

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Perilaku

2.1.1. Perilaku Bermain Anak

Bermain merupakan aktivitas yang mengembirakan mempunyai arti dalam kehidupan anak yaitu mampu membawa anak ke perubahan yang baik dalam berbagai aspek kehidupannya.

(Bruner dalam Tedjasaputra, 2001) memberi penekanan pada fungsi bermain sebagai sarana mengembangkan kreativitas dan fleksibilitas. Dalam bermain. Dalam bermain yang lebih penting bagi anak adalah makna bermain dan bukan hasil akhirnya.

Teori-teori moderen mengkaji tentang bermain tidak hanya menjelaskan mengapa muncul perilaku bermain. Para tokoh juga berusaha untuk menjelaskan manfaat bermain bagi perkembangan anak.

Tabel 2. 1 teori moderen tentang bermain

teori	Peran bermain dalam Perkembangan anak
Psikoanalitik	Mengatasi Pengalaman Traumatik, <i>Coping</i> terhadap frustrasi.
Kognitif-piaget	Mempraktekkan dan melakukan konsolidasi konsep-konsep serta keterampilan yang telah di pelajari sebelumnya.
Kognitif-Vygotsky	Memajukan pemikiran abstrak; belajar dalam kaitan ZDP; pengaturan diri
Kognitif-Bruner/Sutton-Smith	Memunculkan fleksibilitas perilaku dan berpikir; imajinasi dan narasi

Singer	Mengatur kecepatan stimulasi dari dalam dan dari luar
<u>Teori-Teori lain:</u> <i>Arousal Modulation</i>	Tetap membuat anak terjaga pada tingkat optimal dengan menambah stimulasi
<i>bateson</i>	Memajukan kemampuan untuk memahami berbagai tingkatan makna.

Sumber: Jonson, 1999 dalam Tedjasaputra

Menurut (Plato dkk dalam Sujiono, 2005) bermain sebagai kegiatan yang mempunyai nilai praktis, artinya bermain digunakan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan tertentu pada anak. Bermain bagi anak mempunyai arti penting terhadap perkembangan fisik, psikis, maupun sosial anak. Melalui bermain secara fisik anak akan mengalami perubahan dalam hal pertumbuhan dan perkembangan fisik anak seperti bertambahnya berat dan tinggi badan serta kemampuan ototnya semakin berkualitas.

Bermain mempunyai manfaat yang sangat berharga bagi anak-anak di antaranya (Yusuf, 2004) yaitu anak memperoleh perasaan senang, puas, bangga, atau berkatarsis (peredaan ketegangan), anak dapat mengembangkan sikap percaya diri, tanggung jawab, dan kooperatif (mau bekerja sama).

Kemampuan kerjasama akan berkembang dengan baik melalui bermain terutama permainan beregu hal ini disebabkan adanya tujuan yang harus dicapai secara bersama-sama, tanpa adanya kerjasama yang baik dapat dipastikan tujuan tidak dapat dicapai bersama.

Melalui bermain kemampuan toleransi/tanggung rasa anak berkembang dengan baik karena adanya rasa saling membutuhkan dan ketergantungan satu sama lain.

Fungsi bermain bagi perkembangan fisik, psikis, maupun social anak tidak dapat dipungkiri. Aktivitas bermain ini sebagai sarana pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Anak merasa senang gembira dalam melakukan aktivitasnya. Situasi ini merupakan situasi yang kondusif untuk kegiatan pembelajaran. Sebab suatu kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani dengan situasi yang kondusif (menarik, menyenangkan, menggembirakan) akan mempermudah/mempercepat pencapaian suatu tujuan pembelajaran tersebut.

2.1.2. Kegiatan Bermain Anak

Dunia anak adalah dunia bermain. Melalui kegiatan bermain, semua aspek perkembangan anak ditumbuhkan sehingga anak-anak menjadi lebih sehat dan cerdas. Saat bermain, anak-anak mempelajari banyak hal penting sehingga daya pikir anak terangsang untuk mendayagunakan aspek emosional, sosial, serta fisik dan psikisnya. Menurut (Vygotsky dalam Tedjasaputra, 2001) bermain adalah self help tool. Seringkali keterlibatan anak dalam kegiatan bermain dengan sendirinya mengalami kemajuan dalam perkembangannya,

bahkan bermain membantu mereka mencapai tingkat yang lebih tinggi dalam mefungsikan kemampuannya.

