

BAB V

KESIMPULAN

Pertanyaan penelitian pertama adalah, apa saja faktor yang mempengaruhi persepsi mahasiswa Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta terhadap Pendopo Ndalem Kaneman? Ketiga kategori mahasiswa Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta melakukan kegiatan berbeda di lokasi yang sama, yaitu di Pendopo Ndalem Kaneman. Terdapat tiga faktor yang mempengaruhi persepsi mereka, yaitu objek, perhatian, dan indera. Faktor pertama persepsi, yaitu objek dan kegiatan dari ketiga kategori, menunjukkan bahwa kategori 1 dan 2 memiliki frekuensi berkegiatan yang lebih tinggi dibandingkan kategori 3.

Setelah diketahui faktor pertama persepsi yaitu objek dan kegiatan pada masing-masing kategori, faktor kedua dalam proses persepsi adalah perhatian. Kegiatan dengan tujuan dan fokus yang berbeda mempengaruhi perhatian dari individu juga. Setiap kategori memiliki perhatian yang bervariasi, baik ada yang sama maupun berbeda. Partisipan memperhatikan elemen fisik maupun nonfisik yang kemudian memengaruhi konsentrasi mereka terhadap elemen tersebut dalam seluruh aktivitasnya.

Mahasiswa penari lebih memperhatikan elemen-elemen fisik dan objek-objek dalam ruang, seperti kolom dan pola lantai, serta interaksi dengan teman penari dan instruktur. Asisten dosen, di sisi lain, lebih fokus pada koordinasi dan pengawasan mahasiswa penari tanpa memperhatikan elemen fisik atau objek secara spesifik. Sementara itu, mahasiswa penonton lebih terfokus pada elemen arsitektur dan suasana sekitar, serta pentas tari sebagai objek utama perhatian mereka. Setiap kategori menunjukkan kecenderungan berbeda dalam cara mereka mempersepsikan ruang dan aktivitas di sekitar mereka.

Selama kegiatan di Pendopo Ndalem Kaneman, mahasiswa/i ini mengalami berbagai jenis penginderaan, yang merupakan faktor ketiga dalam proses persepsi. Penginderaan yang dialami mencakup penginderaan visual, audio, penciuman, dan peraba. Dalam proses penginderaan, visual dan audio menjadi indra yang paling dominan. Meskipun proses penginderaan yang dialami oleh ketiga kategori relatif serupa, melibatkan visual, audio, peraba, dan penciuman. Proses penginderaan dipengaruhi oleh hal yang berbeda.

Pertanyaan penelitian kedua adalah, Bagaimana proses terbentuknya persepsi mahasiswa Program Studi Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta terhadap Pendopo Ndalem Kaneman? Setelah adanya tiga faktor persepsi, yaitu objek-kegiatan, perhatian, dan indra, yang kemudian berinteraksi, terciptalah pengalaman yang dialami individu saat

berada di Pendopo Ndalem Kaneman. Dari pengalaman tersebut, terjadi pengolahan informasi menjadi pengalaman subjektif. Informasi yang telah diproses kemudian diartikan atau dimaknai sesuai dengan latar belakang dan pengalaman individu.

Pertanyaan penelitian ketiga adalah, Bagaimana respons mahasiswa Program Studi Arsitektur Universitas Atma Jaya Yogyakarta setelah memiliki persepsi tertentu terhadap Pendopo Ndalem Kaneman? Respons merupakan tahap terakhir dari proses persepsi. Pada kehidupan sehari-hari, semua kategori partisipan menunjukkan adanya pengaruh positif dari berkegiatan di Pendopo Ndalem Kaneman. Partisipan mendapatkan wawasan baru, menghargai budaya Jawa, dan meningkatkan tata krama serta sopan santun. Namun, 26,67% dari seluruh total partisipan merasa tidak terpengaruh secara signifikan. Sedangkan pada aspek arsitektur, pengalaman meruang di Pendopo Ndalem Kaneman memberikan inspirasi kepada partisipan dalam memahami dan mengadaptasi desain arsitektur tradisional Jawa ke dalam perancangan modern. Elemen-elemen seperti pendopo, hierarki, dan prinsip desain tradisional banyak diaplikasikan. Namun, sebagian partisipan menyatakan tidak merasakan dampak signifikan terhadap proses desain mereka.

Persepsi mahasiswa arsitektur Universitas Atma Jaya setelah memiliki pengalaman meruang di Pendopo Ndalem Kaneman cukup beragam, mencerminkan bahwa persepsi merupakan bagian yang unik dari individu. Perbedaan tersebut juga dipengaruhi oleh latar belakang partisipan dan maupun pengalaman pribadi. Kegiatan di Pendopo Ndalem Kaneman memberikan dampak positif bagi mahasiswa arsitektur generasi saat ini.

1. Nostalgia dan rasa nyaman

Banyak partisipan merasakan nostalgia yang mengingatkan mereka pada masa kecil atau hubungan dengan kakek-nenek. Pendopo Ndalem Kaneman memberikan kesan seperti rumah dan rasa aman.

2. Perubahan sikap dan etika

Partisipan merasakan perubahan dalam cara bersikap, etika, dan sopan santun setelah beraktivitas di Pendopo Ndalem Kaneman. Mereka menyesuaikan diri dengan budaya setempat, terutama dalam hal etika, yang sering terbawa dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, mereka juga belajar untuk beradaptasi dengan lingkungan tempat mereka melakukan kegiatan.

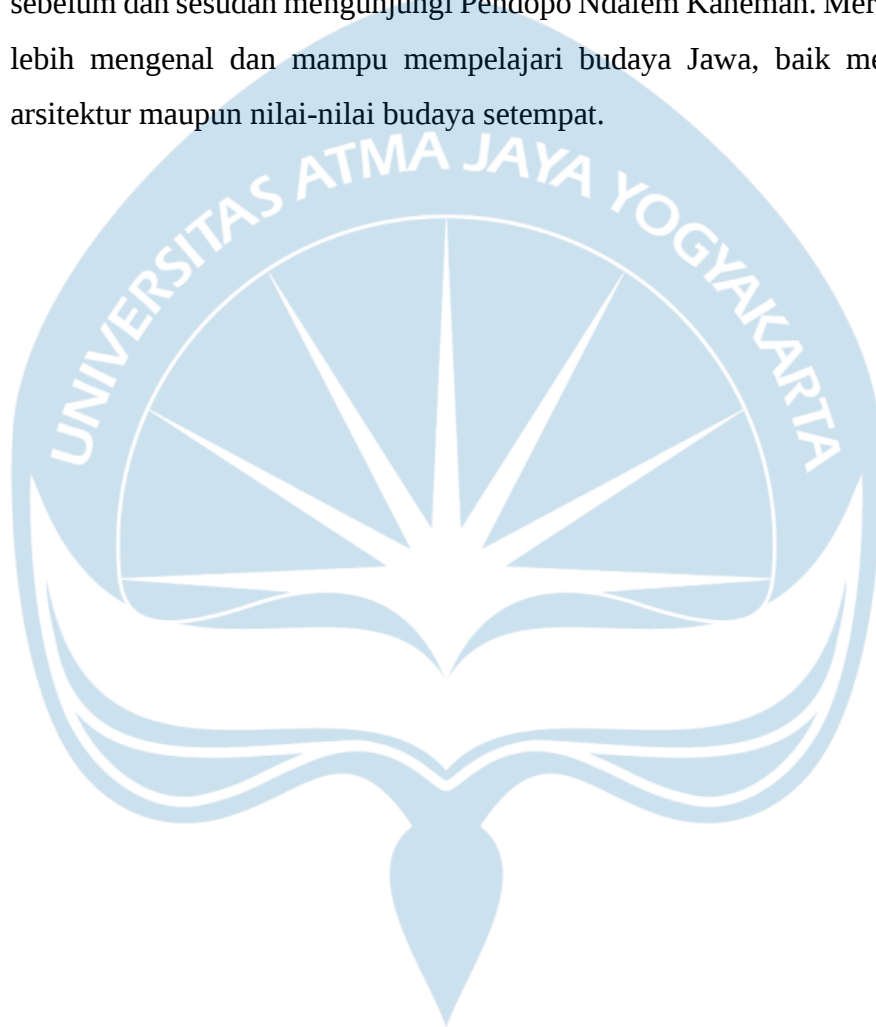
3. Pengaruh ke proses perancangan

Partisipan terinspirasi, mencoba dan menerapkan adaptasi desain dari konsep

Pendopo Ndalem Kaneman kedalam proses perancangan mereka, walaupun beberapa juga tidak atau belum melakukan hal tersebut karen proyek yang dijalanin belum relevan dengan Pendopo Ndalem Kaneman.

4. Pengetahuan budaya Jawa

Partisipan menyadari adanya peningkatan wawasan terkait budaya Jawa sebelum dan sesudah mengunjungi Pendopo Ndalem Kaneman. Mereka menjadi lebih mengenal dan mampu mempelajari budaya Jawa, baik melalui aspek arsitektur maupun nilai-nilai budaya setempat.



DAFTAR PUSTAKA

- Chawari, M. (1999). Arsitektur Bangunan Rumah Tradisional Jawa: Keberadaan Bangunan Tradisional Jawa di Kampung Kauman, Yogyakarta. *Berkala Arkeologi*, 19(1), 128–137. <https://doi.org/10.30883/jba.v19i1.798>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2018). Research design fifth edition. Qualitative, quantitative and mixed methods research. In *Introducing English Language*. <https://doi.org/10.4324/9781315707181-60>
- Dania, I. A., & Novziransyah, N. (2021). Sensasi, Persepsi, Kognitif. *Ibnu Sina: Jurnal Kedokteran dan Kesehatan - Fakultas Kedokteran Universitas Islam Sumatera Utara*, 20(1), 14–21. <https://doi.org/10.30743/ibnusina.v20i1.59>
- Davidoff, L.L., 1981. Introduction to Psychology. McGraw-Hill, International Book Company, International Student Edition: Tokyo.
- Goldstein. (2010). Volume 1 & 2. In *encyclopedia of Perception* (Vol. 1).
- Halu, Z. Y., & Küçükkaya, A. G. (2016). Public Participation of Young People for Architectural Heritage Conservation. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 225(3008), 166–179. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2016.06.017>
- Irawanto, D. W., Ramsey, P. L., & Ryan, J. C. (2011). Challenge of leading in Javanese culture. *Asian Ethnicity*, 12(2), 125–139. <https://doi.org/10.1080/14631369.2011.571829>
- Kalali, P. (2015). *Meaningful perception of place. The most effective dimensions and factors. Urban Design International*, 20, 222-240..pdf. (n.d.).
- Lionfish, R., Carolina, S. S., & Hesse, P. (2013). *H eritage*. 1–16.
- Madgin, R., Webb, D., Ruiz, P., & Snelson, T. (2016). Engaging youth in cultural heritage: time, place and communication. *University of Sussex, June*, 1–12.
- Moskowitz, M.J., and Orgel, A.R., 1969. General Psychology: A Core Text in Human Behavior. Houghton Mifflin Company: Boston.
- Pitana, T. S. (2019). *Javanese Architecture is Not a Traditional Architecture*. 279(Icalc 2018), 253–259. <https://doi.org/10.2991/icalc-18.2019.36>
- Prepis, A. (2018). *The values of the world heritage and the younger generation. Наследие и современность*, 1(3), 7-19..pdf. (n.d.).
- Rianingrum, C. J., Sachari, A., & Santosa, I. (2015). Representation Of Harmony In Javanese Culture In Building Design Of Kauman Yogyakarta. *GSTF Journal of Engineering Technology*, 3(2), 58–63. <https://doi.org/10.7603/s40707-014-0010-6>
- Ribeiro, R. (2014). The Role of Experience in Perception. *Human Studies*, 37(4), 559–581. <https://doi.org/10.1007/s10746-014-9318-0>
- Rully, D., & Florian, K. (2013). Rethinking of Lynch’S: a Study of Young People’S Perception of Surabaya City. *DIMENSI (Jurnal Teknik Arsitektur)*, 40(1), 27–32. <https://doi.org/10.9744/dimensi.40.1.27-32>
- Rookes, P., & Willson, J. (2005). *Perception: Theory, development and organisation*. Routledge.
- Setiadi, A. (Ed.). (2020). *Geomansi Arsitektur Tradisional Jawa*. Cahaya Atma Pustaka, Yogyakarta.
- United Nations. (2018). World youth report 2013. In *World youth report 2013*. <https://doi.org/10.18356/613c6857-en>
- Underwood, B. J. (1949). *Experimental psychology: An introduction*. Appleton-Century-Crofts. <https://doi.org/10.1037/11294-000>
- United Nations. (2018). World youth report 2013. In *World youth report 2013*. <https://doi.org/10.18356/613c6857-en>

- Walgito B. (2004). Pengantar Psikologi Umum. In *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Vol. 6, Nomor August).
- Wibowo, H. J., Murniatmo, G., & Dh., S. (1998). *Arsitektur Tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta*. 274. [https://repositori.kemdikbud.go.id/8237/1/ARSITEKTUR TRADISIONAL DI YOGYA.pdf](https://repositori.kemdikbud.go.id/8237/1/ARSITEKTUR%20TRADISIONAL%20DI%20YOGYA.pdf)
- Wixted, J. T., & Serences, J. (2018). *Stevens' Handbook of Experimental Psychology and Cognitive Neuroscience, Sensation, Perception, and Attention* (4th ed.). Wiley Professional, Reference & Trade (Wiley K&L). <https://bookshelf.vitalsource.com/books/9781119174073>
- Woodworth, R.S., and Marquis, D., 1957. *Psychology*. Henry Holt and Company: New York.
- Yin, R. K. (2003). Designing case studies. *Qualitative research methods*, 5(14), 359-386.
- Direktorat Jenderal Kebudayaan. (n.d.). Dalem Kaneman. <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbyogyakarta/dalem-kaneman/> (diakses 24 Oktober 2024)
- Direktorat Jenderal Kebudayaan. (n.d.). Dalem Kaneman 2. <https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/bpcbyogyakarta/dalem-kaneman-2/> (diakses 24 Oktober 2024)



LAMPIRAN

Pertanyaan yang diajukan:

Kategori 1: Mahasiswa Penari

Tabel. Pertanyaan Kategori 1

No	Pertanyaan
1	Nama, Asal, Etnis
2	Kegiatan apa saja yang dilakukan di Pendopo Ndalem Kaneman?
3	Apa kesan pertama Anda tentang Pendopo Ndalem Kaneman? Bagaimana vibes atau atmosfer ndalem kaneman? Jika dalam 1 kata?
4	Apakah Anda memahami tentang arsitektur Jawa?
5	Apakah ada bagian dari pendopo atau arsitekturnya yang memberi kesan khusus bagi Anda?
6	Dari elemen pendopo (kolom, balok, tekstur, ornament, warna), lingkungan sekitar pendopo, kegiatan, musik, apa yang paling berpengaruh pada Anda?
7	Apa inti atau elemen utama dari fisik Pendopo Ndalem Kaneman?
8	Bagaimana perasaan Anda tentang elemen, unsur, dan konsep arsitektur? Apakah ini berpengaruh pada kenyamanan dan pengalaman Anda secara keseluruhan?
9	Apakah ada perbedaan dalam cara Anda berinteraksi dengan pendopo dibandingkan dengan ruang lain yang serupa? Apa yang membuat pendopo ini terasa unik atau berbeda?
10	Indra apa yang aktif saat Anda beraktivitas di Pendopo Ndalem Kaneman? Dan memengaruhi aspek apa?
11	Bagaimana pengalaman Anda saat masa awal latihan – proses – pentas?
12	Bagaimana pengalaman latihan dan pentas di Pendopo Ndalem Kaneman memengaruhi cara Anda memandang bangunan tradisional Jawa? Apakah pengalaman ini mengubah pemahaman Anda tentang ruang dan budaya Jawa?

13	Bagaimana elemen-elemen arsitektur memengaruhi pengalaman Anda saat berlatih dan tampil? Apakah ada bagian tertentu yang terasa penting dalam membentuk suasana?
14	Bagian dengan hirarki tertinggi menurut Anda apa? Dan kenapa demikian?
15	Bagaimana kesan budaya yang Anda rasakan selama latihan atau pentas di Pendhapa Ndalem Kaneman?
16	Faktor apa saja yang membuat Anda merasa terhubung dengan nilai-nilai tradisional Jawa?
17	Bagaimana Anda memandang Ndalem Kaneman? Seberapa penting Ndalem Kaneman ini?
18	Apakah latihan dan pentas tari bermanfaat bagi mahasiswa untuk memahami ruang dalam arsitektur Jawa? Jika bermanfaat, apa manfaatnya? Jika tidak, mengapa?
19	Setelah melakukan kegiatan di Pendhapa Ndalem Kaneman, apakah memberikan pengaruh tertentu dalam kehidupan sehari-hari?
20	Setelah melakukan kegiatan di Pendhapa Ndalem Kaneman, apakah memberikan pengaruh tertentu dalam proses perancangan?

Sumber: Penulis, 2024

Kategori 2: Asisten Dosen

Tabel. Pertanyaan Kategori 1

No	Pertanyaan
1	Nama, Asal, Etnis
2	Kegiatan apa saja yang dilakukan di Pendopo Ndalem Kaneman?
3	Apa kesan pertama Anda tentang Pendopo Ndalem Kaneman? Bagaimana vibes atau atmosfer ndalem kaneman? Jika dalam 1 kata?
4	Apakah Anda memahami tentang arsitektur Jawa?
5	Apakah ada bagian dari pendopo atau arsitekturnya yang memberi kesan khusus bagi Anda?
6	Dari elemen pendopo, lingkungan sekitar, kegiatan, musik, apa yang paling berpengaruh pada Anda?
7	Apa inti atau elemen utama dari fisik Pendopo Ndalem Kaneman?
8	Bagaimana perasaan Anda tentang elemen, unsur, dan konsep arsitektur? Apakah ini berpengaruh pada kenyamanan dan pengalaman Anda?
9	Bagaimana ini memengaruhi pemahaman Anda tentang nilai budaya bangunan tradisional Jawa?
10	Indra apa yang aktif saat Anda beraktivitas di Pendopo Ndalem Kaneman?
11	Bagaimana pengalaman Anda saat mengarahkan mahasiswa atau melakukan survei di Pendopo Ndalem Kaneman?
12	Apakah ada perasaan tertentu saat mengarahkan mahasiswa di Pendopo Ndalem Kaneman?
13	Bagaimana elemen-elemen arsitektur memengaruhi pengalaman Anda saat mengarahkan? Apakah ada bagian tertentu yang terasa penting?
14	Bagian dengan hirarki tertinggi menurut Anda apa? Dan kenapa demikian?
15	Bagaimana kesan budaya yang Anda rasakan saat berada di Pendopo Ndalem Kaneman?
16	Apakah ada perbedaan dalam cara Anda berinteraksi dengan pendopo dibandingkan ruang lain yang serupa? Apa yang membuat pendopo ini unik?
17	Bagaimana karakter ruang di Pendopo Ndalem Kaneman memengaruhi pemahaman mahasiswa yang Anda bimbing?
18	Faktor apa saja yang membuat Anda merasa terhubung dengan nilai-nilai tradisional Jawa?

19	Bagaimana Anda memandang Ndalem Kaneman? Seberapa penting Ndalem Kaneman ini?
20	Apakah latihan tari bermanfaat bagi mahasiswa untuk memahami ruang dalam arsitektur Jawa? Jika ya, apa manfaatnya? Jika tidak, mengapa?
21	Setelah berkegiatan di Pendhapa Ndalem Kaneman, apakah memberikan pengaruh tertentu dalam kehidupan sehari-hari?
22	Setelah berkegiatan di Pendhapa Ndalem Kaneman, apakah memberikan pengaruh tertentu dalam proses perancangan?

Sumber: Penulis, 2024



Kategori 3: Mahasiswa Penonton

Tabel. Pertanyaan Kategori 1

No	Pertanyaan
1	Nama, Asal, Etnis
2	Kegiatan apa saja yang dilakukan di Pendopo Ndalem Kaneman?
3	Apa kesan pertama Anda tentang Pendopo Ndalem Kaneman? Bagaimana vibes atau atmosfer ndalem kaneman? Jika dalam 1 kata?
4	Apakah Anda memahami tentang arsitektur Jawa?
5	Apakah ada bagian dari pendopo atau arsitekturnya yang memberi kesan khusus bagi Anda?
6	Dari elemen pendopo, lingkungan sekitar, kegiatan, musik, apa yang paling berpengaruh pada Anda?
7	Apa inti atau elemen utama dari fisik Pendopo Ndalem Kaneman?
8	Bagaimana perasaan Anda tentang elemen, unsur, dan konsep arsitektur? Apakah ini berpengaruh pada kenyamanan dan pengalaman Anda?
9	Bagaimana ini memengaruhi pemahaman Anda tentang nilai budaya bangunan tradisional Jawa?
10	Indra apa yang aktif saat Anda beraktivitas di Pendopo Ndalem Kaneman?
11	Bagaimana pengalaman Anda saat menonton mahasiswa tampil di Pendopo Ndalem Kaneman?
12	Apakah ada perasaan tertentu saat menonton di Pendopo Ndalem Kaneman?
13	Bagaimana elemen-elemen arsitektur memengaruhi pengalaman Anda saat menonton?
14	Bagian dengan hirarki tertinggi menurut Anda apa? Dan kenapa demikian?
15	Bagaimana kesan budaya yang Anda rasakan saat berada di Pendopo Ndalem Kaneman?
16	Apakah ada perbedaan dalam cara Anda berinteraksi dengan pendopo dibandingkan ruang lain yang serupa? Apa yang membuat pendopo ini unik?
17	Bagaimana karakter ruang di Pendopo Ndalem Kaneman memengaruhi pemahaman Anda?
18	Faktor apa saja yang membuat Anda merasa terhubung dengan nilai-nilai tradisional Jawa?

