

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **2.1 PENDEKATAN PERILAKU**

##### **2.1.1 Pengertian Pendekatan Perilaku**

Menurut buku Wastu Cita karya Y. B. Mangan Wijaya, pendekatan perilaku mampu memahami perilaku manusia dan beradaptasi dengan berbagai bentuk perilaku, baik itu perilaku pencipta, pengguna, pengamat, maupun perilaku lingkungan. Arsitektur merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi suasana dalam suatu ruang dan mempengaruhi perilaku pengguna ruang tersebut.

##### **2.1.2 Faktor yang Mempengaruhi Perilaku**

Menurut Setiawan (1995), perilaku antara manusia dan lingkungan fisiknya memiliki hubungan yang erat dan saling mempengaruhi antara lingkungan dan perilaku manusia. Dengan kata lain, ketika sikap yang disesuaikan dengan aktivitas berubah, hal itu mempengaruhi perilaku manusia. Faktor yang mempengaruhi perilaku manusia, yaitu:

1. Ruang, merupakan sesuatu yang paling berpengaruh pada perilaku seseorang, karena ruang dirancang sesuai dengan fungsi dan kegunaan ruang.
2. Ukuran dan bentuk, merupakan hal yang harus disesuaikan dengan kegunaan ruang, jika ukurannya terlalu besar atau terlalu kecil akan berpengaruh kepada psikologi penggunanya.
3. *Furniture*, penataan *furniture* sebaiknya disesuaikan dengan jenis aktivitas di dalam ruangan. Penataannya yang simetris memberikan kesan kaku dan formal dan asimetris lebih dinamis dan kurang formal.
4. Suara, suhu, dan pencahayaan, merupakan suatu hal yang dapat mempengaruhi psikologi seseorang. Contohnya ruang yang minim pencahayaan dapat memberikan kesan malas dan bila terlalu terang dapat menyilaukan mata.
5. Warna, memainkan peran penting dalam membentuk suasana sebuah ruangan. Efek warna tidak hanya menciptakan suasana panas atau dingin, tetapi juga mempengaruhi kualitas ruangan.

### 2.1.3 Prinsip Dasar Pendekatan Perilaku

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak dapat dipisahkan dari lingkungan yang membentuk karakter mereka. Bangunan yang dirancang manusia mempengaruhi pola perilaku orang-orang yang tinggal dan berada di sekitar mereka. Arsitektur hadir untuk memenuhi kebutuhan manusia dan menciptakan kebutuhan manusia yang baru. Prinsip dasar pendekatan perilaku adalah :

1. Dapat berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan
2. Mewadahi kegiatan pengguna dengan nyaman dan menyenangkan
3. Memenuhi nilai estetika, komposisi, dan bentuk

### 2.1.4 Perilaku Dalam Kajian Arsitektur

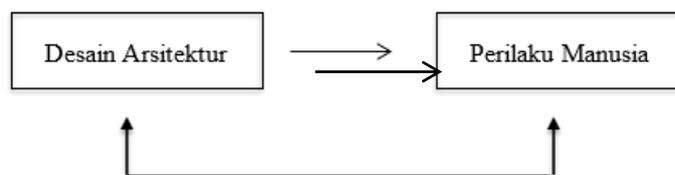
Menurut Tandal dan Egam (2011), manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat dipisahkan dari lingkungan yang membentuk karakternya. Bangunan yang dirancang oleh manusia secara sadar atau tidak sadar mempengaruhi pola perilaku arsitektural dan orang-orang yang tinggal di sekitarnya. Arsitektur dirancang untuk memenuhi kebutuhan manusia dan arsitekturlah yang menciptakan kebutuhan manusia yang baru.

1. Arsitektur membentuk perilaku manusia



Skema ini menyatakan bahwa arsitektur membentuk perilaku manusia, artinya hanya terdapat hubungan satu arah yaitu pembentukan perilaku manusia melalui desain arsitektur, karena desain arsitektur yang dirancang mempengaruhi perilaku manusia.