Pandangan (Vygotsky dalam Tedjasaputra, 2001) mengenai bermain bersifat menyeluruh, dalam pengertian selain untuk perkembangan kognisi, bermain juga mempunyai peran penting bagi perkembangan sosial dan emosi anak. Aspek kognisi, sosial dan emosi saling berhubungan satu sama lain.

(Baskara, 2011) mengungkapkan pengertian bermain adalah sarana belajar anak yang paling hakiki yang berkembang sejalan dengan pendewasaannya menjadi proses belajar yang berkesinambungan tanpa atau dengan sekolah formal. Jadi dapat dikatakan aktifitas bermain itulah yang membedakan seorang anak dengan manusia dewasa. Melalui aktifitas bermain, seorang anak dapat diamati sebagai sosok individu yang sedang dalam taraf pencarian ke arah perkembangan. Melalui aktifitas bermain itulah kealamiahannya seorang anak dapat terlihat.

Kegiatan bermain diperlukan oleh anak sebagai sarana untuk perkembangan kognisi terhadap ruang. Perkembangan kognisi terhadap ruang tersebut dibedakan menjadi 4 periode utama berdasarkan usia oleh (Piaget dalam Setiawan, 2006) yaitu sebagai berikut: periode sensimotor (bayi, 0-2 tahun), periode pre operasional (balita, 2-6 tahun), periode operasional konkret (usia sekolah, 6-12 tahun), dan periode operasional formal (usia remaja dan dewasa, 13

tahun ke atas). Berdasarkan periode tersebut, akhir masa kanak-kanak terjadi pada periode operasional konkret.

Berdasarkan periode tersebut, akhir masa kanak-kanak terjadi pada periode operasional konkret. Menurut para ahli psikologi dalam (B. Setiawan, 2006) periode operasional konkret merupakan usia berkelompok, usia kreatif, dan usia bermain pada anak.

Melalui aktifitas bermain, seorang anak dapat diamati sebagai sosok individu yang sedang dalam taraf pencarian ke arah perkembangan. Menurut (Burhan, 1999) pada saat bermain, anak-anak terutama di Indonesia membutuhkan beberapa hal untuk bermain, yaitu :

1. Waktu bermain

Rata-rata, anak Indonesia bermain selama 2 jam per hari, hampir sama halnya dengan kebanyakan anak dari negara-negara di Asia lainnya, 1 jam lebih singkat dari kebanyakan anak-anak dari negara Amerika dan Eropa Barat. Pada anak Indonesia terdapat perbedaan yang cukup menyolok antara waktu bermain di luar dan di dalam rumah diantara anak-anak dari kalangan menengah atas yang bersekolah di SD swasta (selanjutnya di sebut kategori 1), dan anak-anak kelas menengah dan menengah bawah yang bersekolah di sekolah publik (selanjutnya di sebut kategori 2). Anak-

anak kategori 1 cenderung bermain didalam rumah, sementara anakanak kategori 2 lebih cenderung bermain diluar rumah bersama teman-teman.

2. Teman bermain

Anak-anak pada umumnya cenderung memilih teman bermain yang sejenis kelamin. Anak-anak kategori 1, seperti halnya anak-anak dari negara lain pada umumnya, cenderung bermain dengan teman seusia dalam kelompok kecil (kebanyakan teman sekolah), sementara anak kategori 2 cenderung bermain dengan teman berbeda usia dalam kelompok yang lebih besar (kebanyakan tetangga).

3. Jenis permainan\

Anak-anak kategori 1 cenderung bermain video/komputer game, atau menonton TV di dalam rumah, sementara anak kategori 2 cenderung bermain permainan yang sifatnya lebih "physically active", seperti kasti, badminton, sepak bola di luar rumah. Anak-anak dari negara lain pada umumnya menggemari permainan yang sifatnya olah raga dan TV game secara berimbang.

4. Ruang bermain

Rata-rata ruang bermain anak Indonesia adalah 2.000m²/anak, hampir menyamai anak-anak di Tokyo, lebih rendah dari kebanyakan anak-anak dari negara-negara berkembang di asia lainnya, dan sangat kecil jika dibandingkan dengan anak-anak dari negara barat (sekitar 10.000 m²/anak lebih rendah).

