

## BAB II KAJIAN TEORI

### 2.1 STRES

#### 2.1.1 PENGERTIAN STRES

Stres menurut beberapa ahli sebagai berikut :

- a) Stres menurut Lazarus & Folkman (Morgan et al. 1989) merupakan kondisi internal yang disebabkan tuntutan fisik dari tubuh seseorang seperti kondisi penyakit, latihan, dan lainnya, atau oleh kondisii lingkungan atau sosial yang dapat memberikan potensial berbahaya, tidak dapat dikendalikan, ataupun melebihi kemampuan individu untuk melakukan *coping*.
- b) Stres menurut Selye (Bell & dkk, 1996) akan diawali reaksi waspada saat ada ancaman ditandai oleh tubuh secara otomatis seperti denyut jantung meningkat, reaksi penolakan pada stressor, lalu puncaknya pada tahap kehabisan tenaga saat seseorang tidak dapat bertahan.
- c) Stres menurut Rice (1987) merupakan kejadian atau stimulus lingkungan yang mengakibatkan seseorang merasa ketegangan (Nasution 2007).
- d) Stres menurut Atkinson (Atkinson, Smith, dan Dkk 2000) mengacu kepada individu yang mengalami peristiwa membahayakan kesejahteraan psikologis dan fisik.

Berdasar berbagai definisi stres oleh beberapa ahli, dapat ditarik kesimpulan jika stres merupakan kondisi yang diakibatkan desakan eksternal ataupun internal yang dianggap dapat membahayakan, tidak dapat dikendalikan, dan melebihi daya seseorang, sehingga individu merespon dari fisiologis dan psikologis dan berusaha untuk beradaptasi dengan kondisi tersebut.

#### 2.1.2 PENGGOLONGAN STRES

Selye mengelompokan stres menjadi 2 (dua) golongan berdasarkan persepsi seseorang terhadap stres yang dihadapi (Rice 1992) :

- a) *Distress* (stress negatif)

Selye mengatakan stres negatif merupakan stres yang memiliki sifat merukan dan tidak menyenangkan. Pada stres ini seseorang merasakan keadaan cemas, takut, gelisah, dan khawatir. Akhirnya seseorang mengalami rasa kesakitan dan keinginan menghindari.

b) *Eustress* (stres positif)

Selye mengatakan bahwa stres positif merupakan stres yang bersifat menyenangkan dan berupa pengalaman membahagiakan. Hansen (Rice 1992) menyebutkan *frase joy of stress* mencetuskan hal-hal positif muncul akibat adanya rasa stres. Stres positif semacam ini dapat meningkatkan kesigapan mental, waspada, performa seseorang, serta membangkitkan motivasi untuk menciptakan sesuatu.

### 2.1.3 PENYEBAB STRES (STRESOR)

*Stressor* menurut Lazarus & Folkman (Morgan et al. 1989) merupakan situasi fisik, lingkungan, dan sosial yang mengakibatkan kondisi stres. Stresor muncul akibat dari situasi, peristiwa, atau objek yang memberikan desakan pada tubuh sehingga menyebabkan respon psikologis (Berry 1998). Stresor diklasifikasikan oleh Lazarus & Cohen menjadi 3 (tiga) kategori (Berry 1998) , yaitu :

- a) *Cataclysmic events*, berupa kejadian atau fenomena besar yang terjadi, kejadian penting yang mempengaruhi banyak orang seperti peristiwa bencana alam.
- b) *Personal stressors*, berupa kejadian atau fenomena penting yang mempengaruhi sejumlah orang tertentu seperti ketegangan dalam keluarga.
- c) *Background stressors*, berupa kejadian permasalahan yang terjadi sehari-hari, seperti masalah di dalam pekerjaan.