2. Perilaku manusia membentuk arsitektur



Skema ini menyatakan bahwa perilaku manusia membentuk arsitektur, di mana desain arsitektur yang terbentuk mempengaruhi perilaku manusia sebagai pengguna, pengguna meninjau desain arsitektur, dan perilaku manusia mengubah desain arsitektur baru.

### **2.1.5 Karakteristik Perilaku Seniman**

Perilaku seniman di Kota Yogyakarta biasanya berkelompok dan membentuk suatu komunitas seni. Jenis komunitas seni di Kota Yogyakarta mayoritas adalah seni rupa dan seni pertunjukan. Contoh komunitas seni rupa di Kota Yogyakarta, yaitu Sanggar Dewata Indonesia, Gelaran Budaya, Jogja Mural Forum, Komunitas Lukis Cat Air Indonesia, Bentara Budaya Yogyakarta, dan contoh komunitas seni pertunjukan yaitu Sanggar Tari Sari Budoyo, Sanggar Tari Tembang Sore Pusat, Sanggar Tari Wiraga Apuletan, Sanggar Tari Kinanti Sekar, serta Sanggar Tari Yogya Siwa Nata Raja.

Seniman di Kota Yogyakarta yang terbentuk dalam suatu komunitas tersebut memiliki kesamaan pandangan dari para seniman yang tergabung dalam komunitas tersebut. Dalam komunitas tersebut, para seniman akan lebih ekspresif dan kreatif dikarenakan dapat saling bertukar pikiran. Perilaku seniman yang ekspresif disalurkan dengan mengeluarkan ide-idenya terhadap lukisan atau tarian sedangkan perilaku seniman yang kreatif dapat membentuk suatu kreasi baru.

## **2.2 RUANG KREATIF PUBLIK**

### **2.2.1 Pengertian Ruang Kreatif Publik**

Menurut Widayanto dan Setiastuti (2016), ruang kreatif publik adalah ruang terbuka yang digunakan untuk mendorong kegiatan ekonomi kreatif, memfasilitasi interaksi sosial dan membawa kebanggaan bagi masyarakat.

### **2.2.2 Kriteria Ruang Kreatif Publik**

K. Thoring, dkk dalam *Journal of Design Principles for Creative Space* mengkategorikan ruang kreatif menjadi 5 ruang, yaitu :

1. *Personal space*

*Gambar 2.1 Personal Space*



*Sumber : Pinterest (16/9/22)*

Iskandar (2012) mendefinisikan *Personal Space* sebagai batas tak terlihat dari ruang di sekitar kita, orang lain tidak boleh memasuki ruang pribadi seseorang. Ruang pribadi memungkinkan pelaku kreatif untuk berpikir lebih dalam untuk menghasilkan ide-ide kreatif, sehingga gangguan dari luar harus diminimalkan. Ruang Pribadi adalah ruangan ber-AC dengan tingkat privasi yang tinggi. Ruang pribadi membutuhkan ruang yang meminimalkan interaksi sosial, yang terkait dengan prinsip indikator budaya dan dimensi sosial. Dengan bantuan warna dan pencahayaan ruangan, baik alami maupun buatan, tercipta suasana nyaman dan damai di dalam ruangan. Pemilihan warna ruangan didominasi warna putih, karena dianggap luas sehingga membuat para pelaku merasa tenang dan menenangkan pikiran (Aninditya, 2016).