Diantara anak-anak Indonesia sendiri, terlihat perbedaan yang menyolok antara anak-anak yang tinggal di pusat kota, dan mereka yang tinggal di pinggir kota. Disebabkan karena kepadatan penduduk dan bangunan di pusat kota lebih tinggi dibanding di pinggir kota, ruang bermain anak-anak di pusat kota jauh lebih kecil dibanding mereka yang tinggal di pinggir kota. Pada umumnya anak bermain di pekarangan dan jalan sekitar rumah, sementara anak-anak di negara berkembang lainnya cenderung bermain di taman publik atau taman bermain anak (playground).

2.1.3. Jenis Permainan

Jenis permainan adalah kebiasaan-kebiasaan cara bermain yang dapat dikategorikan dalam beberapa jenis permainan yang diakomodasikan di dalam taman bermain anak (Alamo, 2002) diantaranya:

1. Permainan Fisik

Permainan ini menuntut pemain untuk selalu aktif bergerak seperti melompat, berlari, bersepeda, rangkak, merayap, memanjat atau meluncur.

2. Permainan Kreatif

Untuk memainkan permainan ini dibutuhkan imajinasi dan khayalan. Material yang dapat dibentuk atau di transformasikan seperti pasir, rumput, air, gravel, atau lempung digunakan dalam tipe permainan ini.

3. Permainan Sosial

Permainan yang menitikberatkan pada sosial dan hubungan antar pemain diantaranya adalah kejar-kejaran, bersembunyi, dan permainan tim dengan aturan dimana imajinasi merupakan alat utama yang digunakan dalam seluruh aktivitas.

4. Permainan Indra

Jenis permainan ini melibatkan pengalaman indra selalu dibutuhkan dan diaplikasikan dalam taman bermain. Elemen yang didesain untuk menstimulasi indra peraba, pendengaran, penglihatan, dan penciuman.

5. Permainan dalam ketenangan

Penyediaan kemungkinan untuk beristirahat dan berpikir dalam taman bermain merupakan kegiatan yang sama-sama penting seperti stimulasi aktivitas fisik.

Anak-anak diberikan pilihan untuk bermain sendiri dengan suasana tenang, oleh karena itu harus dihormati dengan penyediaan fasilitas pembatas.

Berdasarkan waktu permainan baru yang dilakukan menjadikan jenis permainan senantiasa bertambah banyak. Dari berbagai macam jenis permainan itu pada dasarnya dapat dipisahkan menjadi beberapa jenis (Slamet, 2005) :

1. Permainan fisik

Permainan seperti kejar-kejaran menggunakan banyak kegiatan fisik. Permainan seperti ini tidak hanya terjadi di Indonesia, tetapi juga di seluruh dunia. Jadi dengan bermain, maka fisik anak akan tumbuh menjadi sehat dan kuat untuk melakukan gerakan dasar.

2. Lagu anak-anak.

Lagu anak-anak biasanya dinyanyikan sambil bergerak, menari atau berpura-pura menjadi sesuatu atau seseorang.

3. Teka-teki.

Permainan teka-teki merupakan permainan untuk mengasak kemampuan anak- anak berpikir logis dan juga matematis

4. Bermain dengan benda-benda.

Permainan dengan objek seperti dengan air, pasir, balok dapat membantu anak untuk mengembangkan berbagai aspek perkembangan

5. Bermain peran.

Jenis permainan ini antara lain meliputi sandiwara, drama atau bermain peran dan jenis permainan lain dimana memainkan peran sebagai orang lain.

2.2. Ruang Bermain

2.2.1. Ruang Terbuka

Menurut (Budiharjo 1999 dalam Kusumo), ruang terbuka (open space) adalah bagian dari ruang yang memiliki definisi sebagai wadah yang dapat menampung aktivitas tertentu dari masyarakat di suatu lingkungan yang tidak mempunyai penutup dalam bentuk fisik.

Ruang terbuka dapat juga didefinisikan sebagai semua lansekap (landscape), hardscape (jalan, trotoar, dan sebagainya), taman-taman umum dan ruang rekreasi di area perkotaan (Shirvani dalam Kusumo, 2010). Di sini dapat disimpulkan bahwa ruang terbuka merupakan tempat terbuka di luar rumah untuk melakukan aktivitas bersama dimana semua anggota masyarakat bebas mengaksesnya, bersifat multifungsi yang terbentuk dari unsur hardscape dan landscape.