Terdapat beberapa jenis stressor psikologis (Rice 1992) ,yakni :

a) Tekanan (pressures)

Tekanan terjadi dikarenakan desakan dalam mencapai target atau tujuan tertentu. Umumnya tekanan mengakibatkan individu terdorong dalam meingkatkan performa diri, meningkatkan intensif

dalam usaha, dan berusaha mengubah sasaran perilaku. Tekanan timbul dari sumber internal maupun eksternal. Tekanan internal seperti sistem nilai, sistem *esteem*, konsep, dan komitmen diri. Sedangkan tekanan eksternal seperti tekanan akan waktu dan peran yang dijalani seseorang, atau kompetisi kehidupan sehari-hari seperti dalam pekerjaan, sekolah, dan dalam hubungan berpasangan.

b) Frustrasi

Frustrasi umumnya muncul saat seseorang sudah berusaha dalam mencapai sesuatu namun mendapatkan hambatan dan hilangnya kesempatan saat berproses mendapatkan hasil yang diidamkan seperti munculnya perasaan marah, penolakan, hingga depresi

c) Konflik

Konflik muncul di saat seseorang berada dalam tekanan dan bereaksi pada dua atau lebih dorongan dan dua kebutuhan berbeda dalam waktu bersamaan.

Berdasarkan jabaran pengertian stressor di atas dapat disimpulkan bahwa stress diakibatkan oleh kondisi fisik, lingkungan, dan sosial.

## **2.2 KARAKTERISTIK REMAJA AKHIR**

Menurut Monks (Monks, Knoers, dan Haditono 1999) terdapat pembagian usia remaja dimana digolongkan menjadi tiga tahap proses perkembangan saat remaja menuju kedewasaan, yakni remaja awal (12-15 tahun), remaja madya (15-18 tahun), dan remaja akhir (18-21 tahun). Remaja akhir merupakan tahap mendekati kedewasaan dimana memiliki tanda dengan pencapaian :

- Minat kian kukuh terhadap intelek
- Ego yang berusaha mencari kesempatan dalam mendapatkan kemahiran baru dengan orang-orang lain.
- Status dan identitas seksual tidak berubah lagi.
- Sadar akan keseimbangan kepentingan diri sendiri dan orang lain.
- Muncul teritorial pada diri sendiri dan masyarakat umum.

Berdasarkan jbaran karakteristik remaja akhir disimpulkan jika masa remaja akhir merupakan periode penting pada seseorang dalam mencari identitas, sering timbul ketakutan, dan diambang kedewasaan.

### **2.3 STRES PADA REMAJA AKHIR**

Stres pada remaja diakibatkan oleh banyak faktor, menurut beberapa ahli dijabarkan sebagai :

- a) Menurut Windle & Mason (Windle dan Mason 2004) terdapat empat faktor yakni penggunaan narkotika, kenakalan pada remaja, pengaruh negatif, dan permasalahan akademis.
- b) Menurut Garfinkel (Walker 2002) menyebutkan umumnya penyebab stres remaja diakibatkan :
  - Berakhirnya hubungan dengan kekasih
  - Perbedaan pendapat dengan keluarga
  - Bentrok antar saudara
  - Perubahan status ekonomi keluarga
  - Penyakit yang didap anggota keluarga
  - Masalah pertemanan
  - Masalah keluarga
- c) Menurut Walker (Walker 2002) menyebutkan terdapat tiga faktor penyebab stres pada remaja, yaitu :
  - Faktor biologis, seperti :
    1. Riwayat depresi pada keluarga
    2. Konsumsi minuman keras dan obat-obatan terlarang
    3. Siksaan dalam keluarga
    4. Penyakit yang diderita remaja
    5. Riwayat keluarga pengidap kelainan psikiatris (kelainan makan, skizofrenia, depresi, dan lainnya)
    6. Riwayat kematian anggota keluarga
    7. Keterbatasan dalam beajar, mental, atau fisik
    8. Perceraian
    9. Masalah keluarga