## 2. *Collaboration space*

*Gambar 2.2 Collaboration Space*



*Sumber : Pinterest (16/9/22)*

Merupakan ruang yang mengundang para pelaku kreatif untuk berkolaborasi dalam kelompok, bertukar pikiran dan berkomunikasi satu sama lain. Ruang kolaboratif memiliki kebisingan tinggi dan fitur interaktif, yang diwujudkan dengan mengakses ruang untuk bertemu aktor kreatif untuk memungkinkan pertukaran informasi dan ide. Untuk memfasilitasi interaksi antar pelaku kreatif, Collaboration Space menawarkan furnitur fleksibel untuk ruang kerja kelompok, permukaan dinding yang dapat ditulisi untuk mengekspresikan ide, dan ruang bersama lainnya. Ruang bersama bersama membutuhkan indikator budaya seperti pengatur penggunaan ruang bersama melalui papan aturan atau pemberitahuan. Tujuan dari ruang kolaboratif adalah untuk mendorong para pelaku kreatif berinteraksi secara aktif untuk menciptakan kerja sama tim. Di ruangan ini, prinsip dimensi sosial ditekankan untuk mendorong terjadinya interaksi sosial. Pemilihan warna furniture yang eklektik dan cerah memberikan kesan psikologis yang ceria, energik dan optimis (Aninditya, 2016).

### 3. *Presentation space*

*Gambar 2.3 Presentation space*



*Sumber : Pinterest (16/9/22)*

Merupakan ruang yang memungkinkan pelaku dapat bertukar ide, pemikiran, dan bekerja secara searah atau pasif. Fungsi yang diimplementasikan, yaitu. produk kerja yang dipamerkan. Ruang pameran akan diimplementasikan dengan denah yang fleksibel, sehingga ruang pameran dapat diubah sesuai kebutuhan dan ruang dapat fokus pada karya yang dipamerkan, seperti: Fleksibilitas pada dinding galeri. Ruang pertunjukan tidak memerlukan konfigurasi eksternal, tetapi ruang pertunjukan adalah stimulus utama bagi ruang-ruang lainnya.

#### 4. *Maker space*

Gambar 2.4 *Maker space*



Sumber : *Pinterest* (16/9/22)

Menurut Burke (2014), ruang pencipta adalah kombinasi dari komunitas aktor, kumpulan alat, keinginan untuk berkreasi dan berbagi pengetahuan. Secara umum, *maker space* adalah ruang kreatif di mana orang-orang di industri kreatif dapat mencoba dan bereksperimen dengan berbagai hal serta menciptakan dan merancang produk terbaru. Ruang ini memiliki ciri ruang kerja praktis yang memaparkan para pelaku kreatif sebagai sumber inspirasi penciptaan. *Maker Space* menawarkan para pelaku kreatif yang tertarik dengan industri kreatif, khususnya kerajinan, untuk berbagi cara kreatif berkolaborasi di ruang yang tersedia. *Operating the Maker Space* merupakan wadah bagi para makers untuk belajar tentang kreativitas atau menciptakan inovasi produk baru dan wadah bagi para pelaku industri lokal untuk mengembangkan usahanya sesuai dengan permintaan pasar. Menurut Garrett (1976) dalam bukunya *Design Guise Arts and Crafts Centers*, *makerspaces* meliputi *lobby*, *living room*, *showroom*, *lounge*, *storage*, *service area*, dan *meeting room*.

## 5. *Intermission space*

*Gambar 2.5 Intermission space*



*Sumber : Pinterest (16/9/22)*

Merupakan sebuah ruangan atau transisi dari satu ruangan ke ruangan lain yang digunakan sebagai tempat istirahat harus dikaitkan dengan pertemuan dan pertukaran pikiran yang santai dan tidak disengaja. Pemberdayaan proses diimplementasikan melalui penempatan ruang istirahat yang menyediakan akses fisik dan visual di seluruh gedung, seperti: jembatan penghubung antara gedung dan kafetaria yang menghubungkan ruang kreatif dan kantor administrasi. Dimensi sosial disalurkan melalui tempat istirahat yang santai dan nyaman sebagai sarana refreshing.

