

BAB II

TINJAUAN TEORI ARSITEKTUR PERILAKU

2.1 Arsitektur Perilaku

2.1.1 Pengertian Arsitektur

Arsitektur merupakan seni dan ilmu merancang bangunan yang selalu memperhatikan tiga hal dalam merancang bangunan yaitu fungsi, estetika dan teknologi. Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan yang semakin kompleks maka perilaku manusia semakin diperhitungkan dalam proses perancangan yang sering disebut sebagai pengkajian lingkungan perilaku dalam arsitektur.

2.1.2 Pengertian Perilaku

Kata perilaku menunjukkan dalam aksinya, berkaitan dengan aktivitas manusia secara fisik, berupa interaksi manusia dengan sesamanya ataupun dengan lingkungan fisiknya (tandil dan egam 2011).

Perilaku manusia dapat dibedakan menjadi dua, yaitu :

1. **Perilaku tertutup**, adalah respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup (covert). Respon atau reaksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan / kesadaran dan sikap yang terjadi belum bisa diamati secara jelas oleh orang lain.
2. **Perilaku terbuka**, adalah respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka. Respon terhadap terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktek.

2.2 Pengertian Arsitektur Perilaku

Arsitektur perilaku adalah arsitektur yang penerapannya selalu menyertakan pertimbangan-pertimbangan perilaku dalam perancangan. Arsitektur perilaku adalah arsitektur yang membahas tentang hubungan antara tingkah laku manusia dengan lingkungan. Hal ini tentunya tidak terlepas dari pembahasan psikologis yang secara umum didefinisikan sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku manusia dengan lingkungan.

Berikut merupakan penjelasan mengenai teori behavior architecture menurut beberapa ahli :

1. Menurut Y.B Mangun wijaya dalam buku Wastu Citra

Arsitektur berwawasan perilaku adalah arsitektur yang manusiawi, yang mampu memahami dan mewadahi perilaku-perilaku manusia yang ditangkap dari berbagai macam perilaku, baik itu perilaku pencipta, pemakai, pengamat juga perilaku alam sekitarnya. Disebutkan pula bahwa arsitektur adalah penciptaan suasana, perkawinan guna dan citra. Guna merujuk pada manfaat yang ditimbulkan dari hasil rancangan. Manfaat tersebut diperoleh dari pengaturan fisik bangunan yang sesuai dengan fungsinya. Namun begitu guna tidak hanya berarti manfaat aja tetapi juga menghasilkan satu daya yang meyebabkan kualitas hidup kita semakin meningkat. Cita merujuk pada image yang ditampilkan oleh suatu karya arsitektur. Citra lebih berkesan spiritual karena hanya dapat dirasakan oleh jiwa kita. Citra adalah lambang yang membahaskan segala yang manusiawi, indah dan agung dari yang diciptakan.

Dari pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa untuk mencapai guna dan citra yang sesuai tidak lepas dari berbagai perilaku yang berpengaruh dalam sebuah karya baik itu perilaku pencipta, perilaku pemaka, perilaku pengamat juga menyakut perilaku alam sekitarnya pembahasan perilaku dalam buku wastu citra dilakukan satu persatu menurut beragamnya pengertian arsitektur berikut :

1. Perilaku manusia didasari oleh pengaruh sosial budaya yang juga mempengaruhi terjadinya proses arsitektur
2. Perilaku manusia yang dipengaruhi oleh kekuatan religi dari pengaruh nilai-nilai kosmologi .

2. Menurut Clovis Heimsath, AIA dalam buku *Behavioral Architecture, towards an accountable design process*, menjelaskan kata “perilaku” menyatakan suatu kesadaran akan struktur sosial dari orang-orang, suatu gerakan bersama secara dinamik dalam waktu. Hanya dengan memikirkan suatu perilaku seseorang dalam ruang maka akan dapat membuat suatu rancangan.

Arsitektur adalah lingkungan (*enclosure*) di mana orang-orang hidup tinggal. Sedangkan arsitektur memiliki dua arti pengertian :

1. Orang-orang yang tengah bergerak, dengan sesuatu yang dikerjakan, dengan orang-orang untuk mengobrol dan berhubungan satu sama lain.
2. Suatu kesadaran akan struktur sosial dari orang-orang, suatu gerakan bersama secara dinamik dalam waktu.

Dalam merancang bangunan terutama dalam *Behavioral Architecture* hal yang harus diperhatikan supaya peran bangunan dapat berfungsi sebagai suatu pelayanan sosial dalam arti yang luas maka elemen-elemen yang harus dipertimbangkan yakni :

3. Kegiatan sosial yang ditampung di dalam bangunan
4. Fleksibilitas yang dibutuhkan pada tiap kegiatan
“Kegiatan-kegiatan” yang mempengaruhi atau dipengaruhi
6. Latar Belakang dan sasaran dari pengguna ruang (partisipasi)

Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa Arsitektur Berwawasan Perilaku (*Behavioral Architecture*) adalah ilmu merancang bangunan yang mengacu kepada aspek-aspek yang mendasar dan terkait dengan sikap dan tanggapan manusia terhadap lingkungannya, bertujuan untuk menciptakan ruang dan suasana tertentu yang sesuai dengan perilaku manusia beserta lingkungan dan budaya masyarakat.