19	Bagaimana Anda memandang Ndalem Kaneman? Seberapa penting Ndalem Kaneman ini?
20	Apakah pengalaman di Pendopo Ndalem Kaneman bermanfaat untuk pemahaman arsitektur Jawa? Jika ya, apa manfaatnya? Jika tidak, mengapa?
21	Apakah kegiatan di Pendopo Ndalem Kaneman memberikan pengaruh tertentu dalam kehidupan sehari-hari?
22	Apakah kegiatan di Pendopo Ndalem Kaneman memberikan pengaruh tertentu dalam proses perancangan?

Sumber: Penulis, 2024



Penelitian mengenai persepsi

Tabel. Penelitian Mengenai Persepsi

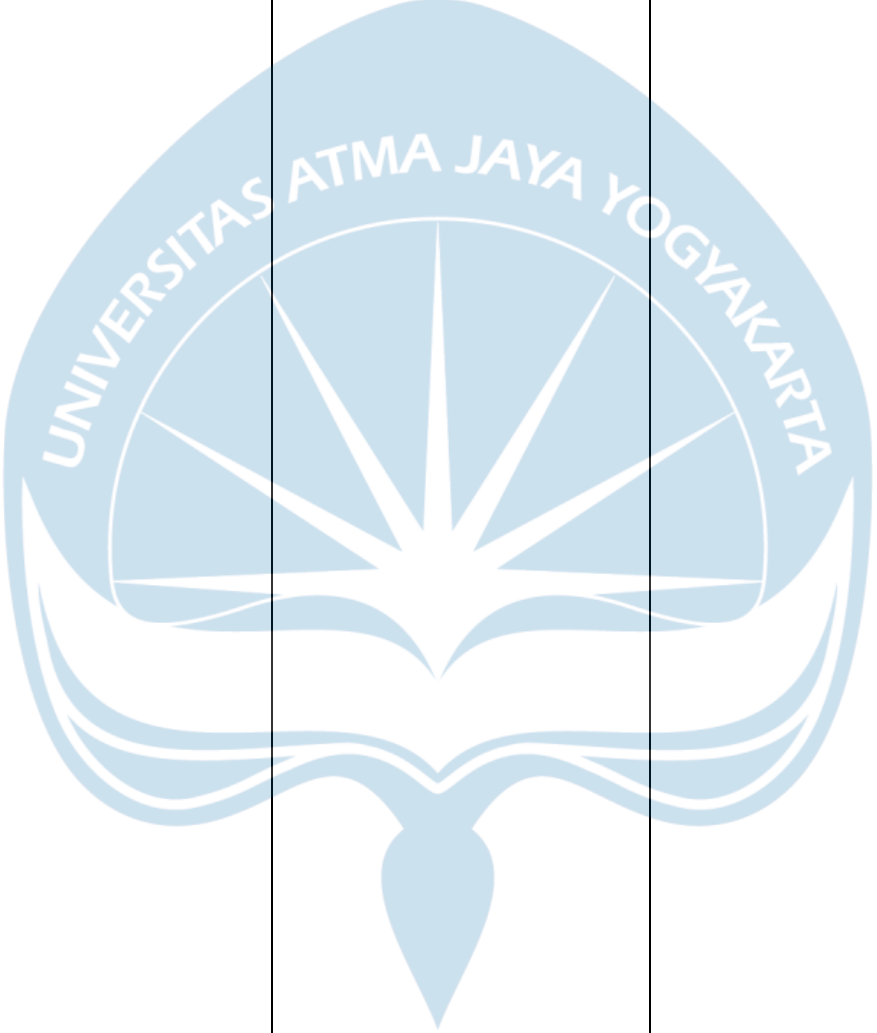
NO	SITASI	METODE	TUJUAN	HASIL	KESIMPULAN
1	Agraputri, A., Phoebe, C. V., Victory, J. G., Tania, E., Santosa, A. I. N., . Damayanti, R. (2024). Kajian Persepsi Makna Sakral Arsitektur Tradisional Jawa Secara Virtual Bagi Mahasiswa Arsitektur	Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif dan didukung oleh metode kualitatif. Pendekatan kuantitatif ini mengutamakan pengujian teori-teori melalui pengukuran variabel penelitian dengan angka. Peneliti mengkombinasikan antara dua metode penelitian, sehingga diperoleh data yang lebih komprehensif dan reliabel. Partisipan penelitian ini adalah 30 orang mahasiswa jurusan arsitektur semester 5 Universitas Kristen Petra, Surabaya. Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan kuesioner yang berisi daftar pertanyaan yang diberikan pada partisipan secara online melalui media Google Form sambil mengakses 360 virtual tour dengan Kuula.co. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kuesioner	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana partisipan (yaitu generasi muda) dapat merasakan dan mengurutkan tingkat kesakralan khususnya pada 5 tipe arsitektur tradisional Jawa yang dilihat secara virtual melalui teknologi VR terkait skala ruang dan bentuk.	Hasil penelitian membuktikan bahwa partisipan dapat merasakan dan mengurutkan tingkat kesakralan arsitektur tradisional Jawa secara virtual. Aspek yang paling dirasakan partisipan adalah melalui skala pada bangunan, yaitu luas dan ketinggian bangunan, bobot material, keramaian suara, dan pencahayaan. Deskriptor yang paling dominan dirasakan partisipan adalah bobot material pada model. Bobot material mendapat persentase tertinggi pada studi kasus 3, Panggang Pe dan studi kasus 5, Tajug. Pada Panggang Pe, material yang digunakan cenderung berat, tidak sinkron dengan teori kesakralan, namun material batu bata bukan material yang berkesan mahal. Sedangkan untuk Tajug,	Dari hasil yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa kesakralan lebih terasa dari deskriptor terkait skala ruang dibanding terkait kefungsiannya.

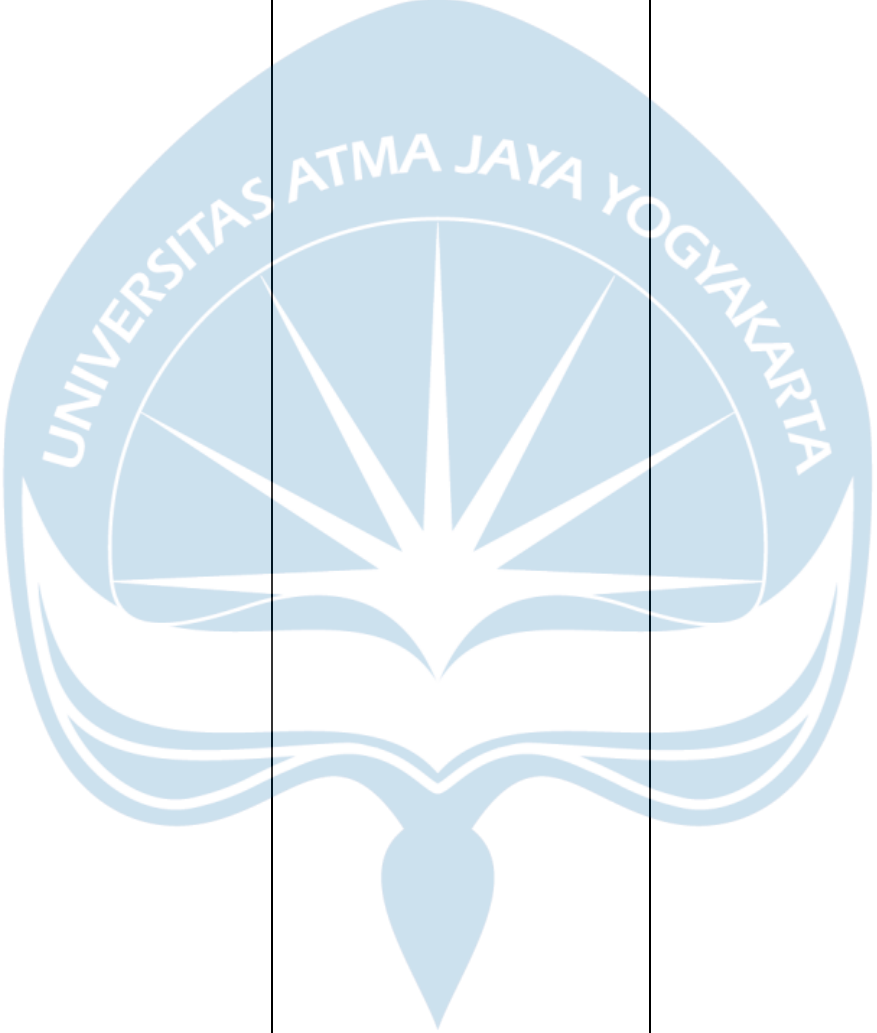
		dengan parameter deskriptor yang dipilih secara kualitatif, karena terkait persepsi pengguna terhadap VR.		material yang digunakan melibatkan usaha tenaga kerja yang besar membuat material tersebut memiliki nilai prestise yang tinggi, dan disukai oleh penguasa dan pemuka agama. Bobot material yang mendapat persentase terendah ada pada studi kasus 4, yaitu Kampung. Pada Kampung, skala ruang yang dimiliki adalah skala ruang wajar. Skala ruang ini membuat dimensi material yang dibutuhkan untuk menopang bangunan tidak terlalu besar sehingga terlihat ringan.	
2	Ajeng, A., Sholihatin, E., & Novilia, N. (2024). PERSEPSI MAHASISWA ARSITEKTUR UPN VETERAN JAWA TIMUR PADA TERMINOLOGI RUANG DAN DESAIN ARSITEKTURAL. Jurnal Genta Mulia, 15(1), 362-380.	Penelitian ini menggunakan metode campuran, dengan metode kualitatif menggunakan teknik pengumpulan data melalui observasi lapangan di Gedung Rektorat dan GKB II dan metode kuantitatif menggunakan teknik pengumpulan data melalui wawancara tertulis. Sumber data peneliti ini berasal dari mahasiswa arsitektur UPN Veteran Jawa Timur dan	Penelitian ini dilakukan dengan beberapa tujuan yang hendak dicapai pada penelitian ini antara lain: (1) mengetahui penggunaan bahasa serta terminologi yang dapat mempengaruhi persepsi individu dalam memahami, menafsirkan, dan merasakan sebuah ruang dalam desain arsitektural; (2) mengetahui pengaruh kebahasaan terhadap penciptaan desain ruang sehingga	(1) Penggunaan bahasa serta terminologi yang dapat mempengaruhi persepsi individu dalam memahami, menafsirkan dan merasakan sebuah ruang dalam desain arsitektural yaitu dapat lebih efektif dalam mengkomunikasikan suatu pemahaman terhadap suatu desain arsitektural secara general contohnya “modern” dan “bagus”; (2) Pengaruh kebahasaan terhadap penciptaan desain ruang	Simpulan dari penelitian ini yaitu : (1) Penggunaan bahasa serta terminologi yang dapat mempengaruhi persepsi individu dalam memahami, menafsirkan dan merasakan sebuah ruang dalam desain arsitektural yaitu dapat lebih efektif dalam mengkomunikasikan suatu pemahaman terhadap suatu desain arsitektural secara general contohnya “modern”

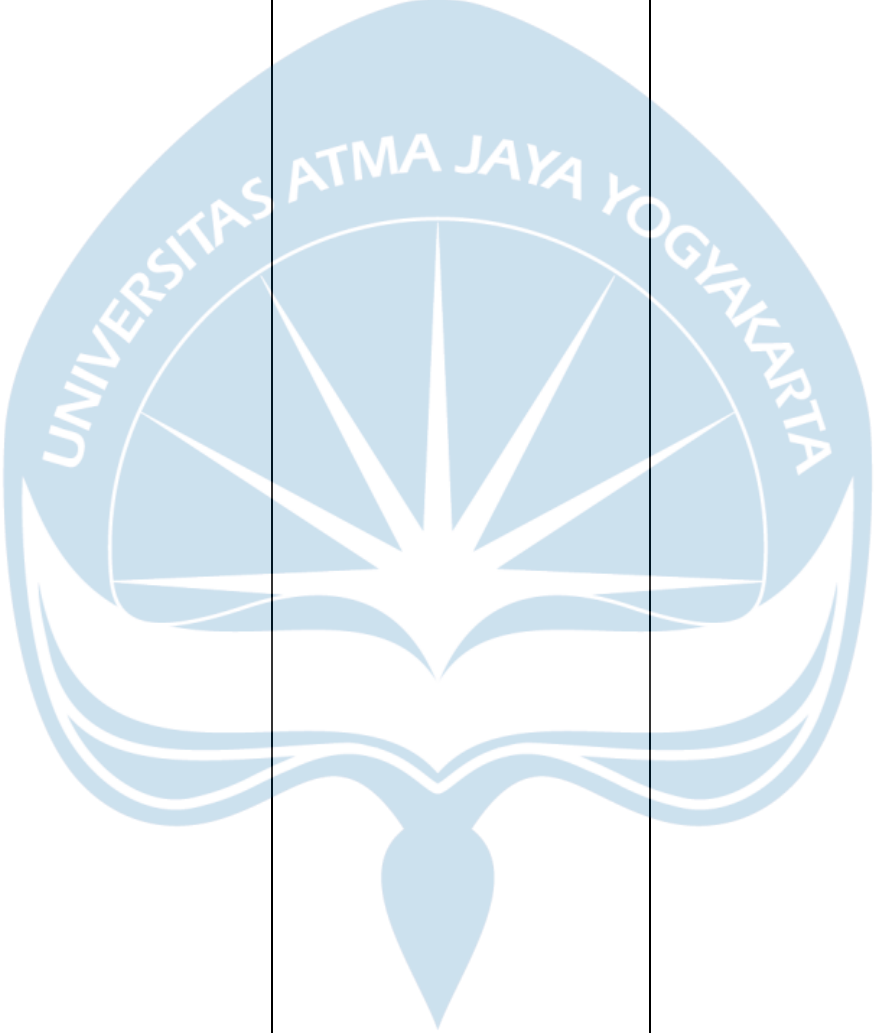
		ruang yang ada di Gedung Rektorat dan GKB II UPN Veteran Jawa Timur.	membentuk pemahaman akan preferensi estetika dan perasaan yang muncul terhadap elemen-elemen desain arsitektural; (3) mengetahui penggunaan bahasa di antara arsitek, klien, dan pengguna akhir yang mempengaruhi hasil desain dan pemahaman pengguna terhadap sebuah ruang, (4) dampak perbedaan penggunaan bahasa oleh pengguna akhir dalam menghasilkan persepsi dan interpretasi sebuah ruang dan desain arsitektural.	sehingga membentuk pemahaman akan preferensi estetika dan perasaan yang muncul terhadap elemen-elemen desain arsitektural yaitu bahwa pengaruh kebahasaan sangat signifikan terhadap suatu desain arsitektural karena berdasarkan data yang diperoleh sebuah keefektivitasan dalam kebahasaan dapat memengaruhi pengalaman dan persepsi pengguna terhadap suatu ruang dan desain arsitektural; (3) Penggunaan bahasa antara arsitek, klien dan pengguna akhir dalam menghasilkan desain dan pemahaman penggunaan sebuah ruang yaitu dalam komunikasi dapat menggunakan bahasa yang umum dan mudah dipahami oleh dua belah pihak atau lebih agar tidak terjadi salah paham atau salah persepsi; (4) Dampak perbedaan penggunaan bahasa oleh pengguna akhir dalam menghasilkan persepsi dan interpretasi sebuah ruang dan desain arsitektural yaitu	dan “bagus”; (2) Pengaruh kebahasaan terhadap penciptaan desain ruang sehingga membentuk pemahaman akan preferensi estetika dan perasaan yang muncul terhadap elemen-elemen desain arsitektural yaitu bahwa pengaruh kebahasaan sangat signifikan terhadap suatu desain arsitektural karena berdasarkan data yang diperoleh sebuah keefektivitasan dalam kebahasaan dapat memengaruhi pengalaman dan persepsi pengguna terhadap suatu ruang dan desain arsitektural; (3) Penggunaan bahasa antara arsitek, klien dan pengguna akhir dalam menghasilkan desain dan pemahaman penggunaan sebuah ruang yaitu dalam komunikasi dapat menggunakan bahasa yang umum dan mudah dipahami oleh dua belah pihak atau lebih agar tidak terjadi salah paham
--	--	---	---	--	--

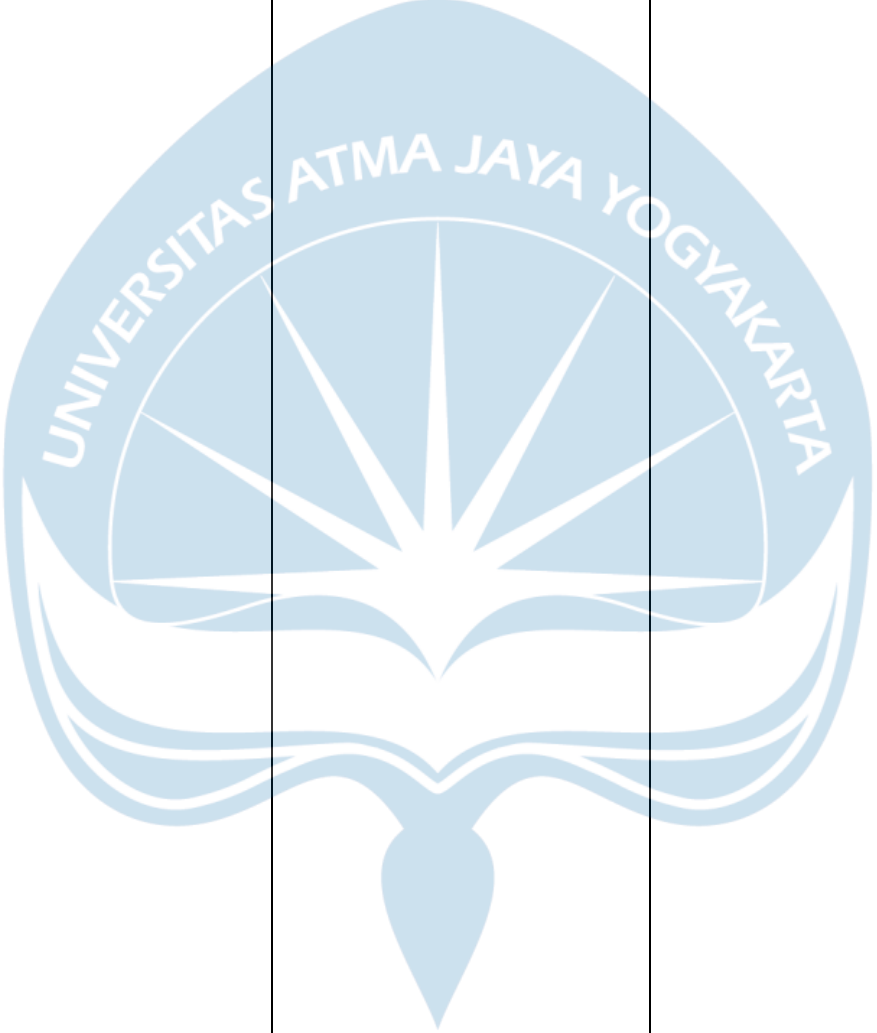
				penggunaan bahasa yang kurang tepat dapat memberikan dampak negatif, karena jika penggunaan bahasa yang terlalu kompleks akan membuat pihak lain sulit memahami.	atau salah persepsi; (4) Dampak perbedaan penggunaan bahasa oleh pengguna akhir dalam menghasilkan persepsi dan interpretasi sebuah ruang dan desain arsitektural yaitu penggunaan bahasa yang kurang tepat dapat memberikan dampak negatif, karena jika penggunaan bahasa yang terlalu kompleks akan membuat pihak lain sulit memahami.
3	Belabas, W. (2023). Glamour or sham. Residents' perceptions of city branding in a superdiverse city. The case of Rotterdam. Cities, 137, 104323.	Studi ini memerlukan studi kasus kota Rotterdam di Belanda, yang menampilkan delapan kelompok fokus yang terdiri dari penduduk dari berbagai lapisan masyarakat. Sebanyak delapan kelompok fokus dilakukan pada periode April–Juni 2021. Setiap kelompok memiliki antara enam dan sembilan partisipan. Sebanyak 54 partisipan berpartisipasi dalam kelompok fokus. Saat memilih partisipants, penting untuk menjangkau berbagai kelompok warga di	Tujuan dari penelitian ini adalah untuk berkontribusi pada literatur tentang peran penduduk dalam branding tempat dengan memberikan pandangan tentang bagaimana penduduk memandang dan menilai merek kota dan dengan mengkontekstukan kondisi di mana masyarakat lokal bersedia mendukung dan membantu merek tempat.	Kelompok fokus telah menunjukkan kompleksitas pengembangan merek kota yang sesuai dengan pengalaman penduduk, karena pertemuan sehari-hari dan kenangan penduduk jauh lebih dalam daripada kebanyakan komunikasi branding, di mana aset 'dangkal' kota diletakkan di depan. Realitas penduduk yang mentah, berantakan, dan beragam sangat sejalan dengan citra merek 'gambar sempurna'. Terutama di kota yang sangat beragam, seperti Rotterdam, di mana realitas	Studi ini berfokus pada rekonstruksi imajinasi kota penduduk dalam konteks yang sangat beragam, dan pada pertanyaan tentang bagaimana residents berhubungan dengan branding kota resmi. Kontribusi utama yang dibuat oleh penelitian ini terletak pada pemahaman 'ruang hidup' penduduk, dibandingkan dengan representasi tempat yang digambarkan dalam praktik branding kota. Delapan kelompok fokus – yang terdiri dari total 54 penduduk