## **2.3 TATA RUANG DALAM**

### **2.3.1 Pengertian Tata Ruang Dalam**

Menurut Francis D.K. Ching, 2002 tata ruang dalam adalah perencanaan, desain dan penciptaan ruang internal dengan pengaturan fisik yang memenuhi kebutuhan dasar untuk perlindungan dan perlindungan, mengatur ruang, mempengaruhi mode tindakan dan mengekspresikan ide yang mempengaruhi pendapat, suasana hati dan kepribadian kita. Penataan dalam ruang dalam bertujuan untuk meningkatkan fungsi, memperkaya estetika yang akan dikaitkan dengan psikologi penggunanya atau penghuninya. Dari pendapat D.K. Ching tersebut, dapat disimpulkan bahwa lingkup ruang dalam memiliki fokus terhadap tata letak dan desain ruang. Elemen yang tercakup dalam interior antara lain dinding, elemen dasar, dan atap atau langit-langit.

### **2.3.2 Prinsip Tata Ruang Dalam**

Ada delapan prinsip desain dalam mendesain ruang untuk interior, yaitu sebagai berikut:

1. Persatuan dan Harmoni
2. Keseimbangan
3. Titik Fokus (*Focal Point*)
4. Ritme
5. Detail
6. Skala dan proporsi
7. Warna
8. Fungsional dan ergonomis

### **2.3.3 Batasan Ruang Dalam**

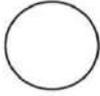
Unsur ruang dalam adalah semua unsur yang mampu membentuk ruang lingkup. Pengolahan tata ruang interior akan membentuk karakter dengan berbagai kualitas ruang arsitektural seperti kualitas bentuk, proporsi, skala, tekstur, cahaya, dan suara yang sangat bergantung pada sifat-sifat penutup ruangan. Elemen pembatas ruangan memiliki fungsi sebagai berikut :

1. Mencegah masuknya polusi udara, suara, cahaya, udara dan debu.
2. Faktor lingkungan (cahaya, penglihatan, suara).
3. Menentukan luasannya
4. Lebih aman terhadap kebakaran hewan, dan alam.
5. Mendukung struktur bangunan.
6. Sebagai tempat memasang elemen pendukung dan elemen pengisi.

### 2.3.4 Elemen Pembentuk Ruang Dalam

#### 1. Bentuk

Gambar 2.6 Bentuk Dasar

Wujud	Keterangan
 lingkaran	Adalah sederetan titik yang disusun dengan jarak yang sama dan seimbang terhadap suatu titik. Lingkaran merupakan suatu sosok yang terpusat, terpusat berarah kedalam dan pada umumnya bersifat stabil.
 segitiga	Adalah bidang datar yang dibatasi oleh 3 sisi dan mempunyai 3 sudut. Jika terletak pada salah satu sisinya, segitiga merupakan bentuk yang sangat stabil. Jika diletakkan pada salah satu sudutnya maka tampak seimbang dalam tahap yang sangat kritis atau tampak tidak stabil dan cenderung jatuh pada salah satu sisinya.
 Persegi empat	Adalah sebuah bidang datar yang mempunyai 4 buah sisi yang sama panjang dan 4 buah sudut 90°. Bujur sangkar menunjukkan sesuatu yang murni dan rasional. Merupakan bentuk yang statis, netral, dan tidak mempunyai arah tertentu.

Sumber : D.K.Ching – *Architecture : Form, Sapce, and Order –Second Edition, 1996*

Menurut D.K. Ching, semakin sederhana dan teratur suatu bentuk, semakin mudah diterima dan dipahami, sedangkan bentuk dasar suatu bentuk dapat dibagi menjadi lingkaran, segitiga, dan persegi. Ruang dengan batas fisik yang tidak terdefinisi dapat diciptakan dengan menggunakan elemen spasial yang menjaga kontinuitas fisik dan kontinuitas visual.

#### 2. Warna

Warna adalah spektrum tertentu yang terkandung dalam cahaya sempurna (putih). Identitas suatu warna ditentukan oleh panjang gelombang cahaya. Setiap warna dapat menyampaikan kesan dan identitas tertentu tergantung pada situasi social orang yang melihatnya.