Fenomena perilaku lingkungan tersebut mencakup antropometri, proksemik, ruang personal, teritorial, *privacy*, persepsi, kognisi, makna.

Proxemics adalah jarak antara orang yang memungkinkan kenyamanan untuk berinteraksi, Privasi adalah mekanisme kontrol yang mengatur interaksi antar individu. Kelompok pengguna yang berbeda memiliki kebutuhan yang berbeda pula dan menggunakan pola yang juga berbeda dalam menata lingkungan fisiknya, yang mencakup anak-anak, dewasa, kelompok sosial, ekonomi, kelompok masyarakat yang berbeda cara pandang hidup. Tempat (*setting*) mempengaruhi skala perancangan kota hingga perancangan interior sehingga menuntut spesifikasi perancang.

2.3 Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku

Perilaku manusia dan hubungannya dengan suatu setting fisik sebenarnya terdapat keterkaitan yang erat dan pengaruh timbal balik diantara setting tersebut dengan perilaku manusia. Dengan kata lain, apabila terdapat perubahan setting yang disesuaikan dengan suatu kegiatan, maka akan ada imbas atau pengaruh terhadap perilaku manusia. Variabel – variabel yang berpengaruh terhadap perilaku manusia (Setiawan, 1995), antara lain :

- **Ruang** . Hal terpenting dari pengaruh ruang terhadap perilaku manusia adalah fungsi dan pemakaian ruang tersebut . Perancangan fisik ruang memiliki variabel yang berpengaruh terhadap perilaku pemakainya .
- **Ukuran dan Bentuk** . Ukuran dan bentuk ruang harus disesuaikan dengan fungsi yang akan diwadahi , ukuran yang terlalu besar atau kecil akan mempengaruhi psikologis pemakainya
- **Perabot dan Penataannya** . Bentuk penataan perabot harus disesuaikan dengan sifat dari kegiatan yang ada di ruang tersebut . Penataan yang simetris memberi kesan kaku, dan resmi. Sedangkan penataan yang asimetris lebih berkesan dinamis dan kurang resmi .
- **Warna** . Warna memiliki peranan penting dalam mewujudkan suasana ruang pengaruh warna tidak hanya menimbulkan suasana panas atau dingin , tetapi warna juga dapat mempengaruhi kualitas ruang tersebut .
- **Suara , Temperatur dan pencahayaan** . Suara diukur dengan

decibel , akan berpengaruh buruk bila terlalu keras . Demikian pula dengan temperature dan pencahayaan yang dapat mempengaruhi psikologis seseorang .

2.4 Prinsip-Prinsip Arsitekturi Prilaku

Manusia sebagai makhluk sosial tidak pernah terlepas dari lingkungan yang membentuk diri mereka . Bangunan yang didesain oleh manusia akan mempengaruhi pola perilaku manusia yang hidup di dalam arsitektur dan lingkungannya tersebut . Arsitektur ada untuk memenuhi kebutuhan manusia . Begitu sebaliknya , dari arsitektur tersebut muncul suatu kebutuhan manusia yang baru . Dari beberapa penjabaran mengenai *Behavioral Architecture* tersebut maka dapat ditemukan beberapa prinsip prinsip yang harus diperhatikan dalam Arsitektur Perilaku , antara lain adalah :

2.4.1. Mampu Berkomunikasi Dengan Manusia Dan Lingkungan

Rancangan hendaknya dapat dipahami oleh pemakainya melalui penginderaan ataupun pengimajinasian pengguna bangunan . Bentuk yang disajikan oleh perancang dapat dimengert sepenuhnya oleh pengguna bangunan , dan pada umumnya bentuk adalah yang paling banyak digunakan sebagai media komunikasi karena bentuk yang paling mudah ditangkap dan dimengerti oleh manusia . Dari bangunan yang di amati oleh manusia syarat -syarat yang harus dipenuhi adalah :

1. Pencerminan fungsi bangunan . Simbol-simbol yang menggambarkan tentang rupa bangunan yang nantinya akan dibandingkan dengan pengalaman yang sudah ada , dan disimpan kembali sebagai pengalaman baru
2. Menunjukkan skala dan poporsi yang tepat serta dapat dinikmati .
3. Menunjukkan bahan dan struktur yang akan digunakan dalam bangunan .

2.4.2. Memenuhi nilai estetika , komposisi , dan estetika bentuk

Keindahan dalam arsitektur harus memiliki beberapa unsur , antara lain :

1. Keterpaduan (unity)

Yang berarti tersusunya beberapa unsur menjadi satu kesatuan yang utuh dan serasi .

2. Keseimbangan

Yaitu suatu nilai pada setiap obyek yang daya tarik visualnya harus seimbang

3. Proporsionalitas

Merupakan hubungan tertentu antara ukuran bagian terkecil dengan ukuran keseluruhan .

4. Skala

Kesan yang ditimbulkan bangunan itu mengenai ukuran besarnya bangunan dibandingkan dengan unsur -unsur manusiawi yang disekitarnya .

5. Irama

Yaitu pengulangan dalam perancangan bangunan . Seperti pengulangan garis lurus , lengkung , bentuk masif , perbedaan warna yang akan sangat mempengaruhi kesan yang ditimbulkan dari perilaku pengguna bangunan .