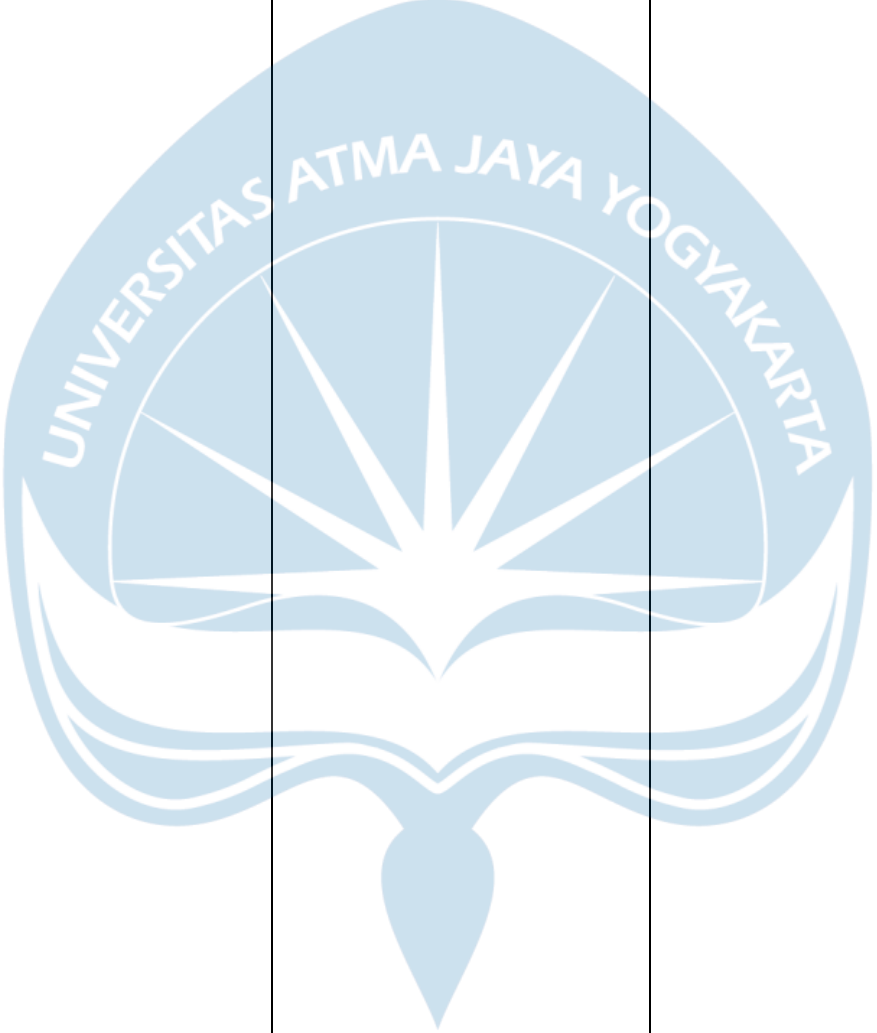
		Rotterdam.		'berantakan' di tingkat jalanan ini dirasakan sebagai rumah bagi banyak penduduk. Oleh karena itu, kelompok fokus telah menangkap rasa memiliki yang kuat terhadap kota, sedangkan branding ipalitas munic menimbulkan frustrasi dan perasaan dikucilkan dengan penduduk. Perasaan tidak setuju secara keseluruhan terhadap merek kota melampaui karakteristik individu penduduk, seperti usia, tingkat pendidikan, dan latar belakang budaya.	– dilakukan di kota Rotterdam, yang dianggap sebagai kota superdiversitas khas yang mulai menerima identitasnya. Kelompok fokus telah menunjukkan kompleksitas pengembangan merek kota yang sesuai dengan pengalaman penduduk, karena pertemuan sehari-hari dan kenangan penduduk jauh lebih dalam daripada kebanyakan komunikasi branding, yang menampilkan aset kota yang 'dangkal'. Realitas penduduk yang mentah, berantakan, dan multi-wajah sangat kontras dengan citra 'gambar sempurna' yang coba diciptakan oleh branding. Suasana yang berantakan ini – ditandai dengan kemewahan kota besar dan kekasaran kehidupan kota – yang sering membuat penghuni merasa seperti di rumah sendiri. Hal ini terutama berlaku untuk kota yang sangat beragam seperti Rotterdam, di mana kenyataan 'berantakan' di tingkat jalanan memberi banyak penduduk perasaan
--	--	------------	---	---	--

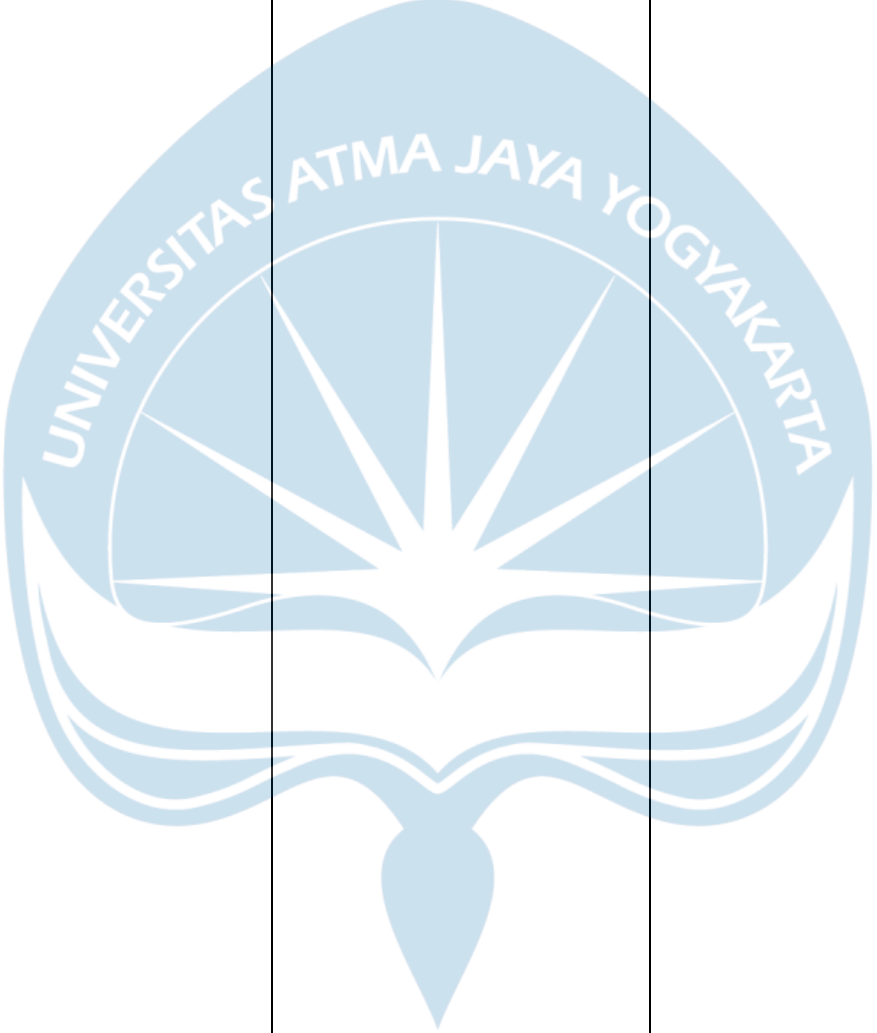
				seperti di rumah yang meyakinkan. Kelompok fokus menangkap rasa memiliki yang kuat terhadap kota di antara partisipan dari semua lapisan masyarakat. Hubungan yang kuat dengan kota memberikan banyak peluang untuk branding kota, yang dapat digunakan untuk meningkatkan rasa identitas kolektif bagi semua penduduk. Branding saat ini, bagaimanapun, tampaknya hanya berfokus pada satu dimensi realitas, yang – seperti yang ditunjukkan oleh penelitian ini – menyebabkan frustrasi dan perasaan dikucilkan di antara penduduk. Multi-dimensi dan kompleksitas kota (Moilanen, 2015) tampaknya larut dalam proses branding kota, di mana identitas tetap tunggal tanpa konflik internal agak menjadi norma (Kavaratzis & Hatch, 2013). Ini sejalan dengan Relph (1976), yang menekankan kecenderungan penyederhanaan bahwa proses branding kota tidak berderies, yang karenanya
--	--	--	---	--

				mengarah pada "identitas massal", yang "adalah identitas tempat yang paling dangkal, tidak menawarkan ruang untuk [...] 'kedalaman' dengan menghancurkan basis identitas dengan tempat" (hlm. 58). Ini sangat sejalan dengan temuan penelitian ini, karena justru merek Make it Happen yang dangkal dan glamor yang berbenturan dengan pertemuan dan kenangan sehari-hari di tingkat jalanan penduduk. Sementara kecenderungan penyederhanaan ini sampai batas tertentu melekat pada strategi branding, perlu untuk merancang dan mengembangkan merek sedemikian rupa sehingga mereka "cukup fleksibel untuk dapat memposisikan untuk kelompok yang berbeda" (Cleave & Arku, 2020: 8). Sementara literatur tentang branding kota cenderung menekankan merek yang sukses dalam hal koherensi dan konsistensi (Zenker & Braun, 2017), studi ini menunjukkan bagaimana multi-dimensi dan
--	--	--	---	--

				kompleksitas kota – dalam hal banyak wajah yang berbeda sama atau bahkan lebih penting. Apa artinya ini bagi branding kota? Pertama, ini membuktikan hubungan dinamis antara identitas tempat dan pencitraan tempat (Kavaratzis & Hatch, 2013), dan menunjukkan bahwa "hubungan penghuni dengan tempat pengalaman mereka setiap hari adalah yang pertama diperlukan" (Insch & Walters, 2018: hlm. 153). Jika kota ingin menjangkau dan melibatkan warga melalui strategi branding mereka, sangat penting bagi mereka untuk mulai mengakui pemahaman budaya kolektif mereka tentang tempat sebagai "relevan, jujur, dan otentik" (VanHoose et al., 2021: 2). Dalam kasus Rotterdam, bentuk keragaman yang dipilih yang dipamerkan tidak mencerminkan kompleksitas tempat atau pengalaman hidup masyarakat tentang perbedaan (lihat juga Harries et al., 2019). Keragaman
--	--	--	---	--

				telah 'dipoles' menjadi bentuk mengkilap dan dikomersialkan yang terasa tidak nyata dan tidak dapat dikenali oleh orang-orang yang benar-benar tinggal di Rotterdam. Dengan menggunakan pengalaman penduduk dari bawah ke atas, kota dapat menambahkan berbagai kedalaman pada cara di mana atribut fisik dan orang-orang di kota digambarkan. Ini dapat menegaskan kembali perasaan memiliki di antara penghuni, sekaligus memperkaya strategi merek, karena penghuni akan lebih bersedia untuk "menampilkan merek melalui karakteristik dan perilaku mereka" (VanHoose et al., 2021). Namun, seperti yang dikemukakan oleh penulis terakhir, ini berarti bahwa masukan penduduk lokal perlu ditanggapi dengan serius, alih-alih mengurangi kelompok-kelompok tertentu dan masukan mereka ke simbol budaya berdasarkan proposisi ekonomi. Selain itu, penulis seperti Vanolo
--	--	--	---	--

				(2017) berpendapat bahwa imajiner kemiskinan dan kurangnya pembangunan biasanya diabaikan dalam branding kota, meskipun dapat menarik bagi banyak audiens, yang mungkin tertarik karena alasan voyeurisme, wisata gelap, atau keinginan untuk mendapatkan pengalaman kota yang 'otentik'. Studi ini mengamati bahwa citra yang seimbang dari glamor dan 'daerah kumuh' (Vanolo, 2017) penting untuk menjangkau dan terhubung secara efektif dengan penduduk. Oleh karena itu, para profesional branding perlu terhubung dengan identitas tingkat jalanan dan melakukan lebih dari sekadar "memilih fitur yang tidak bermasalah untuk pengguna, investor, atau turis kelas menengah mereka" (Uldemolins, 2014: hlm. 3038). Oleh karena itu, pergantian partisipatif dalam branding kota tampaknya tak terhindarkan, jika hanya untuk menyuntikkan makna 'tingkat jalanan' pada
--	--	--	---	--

				penyebut ekonomi yang saat ini mendominasi pemilihan nilai merek dan komunikasi merek. Dengan demikian, para profesional branding perlu menerapkan interpretasi yang tidak terlalu sempit pada konsep-konsep seperti 'keragaman' dan 'ambisi'. Menjadi sukses dalam hal ekonomi hanyalah salah satu jenis ambisi, dan ada keragaman ambisi Lampiran 1 yang dapat dihubungkan dengan penduduk dari semua lapisan masyarakat. Dalam refleksi terakhir, penting untuk mempertimbangkan kesamaan dalam bagaimana kelompok penduduk yang berbeda (dalam hal usia, pendidikan, dan latar belakang budaya) menerima merek kota di Rotterdam. Penyebutan umum di semua kelompok adalah perasaan menipu dan dikucilkan. Pihak berwenang lokal – dan profesional branding – sebaiknya menganggap branding partisipatif sebagai latihan bottom-up dengan lebih serius. Karena studi
--	--	--	---	---

					saat ini terbatas pada satu studi kasus, tak perlu dikatakan bahwa penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menyelidiki lebih lanjut bagaimana penduduk memandang praktik branding di banyak negara di seluruh dunia. Desain komparatif dapat menawarkan lebih banyak wawasan tentang elemen branding mana yang dihargai atau tidak disukai oleh penduduk.
4	Cantarella, G., Mioni, G., & Bisiacchi, P. S. (2024). Young adults and multisensory time perception. Visual and auditory pathways in comparison. Attention, Perception, & Psychophysics, 86(4), 1386-1399.	Penelitian kuantitatif. Dalam Percobaan 1, kami menguji efek perampasan sensorik sementara pada indera visual dan pendengaran pada sekelompok orang dewasa muda. Dalam Percobaan 2, kami membandingkan kinerja temporal orang dewasa muda dalam modalitas pendengaran dengan dua sampel anak-anak (penglihatan dan penglihatan tetapi ditutup matanya) yang dipilih dari penelitian sebelumnya.	Untuk menyelidiki efek deprivasi sensorik pada persepsi waktu pada orang dewasa muda. Penelitian ini bertujuan untuk memeriksa bagaimana orang dewasa muda yang sehat berperilaku saat melakukan tugas persepsi waktu.	Hasil yang signifikan secara statistik muncul ketika membandingkan dua jalur: orang dewasa muda lebih-lebih dan menunjukkan sensitivitas yang lebih tinggi terhadap waktu dalam modalitas pendengaran dibandingkan dengan modalitas visual. Membatasi input visual dan pendengaran tidak memengaruhi kepekaan waktu mereka. Selain itu, anak-anak lebih akurat dalam memperkirakan waktu daripada orang dewasa muda setelah kekurangan penglihatan sementara. Ini menyiratkan bahwa saat kita dewasa, perampasan sensorik	menunjukkan bahwa perampasan sensorik transien tidak meningkatkan sensitivitas waktu orang dewasa yang sehat dalam modalitas visual dan pendengaran. Kami juga menemukan bahwa perampasan visual sementara menurunkan akurasi kemampuan temporal dan meningkatkan sensitivitas waktu anak-anak yang ditutup matanya, tetapi tidak untuk orang dewasa muda dalam kondisi yang sama. Hasil ini dapat ditafsirkan sebagai bukti kemungkinan bahwa, pada masa dewasa, integrasi audiovisual

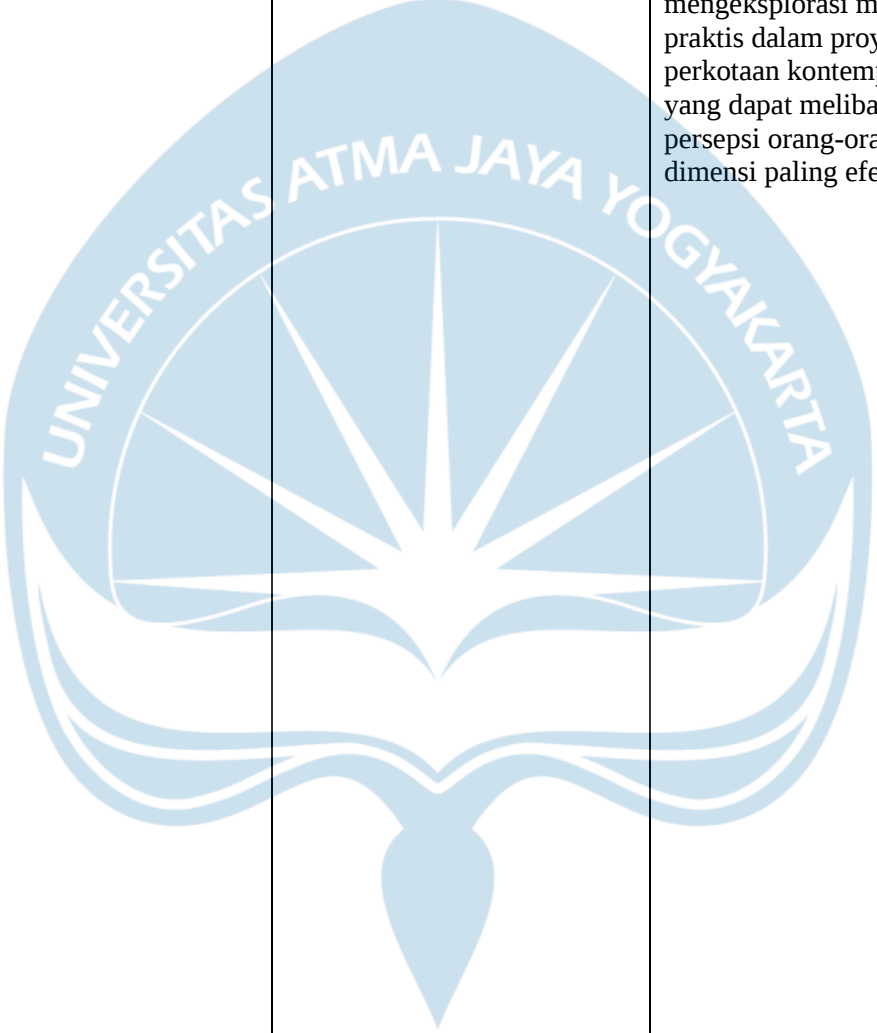
				tidak merupakan manfaat bagi persepsi waktu, dan mendukung hipotesis proses kalibrasi antara indera dengan usia.	mungkin tidak menjadi hambatan bagi estimasi waktu. Memang, integrasi multisensori yang optimal antara sinyal visual dan pendengaran akan memaksimalkan pemrosesan interval temporal yang akan diperkirakan. Di sisi lain, anak-anak tidak dapat memperoleh manfaat dari proses kalibrasi ini di antara indera (Battistin et al., 2019), mendapat manfaat dari perampasan sensorik sementara untuk memproses durasi waktu dengan benar. Bukti bahwa perampasan sensorik tidak merupakan manfaat seiring bertambahnya usia dan hipotesis proses kalibrasi antar indera untuk mengoptimalkan integrasi multisensori dalam estimasi waktu menyoroti perlunya menyelidiki kekhasan manusia tambahan di bidang ini.
5	Destria, C., Ikram, M. S., & Sari, D. P. OPTIMASI KENYAMANAN RUANG PEJALAN KAKI DAN JALUR SEPEDA	Penelitian ini menggunakan metode deskriptif Kuantitatif dengan kuesioner yang dipilih menyesuaikan kriteria tertentu.	Tujuan penelitian ini adalah dapat mengukur tingkat kenyamanan/livibilitas ruang publik pada koridor utama	Hasil dari penelitian ini yaitu rekomendasi kriteria kenyamanan Jalur Pedestrian dan Pesepeda di Jalan	Dari hasil pengamatan dan penelitian di jalur pedestrian Jalan Ahmad Yani maka segmen 1 hingga 4 memerlukan

	BERDASARKAN PERSEPSI KENYAMANAN PENGGUNA DI JL. AHMAD YANI PONTIANAK. LANGKAU BETANG		kota, yang dalam hal ini Jalan Ahmad Yani melalui persepsi jalur pedestrian dan pesepeda dengan sasaran antara lain meliputi: identifikasi kondisi eksisting dan setting ruang jalur pedestrian dan pesepeda di koridor Jalan Ahmad Yani yang berkaitan dengan aspek kenyamanan pengguna, identifikasi karakteristik pengguna Jalur pedestrian dan pesepeda di koridor jalan Ahmad Yani, analisis kondisi eksisting kaitannya dengan fasilitas penunjang jalur pedestrian dan pesepeda di Jalan Ahmad Yani kaitannya dengan aspek kenyamanan penggunanya, dan tingkat kenyamanan jalur pedestrian di Jalan Ahmad Yani melalui persepsi masyarakat sebagai pengguna jalur pedestrian dan pesepeda.	Ahmad Yani Pontianak.	peningkatan kenyamanan pengguna jalur pejalan kaki atau optimasi di jalur tersebut. Dari hasil kuesioner, partisipan menyatakan ketidakpuasan terhadap fasilitas yang ada di jalur pejalan kaki, ini dapat dilihat dari hasil kuesioner terutama pada parameter kenyamanan, kenikmatan dan keindahan. Dari hasil persepsi tersebut maka direkomendasikan untuk optimasi dari sisi jalur pedestrian, jalur penyebrangan, perabot jalan, signage, keamanan jalur pejalan kaki dan pesepeda, serta fasilitas lainnya yang dapat meningkatkan kenyamanan jalur pejalan kaki di jalan Ahmad Yani Pontianak.
6	Ibem, E. O., Adeboye, A. B., & Alagbe, O. A. (2015). SIMILARITIES AND DIFFERENCES IN RESIDENTS' PERCEPTION OF HOUSING	Data tersebut berasal dari survei kuesioner terhadap 517 penduduk di perumahan umum di Negara Bagian Ogun, Nigeria; dan dianalisis menggunakan analisis regresi	Penelitian ini menyelidiki perbedaan dan persamaan persepsi penghuni tentang kecukupan perumahan dan kepuasan hunian dengan maksud untuk	Hasil penelitian menunjukkan bahwa padahal penghuni mengevaluasi kecukupan perumahan berdasarkan empat dimensi utama: kondisi lingkungan	Studi ini menyelidiki dan menganalisis persamaan dan perbedaan dalam cara penduduk mengevaluasi kecukupan perumahan dan kepuasan perumahan

