4		1
Alun-alun	2	1	
Keraton	1		3
Monumen	5		6
Pusat hiburan	1		
Pasar			1
Penginapan	2		
	82	7	32

Nilai skor yang diberikan *reviewer* Google Travel paling tinggi pada *landmark* hibrid yaitu 4.50 sementara *landmark* visual sebesar 4.48 dan *landmark* tradisional 4.44. Walaupun perbedaan ini tidak signifikan ( $p > 0.100$ ), nilai yang lebih tinggi pada *landmark* hibrid menunjukkan adanya kecenderungan kalau *landmark* hibrid memiliki kualitas yang lebih baik dibandingkan *landmark* tunggal baik visual ataupun tradisional.

**Tabel 4.** Perbedaan Kualitas *Landmark* Berdasarkan Tipe

Tipe	Jumlah	Skor Rerata	Sig.
Hanya visual	82	4.48	0.792
Hanya tradisional	7	4.44	
Visual sekaligus tradisional	32	4.50	

Di sisi lain, rasio jumlah *reviewer* terhadap jumlah penduduk (dalam satuan ribu jiwa) menunjukkan bahwa *landmark* hibrid memiliki lebih banyak *reviewer* daripada *landmark* lainnya, walaupun tidak signifikan. Hal ini menunjukkan kalau *landmark* dengan saliansi visual sekaligus mengandung elemen arsitektur tradisional sebanding dengan *landmark* visual semata dalam menarik minat pengunjung untuk memberikan review.



**Tabel 5.** Perbedaan Jumlah *Reviewer Landmark* Berdasarkan Tipe

Tipe	Jumlah	Rasio <i>Reviewer</i> /Penduduk	Sig.
Hanya visual	82	0.98	0.333
Hanya tradisional	7	0.42	
Visual sekaligus tradisional	32	1.39	

Penelitian ini menggunakan pendekatan visual untuk menyelidiki arsitektur tradisional yang menjadi *landmark* di kota-kota besar di Indonesia, mengidentifikasi daya tarik arsitektur tradisional sebagai *landmark*, dan memberikan gambaran dalam menciptakan *landmark* kota besar di Indonesia yang menggunakan arsitektur tradisional.

Hasil penelitian mengungkapkan bahwa karakteristik arsitektur tradisional yang telah sejauh ini dijadikan komponen penting *landmark* kota di Indonesia adalah atap, bangunan seutuhnya, dan ornamen. Masih banyak aspek arsitektur tradisional yang belum terjamah untuk dimanfaatkan sebagai elemen *landmark*. Aspek-aspek seperti bukaan, warna, halaman, atau tiang dapat dimanfaatkan untuk menambah aspek semantik dari *landmark* kota besar di Indonesia.

Hasil penelitian ini juga mengungkapkan bahwa daya tarik *landmark* dengan paduan visual dan tradisional lebih tinggi daripada *landmark* visual atau tradisional semata. Hal ini menegaskan teori bahwa aspek semantik akan menguatkan estetika sebuah objek yang mencolok secara visual (Haug et al., 2021). Hal ini khususnya berlaku pada satu budaya tertentu karena estetika terkait dengan latar belakang budaya (Feener et al., 2021). Nilai-nilai estetika tidak hanya ditentukan secara sensoris, tetapi juga secara sosial (Adami, 2018). Karenanya, *landmark* yang ada pada lingkungan urban bukan hanya memiliki signifikansi visual, namun juga semiotik. Arsitektur tradisional dengan sendirinya telah memiliki fungsi praktis sekaligus dapat dibaca sebagai pernyataan sosial sekaligus estetika yang saling menguatkan bagi masyarakat (Schielke, 2019). Sejalan dengan hal ini, maka penting untuk menerapkan aspek-aspek vernakular untuk mendukung peningkatan daya tarik *landmark* di kota-kota besar.