- Faktor kepribadian
    1. Perilaku impulsif, obsesif, dan kecemasan berlebih
    2. Perilaku agresif dan antisosial
    3. Pemakaian narkotika
    4. Menyalahkan diri sendiri secara berlebih, hubungan dengan sosial yang buruk, selalu merasa bersalah
    5. Permasalahan jam tidur atau makan
  - Faktor psikologis
    1. Kehilangan seseorang yang disayangi
    2. Gagal dalam memenuhi tuntutan dan harapan orang tua
    3. Gagal menyelesaikan masalah dengan orang sekitar
    4. Pengalaman direndahkan dan ditolak masyarakat
    5. Pengalaman buruk seperti mengandung dan masalah ekonomi
- d) Menurut Needman (2004) terdapat beberapa faktor stress oleh remaja, yaitu (Nasution 2007) :
- *Biological stress*  
Perubahan fisik remaja umumnya terjadi begitu cepat pada usia 12-14 tahun untuk perempuan dan 13-15 tahun untuk laki-laki. Munculnya jerawat pubertas, perubahan bentuk tubuh, membuat remaja menjadi stres terutama mereka yang berpikiran sempit perihal kecantikan. Saat menjalani aktivitas akademik remaja akan mengalami kurangnya waktu beristirahat atau tidur, hal ini menurut penelitian menyebabkan stres pada remaja.
  - *Family stress*  
Hubungan seseorang dengan keluarga menjadi salah satu faktor stress pada remaja, proses kedewasaan dan keinginan untuk bebas dan mandiri namun tetap ingin diperhatikan.
  - *School stress*  
Dua tahun terakhir saat bersekolah merupakan periode tekanan tertinggi dalam permasalahan akademik. Saat remaja berusaha mendapatkan nilai baik, berhasil dalam bidang yang ditekuni, dan berusaha tidak gagal, semua hal tersebut menyebabkan stres.

- *Peer stress*

Kelompok pertemanan sebaya mengakibatkan stres pada remaja pada periode pertengahan sekolah. Remaja yang merasa tertolak oleh lingkungannya akan merasa menderita, tertutup, dan cenderung merasa memiliki harga diri yang rendah. Namun beberapa remaja memilih untuk mengikuti gaya hidup lingkungan negatif seperti merokok, konsumsi alkohol, dan narkotika, demi diterima oleh lingkungan pertemanan. Beberapa remaja mengangkap rokok, narkotika, dan alkohol merupakan pelarian dalam mengurangi stres, bagaimanapun hal-hal tersebut justru meningkatkan stres pada diri.

- *Social stress*

Remaja kerap kali tidak merasakan kebebasan mengungkapkan pendapat mereka di mata pergaulan orang dewasa. Pada saat yang sama remaja sadar jika mereka merupakan generasi yang mewarisi masalah besar dalam kehidupan bersosial, hal ini menyebabkan remaja menjadi stres.

Berdasarkan jabaran di atas, faktor penyebab remaja menjadi stres yakni faktor biologis, sosial, keluarga, pribadi, sekolah (akademis), dan lingkungan pertemanan.

## **2.4 PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU**

### **2.4.1 DEFINISI ARSITEKTUR PERILAKU**

Pengertian perilaku mencakup aktivitas atau perbuatan manusia yang dapat dilihat secara langsung ataupun yang tidak dapat diamati dari luar. (Notoatmodjo, 2003). Para ahli mendefinisikan arsitektur perilaku sebagai berikut :

- Menurut Tsukamoto (1995) :

Arsitektur perilaku merupakan filosofi pada arsitektur yang mengikat secara kuat perilaku manusia dengan alam.

- Menurut Mangunwijaya (1992) :

Arsitektur perilaku sebagai implementasi dengan mempertimbangkan perilaku dimasukkan ke dalam desain, serta

arsitektur yang manusiawi dimana menerima dan memahami perilaku untuk semua jenis aktivitas yang terlihat.