	ADEQUACY AND RESIDENTIAL SATISFACTION. <i>Journal of Building Performance</i>, 6(1).	statistik, faktor dan kategoris deskriptif. Data dianalisis menggunakan paket perangkat lunak SPSS Versi 20. Tiga jenis analisis utama dilakukan. Pertama adalah statistik deskriptif (persentase dan nilai rata-rata) yang menghasilkan proporsi dan persentase demografi partisipan, rata-rata skor kecukupan (MAS) untuk 33 atribut perumahan yang digunakan dalam pengukuran kecukupan perumahan dan rata-rata skor kepuasan (MSS) untuk 31 atribut perumahan yang digunakan dalam mengukur kepuasan hunian. Jenis analisis kedua yang dilakukan adalah analisis faktor eksplorasi dengan metode komponen utama. analisis faktor eksplorasi digunakan untuk mengidentifikasi dimensi kunci kecukupan perumahan dan evaluasi kepuasan perumahan oleh partisipan. Ini juga digunakan sebagai sarana untuk menangani masalah multi-kolinearitas yang mungkin timbul karena	mengidentifikasi dimensi kecukupan perumahan dan evaluasi kepuasan hunian; dan faktor-faktor yang memengaruhi hal ini.	ruang interior; keamanan, utilitas dan fasilitas lingkungan; infrastruktur sosial dan ukuran area kegiatan utama, kepuasan hunian dievaluasi berdasarkan tiga dimensi: lingkungan fisik, sosial dan ekonomi perumahan; ukuran, jenis, lokasi, penampilan; privasi dan keamanan tempat tinggal. Kepuasan perumahan, tenurial, dan pendapatan muncul sebagai tiga prediktor terkuat kecukupan perumahan, sementara kecukupan perumahan, status pekerjaan, dan jenis kelamin partisipan adalah tiga prediktor terkuat kepuasan perumahan. Usia partisipan ditemukan sebagai satu-satunya prediktor kecukupan perumahan dan kepuasan perumahan. Implikasi utama dari penelitian ini adalah bahwa, dalam penelitian perumahan, masing-masing dari kedua konsep ini dapat berfungsi sebagai pengganti satu sama lain. Ini juga menyiratkan bahwa untuk meningkatkan kondisi kehidupan penghuni	menggunakan data yang diperoleh dalam survei yang melibatkan 517 penghuni dewasa di sembilan perumahan umum di daerah perkotaan Negara Bagian Ogun, Nigeria Barat Daya. Berdasarkan hasilnya, kesimpulan berikut dapat dibuat. Pertama adalah bahwa ada perbedaan yang jelas dalam bagaimana penghuni perumahan umum mengevaluasi kecukupan perumahan dan kepuasan perumahan. Ini terlihat dalam cara kelompok usia yang berbeda memandang kedua konsep tersebut; dimensi evaluasi; dan faktor-faktor yang mempengaruhi persepsi warga terhadap kedua konsep tersebut. Dari segi kesamaan, usia penghuni dan persepsi mereka tentang karakteristik objektif perumahan adalah dua variabel yang secara bersamaan dapat menjelaskan perbedaan persepsi kecukupan perumahan dan kepuasan hunian di antara penghuni di perumahan umum. Kesimpulan kedua adalah
--	---	--	---	---	---

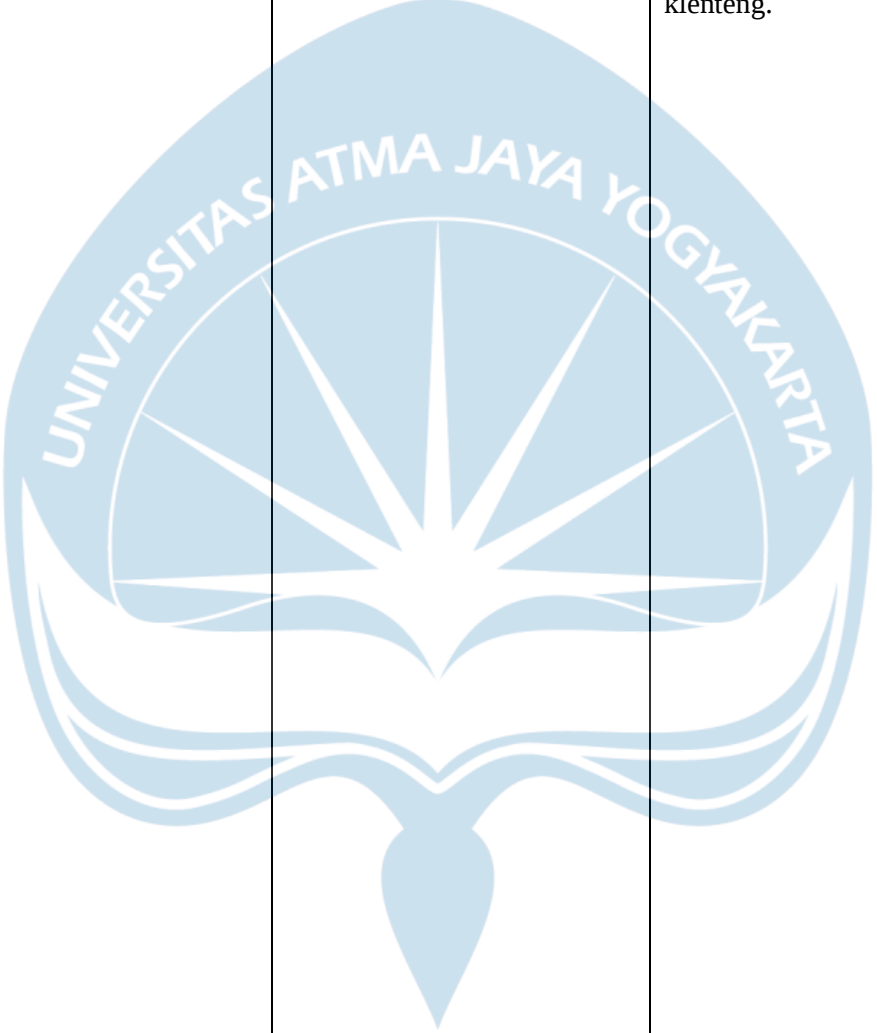
		intrerkorelasi antara 33 dan 31 atribut perumahan yang digunakan dalam mengukur kecukupan perumahan dan kepuasan perumahan, masing-masing. Jenis analisis ketiga yang dilakukan adalah analisis statistik multivariat.		perumahan umum, pembuat kebijakan perumahan dan pengembang harus memberikan perhatian yang cukup terhadap kebutuhan semua kategori penduduk dengan memastikan bahwa preferensi perumahan pekerja di berbagai sektor dan kelompok usia dimasukkan dengan benar ke dalam proyek perumahan di masa depan.	bahwa faktor-faktor yang menentukan bagaimana penghuni mengevaluasi kecukupan situasi perumahan mereka adalah kepuasan tempat tinggal, jenis kelamin mereka; status pekerjaan; pencapaian pendidikan; dan tingkat kepuasan dengan situasi perumahan mereka, sedangkan faktor-faktor yang dapat menjelaskan bagaimana penduduk memandang kepuasan dengan kondisi perumahan mereka adalah masa jabatan mereka; pendapatan; dan status perkawinan; dan tingkat kecukupan karakteristik perumahan.
7	Irwin, A., Nordmann, E., & Simms, K. (2019). Stakeholder perception of student employability does the duration, type and locati	Studi ini menggunakan desain kuesioner ukuran campuran. Menggabungkan pertanyaan kualitatif eksplorasi, item kuantitatif, dan bagian berdasarkan teknik sketsa. Studi ini menggunakan desain sketsa eksperimental, menyajikan 175 peserta (62 siswa, 57 pemberi kerja, 56 akademisi) dengan kutipan CV yang bervariasi sesuai dengan variabel yang diminati. Item	Studi saat ini bertujuan untuk membangun penelitian sebelumnya dengan terus mengeksplorasi, dan menentukan, nilai yang dirasakan dari berbagai jenis pengalaman kerja. Studi Skotlandia saat ini menyelidiki tiga aspek pengalaman kerja dalam konteks Ilmu Sosial, jenis (magang atau peran sukarelawan), lokasi (ekstrakurikuler atau ko-	Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengalaman ekstrakurikuler dipandang lebih baik oleh semua pemangku kepentingan. Jenis pengalaman adalah pengaruh, dengan magang dipandang lebih positif ketika peran pekerjaan adalah peran lulusan tingkat tinggi. Durasi pengalaman tidak menghasilkan efek utama. Tidak ada perbedaan	Pengalaman ekstrakurikuler dipandang baik oleh semua pemangku kepentingan. Magang dianggap positif untuk peran lulusan tingkat tinggi. Durasi pengalaman kerja tidak berdampak signifikan pada persepsi. Relevansi pengalaman dan topik gelar sangat penting untuk kelayakan kerja. Pengusaha menekankan kualitas pribadi dan

		kuantitatif dan kualitatif juga disajikan untuk mengeksplorasi persepsi pengalaman kerja.	kurikuler) dan durasi (enam bulan atau dua tahun), dan membandingkan persepsi pemangku kepentingan (mahasiswa, akademisi, pemberi kerja) tentang pengalaman kerja.	yang signifikan dalam persepsi pemangku kepentingan tentang pengalaman kerja. Data kualitatif menunjukkan bahwa relevansi pengalaman dan topik gelar penting untuk kemampuan kerja, bersama dengan keterampilan interpersonal dan profesional. Temuan ini dapat mendukung pendidik dalam memberikan saran kepada siswa mengenai kegiatan mereka di luar kelas, dengan penekanan pada pengalaman ekstrakurikuler dan magang, terkait dengan aspirasi karir siswa, direkomendasikan	presentasi pada kandidat. Keyakinan adalah faktor kunci dalam kelayakan kerja menurut majikan. Para pemangku kepentingan umumnya sepakat tentang pentingnya pengalaman kerja.
8	Kalali, P. (2015). Meaningful perception of place. The most effective dimensions and factors. Urban Design International, 20, 222-240.	Arg Street di kota Mashhad dipilih sebagai area studi dan metode kualitatif dan kuantitatif diadopsi. Teknik wawancara semi-terstruktur, dan pengkodean dan metode meneutikanya digunakan untuk menganalisis hubungan antara berbagai tingkat makna tempat dan faktor dan dimensi efektif persepsi lingkungan.	Dasar dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi proses persepsi yang bermakna tentang tempat, dan untuk menganalisis efektivitas setiap faktor yang mempengaruhi proses ini. Ini juga akan menyelidiki efek dari berbagai dimensi persepsi (termasuk dimensi kognitif, afektif, interpretatif dan evaluatif) pada cara memahami berbagai tingkat makna tempat.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa 'dimensi kognitif' adalah dimensi yang paling berpengaruh dalam persepsi tingkat primitif makna tempat, sedangkan dimensi 'afektif', 'interpretatif' dan 'evaluatif' memainkan peran paling signifikan dalam persepsi tingkat ekstrem makna tempat. Selain itu, penelitian ini menunjukkan perlunya studi lebih lanjut yang	Langkah ketiga dari metodologi penelitian memberikan kesempatan untuk merevisi kerangka teoritis penelitian ini dan membuat kesimpulan yang tepat. Langkah ini menyelidiki hubungan antara tiga kriteria analitis (kode analitik) yang disebutkan dalam kutipan peserta. Di sini, hasil dari ketiga kelompok celana partici disatukan untuk

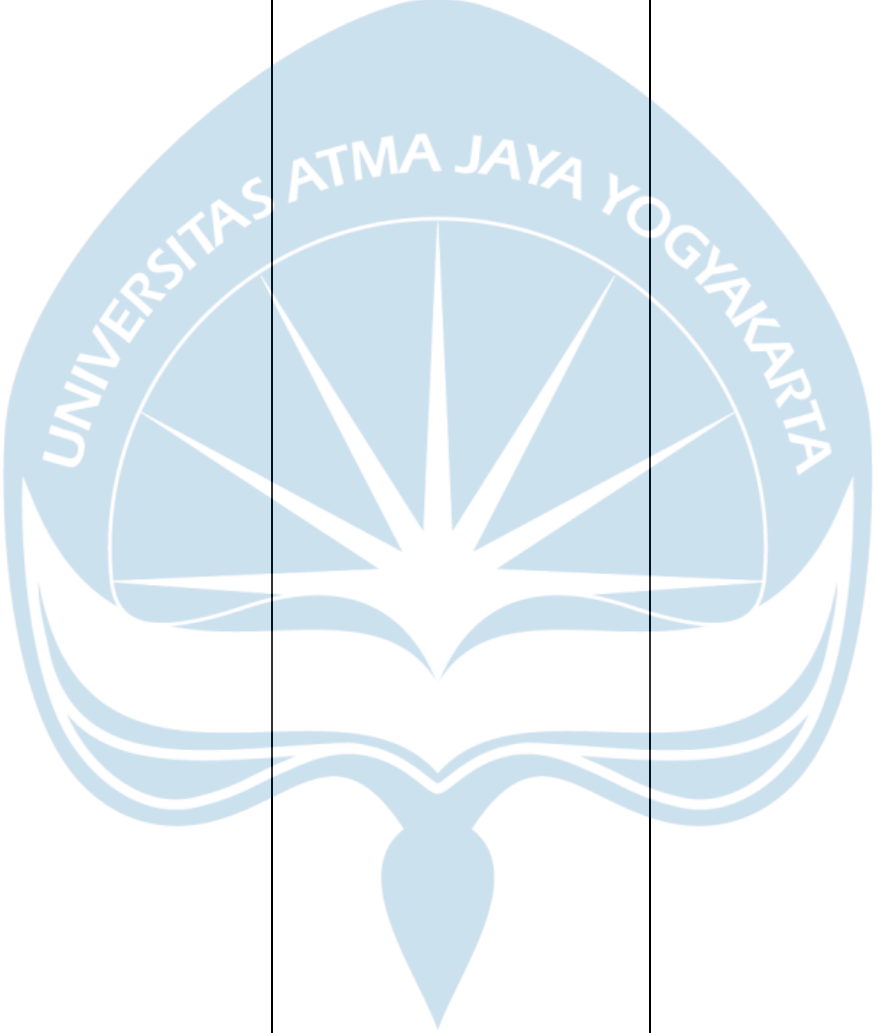
				mengeksplorasi metode praktis dalam proyek desain perkotaan kontemporer kami, yang dapat melibatkan persepsi orang-orang dengan dimensi paling efektif.	mempertimbangkan hubungan yang disebutkan dalam struktur utama. Menurut analisis, kita dapat menyimpulkan bahwa persepsi setiap tingkat makna tempat dipengaruhi oleh faktor dan dimensi persepsi tertentu. 'Makna konkret primitif' terutama dirasakan melalui faktor fisik dan proses ini dilakukan dengan mengatur informasi tentang atribut fisik. Ini berarti bahwa 'dimensi kognitif', yang didasarkan pada pengorganisasian informasi tentang subjek yang berbeda, memiliki peran paling efektif dalam persepsi 'makna konkret primitif'. Tingkat 'makna penggunaan' terutama dirasakan melalui faktor sosial-budaya. Proses ini dilakukan dengan mengatur informasi tentang aktivitas dan penggunaan serta mengevaluasi berbagai subjek dan situasi. Menurut proses ini, dimensi 'kognitif' dan 'evaluatif' adalah dimensi yang paling efektif dalam persepsi 'makna penggunaan'. Di sisi lain, tingkat 'Nilai
--	--	--	---	--	---

				atau makna emosional' dan 'makna simbolis' terutama dirasakan melalui faktor pribadi dan sosio-budaya. Persepsi tingkat makna ini dapat dicapai dengan pengaruh emosi dan perasaan serta menafsirkan dan mengevaluasi situasi dan peristiwa; Oleh karena itu, dimensi 'afektif', 'interpretatif' dan 'evaluatif' dapat disebut sebagai dimensi persepsi yang paling efektif dalam persepsi dua tingkat ekstrem makna tempat. Gambar 9 mengilustrasikan kerangka teoritis penelitian ini. Ini menunjukkan hubungan antara tingkat makna tempat dan faktor dan dimensi persepsi yang paling efektif dalam memahami tingkat makna ini. Kerangka teoritis ini adalah revisi hubungan antara faktor persepsi dan dimensi yang dianalisis pada Gambar 3. Kesimpulannya, sementara persepsi makna tempat bergerak dari tingkat 'makna konkret primitif' menuju 'makna simbolik', dimensi persepsi yang paling efektif
--	--	--	---	---

					secara bertahap berubah dari dimensi 'kognitif' ke dimensi 'evaluatif'. Oleh karena itu, 'dimensi kognitif' adalah dimensi yang paling memengaruhi dalam persepsi tingkat primitif makna tempat, sedangkan dimensi 'afektif', 'interpretatif' dan 'evaluatif' adalah dimensi yang paling efektif dalam persepsi tingkat ekstrem.
9	Mardhatillah, W., Ernawati, J., & Kusdiwanggo, S. (2022). Kualitas Visual Fasad Bangunan di Kawasan Pecinan Kota Makassar Berdasarkan Persepsi Masyarakat. Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 4(3), 2205-2214.	Penelitian ini merupakan penelitian korelasional dengan pendekatan penelitian kuantitatif. Pada penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai instrument penelitian yang terdiri dari 20 pertanyaan terkait indikator penilaian fasad bangunan tionghoa. Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif dengan metode analisis independent sample t-test, analisis faktor dan analisis regresi berganda.	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penilaian masyarakat umum dan professional di bidang arsitektur tentang peranan elemen fasad terhadap kualitas visual Kawasan Pecinan.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan penilaian kedua kelompok partisipan. Persepsi kelompok arsitektur menunjukkan bahwa kualitas visual kawasan hanya dipengaruhi oleh bidang perulangan bentuk pada bangunan klenteng. Sedangkan, persepsi kelompok non arsitektur penilaiannya dipengaruhi oleh material untuk property pada bangunan ruko; material bidang dan efek visual pada bangunan pertokoan; material bidang dan efek visual pada bangunan klenteng; dan railing dan perulangan bentuk pada bangunan	Berdasarkan hasil uji t independen jawaban partisipan arsitektur dan non arsitektur mayoritas memiliki perbedaan, jika dikaitkan dengan hasil analisis regresi berganda diperoleh bahwa perbedaan selaras dengan perbedaan pandangan terkait kualitas visual kawasan. Jika melihat dari parameter yang diperoleh diketahui bahwa intersep kedua kelompok model menunjukkan terdapat perbedaan nilai, intersep untuk arsitektur 2,879 dan non arsitektur 4,112, yang berarti keputusan pandangan kualitas visual non arsitektur cenderung

				klenteng. tinggi jika dibandingkan dengan arsitektur, dengan asumsi faktor-faktor yang digunakan bersifat konstan. Dari hasil studi awal, terindikasi bahwa komponen fasad bangunan yang memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kualitas visual Kawasan Pecinan Kota Makassar berdasarkan persepsi kelompok arsitektur adalah komponen bidang dan perulangan bentuk bangunan klenteng. Sedangkan, kelompok non arsitektur yaitu material untuk property pada bangunan ruko, material bidang dan efek visual pada bangunan pertokoan, dan bidang dan efek visual pada bangunan klenteng. Hal ini dapat dicermati sebagai salah satu upaya untuk menciptakan estetika kawasan, dengan memperhatikan aspek-aspek visual bangunan sesuai konteks lingkungan dan kawasan. Penelitian
--	--	--	---	--

					selanjutnya diharapkan mengkaji elemen atau aspek lain yang berdampak signifikan terhadap kualitas visual Kawasan Pecinan.
10	Mutiara, D. N. A., & Syamsiyah, N. R. (2024, June). Persepsi Masyarakat terhadap Landmark sebagai Citra Kota. Studi Kasus Tugu Makutha Surakarta. In Prosiding (SIAR) Seminar Ilmiah Arsitektur (pp. 227-233).	Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang bersifat deskriptif dengan teknik penyebaran kuesioner .	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana persepsi masyarakat terhadap landmark Tugu Makutha sebagai citra kota Surakarta.	Hasil dari penelitian menunjukkan sebanyak lebih dari 50 % partisipan merasa bahwa Tugu Makutha sudah dapat dikatakan sebagai bentuk citra kota. Tugu Makutha dianggap sebagai landmark titik penting yang merefleksikan tugu perbatasan memasuki Kota Surakarta. Namun, ada juga beberapa aspek yang perlu ditingkatkan, seperti perawatan dan pengelolaan landmark agar tetap mempertahankan ciri khasnya sebagai simbol Kota Surakarta.	Melalui pembahasan ini, dapat diambil kesimpulan bahwa Tugu Makutha memiliki signifikansi yang tinggi dalam citra Kota Surakarta. Peran sebagai landmark memperkuat identitas kota dan menjadi simbol penting dalam pandangan masyarakat. Sebanyak 56,3% dari hasil persepsi masyarakat yang telah mengisi kuesioner menyatakan setuju bahwa Tugu Makutha sebagai gerbang pintu masuk Kota Surakarta. Sebanyak 53,8% menunjukkan hasil persepsi masyarakat bahwa Tugu Makutha memiliki peran sebagai landmark dalam menggambarkan identitas kota. Sebanyak 48,7% dari hasil persepsi masyarakat yang telah mengisi kuesioner

				menyatakan setuju bahwa Tugu Makutha dapat mempengaruhi daya tarik wisata Kota Surakarta. Sebanyak 56,3% menunjukan hasil persepsi masyarakat bahwa Tugu Makutha memiliki pengaruh spasial jika sudah berada di Kota Surakarta. Maka, dapat disimpulkan dari hasil partisipan yang menjawab, sebanyak lebih dari 50% sudah menyatakan setuju terhadap Tugu Makutha sebagai citra Kota Surakarta. Pemerintah juga perlu memperhatikan terkait branding Tugu Makutha agar menjadi daya tarik wisatawan dengan memperlihatkan identitas kotanya melalui penambahan ornament di sekitar Tugu Makutha. Kota Surakarta memiliki banyak ciri khas budaya jawa yang mudah dikenali oleh masyarakat.
--	--	--	---	--