(Perloff dalam Nursanty, 1999) menyebutkan bahwa open space pada pembentukannya mempunyai fungsi:

1. Menyediakan cahaya dan sirkulasi udara ke dalam bangunan terutama pada bangunan tinggi di pusat kota;

2. Menghadirkan kesan perspektif dan vista pada pemandangan kota (urban scene), terutama pada kawasan yang padat di pusat kota.
3. Menyediakan area rekreasi dengan bentuk aktivitas yang spesifik.
4. Melindungi fungsi ekologis kawasan
5. Memberikan bentuk solid-void dan kawasan kota
6. Sebagai area cadangan bagi penggunaan di masa datang (cadangan area pengembangan)

Sedangkan menurut (Hakim, 2003) fungsi ruang terbuka terbagi menjadi 2 yaitu:

1. fungsi sosial, antara lain: tempat bermain dan berolah raga; tempat komunikasi sosial; tempat peralihan dan menunggu; tempat untuk mendapatkan udara segar; sarana penghubung antara satu tempat dengan tempat lainnya; pembatas di antara massa bangunan; sarana penelitian dan pendidikan serta penyuluhan bagi masyarakat untuk membentuk kesadaran lingkungan dan sarana untuk menciptakan kebersihan, kesehatan, keserasian dan keindahan lingkungan.
2. fungsi ekologis, antara lain: penyegaran udara, mempengaruhi dan memperbaiki iklim mikro; menyerap air hujan; pengendalian banjir dan pengatur tata air; memelihara

ekosistem tertentu dan perlindungan plasma nuftah dan pelembut arsitektur bangunan

2.2.2. Ruang Bermain Anak

Ruang bermain anak adalah tempat yang dirancang bagi anak-anak untuk melakukan aktivitas bermain dengan bebas untuk memperoleh keriang, kesenangan dan kegembiraan serta sebagai sarana mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, fisik, serta kemampuan emosinya (Baskara, 2011). Ruang bermain anak memiliki faktor-faktor kenyamanan fisik, kenyamanan psikologis, dan keamanan (Karim dalam Nurdiani, 2012).

Ruang bermain anak yang baik sebaiknya memenuhi faktor-faktor kenyamanan fisik, kenyamanan psikologis, dan keamanan. Faktor kunci yang harus diperhatikan saat membuat layout atau tata ruang bermain anak (Nurdiani, Wizaka, & Djimantoro, 2012), antara lain:

1. Aksesibilitas.
2. Perbedaan usia anak.
3. Aktifitas aktifitas yang bersinggungan.
4. Garis pembatas area permainan.
5. Penanda atau petunjuk permainan.
6. Penjaga atau pengawas

(Lynch, 1991) mengungkapkan bahwa pemilihan lokasi dan ruang bermain anak ditentukan oleh anak-anak sendiri yang dipengaruhi antara lain hal-hal sebagai berikut:

1. Permukaan lantai dari tempat bermain anak. (Anak lebih menyukai halaman rumput. Mereka tidak menyukai permukaan lantai bermain yang terbuat dari aspal, paving dan beton karena akan melukai jika jatuh).
2. Tekstur dan warna Keras-lunak, lembut dan kasar permukaan lantai (bermain anak mempengaruhi pemilihan lokasi bermain. Termasuk juga warna-warna menjadi daya tarik bagi anak-anak).
3. Pepohonan/taman. (Adanya pohon dan bunga menarik bagi anak-anak untuk bermain. Mereka biasanya suka memanjat).
4. Imajinasi anak, dimana anak mempunyai angan-angan tersendiri tentang lokasi dan ruang bermainnya.
5. Jarak lokasi dari tempat tinggal.
6. Tingkat keramaian.
7. Kelompok.
8. Orientasi/maksud-maksud tertentu.
9. Lingkungan tempat tinggal.

2.2.3. Kriteria Tempat Bermain Anak

Ruang bermain harus memenuhi kriteria-kriteria tertentu untuk mewadahi kegiatan bermain anak dengan baik. (Marcus & Francis, 1998) mengatakan sebuah taman bagi anak harus memenuhi rasa aman, menstimulasi anak dan mengembangkan potensi anak. Beberapa elemen diperlukan untuk mencapai persyaratan tersebut :

1. Skala

Anak sangat memperhatikan detail yang terkadang dilupakan oleh orang dewasa. Dalam mendesain untuk anak penting untuk memperhatikan ketinggian anak dan detail menurut garis pandang mereka. Contohnya adalah ketika ada sesuatu yang lebih tinggi dan menarik perhatian, anak akan mencoba untuk menghampirinya dengan cara melompat.