Maka arsitektur perilaku merupakan metode dalam arsitektur dimana menggabungkan perilaku manusia dengan lingkungan sekitar di dalam setiap proses desain.

#### **2.4.2 ASPEK ARSITEKTUR PERILAKU**

Arsitektur perilaku terdapat beberapa aspek seperti berikut :

- a) Prinsip perilaku dalam arsitektur menurut pengertian Carol S. Weisten dan Thomas G. David, terdiri atas :
  - Interaksi dengan baik antara lingkungan dan manusianya
  - Menyediakan lingkungan menyenangkan serta aman untuk aktivitas manusia.
  - Membahas estetika bentuk dan komposisi estetika.
  - Prioritas untuk keadaan dan perilaku manusia sebagai pengguna bangunan.
- b) Konsep penelitian arsitektur perilaku lingkungan :
  - Lingkungan yang memberikan pengaruh pada perilaku
  - Persepsi pada lingkungan
  - Citra lingkungan serta kondisi
  - Kualitas lingkungan
  - Wilayah geografis
  - Kebisingan dan ruang pribadi
  - Strategi dalam menanggulangi tekanan dan masalah terhadap lingkungan
- c) Karakteristik arsitektur perilaku :
  - Perilaku tak terlihat
  - Perilaku bertingkat
  - Perilaku kognitif, efektif, psikomotorik, dan kategorisasi. Berkaitan dengan keterlibatan dalam cara berperilaku seperti gerakan emosional, rasional, dan fisik.
- d) Implementasi/penerapan arsitektur perilaku menurut John Lang terkait kriteria estetika dibagi menjadi :

- Estetika formal  
Estetika yang berkaitan dengan objek dan kontribusi pada reaksi estetika untuk aspek ukuran, bentuk, warna, ritme, urutan visual, dan lainnya.
  - Estetika sensorik  
Estetika dari warna, suara, tekstur, bau, rasa, sentuhan, dan aspek lainnya yang disajikan berasal dari timbulnya rasa menyenangkan dalam lingkungan. Secara tidak langsung estetika sensorik berkaitan dengan komponen fisiologis untuk menghasilkan 'rasa'.
  - Estetika simbolik  
Estetika dari pemberian kesenangan sosial budaya.
  - Estetika intelektual  
Karya yang menginspirasi pengguna untuk mendalami makna arsitektur suatu benda melalui berbagai karakteristik estetika selain bentuk secara fisik.
- e) Variabel di dalam arsitektur perilaku antara lain :
- Ruang dan sirkulasi
  - Ukuran dan bentuk
  - Furnitur dan *layout* penataan
  - Pemilihan warna
  - Suasana, suhu, dan pencahayaan

### 2.4.3 UNSUR PENGARUH PERILAKU MANUSIA

Unsur-unsur yang dapat mempengaruhi perilaku manusia menurut Setiawan (1995) :

Tabel 2. 1 Unsur Pengaruh Perilaku Manusia

UNSUR	KETERANGAN
Ruang	Perilaku pengguna dipengaruhi oleh desain fisik ruang lingkungan.
Ukuran dan bentuk	Disesuaikan dengan fungsi yang diwadahi, untuk ukuran terlalu besar atau terlalu kecil berdampak pada kenyamanan psikologis penggunanya.

Furnitur dan penataan	Layout furnitur menyesuaikan sifat kegiatan yang diwadahi dalam area tersebut. Penataan memberikan kesan tersendiri bagi pengguna ruang, seperti tata letak simetris memberikan kesan berat dan formal, sedangkan asimetris terlihat lebih hidup dan kurang formal.
Warna	Warna merupakan peran penting dalam penciptaan suasana ruangan, tak hanya memberikan efek lingkungan panas atau dingin, tetapi juga memiliki dampak dalam mengubah kualitas ruang.
Suara, suhu, dan pencahayaan	Kebisingan yang terlalu keras berdampak negatif, sama halnya dengan suhu dan pencahayaan yang berdampak pada kenyamanan fisik serta psikologis pengguna.