Selain itu, penelitian ini mengungkap kalau ada peluang bagi arsitek untuk meningkatkan kualitas *landmark* dengan menambahkan aspek-aspek arsitektur tradisional pada *landmark* kota di Indonesia.

Peran arsitektur tradisional sebagai *landmark* menuntut adanya proses semantisasi. Proses semantisasi dilakukan dengan menerapkan tujuh prinsip: koneksi bingkai, gaya, ikonitas, pengalaman individual, alusi kultural, koneksi dengan kelompok sosial, dan konteks spesifik (Siefkes, 2012). Penelitian ini dapat digunakan untuk menggambarkan bagaimana perkembangan adaptasi arsitektur tradisional pada konteks *landmark* urban di Indonesia dan langkah untuk meningkatkan ciri khas tradisional dari *landmark* tersebut untuk meningkatkan daya tarik *landmark*.

Penelitian ini terutama berfokus pada sifat visual dan semantik dari *landmark*. Penelitian selanjutnya perlu fokus pada data yang lebih spesifik dan detail untuk mengungkapkan relasi antara hibriditas visual-semantik, khususnya dalam kaitannya dengan arsitektur vernakuler, dengan perilaku masyarakat urban, khususnya perilaku berwisata.

## Simpulan

Sebagai kesimpulan, penelitian ini mengungkapkan bahwa *landmark* yang menonjol secara visual akan lebih menarik minat masyarakat urban jika juga mengandung elemen arsitektur tradisional. Walau begitu, masih sedikit *landmark* di kota-kota besar di Indonesia yang memiliki elemen arsitektur tradisional. Hal ini memberikan potensi besar bagi arsitek untuk memperbaiki kualitas *landmark* yang ada di kota-kota besar di Indonesia sehingga mendukung aspek sosiokultural dari *landmark* dan meningkatkan citra kota secara keseluruhan.

### Daftar Pustaka

- Abu Bakar, M. (2012). Kajian Semiotika Budaya terhadap Arsitektur Masjid Raya Sumatera Barat: Adat Basandi Syara', Syara' Basandi Kitabullah. *Simposium Nusantara* 9, 897–907.
- Adami, E. (2018). Shaping the Social Through the Aesthetics of Public Places: The Renovation of Leeds Kirkgate Market. In E. S. Tønnessen & F. Forsgren (Eds.), *Multimodality and Aesthetics* (1st ed., pp. 97–120). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315102665>
- Bruns, C. R., & Chamberlain, B. C. (2019). The influence of landmarks and urban form on cognitive maps using virtual reality. *Landscape and Urban Planning*, 189, 296–306. <https://doi.org/10.1016/j.landurbplan.2019.05.006>
- Caduff, D., & Timpf, S. (2008). On the assessment of landmark salience for human navigation. *Cognitive Processing*, 9(4), 249–267. <https://doi.org/10.1007/s10339-007-0199-2>
- Direktorat Perlindungan Kebudayaan. (2015). *Istana Kadriyah Pontianak*. <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/dpk/istana-kadriyah-pontianak/>
- Feener, R. M., Daly, P., Edwards McKinnon, E., En-Ci, L. L., Ardiansyah, Nizamuddin, Ismail, N., Seng, T. Y., Rahardjo, J., & Sieh, K. (2021). Islamisation and the formation of vernacular Muslim material culture in 15th-century northern Sumatra. *Indonesia and the Malay World*, 49(143), 1–41. <https://doi.org/10.1080/13639811.2021.1873564>
- Google. (2022). *Google Travel*. <http://travel.google.com/>
- Haug, A., Hielscher, A., & Lauritsen, M. T. (Eds.). (2021). *Materiality in Roman Art and Architecture: Aesthetics, semantics, and function* (1st ed.). De Gruyter.
- Kemendikbudristek. (2022). *Situs Resmi Museum Benteng Vredeburg*. <https://vredeburg.id/>
- Majid, N. H. A., & Jahn Kassim, S. (2018). Monumentalising the Vernacular: Criticality, Culture and Identity of the City. In S. Jahn Kassim, N. Mohd Nawawi, & M. Ibrahim (Eds.), *Modernity, Nation and Urban-Architectural Form* (pp. 79–99). Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-66131-5\\_4](https://doi.org/10.1007/978-3-319-66131-5_4)
- Newman, A., Fosco, C., Casser, V., Lee, A., McNamara, B., & Oliva, A. (2020). *Multimodal Memorability: Modeling Effects of Semantics and Decay on Video Memorability* (arXiv:2009.02568). arXiv. <http://arxiv.org/abs/2009.02568>
- Pratiwo, & Nazir, S. (2010). *Arsitektur Tradisional Tionghoa dan Perkembangan Kota*. Ombak.
- Quesnot, T., & Roche, S. (2015). Quantifying the Significance of Semantic Landmarks in Familiar and Unfamiliar Environments. In S. I. Fabrikant, M. Raubal, M. Bertolotto, C. Davies, S. Freundschuh, & S. Bell (Eds.), *Spatial Information Theory* (Vol. 9368, pp. 468–489). Springer International Publishing. [https://doi.org/10.1007/978-3-319-23374-1\\_22](https://doi.org/10.1007/978-3-319-23374-1_22)