2. Rasa aman

Rasa aman adalah hal yang paling penting yang harus diciptakan dalam mendesain ruang untuk anak. Rasa aman dapat diterapkan melalui aplikasi penutup lantai misalnya dengan menggunakan bahan lunak dan alami seperti rumput/pasir, kenyamanan dan keamanan dari alat permainan dan lingkungan sekitar ruang bermain.

3. Keberagaman dan Kesempatan

Adanya berbagai macam jenis permainan yang dapat dimainkan. Terdapat berbagai kesempatan untuk mempotensikan elemen yang ada dilingkungan sekitar untuk dijadikan suatu permainan.

Menurut (Marcus & Francis, 1998) sebaiknya terdapat pemisahan antara anak yang lebih kecil dengan anak yang lebih besar didalam sebuah perancangan taman bermain. Hal ini terjadi karena kecenderungan anak yang lebih kecil terluka ketika melakukan permainan yang disediakan untuk anak yang lebih besar. Selain itu para orang tua juga merasa lebih aman ketika terdapat pemisahan ruang bermain ini, hal ini dapat mengurangi konflik yang terjadi antara anak yang lebih besar dengan anak yang lebih kecil.

Menurut (Baskara, 2011) ruang bermain harus memenuhi kriteria sebagai berikut :

- 1) Keselamatan (safety)

Bertujuan untuk menjamin keselamatan anak-anak ketika bermain dan menggunakan fasilitas/peralatan taman bermain dari kecelakaan. Isu kecelakaan di area bermain merupakan hal dan banyak hal yang mampu menjadi faktor penyebabnya.

- 2) Kesehatan (Healty)

Aspek Kesehatan bertujuan untuk menjamin tidak terganggunya kesehatan anak-anak akibat bermain di taman bermain anak. Salah satu penyebab terganggunya kesehatan anak-anak di taman bermain diantaranya penggunaan material / bahan.

3) Kenyamanan (Comfort)

Bertujuan untuk memberikan kenyamanan bagi anak-anak untuk melakukan aktivitas bermain. Aspek kenyamanan anak di ruang publik ditentukan antara lain ruang publik, keterhubungan antar permainan, jumlah permainan, pemandangan, penggunaan bahan yang sesuai dan pengaruh lingkungan sekitar (termasuk keteduhan).

4) Kemudahan (Flexibility)

Bertujuan untuk memberikan kemudahan bergerak dan beraktivitas bagi semua anak-anak. Penyediaan fasilitas bermain harus dilandasi persamaan hak untuk semua anak-anak sehingga anak dengan keterbatasan fisik maupun mental pun akan mudah melakukan aktivitas permainan.

5) Keamanan (Security)

Aspek keamanan bertujuan untuk memberikan rasa aman bagi anak-anak yang bermain dengan mudahnya

orang tua atau pendampingan mengawasi sehingga gangguan keamanan seperti penculikan anak tidak terjadi.

6) Keindahan (Aesthetic)

Aspek keamanan bertujuan untuk memberikan rasa aman bagi anak-anak yang bermain dengan mudahnya orang tua atau pendampingan mengawasi sehingga gangguan keamanan seperti penculikan anak tidak terjadi.

Berikut merupakan indikator dan kriteria taman atau ruang bermain anak (Baskara, 2011):

Tabel 2. 2 Kriteria dan Indikator Taman Bermain

No	Kriteria	Indikator
1	Keselamatan	Fisik fasilitas permainan tidak menimbulkan/memungkinkannya terjadi kecelakaan saat bermain
2	Kesehatan	Bebas terhadap hal-hal yang menyebabkan terganggunya kesehatan dalam jangka pendek maupun jangka panjang.
3	Kenyamanan	Kenyamanan Fisik: kebebasan dalam penggunaan fasilitas bermain, tidak terganggu dalam beraktivitas enyamanan Psikologis: memiliki rasa aman dari lingkungan sekitar, terlindungi dari iklim yang mengganggu.
4	Kemudahan	Semua fasilitas permainan dapat dengan mudah digunakan, dimengerti dan dijangkau oleh setiap anak.
5	Keamanan	Bebas terhadap hal-hal yang memungkinkan terjadinya tindak kejahatan ataupun vandalisme
6	Keindahan	Menarik secara visual. Mendorong orang untuk datang dan memiliki citra dan identitas khusus sebagai taman bermain.