Gambar 2.7 Tabel warna

Warna	Kesan
Merah Muda	Feminin, lembut, lunak, cantik, romantis
Merah	Enerjik, panas, dinamis, aktif, musim panas
Krem	Lembut, klasik, hangat, manis, eksklusif-netral
Orange	Riang, populer, bersemangat, keras-terang
Kuning muda	Muda, gembira, cerah, hangat, lembut, cantik-manis
Kuning	Hangat, menarik, gembira, pergantian musim
Hijau muda	Segar, gembira, cerah musim semi, pertumbuhan
Hijau	Klasik, sejuk, keduniawian, eksklusif, terang
Biru muda	Tenang, bersih, lembut, pintar, relaks
Biru	Klasik, kuat, percaya diri-tenang, profesional
Ungu muda	Klasik, tenang, lembut-pintar, relaks
Ungu	Manis, cantik, eksotik, hangat, lembut, tropis
Putih	Terang murni, bersih, suci-klasik, kemilau-duka
Hitam	Dramatis, klasik, elegan, mistis, duka
Abu-abu	Stabil, konsentrasi, tidak komunikatif, percaya
Emas	Enerjik, perkasa, dinamis-aktif, musim panas

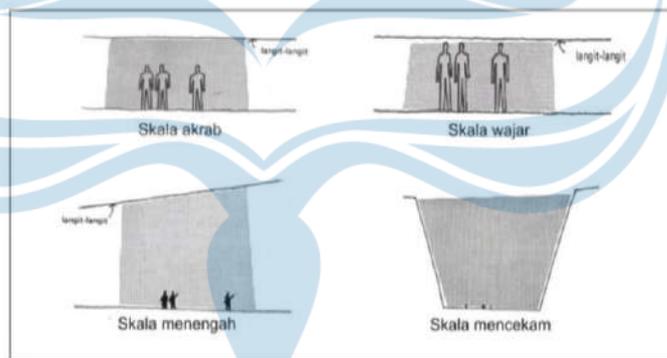
Sumber : *Energy Colour Therapy, 2005*

### 3. Tekstur

Tekstur adalah kualitas taktil dan visual dari suatu permukaan melalui ukuran, bentuk, susunan dan proporsi objek. Tekstur dapat memberikan kesan tertentu seperti kasar, halus, licin, mengkilat atau kusam. Menurut bentuknya tekstur dapat dibedakan menjadi tekstur lembut dan kasar.

### 4. Proporsi dan Skala

Gambar 2.8 Skala Ruang



Sumber : *Tata Atur (1986,p. 87)*

Proporsi dapat dilihat dalam urutan hubungan antara ukuran suatu bentuk atau ruang, sedangkan skala lebih merupakan perkiraan satu ukuran (besar/kecil) terhadap sesuatu yang lain. Rasio aspek dapat ditentukan oleh tinggi atau visibilitas. Jika jarak pandang lebih jauh maka timbul kesan tenang, bebas dan tidak tertekan. Menurut Edward T. White (1985), skala adalah hubungan yang dapat dipengaruhi oleh bentuk, warna, dan pola antarmuka, letak bukaan, serta jenis dan ukuran benda yang diletakkan di dalamnya.

## 2.4 EKSPRESIF, KREATIF, KOLABORATIF

### 2.4.1 Pengertian ekspresif, kreatif, dan kolaboratif

Menurut KBBI, ekspresif merupakan pengungkapan atau proses menyatakan ekspresi yang memperlihatkan perasaan seseorang. Kreatif merupakan kegiatan yang menghasilkan atau menciptakan sesuatu sebagai hasil dari pikiran manusia. Kolaboratif merupakan kegiatan kerja sama untuk saling bertukar pikiran dan memecahkan masalah bersama.