					Penambahan ornamen budaya jawa akan lebih menciptakan kesan telah memasuki di Kota Surakarta.
11	Puspitasari, D., Ahimsa- Putra, H. S., & Wijono, D. (2019). Persepsi Dan Pengelolaan Homestay Di Desa Wisata Wukirsari, Bantul. Jurnal Kawistara, 9(1), 1-14.	Metode penelitian yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu juga dilakukan dokumentasi atau penelusuran data-data terkait dengan homestay melalui buku, jurnal, internet, dan laporan-laporan penelitian. Pemilihan infor man dilakukan dengan cara Purposive Sampling, di mana informan dipilih dengan pertimbangan tertentu. Analisis data yang digunakan adalah model interaktif. Analisis data tersebut terdiri dari tiga komponen yang saling terkait, yaitu reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan.	Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi dan pengelolaan homestay di desa wisata Wukirsari.	Penelitian ini mengungkap persepsi homestay sudah diketahui pemilik, tetapi masih ada kekurangan dalam pengelolaan homestay oleh pengelola di desa wisata Wukirsari. Persepsi pemilik homestay tentang homestay mayoritas sudah diketahui. Namun ternyata hal tersebut belum mempengaruhi pengelolaan homestay yang sesuai dengan pedoman pengelolaan homestay berdasarkan ASEAN Homestay Standard maupun pedoman pengelolaan homestay yang dibuat oleh pemerintah Indonesia. Mayoritas pemilik homestay masih melakukan pola pengelolaan Omahku Saanané atau masih mengelola homestay secara sederhana. Mayoritas pemilik homestay	Persepsi pemilik homestay tentang homestay mayoritas sudah diketahui. Namun ternyata hal tersebut belum mempengaruhi pengelolaan homestay yang sesuai dengan pedoman pengelolaan homestay berdasarkan ASEAN Homestay Standard maupun pedoman pengelolaan homestay yang dibuat oleh pemerintah Indonesia. Mayoritas pemilik homestay masih melakukan pola pengelolaan Omahku Saanané atau masih mengelola homestay secara sederhana. Mayoritas pemilik homestay belum mengetahui cara mengelola homestay pada aspek fisik dan lingkungan, aspek SDM, kelembagaan, dan data, serta aspek promosi. Saran yang dapat dilakukan

				belum mengetahui cara mengelola homestay pada aspek fisik dan lingkungan, aspek SDM, kelembagaan, dan data, serta aspek promosi.	untuk mengelola dan mengembangkan homestay di Desa Wisata Wukirsari antara lain dengan menyelenggarakan sosialisasi Pedoman Pengelolaan Homestay kepada seluruh pemilik homestay. Selain itu juga dapat dilakukan pelatihan tentang homestay dan pengelolaannya secara rutin yang diikuti semua pemilik homestay. Hal tersebut dimaksudkan agar pemilik homestay dapat mengelola homestay sesuai standar dan membuat wisatawan merasa nyaman tinggal lebih lama di desa wisata Wukirsari.
12	Putri, E. P., Dafrina, A., & Novianti, Y. (2023). Persepsi Visual Generasi Digital Terhadap Warna Furnitur Pada Interior Kafe. Jurnal Serambi Engineering, 8(2).	Metode yang digunakan metode kuantitatif deskriptif dengan analisa data menggunakan program SPSS untuk menguji pengaruh variabel. Variabel pada penelitian ini yaitu warna furnitur pada interior kafe, karakteristik	Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh warna furnitur terhadap persepsi visual pengunjung generasi digital.	Hasil penelitian ini yaitu warna furnitur pada interior kafe memiliki pengaruh paling besar terhadap persepsi visual pengunjung dengan tingkat signifikan $0,000 < 0,05$ dan karakteristik pengunjung tidak	Warna furnitur pada interior kafe memiliki pengaruh yang paling besar terhadap persepsi visual pengunjung dengan tingkat signifikan $0,000 < 0,05$ dengan nilai koefisien 1,133. Artinya semakin baik desain interior terutama pada warna

		pengunjung, serta persepsi visual pengunjung.		berpengaruh pada persepsi visual pengunjung dengan tingkat signifikan sebesar $0,422 > 0,05$.	furnitur dimata pengunjung akan memberi persepsi visual yang baik kepada pengunjung sehingga meningkatkan minat pengunjung. Karakteristik pengunjung tidak berpengaruh terhadap persepsi visual pengunjung dengan tingkat signifikan $0,422 > 0,05$ dengan nilai koefisien 0,009. Hal tersebut terjadi karena umur dan aktivitas tidak mempengaruhi persepsi visual seseorang karena tidak ada batasan umur untuk seseorang mempersepsikan suatu visual serta aktivitas apapun yang dilakukan tidak mengubah persepsi visual seseorang. Artinya, pengunjung yang datang dari generasi apapun tidak mengubah persepsi visual terhadap warna furnitur.
13	Sen, S., & Guchhait, S. K. (2021). Urban green space in India. Perception of cultural ecosystem services and psychology of situatedness and connectedness. Ecological indicators, 123,	Studi ini pertama-tama mengkategorikan jenis ruang hijau perkotaan serta jasa ekosistem dan kemudian mengidentifikasi jasa ekosistem budaya utama dalam konteks ini melalui	Untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang dirasakan untuk mengalami alam serta preferensi terhadap alam antara partisipants dari dua lingkungan situasional yang	[Tempat Studi 1: Alam Terdekat] Distribusi untuk tujuh belas sub-variabel di bawah lima dimensi utama ditunjukkan pada Tabel 3. Semua item dikodekan secara alfabet	Alam dan ruang terbuka sebagai elemen lanskap perkotaan menjadi kunci untuk meningkatkan kualitas hidup penduduk kota. Dengan ini diamati hubungan erat antara kehidupan kota

107338.	tinjauan literatur terperinci. Pengumpulan data melalui Survei lapangan dengan kuesioner semi-terstruktur. Orang yang diwawancarai didorong dengan diskusi, menghasilkan pertanyaan; Struktur wawancara disesuaikan dengan pernyataan mereka. Para partisipan diwawancarai melalui diskusi tatap muka karena membantu dalam memahami latar belakang respons dan untuk menilai kecenderungan orientasi psikologis partisipan juga. kuesioner terdiri dari tiga bagian (i) indikator yang berkaitan dengan jasa ekosistem budaya yang disediakan oleh lingkungan sekitar (misalnya keterjangkauan yang menguntungkan dari ruang hijau, recreation, aspirasi estetika, pengalaman spiritual dan inspirasi, dll.). Data yang dikumpulkan dimasukkan, diproses, dan dianalisis menggunakan MS-Excel (2016) dan SPSS (Versi 20.0).	kontras (dengan tanaman hijau dan biota dan area terbangun beton). Penelitian ini juga bertujuan untuk melihat kembali kualitas layanan budaya yang pada gilirannya berkontribusi untuk membentuk keterikatan tempat dalam hal rasa tempat dan keterhubungan dengan alam.	untuk memudahkan pemahaman. Perbedaan yang dirasakan diamati antara kategori *cultural services*. Peserta menunjukkan minat untuk mencerminkan pengalaman menyenangkan mereka dengan lingkungan sekitar. Penyebabnya mungkin terletak pada hubungan peserta dengan alam yang sudah sangat mereka kenal. Peserta sering merujuk pada ‘the forest’ sebagai simbol yang mencerminkan citra positif dari alam sekitar. Tema 3 dan sub-tema yang mendasarinya menunjukkan bagaimana alam menginspirasi orang ketika peserta menggambarkan alam sebagai sesuatu yang bermakna bagi mereka. Perlu dicatat bahwa di antara semua tanggapan, persentase besar (lebih dari 80%) menunjukkan beberapa jenis kesepakatan dengan (I) “being in nature decreases stress” dan (K) “nature makes more alive.” Untuk menggambarkan hubungan sosial dan pengalaman	dan keberadaan alam. Ruang hijau dan biota memiliki pengaruh dominan terhadap lanskap tanah perkotaan, ruang kota, dan kehidupan kota. Menjaga rasa horizontalitas akan membuat ruang hidup lebih nyaman karena, seperti yang ditunjukkan oleh Dalvi (2013), perlu ada akses ke ruang hijau terdekat dalam jarak berjalan kaki atau jarak pandang yang mudah dari rumah. Pekerjaan penelitian saat ini adalah bagian dari studi yang dapat dengan mudah dikaitkan dengan studi layanan ekosistem budaya. Ini membuka tautan untuk bergabung dengan layanan ekosistem secara keseluruhan untuk pengetahuan yang komprehensif. Laporan baru-baru ini tentang ekonomi ekosistem dan keanekaragaman hayati (TEEB, 2010) mengakui pluralitas nilai ekosistem dan mengusulkan pendekatan berjenjang untuk mengenali, mendemonstrasikan, dan menangkap nilai ES untuk
---------	---	--	---	---

			 spiritual, rata-rata tanggapan untuk semua item berada di antara “Setuju” hingga “Sangat Setuju.” Oleh karena itu, hal ini dapat dianggap sebagai *perceived cultural service*. Penelitian menunjukkan bahwa lama tinggal, dengan jaringan hubungan sosial yang terkait, memori kehidupan yang signifikan, dan keterlibatan sosial dalam lingkungan sekitar, merupakan prediktor kuat dari keterikatan komunitas (St. John et al., 1986; Sampson, 1988). Berbagai aktivitas dan perilaku yang mendukung kesehatan di ruang hijau perkotaan dapat menumbuhkan kohesi sosial dan sebaliknya (Jennings & Bamkole, 2019). [Tempat Studi 2: Sibuk Dibangun] Dari hasil analisis konten (Tabel 4), tujuh belas sub-variabel mengenai *cultural ecosystem services* dalam lingkungan perkotaan yang sibuk diidentifikasi. Di bawah kategori “recreation”	pembuatan kebijakan (Daniel et al., 2012). Oleh karena itu, pendekatan terpadu diperlukan untuk menilai manfaat non material yang berasal dari CES di beberapa dimensi untuk menginformasikan pengambilan keputusan (Chan et al., 2012) dan perencanaan lahan. Untuk mengakui pentingnya CES bagi warga perkotaan, pembuat kebijakan dan perencana harus menyadari hubungan antara keanekaragaman hayati, fungsi ekosistem dan pengalaman masyarakat terhadap alam (Ibid). Yang terpenting, ada kebutuhan untuk konsensus luas tentang pilihan strategi untuk kota. Investigasi sejauh ini berkontribusi pada literatur tentang jasa ekosistem budaya dengan menunjukkan bagaimana perbedaan persepsi terhadap banit Anda dapat mendorong perbedaan kognisi, yang membentuk penduduk kota dengan persepsi ronmental, sikap, serta perilaku yang
--	--	--	--	--

				mulai dari (A) hingga (E), orang yang diwawancarai menekankan bahwa alam adalah ruang santai untuk keterbatasan *city scape*, bangunan padat, serta kebisingan. Berdasarkan asumsi bahwa kebutuhan dan penggunaan rekreasi alam di area perkotaan yang sibuk adalah spesifik kelompok, penelitian ini mengungkapkan hal yang sama. Jelas bahwa tingkat penggunaan ruang hijau sebagai tempat rekreasi dan aktivitas berbeda dari area sibuk, dan berada di alam bertindak sebagai simulasi yang didukung oleh sebagian besar partisipan. Namun, ketika ditanya inspirasi apa yang ‘diberikan alam kepada Anda,’ jawaban umum adalah ‘sulit untuk dijelaskan.’ Oleh karena itu, persentase besar partisipan tetap dalam keadaan tidak pasti. Dimensi di bawah hubungan sosial dan sub-item yang mendasarinya mencakup sifat hubungan sosial yang dialokasikan peserta untuk pengalaman	bertanggung jawab terhadap lingkungan. Kehidupan perkotaan yang berkelanjutan tidak berarti hanya melalui konsumsi material; lebih kepada ikatan sosial, nilai-nilai budaya dan psikologi dari individu sangat terkait dengan mata pencaharian dan budaya perkotaan di mana keberadaan ruang hijau dan biota memiliki pengaruh yang menentukan untuk lingkungan perkotaan yang lebih baik, nilai-nilai budaya yang diinginkan dan keterikatan yang mendalam dengan tempat yang secara sistematis diuraikan di sini. Dengan berkembangnya proses perkotaan dan kehidupan kota, kota tidak dimaksudkan untuk arsitektur perangkat keras yang dipenuhi dengan pemukiman, jalan, dan pusat pasar. Kehidupan kota yang berkelanjutan saat ini bahkan di negara-negara berkembang perlu diintegrasikan melalui ekonomi dan ekologi. Penyelidikan saat ini telah menilai secara kritis bagaimana akses ke alam
--	--	--	---	--	--

				alam mereka. Berbeda dengan tempat studi 1, tanggapan terbanyak berada dalam kategori “Ketidakpastian” hingga “Sangat Tidak Setuju” terkait hubungan sosial. Hasil beragam mengenai hubungan sosial menunjukkan bahwa peluang untuk memperkuat hubungan sosial di ruang hijau paling sedikit untuk lingkungan perkotaan yang sibuk.	serta sifat yang terhubung dengan sifat kondusif untuk jiwa dan perilaku sosial dan pengembangan interaksi sosial yang damai dengan sedikit keputusan dan kekecewaan melalui metode kuantitatif dan analisis naratif mengacu pada kedekatan dengan alam dan jauh dari alam. Secara bersamaan, studi ini telah memunculkan kebutuhan dan jalan untuk perencanaan tentang pengembangan ruang hijau yang tersebar di berbagai titik publik perkotaan di mana masalah penduduk kota untuk mengakses ruang hijau uni-sentra yang dikembangkan oleh Royal Dynasty dapat dengan mudah diselesaikan. Analisis ini selanjutnya dapat membantu memulai strategi untuk pendekatan perencanaan kota dari bawah ke atas serta eko-sentris. Hal ini harus tercermin secara jelas dan kategoris melalui kebijakan perencanaan kota melalui desain lanskap perkotaan yang selaras dengan kota hijau untuk
--	--	--	---	--	--

					mengubah hubungan sosial dan kehidupan kota serta untuk memastikan kelayakan huni. Hasil kelayakan hidup di sekitar ruang hijau yang dikumpulkan dari lokasi studi memberikan tinjauan terstruktur tentang peran jasa ekosistem budaya dalam membentuk persepsi individu. Hal ini dapat berdampak positif terhadap proses penatalayanan oleh masyarakat lokal untuk konservasi lingkungan sekitar. Jika dikembangkan dan dikelola secara efisien dan adil oleh Otoritas Pembangunan Burdwan, rencana perspektif untuk Area Perencanaan Bardhaman akan memicu pengembangan agunan di pedalaman yang bersebelahan yang pada gilirannya akan membantu meningkatkan tingkat kesejahteraan keseluruhan di wilayah tersebut secara langsung dan dapat menjadi model untuk kota-kota kecil dan menengah lainnya di India.
14	Vazieva, A. R., & Valieva,	Metode berikut digunakan	Karya ini dikhususkan untuk	Seperti yang dapat dilihat	Beberapa emosi dapat

	R. Z. (2019). Architectural Stimuli in the Perception of Urban Residents. <i>Journal of History, Culture & Art Research Tarih Kültür ve Sanat Araştırmaları Dergisi</i>, 8(1).	sebagai alat empiris utama: "Diagnostik tingkat frustrasi sosial" oleh LI Wasserman (2004), "Skala emosi diferensial" oleh K. Isard (2011). Metode interpretasi dan pemrosesan data berikut digunakan: uji-t siswa dan korelasi linier Pearson (Eliseev, 2003). Pada tahap pertama, yang merupakan persiapan dalam percobaan, evaluasi ahli dilakukan dengan metode pemilihan acak orang yang lewat di jalan. Para ahli diminta untuk memilih empat struktur arsitektur kota yang paling umum dalam hidup mereka dari 10 foto yang disajikan. Hasil survei ahli memberikan empat gambar yang berlaku dalam tanggapan: pemandangan "taman bermain anak-anak", "gedung Balai Kota", "halte bus" dan pemandangan "lorong bawah tanah". Pada tahap kedua, yang juga persiapan, sampel subjek dari penduduk kota dibentuk, dengan mempertimbangkan usia subjek. Pada tahap ketiga penelitian, subjek disajikan	mempelajari frustrasi sosial dan reaksi emosional warga terhadap rangsangan arsitektur.	dari gambar, tingkat frustrasi sosial pada subjek "dewasa" sedikit lebih tinggi daripada pada subjek "muda". Subjek "muda" tidak menunjukkan tingkat frustrasi sosial yang sangat tinggi, yang berbicara tentang stabilitas emosional orang "muda". Mungkin, ini adalah ciri zaman, seperti ketika ketidakpuasan di bidang-bidang kehidupan tertentu bukanlah kekecewaan yang kuat dan dapat dilihat sebagai tujuan yang ingin dicapai di masa depan. Subjek "dewasa" menunjukkan tingkat frustrasi sosial yang sangat tinggi (4%), yang menunjukkan pengalaman serius subjek, kemungkinan depresi. Peningkatan tingkat frustrasi sosial lebih sering terjadi pada "orang dewasa" (23%) daripada pada "muda" (11%). Ini menunjukkan kepekaan, kerentanan, emosionalitas "orang dewasa", kepedulian mereka yang lebih besar terhadap pencapaian mereka daripada "muda", yang, mungkin, menunjukkan bahwa orang	bertindak sangat merusak perilaku manusia di masyarakat, sehingga setiap orang perlu belajar bagaimana mengelola emosi, tidak membiarkan mereka menghancurkan hubungan interpersonal dalam masyarakat (Maslow, 1997). Terbukti bahwa, orang yang tinggal di sebelah fasilitas olahraga, sering terlibat dalam pendidikan jasmani dan olahraga, menyenangkan dan sehat, dan mereka yang tinggal di dekat fasilitas hiburan – mengalami kelelahan dan gugup (Maslow, 1999). Studi tentang tingkat frustrasi sosial warga menunjukkan bahwa subjek dari berbagai usia memiliki kecenderungan frustrasi sosial, tetapi subjek usia yang lebih tua, karena satu dan lain alasan, mengalami frustrasi lebih dalam (Berezin, 1988). Dalam reaksi emosional warga terhadap rangsangan arsitektur ada perbedaan usia, di mana kaum muda bertindak lebih kategoris, menuntut, membuat
--	---	--	--	--	--