Sumber : Baskara, 2011

2.3. Perilaku Meruang

Perilaku ruang (Behavior setting) didefinisikan sebagai suatu kombinasi yang stabil antara aktivitas, tempat, dan kriteria berikut (Barker, 1968 dalam Laurens, 2005).

1. Terdapat suatu aktivitas yang berulang berupa suatu pola perilaku
2. Dengan tata lingkungan tertentu
3. Membentuk suatu hubungan yang sama antar keduanya
4. Dilakukan pada periode waktu tertentu.

Pemetaan perilaku (Behavior Mapping) digambarkan dalam bentuk sketsa atau diagram mengenai suatu area dimana manusia melakukan berbagai kegiatannya. Tujuannya adalah untuk menggambarkan perilaku dalam peta, mengidentifikasi jenis dan frekuensi perilaku, serta menunjukkan kaitan antara perilaku tersebut dengan wujud perancangan yang spesifik. Pemetaan perilaku ini dapat dilakukan secara langsung pada saat dan tempat dimana dilakukan pengamatan kemudian berdasarkan catatan-catatan yang dilakukan (Sommer & Sommer, 1980) dalam (H. Setiawan, 1995) Terdapat dua cara melakukan pemetaan perilaku yakni.

1. Place-centered mapping

Teknik ini digunakan untuk mengetahui bagaimana manusia atau sekelompok manusia memanfaatkan, menggunakan dan mengakomodasikan perilakunya dalam suatu waktu pada

tempat tertentu. Langkah-langkah yang harus dilakukan pada teknik ini adalah:

- 1) Membuat sketsa tempat / seting yang meliputi seluruh unsur fisik yang diperkirakan mempengaruhi perilaku pengguna ruang.
- 2) Membuat daftar perilaku yang akan diamati serta menentukan simbol / tanda sketsa setiap perilaku.
- 3) Kemudian dalam kurun waktu tertentu, peneliti mencatat berbagai perilaku yang terjadi di tempat tersebut dengan menggunakan simbol-simbol di peta dasar yang telah disiapkan.

2. Person-centered mapping

Teknik ini menekankan pada pergerakan manusia pada periode waktu tertentu, dimana teknik ini berkaitan dengan tidak hanya satu tempat atau lokasi akan tetapi beberapa tempat / lokasi. Pada teknik ini peneliti berhadapan dengan seseorang yang khusus diamati. Langkah-langkah yang dilakukan pada teknik ini adalah:

- 1) Menentukan jenis sampel person yang akan diamati (aktor/pengguna ruang secara individu).
- 2) Menentukan waktu pengamatan (pagi, siang, malam)
- 3) Mengamati aktivitas yang dilakukan dari masing-masing individu.

- 4) Mencatat aktivitas sampel yang diamati dalam matrix.
- 5) Membuat alur sirkulasi sampel di area yang diamati mengetahui kemana orang itu pergi.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai perilaku maka dapat disimpulkan bahwa perilaku adalah tanggapan atau stimulus yang diterima sehingga membentuk interaksi antara manusia dan lingkungannya yang bisa direkam dan dipelajari. Perilaku dapat direkam dan dipelajari dengan menggunakan cara pemetaan perilaku (behavior mapping) yang terdiri dari Place-centered mapping (pemetaan berdasarkan tempat) dan Person-centered mapping (kegiatan bermain anak).

Perilaku me-ruang manusia mempunyai sistem tertentu, dan berpengaruh terhadap tatanan spasial yang terbentuk sebagai wadah kehidupannya (Waterson, 1990).

Perilaku spasial mempunyai arti yang sangat longgar, antara lain adalah perwujudan seting fisik (physical setting) ruang akibat dari tindakan manusia, termasuk di dalamnya perilaku manusia terhadap ruang (seperti sikap, motivasi, tindakan maupun prestasi manusia) dan fluktuasi dari unsur-unsur sistem yang tak nampak (Golledge, 1997).