Sumber : Setiawan, 1995

#### 2.4.4 PRINSIP ARSITEKTUR PERILAKU

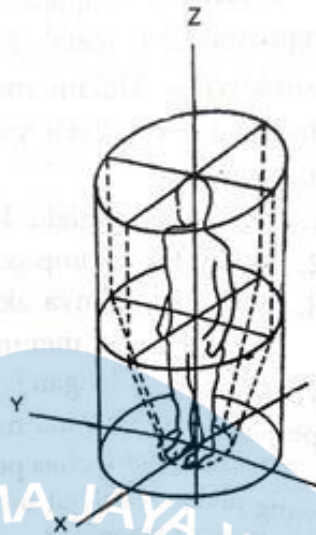
Menurut Carol Simon Weisten dan Thomas G. David mengemukakan prinsip-prinsip arsitektur perilaku yang perlu diperhatikan dalam penerapan, seperti berikut :

- a) Mampu terjalin interaksi yang baik antara manusia dengan lingkungan, dimana desain harus dapat dipahami pengguna melalui indera atau imajinasi. Karakter yang diperhatikan dalam bangunan oleh manusia sebagai pengguna
- b) Pengguna dapat melakukan kegiatannya dengan nyaman dan menyenangkan secara fisik serta psikologis.
- c) Memberikan perhatian pada keadaan dan perilaku penggunanya.

#### 2.4.5 PERILAKU INTERPERSONAL MANUSIA TERHADAP ARSITEKTUR

Perilaku yang mempengaruhi arsitektural meliputi :

- a) *Personal space* :  
area tak kasat mata di sekeliling kita dalam radius tertentu dalam batas privasi seseorang dan pengaruhnya pada ruang berkomunikasi atau berinteraksi.



Gambar 2. 1 Ruang Personal  
sumber : Laurens, 2004

Jenis personal space dibagi dalam 2 jenis yaitu ruang personal alfa dengan sifat objektif dan ruang personal beta dengan sifat subjektif. Ruang personal alfa memiliki 4 kelompok berdasarkan ruang seseorang berkomunikasi :

- Jarak intim, fase dekat (0.00-0.15 m) dan fase jauh (0.15-0.50 m)
- Jarak personal, fase dekat (0.50-0.75 m) dan fase jauh (0.75-1.20 m)
- Jarak sosial, fase dekat (1.20-2.10 m) dan fase jauh (2.10-3.60 m)
- Jarak publik, fase dekat (3.60-7.50 m) dan fase jauh (>7.50 m)

Ruang personal beta memiliki ukuran lebih besar 24% dari ruang personal alfa. Faktor yang dapat mempengaruhi perancangan wellness center berdasarkan :

- Tipe kepribadian : seseorang yang introvert akan cenderung menjauhi keramaian dalam berkegiatan di public sehingga membutuhkan personal space lebih besar dari seseorang yang ekstrovert.
- Tatanan ruang : tatanan ruang dengan pemabtas atau sekat memberikan perasaan aman pada personal space yang dimiliki. Saat seseorang berada ditengah ruangan maka

akan merasa diawasi dan menjadi pusat perhatian dibandingkan berada di pojok ruangan.

Kualitas hubungan di antara perilaku manusia dan kebutuhan yang mempengaruhi besarnya ruang personal, menghasilkan beberapa faktor seperti :