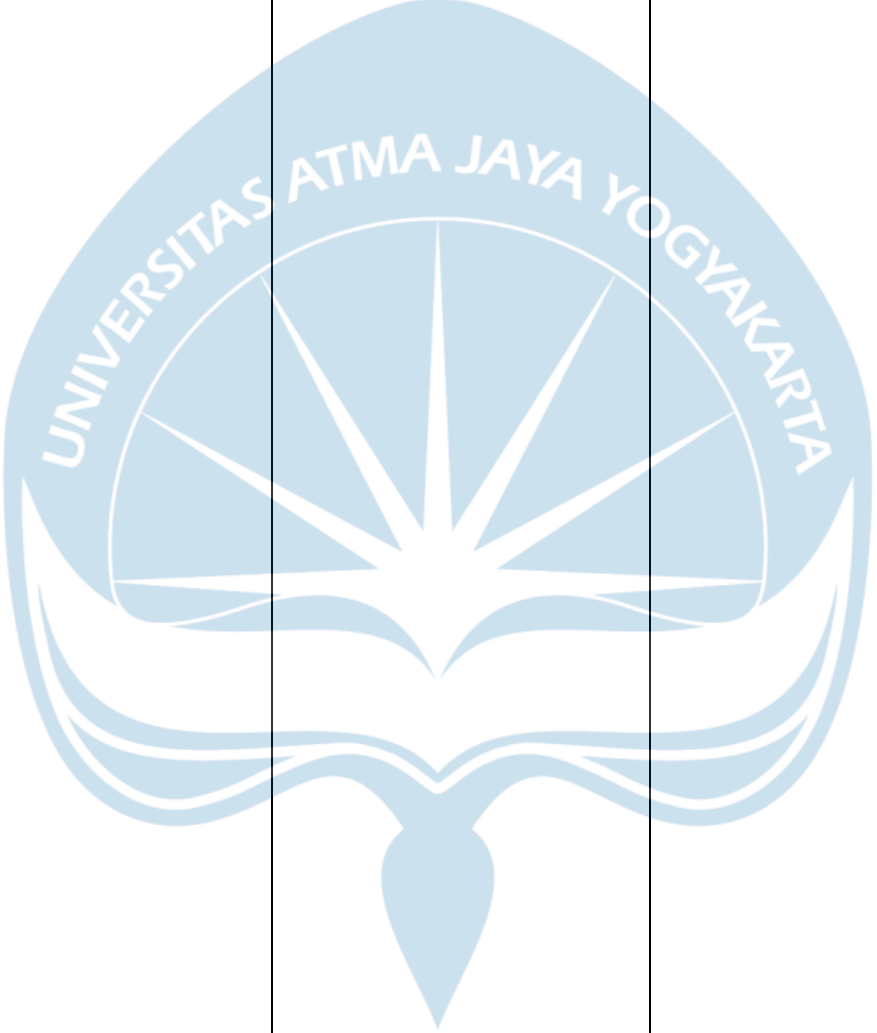
		dengan jenis tertentu (gambar fotonya), dan ditawarkan untuk mengevaluasi reaksi emosional terhadap mereka menggunakan teknik. Analisis dan interpretasi hasil yang diperoleh dilakukan pada tahap keempat.	dewasa memiliki lebih sedikit kesempatan, waktu, kemampuan untuk mewujudkan diri mereka sendiri di bidang kehidupan tertentu. Tingkat frustrasi sosial yang moderat dimanifestasikan pada 21% subjek "muda" dan 32% subjek "dewasa", yang menunjukkan bahwa sebagian besar subjek menunjukkan ketidakpuasan di bidang-bidang tertentu dalam kehidupan mereka, tetapi tingkat frustrasi ini dapat menjadi bukti dari tingkat klaim yang tinggi, itu dapat berfungsi sebagai dasar untuk pengembangan pribadi dan sosial lebih lanjut. Tingkat frustrasi yang tidak pasti, ditunjukkan pada 30% "muda" dan 22% "dewasa", menunjukkan bahwa subjek ini tidak sepenuhnya puas dengan pencapaian mereka, realitas di sekitarnya, percaya bahwa hasilnya bisa lebih tinggi. Dapat diasumsikan bahwa nilai-nilai pada tingkat ini adalah cerminan dari suasana situasional. 29% "muda" dan 16% "dewasa"	persyaratan terhadap fungsionalitas struktur dan desain estetikanya. Subjek "dewasa" memiliki sedikit lebih banyak korelasi dalam tingkat frustrasi sosial dan reaksi emosional terhadap rangsangan arsitektur kota, mungkin karena subjek pada usia 45 65 tahun lebih sensitif, lebih rentan, mereka memiliki lebih banyak alasan untuk frustrasi, dan jenis bangunan berikutnya dapat melengkapi gambaran ketidakpuasan dan pengalaman. Subjek "muda" lebih optimis, kurang memperhatikan struktur arsitektur kota dan kurang rentan terhadap reaksi emosional terhadap rangsangan arsitektur. Signifikansi praktis terletak pada kemungkinan memperhitungkan dan menggunakan hasil dalam praktik psikolog praktis, dalam pekerjaan personel dengan staf, dalam pekerjaan pusat konsultasi, dan bidang pekerjaan lain dengan orang-orang. Data empiris dan kesimpulan dari penelitian
--	--	--	---	--

			 menunjukkan tingkat frustrasi sosial yang berkurang. Ini dimanifestasikan dalam tingkat kepuasan yang memadai di sebagian besar bidang kehidupan, asumsi tingkat pencapaian dan perkembangan yang lebih tinggi di masa depan. Dapat diasumsikan bahwa subjek "muda" melihat lebih banyak peluang dan prospek untuk berprestasi. Tingkat frustrasi yang sangat rendah dimanifestasikan pada 6% subjek "muda", dan pada subjek "dewasa" itu tidak terjadi. Hasil seperti itu dapat berbicara tentang kecerobohan ekstrem subjek "muda", bahwa mereka tidak memikirkan masa depan mereka, tentang tingkat klaim yang rendah, tentang sikap acuh tak acuh terhadap masyarakat dan tempat mereka di dalamnya, dan, mungkin, tentang ketidaktulusan jawaban. Signifikansi perbedaan antara mata pelajaran "muda" dan "dewasa" dihitung menggunakan uji-t Siswa,	ini dapat digunakan dalam praktik pemerintahan sendiri perkotaan, dengan mempertimbangkan parameter filosofis dan antropologis penduduk perkotaan dalam adopsi berbagai keputusan administratif, pengembangan program jangka pendek dan jangka panjang untuk pengembangan kota dalam berbagai jenis tindakan ideologis.
--	--	--	--	--

				setelah menghitung skor rata-rata untuk setiap kelompok. Hasilnya ditampilkan dalam tabel. Tingkat perbedaan dalam nilai-nilai subjek adalah signifikan ($p \leq 0,05$), yang menunjukkan bahwa pria dan wanita "muda" ditandai dengan frustrasi pada tingkat di bawah rata-rata, dan untuk subjek "dewasa" pada tingkat rata-rata. Mungkin, ini berarti bahwa subjek 20-25 tahun optimis tentang masa depan, pengalaman emosional yang mereka alami sehubungan dengan kegagalan, dan ketidakpuasan di berbagai bidang kehidupan tidak menyebabkan apatis dan depresi yang berkepanjangan, mereka memiliki prospek untuk mencapai lebih banyak di masa depan. Subjek 45-64 tahun kurang optimis dalam pandangan mereka tentang kehidupan, kurang puas dengan apa yang telah dicapai, menyesali kesempatan yang terlewatkan; menyadari kesempatan mereka yang	
--	--	--	---	--	--

				terbatas (karena berbagai alasan), secara mendalam dan serius mengalami ketidakpuasan, ketidakadilan. Dengan demikian, studi tentang tingkat frustrasi sosial subjek menunjukkan bahwa subjek dari berbagai usia memiliki kecenderungan frustrasi sosial, tetapi subjek "dewasa" mengalami frustrasi lebih dalam.	
15	Wiryanti, A. D. (2021). Persepsi Visual Pengunjung Terhadap Pencahayaan Buatan Pada Ruang Diorama 3 Museum Benteng Vredeburg.	Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dengan objek penelitian meliputi pencahayaan ruang dan benda koleksi, serta pencahayaan papan informasi pada lorong 1 dan lorong 2 ruang diorama 3 Museum Benteng Vredeburg. Teknik pengumpulan data terdiri dari studi pustaka, observasi langsung, wawancara semi terstruktur dengan pengunjung sebagai narasumber.	penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana penggunaan cahaya di dalam ruang pameran museum dapat mempengaruhi respons atau interaksi pengunjung terhadap ruang pameran dan benda koleksi yang terdapat di dalamnya melalui persepsi visual dari pengunjung museum, khususnya pada Museum Benteng Vredeburg Yogyakarta.	Hasil penelitian menunjukkan jika para narasumber lebih banyak menanggapi respons dan memberikan solusi atas penyesuaian penggunaan pencahayaan dengan membandingkan penggunaan pencahayaan yang dirasa sudah sesuai pada ruang diorama lain. Pencahayaan yang digunakan pada masing-masing lorong juga dapat menghadirkan suatu pengalaman keruangan bagi seluruh narasumber. Namun, pada akhirnya penggunaan pencahayaan di dalam ruang diorama 3 Museum Benteng Vredeburg dinilai masih belum sesuai	Terdapat tiga jenis pencahayaan yang digunakan di dalam ruang diorama 3, yaitu lampu jenis Downlight Outbow, lampu TL LED Tube, dan lampu LED Selang. *Color temperature* yang dihasilkan oleh lampu-lampu tersebut berada pada rentang 1000°K-2500°K, dengan warna cahaya kekuningan/oranye hingga merah. Berdasarkan tanggapan dari para narasumber, mayoritas menilai bahwa pencahayaan di ruang diorama 3 perlu disesuaikan, dengan membandingkannya pada pencahayaan di ruang diorama 1 dan 2 yang dianggap lebih sesuai. Salah

			 karena seharusnya fungsi pencahayaan di dalam ruang museum adalah sebagai pemenuhan kebutuhan visual dan psikologis pengunjung serta mencerminkan museum dan benda pameran yang dipamerkan di dalam museum tersebut agar dapat menarik perhatian pengunjung untuk melihat benda-benda pameran.	satu narasumber menyampaikan: > "Kalau dibandingkan dengan satu dan dua, aku lebih tertarik melihat yang diorama satu dan dua ya, mungkin karena cahayanya atau mungkin karena ceritanya juga, aku gak tahu. Tapi yang ketiga itu mungkin karena cahayanya agak redup, agak gelap, jadi kurang menarik. Misalnya diorama satu dan dua itu, meskipun gak semua dibaca, tapi masih bisa lebih menikmati yang satu dan dua." (Rian, 25 tahun). Dari persepsi para narasumber, penggunaan cahaya pada lorong diorama 1 dan 2 memengaruhi penilaian, respons, dan kenyamanan mereka. Hal ini sejalan dengan jurnal *As real as it gets: What role does lighting have on consumers' perception of atmosphere, emotions, behavior?* oleh Katelijn Quartier dan Jan Vanrie (2014), yang menyatakan bahwa
--	--	--	---	--

				pengaturan pencahayaan dapat berdampak pada suasana yang dirasakan dan dapat digunakan untuk mengomunikasikan citra tertentu. Selain itu, pencahayaan yang digunakan pada masing-masing lorong juga menghadirkan pengalaman meruang yang dirasakan oleh setiap narasumber. Hal ini terkait dengan jurnal *Perceptions of Interior Spaces* oleh C. Unteritterfeld dan Gerald (1996), yang menyebutkan bahwa orang sering menilai suatu ruang melalui pengalaman pribadi yang mereka rasakan. Pada akhirnya, pencahayaan di ruang diorama 3 Museum Benteng Vredeburg dinilai belum sesuai, karena seharusnya pencahayaan di dalam ruang museum berfungsi untuk memenuhi kebutuhan visual dan psikologis pengunjung, serta menonjolkan museum dan objek pameran sehingga
--	--	--	---	--

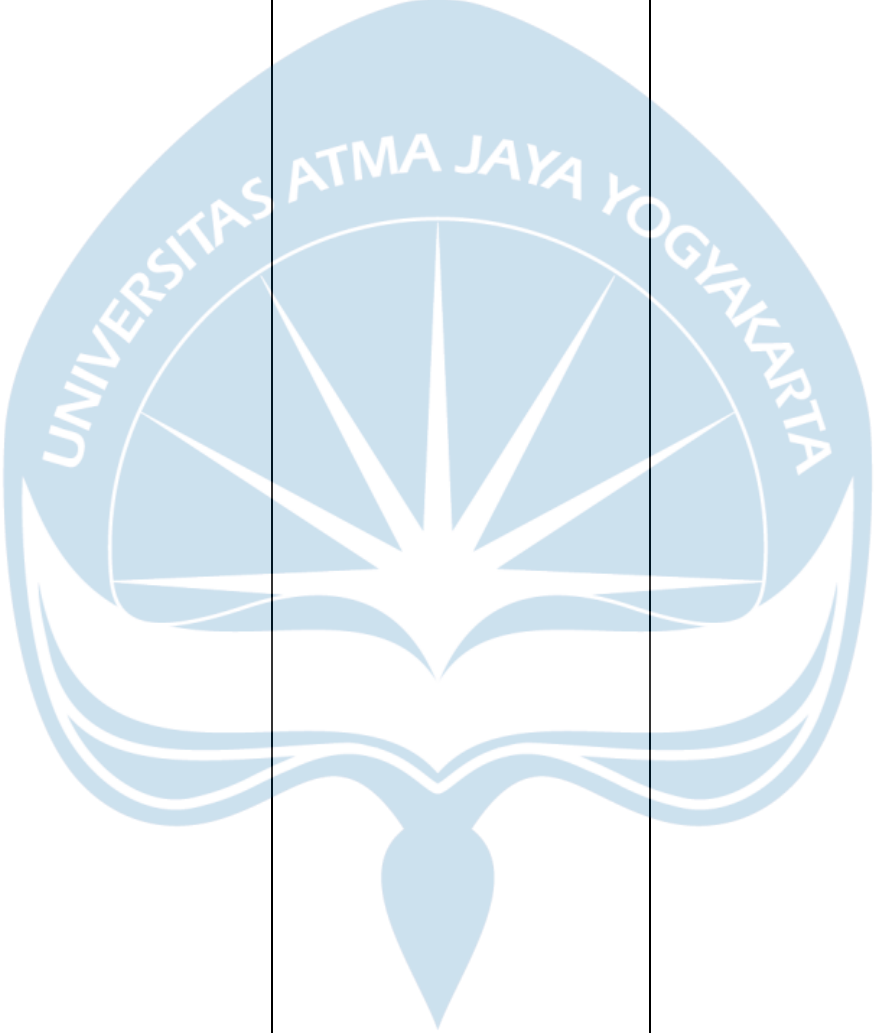
				menarik perhatian pengunjung. Thompson (1978) dalam bukunya <i>*The Museum Environment*</i> juga mengemukakan bahwa pencahayaan di ruang museum sebaiknya menggunakan <i>*color temperature*</i> antara 3000°K-6500°K dengan warna <i>*warm white*</i>, agar dapat memenuhi kebutuhan visual pengunjung sekaligus melindungi benda koleksi dari kerusakan. Apabila pencahayaan di ruang diorama di Museum Benteng Vredeburg menjadi objek penelitian di masa mendatang, disarankan untuk melakukan pengamatan lebih mendalam terhadap dampak pencahayaan pada benda koleksi guna mengetahui apakah pencahayaan tersebut sesuai untuk mendukung pemeliharaan benda koleksi. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan pengetahuan baru mengenai pencahayaan atau utilitas yang digunakan di museum dan “membuka jalan” bagi
--	--	--	---	---

					peneliti di masa mendatang untuk memahami pentingnya standar pencahayaan di dalam museum.
16	Wiyanto, N. (2020). Persepsi Masyarakat Tentang Pengaruh Reklame Terhadap Estetika Visual Kota (Studi Kasus Jalan T. Panglima Polem, Peunayong, Banda Aceh). Jurnal Ilmiah Mahasiswa Arsitektur dan Perencanaan	Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Proses penentuan sampel menggunakan metode non-probability sample yang artinya setiap anggota populasi tidak memiliki kesempatan yang sama untuk dijadikan sampel. Adapun metode yang digunakan adalah purposive sampling, yaitu menentukan sampel yang sesuai dengan kriteria dan tujuan penelitian. Sampel yang digunakan adalah sampel yang memiliki kriteria tertentu yang mendukung atau memiliki pengalaman atau pengetahuan mendalam terhadap objek penelitian. Dalam penelitian ini masyarakat yang berada pada koridor jalan T. Panglima Polem, Peunayong adalah sampel yang akan diwawancarai.	Penelitian ini berusaha melihat pengaruh reklame terhadap pada koridor jalan tersebut dari segi estetika visual kota, sehingga diharapkan dapat merumuskan kebijakan terkait penyelenggaraan reklame agar terciptanya wajah kota yang lebih baik.	Dari wawancara yang telah dilakukan terhadap 30 partisipan didapatkan hasil bahwa pengaruh reklame terhadap estetika visual kota pada koridor jalan T. Panglima Polem, Peunayong memiliki pengaruh yang negatif. penyebab utama terjadinya ketidakteraturan adalah hadirnya reklame dengan jumlah yang banyak pada beberapa titik. Dari hasil wawancara didapatkan pula bahwa bahwa salah satu pengaturan yang dapat dilakukan adalah dengan membuat aturan untuk membatasi jumlah reklame per toko, sehingga pertumbuhan reklame pada setiap toko dapat dikontrol dan dikendalikan. Seperti wawancara pada salah satu partisipan berikut: "Pengaturannya yang penting dibuat batasan per toko, berapa banyak boleh pake papan reklame". Partisipan 6,	Dari kedua hal diatas dapat disimpulkan bahwa pengaturan dapat dilakukan dengan: a. Melakukan pengaturan terhadap jumlah reklame optimum pada suatu toko, sehingga jumlah pertumbuhan reklame dapat terkendali. b. Melakukan pengaturan terhadap posisi pemasangan reklame pada bangunan. Reklame haruslah dipasang pada bangunan dengan tidak menutupi fasad bangunan yang memiliki ornament atau ciri khas tertentu, sehingga menyebabkan identitas bangunan tertutupi. Ada baiknya posisi reklame pada bangunan dibuat seragam, sehingga dapat mengurangi variasi penempatan reklame pada kawasan tersebut. c. Melakukan pengaturan terhadap ukuran reklame optimum yang dipasang pada

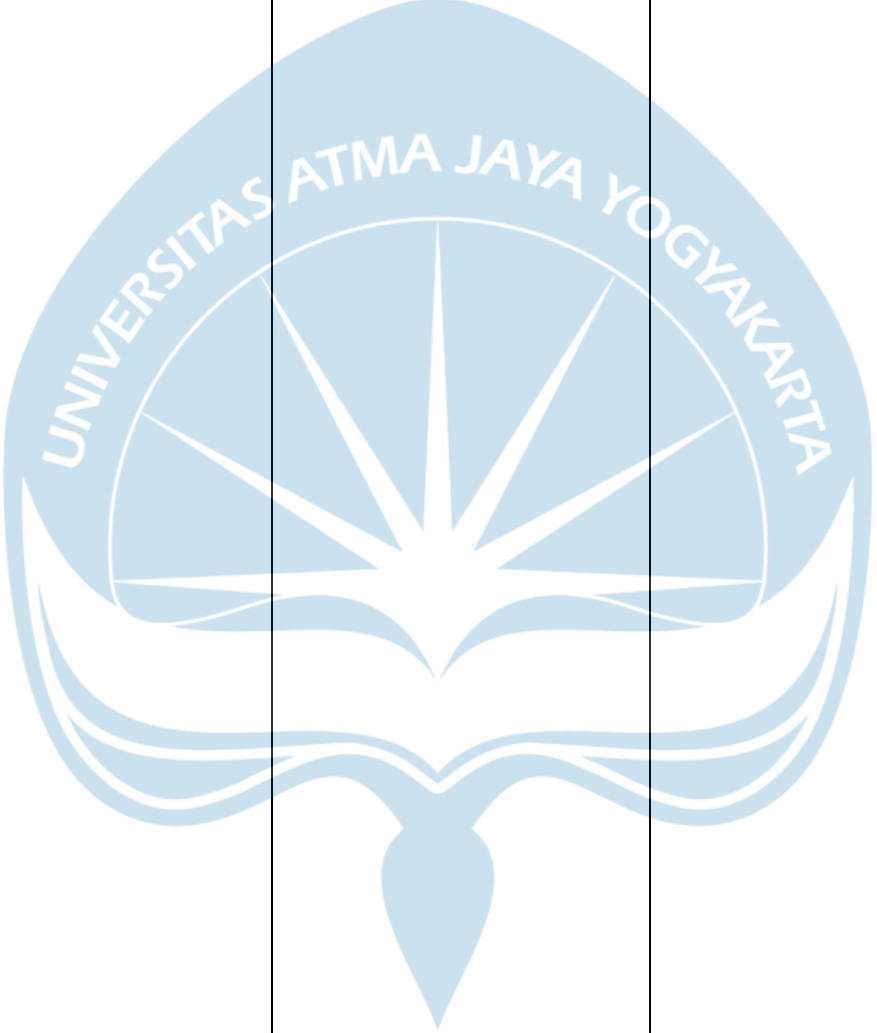
				28 Pebruari 2018. Selain itu pengaturan lainnya yang dapat dilakukan berdasarkan wawancara dalah dengan mengatur ukuran (dimensi) dan posisi (penempatan) agar tidak terjadi variasi yang terlalu banyak, seperti pada wawancara berikut: “ Kalo Bentuk gak masalah dengan yang ada sekarang, paling penempatannya yang aja biar perlu diatur seragam itu sama ukurannya juga, tinggi ketinggiannya juga, yang rapilah seragam aja, jangan tiap toko beda- beda”. Partisipan 19, 17 Maret 2018.	bangunan. Pengaturan ukuran ini haruslah disesuaikan dengan ukuran bangunan. Ada baiknya menentukan ukuran reklame pada sebuah bangunan dengan membuat persentase terhadap luas permukaan fasad bangunan, sehingga penerapannya bisa sesuai dengan kemampuan masing-masing bangunan untuk menampilkan reklame. Hal ini juga dilakukan untuk menghindari terjadinya fasad bangunan yang tertutup akibat ukuran reklame yang sama dengan ukuran fasad bangunan, dan juga menghindari variasi ukuran reklame bangunan yang terlalu banyak.
17	Yusoff, W. F. M., Ja'afar, N. H., & Mohammad, N. (2019). Perception of Architecture Students on Factors Influencing the Selection of Locations for Academic Trip and Site Visit. Journal of Technical Education	Pendekatan metode campuran diterapkan, di mana melibatkan 32 survei kuesioner dan 20 wawancara mendalam. Mahasiswa Bachelor of Science in Architecture tahun terakhir Universiti Kebangsaan Malaysia dipilih sebagai	penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi persepsi mahasiswa terhadap perjalanan akademik dan site visit melalui faktor-faktor yang mempengaruhi lokasi perjalanan.	Temuan menunjukkan bahwa para siswa berpendapat bahwa kunjungan tersebut bermanfaat bagi mereka. Namun, sebagian besar dari mereka juga setuju bahwa faktor waktu perjalanan, eksposur keuangan, dan pengetahuan memengaruhi	Sebagai kesimpulan, temuan dari survei kuesioner dan wawancara mendalam menunjukkan bahwa mahasiswa merasa bahwa perjalanan akademik dan kunjungan lapangan bermanfaat bagi mereka terutama dalam memperoleh