- Rahayu, N., & Utami, N. (2018). Jatidiri Arsitektur Monumen Bajra Sandhi Sebagai Salah Satu Landmark Pariwisata Budaya. *SENADA*, 367–374.
- Schielke, T. (2019). The Language of Lighting: Applying Semiotics in the Evaluation of Lighting Design. *LEUKOS*, 15(2–3), 227–248. <https://doi.org/10.1080/15502724.2018.1518715>
- Siefkes, M. (2012). The Semantics of Artefacts. How We Give Meaning to the Things We Produce and Use. *IMAGE. Zeitschrift Für Interdisziplinäre Bildwissenschaft*, 16(2), 67–102. <https://doi.org/10.25969/MEDIAREP/16556>
- Sorrows, M. E., & Hirtle, S. C. (1999). The Nature of Landmarks for Real and Electronic Spaces. In C. Freksa & D. M. Mark (Eds.), *Spatial Information Theory. Cognitive and Computational Foundations of Geographic Information Science* (Vol. 1661, pp. 37–50). Springer Berlin Heidelberg. [https://doi.org/10.1007/3-540-48384-5\\_3](https://doi.org/10.1007/3-540-48384-5_3)
- Topanjayo. (2015). *Menatap dari Dekat Tugu Perdamaian Nosarara Nosabatutu*. <https://topanjayo.wordpress.com/2015/11/10/menatap-dari-dekat-tuguperdamaian-nosararanosabatutu/>
- TripAdvisor. (2018). *Tugu Cinta Damai—Tanjung Selor Hilir, North Kalimantan Province*. [https://www.tripadvisor.com/LocationPhotoDirectLink-g13946616d13481354-i354692382Tugu\\_Cinta\\_DamaiTanjung\\_Selor\\_Hilir\\_North\\_Kalimantan\\_Province\\_Kalima.html](https://www.tripadvisor.com/LocationPhotoDirectLink-g13946616d13481354-i354692382Tugu_Cinta_DamaiTanjung_Selor_Hilir_North_Kalimantan_Province_Kalima.html)
- Yesiltepe, D., Conroy Dalton, R., & Ozbil Torun, A. (2021). Landmarks in wayfinding: A review of the existing literature. *Cognitive Processing*, 22(3), 369–410. <https://doi.org/10.1007/s10339-021-01012-x>
- Zhang, X., Li, Q., Fang, Z., Lu, S., & Shaw, S. (2014). An assessment method for landmark recognition time in real scenes. *Journal of Environmental Psychology*, 40, 206–217. <https://doi.org/10.1016/j.jenvp.2014.06.008>