➤ Faktor personal

Tabel 2. 2 Faktor Personal dalam Ruang Personal

Faktor Personal	Keterangan
Jenis kelamin	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Wanita maupun laki-laki membuat jarak dengan lawan bicara yang berbeda jenis kelamin.</li> <li>➤ Wanita mengurani jarak personal dengan sesama wanita jika merasa akrab (semakin akrab maka personal space semakin kecil).</li> <li>➤ Pada pria keakraban sesama pria tidak mempengaruhi personal space</li> </ul>
Umur	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Semakin bertambah usia (dewasa) semakin besar jarak ruang personal yang digunakan pada orang-orang tertentu.</li> <li>➤ Saat remaja personal space pada lawan jenis akan lebih besar dibanding anak-anak.</li> <li>➤ Menurut Castell (1970), usia 18 tahun merupakan awal seorang anak memiliki jarak interpersonal yang berbeda tergantung situasi yang dihadapi.</li> <li>➤ Menurut Altman, penelitian menyatakan bahwa ruang personal timbul di usia remaja.</li> </ul>
Tipe kepribadian	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Kepribadian eksternal (merasa sesuatu ditentukan oleh hal di luar dirinya sendiri) perlu ruang personal lebih besar dibanding kepribadian internal (merasa sesuatu ditentukan oleh hal di dirinya sendiri).</li> <li>➤ Kepribadian introvert memerlukan ruang personal lebih besar daripada orang dengan kepribadian ekstrovert.</li> </ul>
Latar belakang budaya	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Budaya dari daerah asal mempengaruhi besarnya ruang personal yang dibutuhkan, seperti orang Jerman yang formal saat berkomunikasi menjaga jarak sedangkan orang Arab berkomunikasi harus dengan jarak cukup dekat hingga bersentuhan.</li> </ul>

sumber : Laurens, 2004

➤ Faktor situasi lingkungan

Tabel 2. 3 Faktor Situasi Lingkungan dalam Ruang Personal

Faktor Situasi Lingkungan	Keterangan
Situasi sosial	➤ Daya tarik antar orang yang sudah akrab membuat secara fisik lebih berdekatan, menjadi lebih nyaman karna tidak merasa takut atau terganggu.
Situasi fisik	➤ Penggunaan sekat ruangan mengurangi perasaan invasi terhadap ruang personal, seperti orang cenderung menggunakan ruang di pojok dibanding di tengah.
Kooperasi-kompetisi	➤ Letak duduk berpengaruh dalam sudut orientasi seseorang. Jika duduk berhadapan maka akan memberikan situasi kompetitif sedangkan jika duduk berdampingan maka memberikan situasi kooperatif.
Status	➤ Semakin besar perbedaan status maka semakin besar pula ruang personalnya, seperti saat sedang di cafetaria kampus maka mahasiswa akan lebih memilih duduk bersama mahasiswa lain dibanding duduk bersama dosen atau rektor.

sumber : Laurens, 2004

➤ Faktor budaya dan variasi etnis

Penggunaan bahasa yang terbatas saat berinteraksi dalam ruang personal mempengaruhi besarnya *space* yang tercipta.

*Personal space* yang diimplementasikan pada desain dibagi pada :

➤ Ruang sosiopetal

Adalah respon tatanan desain pada arsitektur yang mengupayakan terjadinya interaksi sosial pada penggunaannya. Berupa tatanan perabot serta tata ruang.

Contoh : meja makan (anggota keluarga mengelilingi meja dan saling berhadapan) dan meja rapat (menentukan posisi pemimpin).

➤ Ruang sosiofugal

Adalah respon tatanan desain pada arsitektur yang mengurangi terjadinya interaksi sosial terhadap penggunaannya.

Contoh : ruang tunggu (penataan duduk pengunjung yang saling membelakangi)

b) *Teritoriality* :

perwujudan privasi seseorang yang tidak ingin diganggu. Teritorialitas menurut Altman (1980) dibagi menjadi 3 bentuk yaitu primer, sekunder, dan publik berdasarkan derajat privasi, afiliasi, dan kemungkinan pencapaian.