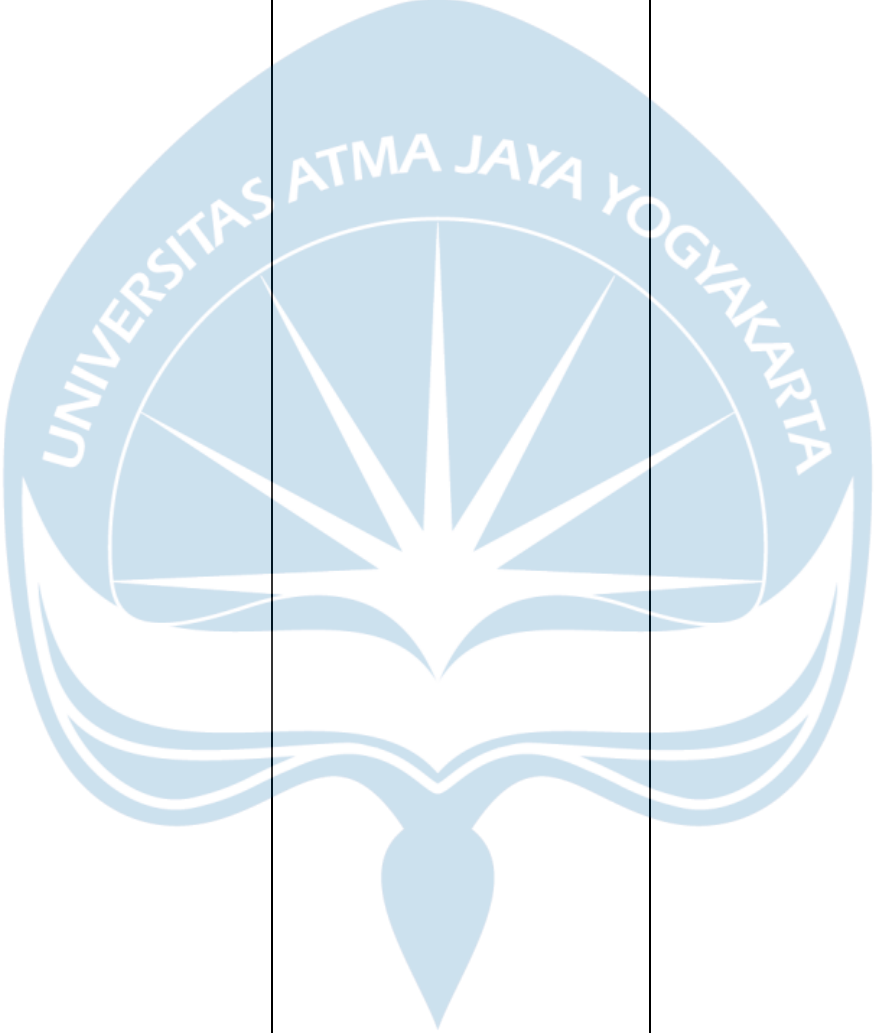
		partisipan. Data kuantitatif dari survei telah dianalisis menggunakan statistik sederhana seperti persentase dan frekuensi. Namun, data kualitatif yang diperoleh dari wawancara mendalam dianalisis menggunakan analisis tematik.	pilihan mereka untuk lokasi. Temuan ini juga menunjukkan bahwa para siswa masih memilih perjalanan akademik yang lebih jauh dan lokasi kunjungan meskipun mereka menghadapi masalah keuangan.	pengetahuan dan paparan arsitektur. Meskipun mayoritas dari mereka mengakui bahwa situs yang terletak di luar Lembah Klang akan dikenakan biaya tambahan dan waktu perjalanan, tetapi pengetahuan dan eksposur yang diperoleh sangat berharga. Mereka juga percaya bahwa dengan bepergian lebih jauh, akan lebih banyak eksposur dan pengetahuan yang diperoleh dibandingkan dengan lokasi proyek yang terletak di dekatnya. Oleh karena itu, disarankan agar perjalanan akademik dan site visit di luar konteks universitas dianjurkan dalam pendidikan arsitektur. Mereka juga harus tetap sebagai pedagogi penting dalam pendidikan arsitektur, terutama mata pelajaran studio desain. Hal ini karena mereka mampu memberikan eksposur, pengetahuan dan pengalaman yang tak ternilai bagi siswa, karena pemahaman tentang berbagai budaya, tradisi, lingkungan dan teknologi
--	--	---	--	--

				sangat penting bagi mahasiswa arsitektur dalam merancang bangunan atau ruang bagi masyarakat. Strategi keterlibatan aktif siswa, mulai dari tahap pre-trip, juga memberikan banyak manfaat bagi perkembangan siswa. Para siswa dapat belajar dan mengembangkan banyak soft-skill seperti keterampilan kepemimpinan, komunikasi, dan kerja tim. Oleh karena itu, field trip tidak hanya akan memberikan pengetahuan terkait bidang arsitektur, tetapi juga soft-skill yang bermanfaat bagi mereka. Selain itu, perjalanan akademik dan kunjungan lapangan juga mendorong pemikiran kritis bagi siswa, di mana mereka belajar, membandingkan dan menganalisis informasi, pengetahuan dan pengalaman yang diperoleh selama perjalanan dan kunjungan. Mereka juga dapat menanamkan kesadaran kepada siswa tentang nilai budaya dan warisan di
--	--	--	---	--

				melestarikan identitas seseorang. Selain itu, mereka juga dapat meningkatkan minat siswa dalam arsitektur, karena siswa berhasil menghubungkan aspek teoritis yang dipelajari di kelas dengan situasi kehidupan nyata. Oleh karena itu, dari temuan tersebut, disarankan agar dilakukan tindakan lebih lanjut seperti pemberian dukungan keuangan untuk mendorong perjalanan akademik dan kunjungan lapangan sebagai pedagogi studio desain arsitektur. Dukungan finansial dapat dari banyak pihak seperti manajemen universitas, LSM dan badan perusahaan, dan masih banyak lainnya. Dukungan finansial sangat penting dalam mendorong lokasi kunjungan yang lebih jauh tanpa membebani siswa. Lokasi kunjungan yang lebih jauh memberikan lebih banyak paparan bagi siswa. Dengan demikian, membantu menghasilkan arsitek lulusan yang lebih peka terhadap keragaman budaya, warisan
--	--	--	---	---

					dan lingkungan binaan.
18	Zhu, M., Teng, R., Wang, C., Wang, Y., He, J., . Yu, F. (2023). Key environmental factors affecting perceptions of security of night-time walking in neighbourhood streets. a discussion based on fear heat maps	Relawan direkrut untuk melakukan eksperimen berjalan dengan mengenakan alat pemantau. Sinyal respons kulit galvanik (GSR), GPS, dan video panorama direkam selama berjalan untuk menetapkan peta panas ketakutan berjalan yang ditentukan oleh sinyal fisiologis. Sampel lingkungan dengan tingkat ketakutan yang berbeda dipilih dan dianalisis dengan regresi subset optimal untuk mengidentifikasi elemen lingkungan dengan dampak kritis dan memberikan dasar yang ditargetkan untuk langkah selanjutnya dari rekonstruksi jalan.	Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi metode pembuatan peta ketakutan untuk menemukan faktor lingkungan utama yang mempengaruhi ketakutan orang untuk berjalan.	Pengaruh lingkungan utama adalah transparansi jalan, tingkat parkir ilegal, tingkat kebersihan lingkungan, intensitas transmisi cahaya dari bangunan, kepadatan CCTV, dan intensitas aktivitas kerumunan. Faktor-faktor kunci di atas menunjukkan bahwa teori Eyes on the Street (EoS) tampaknya menempati posisi yang lebih penting dalam teori yang relevan dari penelitian keamanan malam hari jalanan. Ini juga menunjukkan bahwa privasi subjek perlu dipertimbangkan ketika meningkatkan keamanan jalan di malam hari.	Persepsi keamanan berjalan di malam hari dipengaruhi oleh berbagai faktor. Faktor-faktor kunci yang ditentukan dalam penelitian ini berasal dari tiga teori yang dapat memberikan penjelasan yang lebih komprehensif tentang keamanan berjalan menggunakan kerangka teoritis yang berbeda. Dalam penelitian ini, transparansi jalan, tingkat parkir ilegal, tingkat kebersihan lingkungan, intensitas transmisi cahaya dari bangunan, kepadatan CCTV, dan intensitas aktivitas kerumunan sangat penting untuk keamanan. Oleh karena itu, strategi untuk meningkatkan keamanan lingkungan pejalan kaki di jalan malam hari beragam. Jika faktor sosial budaya sulit diperbaiki dengan cepat, maka hal ini dapat dilakukan melalui desain dan pengelolaan lingkungan. Privasi pejalan kaki di jalan juga perlu diperhatikan. Keterbatasan penelitian ini berfokus pada dua aspek.

				Dalam proses agregasi peta suasana hati individu ke peta suasana hati secara keseluruhan, telah dicatat bahwa ada perbedaan persepsi keamanan antara orang-orang dari jenis kelamin yang berbeda (Hidayati et al., 2020; Navarrete-Hernandez et al., 2021) dan usia (Hong et al., 2018; Wang et al., 2019) yang dapat menutupi karakteristik emosional subjek dari latar belakang yang berbeda dalam peta panas ketakutan agregat. Meskipun tidak ada variabilitas yang signifikan dalam karakteristik demografis seperti jenis kelamin dan usia yang muncul dalam percobaan ini, ini mungkin merupakan hasil dari ukuran percobaan yang lebih kecil. Karena pengalaman dengan perangkat yang dapat dikenakan untuk menjelajahi ruang luar ruangan masih relatif rumit, hanya ada beberapa pencarian skala besar. Di masa depan, setelah eksperimen skala besar,
--	--	--	---	---

				dimungkinkan untuk lebih mengklasifikasikan dan membandingkan orang-orang dengan karakteristik yang berbeda dan mendapatkan hasil yang lebih kaya. Yang pertama adalah bahwa mungkin ada terlalu sedikit subjek yang terlibat dalam percobaan ini untuk mencerminkan perbedaan jenis kelamin dan usia yang ditunjukkan dalam literatur lain, dan lebih banyak subjek diperlukan untuk mengujinya. Yang kedua adalah bahwa hanya satu jalan hidup di kota tua yang telah diidentifikasi. Lebih banyak pekerjaan identifikasi perlu dibuat untuk jenis jalan perkotaan dan wilayah geografis, pengujian lebih lanjut faktor-faktor yang menghasilkan dampak utama dan non-utama. Mekanisme persepsi keamanan lalu lintas pejalan kaki di jalanan terungkap dengan menemukan apakah faktor lingkungan utama yang sama ada di jalan yang berbeda.
--	--	--	---	--

Sumber: Penulis, 2024

Penelitian mengenai mahasiswa arsitektur

Tabel. Penelitian Mengenai Mahasiswa Arsitektur

NO	SITASI	METODE	TUJUAN	HASIL	KESIMPULAN
1	Aghaei, S., Shahbazi, Y., Pirbabaei, M., & Beyti, H. (2023). A hybrid SEM-neural network method for modeling the academic satisfaction factors of architecture students. Computers and Education Artificial Intelligence. Aghaei, S., Shahbazi, Y., Pirbabaei, M., & Beyti, H. (2023). A hybrid SEM-neural network method for modeling the academic satisfaction	Data dikumpulkan dari 420 mahasiswa pascasarjana Universitas Seni Islam Tabriz. Model penelitian diperoleh melalui multi-analitik Termasuk structural equation modeling (SEM) dan ANN. Kami menggunakan hasil SEM sebagai input model ANN untuk mengembangkan model prediktif Kepuasan Akademik mahasiswa arsitektur.	Tujuan pertama dari penelitian ini adalah untuk menggunakan jaringan saraf tiruan (ANN) untuk mengukur komponen kepuasan siswa. Tujuan kedua adalah untuk menjelaskan komponen spesifik Kepuasan Akademik mahasiswa akademik melalui kombinasi SEM-ANN.	Berdasarkan hasil SEM, kami menemukan bahwa komponen layanan pendidikan (0,99), sosial budaya (0,95), dan persepsi (0,85) merupakan komponen paling kritis yang mempengaruhi Kepuasan Akademik mahasiswa arsitektur. Pada saat yang sama, komponen ekonomi-kewirausahaan (0,37) memiliki sedikit pengaruh pada Kepuasan Akademik mahasiswa arsitektur. Hasil analisis pada ANN menggunakan model multi-layer perceptron mengarah pada penjelasan model dengan prediktabilitas komponen Kepuasan Akademik mahasiswa arsitektur yang tinggi.	Dalam penelitian ini, kami menjelaskan model Kepuasan Akademik yang kuat bagi mahasiswa arsitektur. Kami mengembangkan Metode Jaringan Saraf SEM Hibrida untuk Pemodelan Fac Kepuasan Akademik tors.in model ini, hasil SEM menganalisis potes penelitian. Mereka dapat memprioritaskan dan mengekstrak hubungan antara komponen yang berpengaruh dengan konsep Kepuasan Akademik mahasiswa Arsitektur. hasil model ANN memprediksi jumlah Kepuasan Akademik mahasiswa Arsitektur di masa depan dan berfungsi sebagai model prediktif yang kuat dan efisien. Hasil statistik menunjukkan bahwa sistem hibrida menganalisis data besar dan hubungan nonlinier dengan kinerja tinggi. model ini, dengan manfaat yang kuat bagi pejabat universitas, menyarankan untuk menggunakan metode SEM-ANN hibrida untuk menutupi lebih banyak sebagai pects kepuasan akademik. Model ini juga menjadi kandidat potensial untuk diimplementasikan di beberapa perguruan tinggi dan

	factors of architecture students. Computers and Education Artificial Intelligen				mengukur kepuasan akademik mahasiswa di disiplin Akademik lainnya di masa depan.
2	Agirbas, A. (2020). Teaching construction sciences with the integration of BIM to undergraduate architecture students. Frontiers of Architectural Research, 9(4), 940-950..pdf	Hasil dan proses studi kasus dengan metodologi pengajaran baru dibahas dari segi manfaat siswa. Studi kuesioner dilakukan pada kelompok siswa yang dengannya studi kasus dilakukan untuk menguji sikap masing-masing siswa. Hasil dievaluasi secara statistik.	Penelitian ini bertujuan untuk menguji dua hipotesis: pengajaran pemodelan informasi bangunan (BIM) dalam kaitannya dengan ilmu konstruksi memberikan siswa pemahaman yang luar biasa tentang sifat ilmu konstruksi (Hipotesis 1), dan jika siswa memiliki sikap positif terhadap penggunaan program BIM, maka efisiensi yang diajarkan ilmu konstruksi dengan caranya ditingkatkan (Hipotesis 2).	Ketika BIM diintegrasikan dengan pengajaran kursus konstruksi dasar dalam program gelar arsitektur, para siswa memahami prinsip-prinsip sistem bangunan secara sederhana dan efektif. Sebagai hasil dari analisis statistik, siswa menemukan metode yang diterapkan efektif. Selain itu, sikap mereka terhadap BIM memengaruhi prosesnya.	Hasil statistik bertepatan dengan kesimpulan yang dibuat oleh penulis yang disebutkan dalam Hasil Kursus. Selama kursus, siswa belajar ilmu konstruksi secara simultan dengan BIM dalam studi mereka. Hasil yang sama diperoleh dari analisis statistik berdasarkan kuesioner yang dijawab oleh siswa. Ketika pemodelan dengan BIM diajarkan, ilmu konstruksi juga diajarkan secara tak terhindarkan. Misalnya, siswa melihat hubungan timbal balik antara kolom dan balok, serta penggantian kolom dan balok dalam kaitannya dengan kisi di BIM. Selain itu, lingkungan BIM memberikan wawasan kepada siswa tentang cara kerja sistem. Misalnya, penggantian berbagai jenis tangga antar lantai dapat dilihat dengan jelas dalam tampilan denah, bagian, dan perspec tive. BIM juga memberi siswa pratinjau yang nyaman dari sistem yang kompleks, seperti atap bernada, sehingga mereka dapat dengan mudah memahami cara kerja sistem ini secara keseluruhan. Selain itu, mereka dapat mengalami

				sistem yang berbeda dengan pilihan opsi sistem beton atau baja. Dengan metodologi pengajaran ini, kesenjangan antara dua jenis mata kuliah dapat ditutup, dan pembelajaran mahasiswa secara simultan tentang pengetahuan konstruksi dan program BIM dapat meningkatkan produktivitas mereka. Siswa juga mulai menyadari bahwa mereka dapat memiliki kesempatan untuk masuk ke lingkungan arsitektur profesional lebih cepat daripada yang mereka lakukan, karena mereka belajar tentang lingkungan BIM selama studi sarjana mereka, dan mereka sadar bahwa program ini semakin banyak digunakan di seluruh dunia. Saat mereka mempelajari program BIM dan selama magang mereka di kantor terkait, siswa pasti mulai mencoba dan memanfaatkan BIM di lingkungan arsitektur. Dengan demikian, mereka mengamati bahwa beberapa kantor arsitektur ingin mengadopsi BIM karena keuntungan khusus bekerja di lingkungan BIM, sedangkan kantor lain perlu menggunakan teknologi BIM karena persyaratan yang diberlakukan oleh pihak berwenang. Para siswa tampak terkejut ketika mereka menemukan fitur parametrik BIM. Karena mereka mempelajari kursus Revit setelah mempelajari CAD. Di lingkungan CAD, mereka membutuhkan waktu yang jauh
--	--	--	---	---

				lebih lama untuk menggambar sesuatu daripada di lingkungan BIM, di mana, pada kenyataannya, mereka menggambar terlalu cepat. Misalnya, dinding harus dipangkas sebelum menggambar pintu, dan pintu harus digambar di dalam area dinding yang dipangkas karena program AutoCAD bekerja dengan logika menggambar di atas kertas. Namun, untuk penempatan pintu di dinding, pemangkasan dinding di lingkungan BIM, yang melakukan pemangkasan secara otomatis dan dengan benar menempatkan pintu di dinding. Siswa mulai membuat perpustakaan Revit mereka sendiri dengan gambar detail, yang diberikan kepada mereka sebagai latihan pekerjaan rumah. Setiap siswa dapat membagikan detail mereka secara instan dengan teman sekelas mereka karena lingkungan cloud berbasis internet digunakan dalam kursus. Dengan demikian, setiap siswa memiliki detail gambar teman sekelas mereka untuk memperkaya perpustakaan mereka. Pembuatan perpustakaan oleh suatu kelompok penting karena teknik konstruksi yang berbeda dan bahan yang berbeda digunakan di berbagai belahan dunia, dan standar yang berbeda dibuat. Misalnya, detail atap dan jendela di daerah hujan tidak boleh sama dengan yang ada di daerah yang sangat cerah.
--	--	--	---	--

					Oleh karena itu, perpustakaan harus berisi detail yang berbeda sesuai dengan masing-masing wilayah, dan akumulasi perpustakaan ini dapat meningkatkan keragaman detail di seluruh dunia. Peningkatan keragaman dapat dilakukan dengan penggunaan detail konstruksi yang terkait dengan wilayah tersebut. Meningkatkan cakupan pustaka ini menggunakan metode yang berbeda dimungkinkan.
3	Ahmad, T., Stephan, A., Purwaningrum, R. D. A., Gulzar, S., De Vecchi, R., Ahmed, M., ... & Qrayeiah, W. (2024). Practices contributing to building sustainability Investigating opinions of architecture students usi.pdf	Survei kuesioner dilakukan terutama di antara mahasiswa sarjana arsitektur, di delapan institusi di enam negara, menghasilkan 203 tanggapan. Tanggapan survei menunjukkan bahwa siswa menemukan praktik 'Energi', 'Pasif dan Biofilik', dan 'Kualitas Lingkungan Dalam Ruang (IEQ)' sangat relevan untuk membangun keberlanjutan. Untuk menyelidiki relationship dari berbagai praktik bangunan dengan keberlanjutan bangunan, pemodelan kuantitatif dilakukan dengan menggunakan Partial Least Squares Structural Equation Equation Modelling (PLS-SEM).	tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis prioritas mahasiswa arsitektur mengenai praktik keberlanjutan bangunan, peserta yang paling teliti dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang benar-benar bergelar arsitektur	Mahasiswa arsitektur menemukan 'Energi' sangat relevan dengan keberlanjutan. Praktik 'Pasif dan Biofilik' dianggap signifikan oleh siswa. 'Kualitas Lingkungan Dalam Ruang (IEQ)' diakui penting untuk keberlanjutan. Ada hubungan yang signifikan antara keberlanjutan dan berbagai praktik bangunan. Siswa memiliki pemahaman yang lebih baik tentang praktik keberlanjutan utama. Beberapa atribut bangunan membutuhkan pemahaman lebih lanjut dari siswa.	Studi ini telah membahas tujuan penelitian dengan menyelidiki persepsi mahasiswa gelar arsitektur mengenai praktik yang berkontribusi pada keberlanjutan bangunan. Dalam hal kontribusi penelitian, penelitian ini menyumbang 39 atribut keberlanjutan yang sangat kontras dengan penelitian sebelumnya yang menggunakan lebih sedikit atribut. Saat membahas Tujuan-1, studi ini membantu memahami bagaimana mahasiswa arsitektur memandang praktik keberlanjutan dalam bangunan. Ini menunjukkan bahwa mahasiswa arsitektur sangat yakin bahwa praktik keberlanjutan di bangunan adalah tentang pertimbangan terkait energi, menggunakan strategi desain pasif, memastikan Kualitas Udara Dalam Ruang (IAQ) dan kenyamanan termal, dan memastikan efisiensi air. Sebaliknya, mereka tidak terlalu setuju bahwa praktik keberlanjutan bangunan

				mencakup keselamatan dari penyakit, mempromosikan sikap bergerak di antara pengguna, aksesibilitas dan konektivitas, dan keamanan pengguna. Hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa arsitektur merasa lebih mudah untuk mengasosiasikan aspek lingkungan dengan keberlanjutan dibandingkan dengan aspek sosial dan ekonomi. Aspek akeynovel dari penelitian ini adalah analisis kuantitatif hubungan antara praktik bangunan dan keberlanjutan menggunakan PLS SEM. Dari sepuluh konstruksi praktik yang dianalisis, hanya lima yang memiliki hubungan signifikan dengan konstruksi keberlanjutan. Struktur ini termasuk 'bahan bangunan', 'intervensi kesehatan', 'energi', 'keselamatan dan keamanan' dan 'pasif dan biofilik'. Ini menyiratkan bahwa meskipun dalam sudut pandang mahasiswa arsitektur beberapa konstruksi praktik mungkin memiliki relevansi untuk keberlanjutan bangunan, mereka tidak memiliki hubungan yang signifikan secara kuantitatif dengan konstruksi keberlanjutan bangunan. Studi ini berkontribusi pada teori pendidikan arsitektur dan memberikan saran praktis untuk peningkatan kurikulum kursus dan pendekatan pedagogi untuk mahasiswa gelar arsitektur. Secara praktis, pentingnya penelitian ini adalah dapat menentukan
--	--	--	--	--

					perilaku mahasiswa arsitektur ketika mereka lulus dan memasuki karir profesional mereka. Praktik bangunan yang ditemukan secara signifikan terkait dengan keberlanjutan dalam penelitian ini memiliki kemungkinan lebih tinggi untuk digunakan oleh para profesional arsitektur masa depan. Ada beberapa praktik bangunan seperti 'Situs dan konektivitas' dan 'Operabilitas' yang tidak memiliki hubungan yang signifikan dengan keberlanjutan bangunan dan juga memiliki kesepakatan partisipan yang rendah. Oleh karena itu, dapat diasumsikan bahwa aspek-aspek ini mungkin tidak menjadi agenda utama para profesional arsitektur masa depan ketika mereka mengerjakan proyek bangunan berkelanjutan. Sementara pembangunan bangunan yang berkelanjutan membutuhkan arsitek untuk memahami keberlanjutan dalam istilah teoritis dan operasional, itu juga membutuhkan pembangun, konsultan ESD, dan konsultan EMP untuk memahami pembangunan berkelanjutan dan untuk mengadvokasinya [51]. Ketidakcocokan pemahaman keberlanjutan, dan aspirasi anggota tim proyek mengakibatkan kinerja buruk
4	Doheim, R. M., & Yusof, N. (2020).	Wawancara dan survei dilakukan dengan sekelompok mahasiswa	Penelitian ini menyelidiki tingkat kesepakatan dan ketidaksepakatan persepsi	Temuan menunjukkan bahwa kreativitas dikonseptualisasikan secara	Penelitian ini mengekspos sejauh mana kesepakatan dan ketidaksepakatan tentang persepsi kreativitas antara