### 2.4.2 Implikasi ke dalam arsitektur

Perancangan *Creative Hub* diharapkan dapat mewadahi kegiatan komunitas seni sebagai ruang kreatif publik yang ekspresif, kreatif, dan kolaboratif. Perilaku tersebut sebagai potensi yang dapat dikembangkan dalam perancangan bangunan, seperti menentukan zona kegiatan. Upaya mendukung penciptaan perilaku yang ekspresif, kreatif, dan kolaboratif di *Creative Hub* dengan menyediakan ruang-ruang kreatif sebagai sarana bagi seniman untuk mengekspresikan diri dan berkolaborasi sesuai dengan minat dan bakatnya. Untuk mencapai kemampuan tersebut, pemodelan perilaku dianggap sebagai pendekatan yang tepat untuk merancang *Creative Hub*.

## 2.5 STUDI -KASUS

### 2.5.1 Kansas City Public Library

Gambar 2.9 Kansas City Public Library



Sumber : Pinterest (23/9/22)

Merupakan museum perpustakaan bagi masyarakat Kota Kansas yang ingin memperdalam ilmu dan informasi dari kegiatan komunitas seperti bertukar pikiran dan

dibangun pada tahun 1873. Penduduk Kansas City diminta untuk membantu memilih buku Kansas City yang sangat berpengaruh untuk menjadi dasar konsep desain bangunan ini. Perpustakaan ini memiliki koleksi sejarah Kansas City setempat, termasuk buku terbitan asli, artikel berita, kartu pos, foto, peta, dan bukti sipil tentang sejarah penduduk Kansas City.

Gambar 2.10 Kansas City Public Library



Sumber : Pinterest (23/9/22)

Transformasi bangunan diambil dari bentuk buku dan skema warna eksterior bangunan dapat mempengaruhi perilaku masyarakat sebagai pengguna, yang dapat mengubah cara berpikir seseorang terhadap bentuk dasar perpustakaan yang biasanya terlihat formal dan kaku, namun kini menjadi lebih dinamis. Interior bangunan terdiri dari beberapa ruang, seperti perpustakaan, ruang baca, kantin, galeri buku, lounge, dan ruang komputer. Penataan furniture lemari sesuai dengan jenis bacaan, meja dan kursi di ruang baca ditata ditengah-tengah ruang agar memudahkan pengguna untuk mengambil buku. Warna pada interiornya dominan berwarna putih yang memberikan kesan luas pada ruang, sehingga mempengaruhi respon psikologis dan mempengaruhi kualitas ruang yang membuat pengguna lebih nyaman saat membaca.

Berikut merupakan penerapan pendekatan perilaku pada bangunan *Kansas City Public Library* :

Tabel 2.1 Penerapan Pendekatan Perilaku pada Kansas City Public Library

Prinsip Pendekatan Perilaku	Penerapan
Dapat berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan.	Konsep desain bangunan diambil dari buku yang memiliki pengaruh atas masyarakat di Kota Kansas.

Mengakomodasi aktivitas pengguna dengan nyaman dan menyenangkan.	Memberikan fasilitas kepada pengunjung, sehingga dapat membaca dengan nyaman.
Memenuhi nilai estetika, komposisi, dan bentuk.	Komposisi eksterior yang unik diambil dari bentuk buku yang dapat mengubah pola pikir manusia terhadap bentuk dasar perpustakaan

Sumber : Analisis Pribadi,2022

## 2.5.2 Belapur Housing

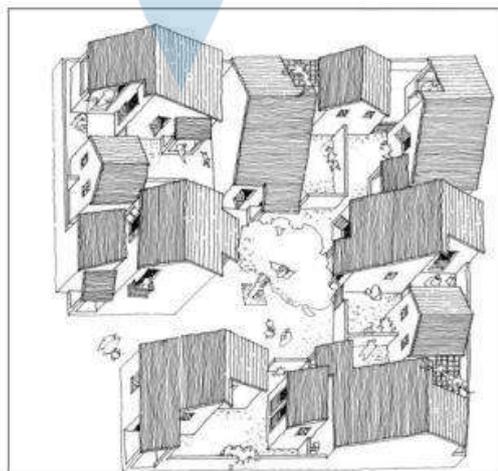
Gambar 2.11 Belapur Housing



Sumber : Pinterest (23/9/22)