Perilaku spasial merupakan fenomena dari kemanfaatan (affordances) suatu lingkungan spasial, yaitu bagaimana cara manusia menggunakan suatu seting (tatanan) lingkungannya (Laurens, 2005).

Perilaku spasial atau bagaimana orang menggunakan tatanan dalam lingkungan adalah sesuatu yang dapat diamati secara langsung sehingga pada tingkat deskriptif hal ini tidak menjadi kontroversi seperti halnya usaha orang menjelaskan proses persepsi dan kognisi (Laurens, 2004).

Berdasarkan pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa perilaku spasial yaitu perwujudan dari tindakan manusia dalam menanggapi ruang-ruang yang ada seperti sikap, motivasi, dan pandangan manusia sehingga dapat membentuk pola perilaku.

1. Pengaruh perilaku terhadap ruang aktivitas.

Ruang sebagai hasil hubungan perilaku, konsepsi dan elemen fisik sangat dipengaruhi oleh ke-mampuan individu atau kelompok dalam menerapkan suatu jenis hunian sesuai ruangnya. Sehingga bentuk hunian dalam ruang sangat erat hubungannya dengan tanda-tanda teritorial (Brower, 1980).

2. Jarak Personal.

Ruang personal adalah suatu jarak berkomunikasi, dimana jarak antara individu ini adalah juga jarak berkomunikasi. Dalam pengendalian terhadap gangguan-gangguan yang ada, manusia mengatur jarak personalnya dengan pihak lain (Hall, 1982). Hall membagi jarak tersebut dalam empat jenis yaitu:

- 1) Jarak Intim: fase dekat (0.00–0.15 m) dan fase jauh (0.15–0.50 m), pada jarak ini tidak

diperlukan usaha keras seperti berteriak atau bergerak

- 2) Jarak personal: fase dekat (0.50–0.75 m) dan fase jauh (0.75–1.30 m), yaitu jarak untuk percakapan antara dua sahabat atau antara orang yang sudah saling akrab. Gerakan tangan yang diperlukan untuk berkomunikasi normal.
- 3) Jarak Sosial: fase dekat (1.20–2.10 m) dan fase jauh (2.10–3.60 m), fase ini merupakan batas normal bagi individu dengan kegiatan serupa atau kelompok sosial yang sama. Pada jarak ini komunikasi ini dapat terjadi dengan baik. Fase jauh adalah hubungan yang bersifat formal seperti bisnis dan sebagainya. Pada kenyataan, jarak ini merupakan patokan dasar dalam pembentukan ruang atau dalam perancangan ruang.
- 4) Jarak Publik: Fase dekat (3.60-7.50m) dan fase jauh (>7.5 m), fase ini merupakan jarak yang lebih formal lagi, seperti pada saat sedang berceramah. Pada jarak ini seringkali orang sudah tidak mengindahkan sesamanya, dan diperlukan usaha keras untuk bisa berkomunikasi dengan baik.

3. Teritorial

Teritori adalah suatu keadaan yang dibangun baik secara langsung maupun tidak langsung oleh seseorang. Keadaan tersebut berkaitan dengan privasi dari kegiatan yang sedang dilakukan. Teritori itu sendiri dapat dibangun baik oleh anak-anak hingga orang tua. Anak-anak misalnya, secara tidak langsung membangun teritorinya di rumah (Puspita, Wiyancoko, & Saphiranti, 2013)

Konsep teritorialitas sebagai konsep dalam ruang merupakan mekanisme peraturan tentang batas bagi diri sendiri atau kelompok yang mengaitkan penggunaan tanda dan bentuk komunikasi tertentu untuk menginformasikan kepemilikan terhadap suatu tempat atau obyek (Stokols, 1987).

Berdasarkan pendapat para ahli maka dapat disimpulkan bahwa perilaku spasial adalah tindakan dalam merespons ruang-ruang yang ada sebagai ruang personal dan ruang teritorial. Ruang personal adalah suatu jarak berkomunikasi dengan jarak-jarak tertentu seperti jarak intim, jarak personal, jarak sosial dan jarak publik. Sedangkan ruang teritorial merupakan ruang yang tercipta secara langsung maupun tidak langsung seperti menggunakan ruang yang dianggap sebagai bagian atau area kepemilikannya.