- **Primer** : tempat yang dimiliki perseorangan atau sekelompok orang yang mengedalikan penggunaan batas.  
Contoh : kamar tidur atau ruang kantor.
- **Sekunder** : tempat yang dimiliki sejumlah orang saling mengenal dan digunakan berkala/bergantian.  
Contoh : ruang kelas, kantin kampus, dan ruang latihan olahraga.
- **Publik** : tempat yang digunakan umum dan setiap orang diperbolehkan berada serta mengakses ruang tersebut. Namun teritori publik dapat menjadi tertutup untuk dikuasai kelompok tertentu.  
Contoh : pusat perbelanjaan, tempat rekreasi, dan lobi hotel.

c) **Kesesakan dan kepadatan** :

kepadatan adalah mengenai jumlah orang dalam suatu area (bisa diukur dan objektif). Kesesakan adalah mengenai persepsi individual terhadap apa yang dilihat dan dirasakan (subjektif). Kepadatan berdampak terhadap perilaku yang menjadi agresif dan menurunkan suasana hati. Solusi dari menghindari kesesakan dan kepadatan dalam penerapan desain berupa memperbanyak kuantitas ruangan, memperluas ruangan, mengurangi sekat, dan membuat zona-zona perilaku.

d) **Privasi** :

keinginan seseorang untuk menyendiri dalam ruang dan tidak ingin diganggu. Jenis privasi dibagi menjadi 2 golongan yaitu keinginan tidak diganggu secara fisik dan keinginan menjaga kerahasiaan diri sendiri. Privasi adalah inti dari ruang personal. Privasi adalah sikap mengontrol akses fisik atau informasi terhadap diri sendiri dari pihak orang lain.

Tabel 2. 4 Golongan Privasi

Golongan	Keterangan	Tingkah Laku Menarik Diri		Memilih Tempat
Gol. Pertama	Keinginan tidak ingin diganggu secara fisik.	Keinginan menyendiri ( <i>solitude</i> )	Privasi dibatasi oleh elemen tertentu sehingga bebas melakukan apa saja.	Teritori publik
		Keinginan menjauh ( <i>seclusion</i> )	Menjauh dari pandangan dan gangguan suara kebisingan.	-
		Keinginan untuk intim dengan orang-orang tertentu ( <i>intimacy</i> )	Privasi dibangun di tengah-tengah kegiatan, bukan berdasarkan lingkungannya.	Teritori primer
Gol. Kedua	Keinginan menjaga rahasia diri sendiri terwujud dalam tingkah laku peenyalpaian informasi seperlunya.	Keinginan merahasiakan diri sendiri ( <i>anonymity</i> )	Privasi diperoleh ketika berada di antara sesama di daerah orang lain sehingga bebas melakukan apapun tetapi tidak ingin diketahui identitasnya.	-
		Keinginan tidak mengungkapkan diri terlalu banyak pada orang lain ( <i>reserve</i> )	Privasi diperoleh ketika seseorang dapat mengontrol sepenuhnya kondisi ia tidak dapat diganggu dan yakin merasa aman atas barrier terhadap gangguan. Orang sekelilingnyapun menghargai keputusan membatasi komunikasi antara dirinya dan orang lain.	-
		Keinginan untuk tidak terlibat dengan tetangga ( <i>not neighboring</i> )	Tidak menyukai kehidupan bertetangga.	-

sumber : Laurens, 2004

## 2.5 KARAKTERISTIK PERILAKU REMAJA AKHIR PENDERITA STRES

Melalui arsitektur dalam merespon perilaku aktivitas pengguna *wellness center* menciptakan suasana dan membentuk ruang. *Wellness center* diciptakan untuk merelaksasi remaja akhir rentan menderita stress sehingga diusahakan dapat menarik minat generasi z dan milenial yang merupakan remaja akhir usia 18-24 tahun untuk semakin peduli akan layanan pemulihan kebugaran saat tekanan atau stres mulai melanda. Maka dari itu, desain *wellness center* harus dapat diterima serta merespon perilaku remaja akhir penderita stress khususnya di Kabupaten Sleman.