Merupakan perumahan di India yang dibangun pada tahun 1983 oleh Charles Correa memiliki kepadatan hunian dengan membentuk suatu komunitas lokal, sehingga terjalin interaksi sosial. Konsep bangunan mengacu pada pola kehidupan India kuno yang dikaitkan dengan struktur fisik, sosial, dan ekonomi Belapur sesuai dengan tingkat ekonomi dan sosial dimasyarakat lokal.

Gambar 2.12 Belapur Housing



Sumber : Pinterest (23/9/22)

Transformasi desain yang diterapkan pada Perumahan Belapur adalah untuk membuat masyarakat berinteraksi sesuai kedekatannya secara bertahap dengan membuat massa berbentuk L dan U ada komunikasi antara massa terdekat secara pribadi untuk nanti berkomunikasi dengan komunitas yang lebih besar. Hal tersebut dimaksudkan agar masyarakat merasa lebih akrab dan mampu berinteraksi nyaman secara sosial. Desain yang akan diterapkan pada proyek tersebut adalah konsep ruang sosial secara bertahap ke Perumahan Belapur, sehingga masyarakat pekerja dapat lebih dekat dan merasa aman berinteraksi antar sesama pekerja sehingga perilaku sosial yang baik muncul.

Berikut merupakan penerapan pendekatan perilaku pada bangunan *Belapur Housing*:

*Tabel 2.2 Penerapan Pendekatan Perilaku pada Belapur Housing*

<b>Prinsip Pendekatan Perilaku</b>	<b>Penerapan</b>
Dapat berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan.	Tatanan massa yang diterapkan ialah massa yang saling berdekatan dengan tujuan agar masyarakat merasa lebih akrab.
Mengakomodasi aktivitas pengguna dengan nyaman dan menyenangkan.	Bangunan memiliki massa yang dekat membuat masyarakat mampu berinteraksi dengan nyaman.
Memenuhi nilai estetika, komposisi, dan bentuk.	Komposisi massa berbentuk L dan U yang memberikan konsep ruang sosial masyarakat Belapur agar lebih dekat satu sama lain.

*Sumber : Analisis Pribadi,2022*

### 2.5.3 Dia.Lo.Gue Art Space

*Gambar 2.13 Dia.Lo.Gue Art Space*



*Sumber : Pinterest (23/9/22)*

*Dia.Lo.Gue Art Space* adalah gedung ruang seni yang berlokasi di Jalan Kemang, Jakarta Selatan. Ide di balik bangunan ini adalah untuk mendorong pembicaraan antara pengunjung dan seni. Berbeda dengan ruang seni lainnya, *Dia.Lo.Gue* merupakan bangunan multifungsi, seperti ruang pameran, ruang diskusi atau area seminar, toko dan kafe. Karya-karya seniman lokal yang ditampilkan di galeri seolah menjadi bagian dari unsur ruang, sehingga ruang dan unsur-unsurnya tampak menyatu.

Gambar 2.14 *Dia.Lo.Gue Art Space*



Sumber : Pinterest (23/9/22)

Perubahan desain dituangkan ke dalam ruang-ruang bangunan ini, sehingga “jiwa” ruang tetap hidup dan mampu menyampaikan makna atau kesan kepada pengunjung. Ruang-ruang di dalam gedung dirancang mengalir dengan koridor penghubung. Pola spasial tersebut membentuk suatu siklus konstruksi yang cenderung linier, sehingga pengunjung merasakan sebuah *sequence* yaitu rangkaian “perasaan” yang muncul di setiap ruangan.

Tempat bangunan dirancang agar terbuka dan fleksibel. Melalui penggunaan material kaca, pembatas ruangan menjadi transparan, baik berupa kaca mati maupun bukaan seperti pintu lipat yang dapat dibuka tutup sesuai keinginan dan kebutuhan sehingga memberikan kesan kesatuan. ruangan dan lain-lain. Penggunaan material pembatas ruangan transparan dengan dimensi pengatur pembatas ruangan menciptakan kesan terbuka dan lapang pada bangunan. Sesuai dengan nama bangunan dan tujuan dibangunnya yaitu keinginan untuk mendorong dialog antara pengunjung dan seni, di kawasan ini pengunjung akan “berbicara” dengan orang yang mereka cintai, menikmati makanan dan minuman, serta merasakan ruang.

Berikut merupakan penerapan pendekatan perilaku pada bangunan *Dia.lo.gue Art space*:

Tabel 2.3 Penerapan Pendekatan Perilaku pada *Dia.Lo.Gue Art Space*

Prinsip Pendekatan Perilaku	Penerapan
Dapat berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan.	Konsep desain bangunan ialah untuk menumbuhkan dialog antara pengunjung dan seni.
Mengakomodasi aktivitas pengguna dengan nyaman dan menyenangkan.	Mengakomodasi aktivitas pengunjung dengan menyediakan area pameran, area diskusi, atau area seminar, toko, dan kafe.
Memenuhi nilai estetika, komposisi, dan bentuk.	Transformasi desain dituangkan ke dalam ruang-ruang di bangunan ini, sehingga “jiwa” ruang tersebut akan hidup dan dapat memberikan makna atau kesan yang dapat dirasakan oleh pengunjung.

Sumber : Analisis Pribadi, 2022

#### 2.5.4 Komparasi

Tabel 2.4 Komparasi Studi Kasus Penerapan Pendekatan Perilaku

Prinsip Pendekatan Perilaku	Kansas City Public Library	Belapur Housing	Dia.Lo.Gue Art Space
Dapat berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan.	Konsep desain bangunan diambil dari buku yang memiliki pengaruh atas masyarakat di Kota Kansas.	Tatanan massa yang diterapkan ialah massa yang saling berdekatan dengan tujuan agar masyarakat merasa lebih akrab.	Konsep desain bangunan ialah untuk menumbuhkan dialog antara pengunjung dan seni.
Mengakomodasi aktivitas pengguna dengan nyaman dan menyenangkan.	Memberikan fasilitas kepada pengunjung, sehingga dapat membaca dengan nyaman.	Bangunan memiliki massa yang dekat membuat masyarakat mampu berinteraksi dengan nyaman.	Mengakomodasi aktivitas pengunjung dengan menyediakan area pameran, area diskusi, atau area seminar, toko, dan kafe.
Memenuhi nilai estetika, komposisi, dan bentuk.	Komposisi eksterior yang unik diambil dari bentuk buku yang dapat mengubah pola pikir manusia	Komposisi massa berbentuk L dan U yang memberikan konsep ruang sosial masyarakat Belapur agar lebih dekat satu sama lain.	Transformasi desain dituangkan ke dalam ruang-ruang di bangunan ini, sehingga “jiwa” ruang tersebut akan hidup dan dapat

	terhadap bentuk dasar perpustakaan		memberikan makna atau kesan yang dapat dirasakan oleh pengunjung.
--	---------------------------------------	--	--

*Sumber : Analisis Pribadi,2022*

Berdasarkan 3 studi kasus tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa dalam mewujudkan pendekatan perilaku dapat menerapkan ketiga prinsip arsitektur, yaitu :

1. Dapat berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan dengan rancangan yang mengacu pada bentuk massa dan digunakan sebagai media komunikasi agar dipahami pengguna bangunan.
2. Mengakomodasi kegiatan pengguna dengan nyaman dan menyenangkan, dapat memberikan fasilitas dan memudahhi kegiatan pengguna bangunan.
3. Memenuhi nilai estika, komposisi, dan bentuk dengan transformasi desain yang dituangkan ke dalam eksterior maupun ruang di bangunan.