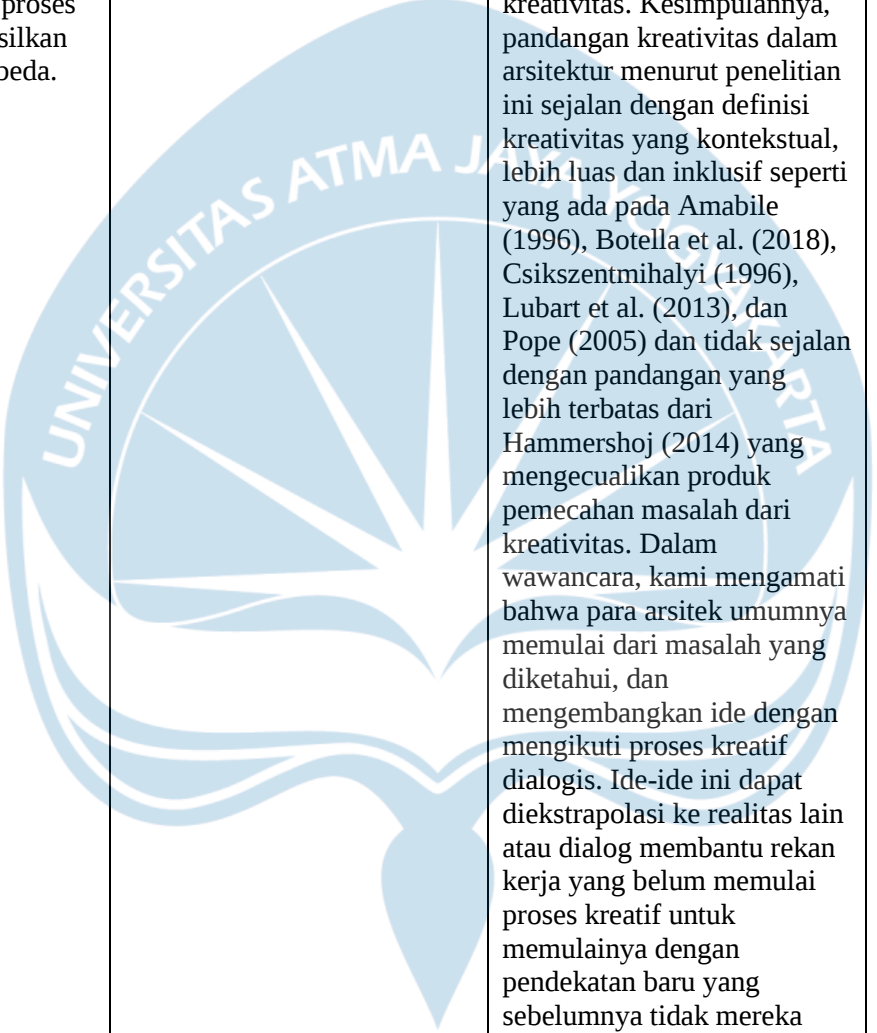
	Creativity in architecture design studio. Assessing students' and instructors' perception. Journal of Cleaner Production, 249, 119418..pdf	Arsitektur (tahun ketiga) dan instruktur mereka untuk menilai persepsi mereka tentang kreativitas.	kreativitas antara sekelompok siswa dan instruktur mereka dalam konteks arsitektur studio desain.	berbeda di antara siswa dan instruktur. Siswa dan instruktur mereka memiliki lebih banyak ketidaksepakatan daripada kesepakatan tentang bagaimana mereka memandang kreativitas dalam konteks arsitektur. Bidang peningkatan yang diperlukan dalam pendidikan arsitektur akan disarankan.	kelompok mahasiswa dan instruktur mereka di studio desain arsitektur tertentu. Persepsi siswa dan instruktur dinilai dengan kelompok fokus, wawancara semi-terstruktur, dan menggunakan kuesioner yang telah dirancang sebelumnya. Data yang diperoleh dianalisis, temuan dan implikasi praktis dibahas, dan cara untuk mempromosikan kreativitas dalam studio desain, dan untuk meningkatkan kualitas pendidikan arsitektur disimpulkan. Ada dua temuan utama dari hasil di atas. Berkenaan dengan temuan pertama bahwa ada lebih banyak ketidaksepakatan daripada kesepakatan antara siswa dan instruktur mereka tentang bagaimana mereka memandang kreativitas dalam konteks arsitektur untuk studio tingkat 5 atau tahun ketiga, tiga poin disimpulkan: 1) ada kesenjangan persepsi antara siswa dan instruktur, 2) potensi kreatif siswa tidak difokuskan untuk memenuhi tujuan proyek, dan 3) penilaian kreativitas diperkirakan kurang. Dan, sehubungan dengan temuan kedua bahwa baik siswa maupun instruktur menahan keberlanjutan ketika keduanya memberikan bobot rendah pada salah satu definisi kreativitas yang mengacu pada pemecahan masalah desain menggunakan pendekatan berkelanjutan kreatif, "untuk memecahkan masalah
--	---	---	--	---	--

					desain dengan cara yang berkelanjutan", yang paling terkait dengan tujuan proyek yang ditugaskan untuk kelompok siswa ini. Dapat disimpulkan bahwa Hasil Pembelajaran Kursus yang terkait dengan tujuan proyek tidak terpenuhi. Dapat disimpulkan bahwa ada kesenjangan antara siswa dan instruktur, di mana setiap siswa dan instruktur merasakan kreativitas dari perspektif mereka sendiri dan bukan dengan mengacu pada tujuan proyek. Ini menunjukkan bahwa kualitas pengajaran dan pembelajaran akan terpengaruh, dan hasil yang diantisipasi dari studio juga.
5	Emara, M. E., Mayhoub, M., Mahmoud, H. A., Mesloub, A., & Alnaim, M. M. (2024). Lighting impact on architecture student experience in higher education buildings in Egypt. Alexandria Engineering Journal, 108, 108-121..pdf	Survei lapangan dilakukan di sejumlah gedung pendidikan tinggi. Jawaban siswa dikumpulkan di tempat dan dianalisis menggunakan SPSS. Kuesioner dikembangkan dan disusun setelah tinjauan komprehensif dari studi serupa [16,18,21]. Pertanyaan dirancang untuk mencapai tujuan studi lapangan untuk memverifikasi kepuasan siswa dan hubungannya dengan jenis pencahayaan yang digunakan dan dampaknya terhadap status psikologis, fisiologis, dan	tujuan utamanya adalah untuk mengeksplorasi evaluasi peserta terhadap dampak sumber pencahayaan terhadap kepuasan, preferensi, suasana hati, kesejahteraan, dan keadaan perilaku siswa. Selain itu, ia berusaha untuk mengukur pentingnya siang hari sebagai faktor desain.	Temuan penelitian mengungkapkan bahwa pentingnya penyediaan siang hari sama dengan mencapai kenyamanan termal, pertimbangan penting dalam konteks iklim Mesir yang panas. Ditemukan bahwa siang hari secara signifikan meningkatkan kepuasan siswa di ruang menggambar. Selain itu, ini memberikan dampak positif pada suasana hati dan perilaku siswa, terutama mengurangi terjadinya gejala psikologis dan fisiologis, seperti stres dan sakit kepala, sambil mempromosikan kerja sama	Studi saat ini memberikan pandangan komprehensif tentang peran penting yang dimainkan siang hari dalam membentuk pengalaman siswa di aula gambar di departemen arsitektur lembaga pendidikan tinggi di Kairo dan sekitarnya. Menjadi jelas bahwa siswa lebih suka ruang menggambar dengan cahaya alami dan percaya bahwa cahaya alami mengarah pada tingkat kepuasan yang lebih baik, suasana hati yang lebih baik, lebih sedikit masalah terkait kesehatan, dan peningkatan keterlibatan perilaku. Namun, penelitian saat ini tidak berusaha mengukur peningkatan ini. Penelitian ini bertentangan dengan asumsi bahwa siswa tidak memiliki preferensi pencahayaan khusus dan menekankan pengaruh kuat siang hari

		perilaku mereka, serta pilihan dan preferensi siswa terhadap elemen lingkungan.	dan interaksi yang lebih besar di antara siswa. Studi ini menyoroti peran mendasar siang hari dalam desain ruang gambar, tidak hanya karena kualitas estetika atau potensi percakapan energinya, tetapi juga karena dampaknya yang mendalam pada kesejahteraan dan kepuasan siswa. Ini mengadvokasi integrasi strategis siang hari di fasilitas pendidikan untuk menciptakan lingkungan yang kondusif untuk pembelajaran dan pengembangan holistik.	pada kesejahteraan mereka. Temuan ini selaras dengan literatur yang lebih luas, menegaskan bahwa paparan sinar matahari memiliki dampak langsung dan positif pada faksi satis siswa. Penekanan siswa pada pentingnya siang hari, di samping kenyamanan termal dan visual, menunjukkan bahwa itu harus menjadi pertimbangan utama dalam perencanaan arsitektur dan pendidikan. Selain itu, studi ini menyoroti implikasi potensial bagi lembaga akademik dan arsitek yang ingin menciptakan lingkungan belajar yang lebih merangsang dan mendukung. Patut dicatat bahwa hasil ini berlaku secara seragam untuk siswa laki-laki dan perempuan, menyederhanakan proses desain ruang pendidikan. Studi saat ini berfokus pada ruang gambar di departemen arsitektur berbagai lembaga pendidikan di Mesir. Masa depan di bidang ini dapat mencakup jenis ruang lain, termasuk ruang kuliah, area administrasi, publik, dan layanan. Selain itu, studi di masa depan harus bertujuan untuk mengumpulkan data dari sampel yang lebih luas, yang mencakup berbagai jenis lembaga pendidikan, lingkungan yang berbeda dengan konteks budaya dan sosial yang beragam, berbagai musim, dan dalam kondisi iklim yang berbeda. Perluasan ruang lingkup ini diharapkan dapat meningkatkan generalisasi temuan
--	--	--	--	--

					penelitian. Selain itu, penelitian ini berharap dapat menggabungkan pengukuran lingkungan fisik untuk mengeksplorasi korelasi potensial antara penilaian subjektif siswa dan pengukuran objektif. Integrasi data objektif dan subjektif kemungkinan akan menghasilkan hasil yang lebih akurat, dengan potensi untuk menginformasikan pedoman yang memfasilitasi penciptaan lingkungan pencahayaan yang lebih baik bagi pengguna. Studi semacam itu berperan penting dalam membantu pengambil keputusan dalam mengembangkan solusi pencahayaan yang tepat.
6	Fakhry, M., Kamel, I., & Abdelaal, A. (2021). CAD using preference compared to hand drafting in architectural working drawings coursework. Ain Shams Engineering Journal, 12(3), 3331-3338..pdf	Sebuah studi percontohan dengan tiga kelompok fokus dilakukan di departemen arsitektur sebuah universitas laki-laki pemerintah di Arab Saudi. Menurut catatan yang dikumpulkan dari tinjauan literatur dan studi percontohan sebelumnya, kuesioner dirancang. Pertanyaan ini diberikan kepada 21 pendidik dan 59 siswa.	untuk mengevaluasi preferensi pendidik dan siswa untuk desain berbantuan komputer (CAD) atau penyusunan tangan tradisional dalam kursus gambar kerja (tugas, proyek jangka waktu dan ujian).	Hasil pendidik dan siswa hampir sama, menunjukkan preferensi untuk menggunakan metode CAD dibandingkan dengan metode hand drafting dalam mencapai karakteristik gambar kerja yaitu akurasi, kerapian, penyesuaian penugasan pena, penyajian materi, kemudahan modifikasi, penyimpanan gambar untuk ditinjau nanti, dan kualitas keseluruhan. CAD juga lebih disukai karena menghemat waktu ujian dan efisiensi biayanya. Namun, partisipan	Kursus gambar kerja harus menggabungkan metode CAD & draft tangan untuk memanfaatkan keunggulan keduanya untuk meningkatkan hasil pembelajaran kursus.

				memahami dampak negatif dari perintah salinan CAD dari proyek sebelumnya terhadap pemahaman gambar kerja dan preferensi mereka untuk menggunakan metode gambar penyusunan tangan untuk menggambar catatan pada kunjungan lokasi.	
7	Folch, T. M., Pereira, R. C., & Icart, I. B. (2019). Exploring the creative process in architecture students and professionals. <i>Thinking Skills and Creativity</i> , 34, 100608..pdf	menggunakan metodologi Grounded Theory dan penelitian dilakukan di Catalonia (Spanyol). Kami melakukan 28 wawancara mendalam dengan 16 profesional arsitektur, 8 mahasiswa dan 4 dosen universitas yang semuanya mendefinisikan diri mereka sebagai kreatif. Dari informasi yang diperoleh dalam wawancara, kami mengidentifikasi faktor utama yang memfasilitasi dan menghambat dalam tiga tahap proses kreatif: Persiapan, Ideasi, dan Verifikasi & Evaluasi. Konseptualisasi dari tiga tahap dasar proses kreatif dalam arsitektur memberi kita visi baru untuk memahami bagaimana mahasiswa arsitektur dan	untuk meneliti proses kreatif pada mahasiswa dan profesional arsitektur.	Hasil kami sejalan dengan penelitian terbaru yang terkait dengan definisi kreativitas dan proses kreatif yang ada (Botella et al., 2018; Lassig, 2013; Lubart, Zenasni, & Barbot, 2013). Secara khusus, orang yang diwawancarai melaporkan bahwa mereka menanggapi masalah yang membutuhkan solusi berkualitas tinggi dan bahwa melalui proses kreatif dan faktor fasilitasi, kreativitas berkembang. Pada saat yang sama mereka memberikan tanggapan yang memadai dan bermakna terhadap lingkungan tempat ia dikembangkan, semuanya aspek yang telah diidentifikasi oleh Amabile (1996), Csikszentmihalyi (1996) dan Pope (2005) sebagai aspek kunci	Kesimpulannya, penelitian ini telah berkontribusi pada literatur kreativitas dalam menyoroti pandangan proses kreatif dan tiga tahap dasarnya oleh arsitek dan mahasiswa arsitektur. Dengan demikian, ini memberikan visi baru untuk memahami bagaimana mahasiswa arsitektur dan arsitek terlibat dalam proses kreatif untuk menghasilkan hasil kreatif yang berbeda. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang dapat diatasi oleh penelitian lebih lanjut. Pertama-tama, hasil penelitian ini tidak dapat secara statistik menggeneralisasi konteks geografis lain di mana program gelar arsitektur dan profesi arsitektur mungkin berbeda. Sesuai dengan itu, lebih banyak penelitian disambut untuk mereplikasi eksplorasi proses kreatif yang dirasakan dalam domain arsitektur di negara lain, dengan tujuan mengekstraksi kesimpulan yang lebih universal. Kerangka penelitian ini merupakan titik awal untuk lebih banyak

		arsitek terlibat dalam proses kreatif untuk menghasilkan hasil kreatif yang berbeda.	 kreativitas. Kesimpulannya, pandangan kreativitas dalam arsitektur menurut penelitian ini sejalan dengan definisi kreativitas yang kontekstual, lebih luas dan inklusif seperti yang ada pada Amabile (1996), Botella et al. (2018), Csikszentmihalyi (1996), Lubart et al. (2013), dan Pope (2005) dan tidak sejalan dengan pandangan yang lebih terbatas dari Hammershoj (2014) yang mengecualikan produk pemecahan masalah dari kreativitas. Dalam wawancara, kami mengamati bahwa para arsitek umumnya memulai dari masalah yang diketahui, dan mengembangkan ide dengan mengikuti proses kreatif dialogis. Ide-ide ini dapat diekstrapolasi ke realitas lain atau dialog membantu rekan kerja yang belum memulai proses kreatif untuk memulainya dengan pendekatan baru yang sebelumnya tidak mereka ketahui. Meskipun dalam penelitian ini, dalam banyak kasus, kreativitas tampaknya	penelitian untuk dikembangkan di bidang arsitektur dan bidang profesional lainnya untuk mendapatkan kesimpulan yang dapat ditransfer. Kedua, partisipasi dosen dalam penelitian ini hanya digunakan untuk triangulasi persepsi mahasiswa. Namun, penelitian lebih lanjut dapat secara komparatif menganalisis pandangan dosen dan mahasiswa tentang proses kreatif, termasuk sampel dosen yang lebih luas dari latar belakang dan mata kuliah yang berbeda untuk mengeksplorasi lebih lanjut dinamika hierarkis yang disorot oleh mahasiswa dan bagaimana mengatasinya.
--	--	--	--	--

			 diam-diam, wawancara menunjukkan bahwa proses kreatif berubah dari konsep diam-diam dan diam menjadi konsep eksplisit melalui dialog dengan pewawancara. Oleh karena itu, kami telah memverifikasi dampak membicarakannya, dan sebagai hasilnya, kami merekomendasikan untuk mempromosikan percakapan dengan konotasi kreatif untuk memfasilitasi proses kreatif (Chapell & Craft, 2011) di ruang kelas dan perusahaan arsitektur. Secara umum, orang yang diwawancarai sepakat bahwa konteks hierarkis universitas lebih memaksa daripada konteks kerja. Para siswa menyoroti keterbatasan yang diberlakukan oleh hierarki ini untuk menumbuhkan kreativitas. Dinamika kekuasaan dosen tertentu tidak membantu mahasiswa mengatasi frustrasi dan kegagalan. Untuk mengatasi kesulitan ini, mahasiswa meminta pengalaman yang lebih kreatif, dan menyoroti perlunya meninjau program	
--	--	--	---	--

				universitas, terutama pendekatan pedagogis, untuk lebih mendorong proses kreatif.	
8	Hemdan, J. T., Taha, D. S., & Cherif, I. A. (2023). Relationship between personality types and creativity. A study on novice architecture students. Alexandria Engineering Journal, 65, 847-857..pdf	memeriksa hubungan antara tipe per sonality dan kreativitas melalui Myers-Briggs Personality Type Indicator (MBTI) dan Consensual Assessment Technique (CAT). Studi ini digunakan di Departemen Arsitektur, Universitas Alexandria- Mesir, di mana kuesioner didistribusikan ke siswa tahun pertama dan kedua bersama dengan proyek desain yang akan dinilai oleh profesor Departemen Arsitektur. Respons dianalisis menggunakan analisis Chi-square Pearson dengan uji persis Fisher.	Studi ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman pedagogis arsitektur setiap arsitek dengan mengakui kepribadian dan tingkat kreativitas siswa yang akan membantu menyesuaikan pengalaman yang disesuaikan yang akan mengembangkan potensi penuh mereka.	Hasil penelitian menunjukkan hubungan yang kuat antara Intuisi/Pengertian dan kreativitas siswa. Studi ini mengungkap hubungan halus antara kepribadian yang berbeda dan potensi kreatif mereka dalam desain. Terlebih lagi, temuan ini dapat mengubah jalannya sistem pendidikan dalam arsitektur. Pertama, mahasiswa dapat diinformasikan dengan potensi kreatif yang diprediksi sebelum memasuki departemen, untuk memahami risiko bergabung dengan departemen, serta bekerja pada diri sendiri jika masih ingin bergabung. Kedua, seperti yang disimpulkan dari penelitian, siswa Intuitif cenderung lebih kreatif, oleh karena itu pendidik harus memberi mereka masalah desain lanjutan dan fokus pada memelihara kreativitas mereka yang ada daripada	Kreativitas merupakan aspek penting dari pendidikan arsitektur secara khusus, dan bidang arsitektur pada umumnya. Arsitektur juga merupakan bidang individualitas. Memahami perbedaan individu siswa, bersama dengan potensi kreatif mereka dapat sangat membantu meningkatkan keterampilan mereka. Karena keterampilan arsitek dikembangkan terutama pada tahun-tahun awal pendidikan mereka, penelitian ini berfokus pada siswa pemula di departemen arsitektur. Studi ini menganalisis kepribadian yang berbeda dari mahasiswa arsitektur, bersama dengan tingkat kreativitas mereka, dan mempelajari hubungan antara tipe kepribadian MBTI dan kreativitas. Studi ini mengungkap hubungan halus antara kepribadian yang berbeda dan potensi kreatif mereka dalam desain. Terlebih lagi, temuan ini dapat mengubah jalannya sistem pendidikan dalam arsitektur. Pertama, mahasiswa dapat diinformasikan dengan potensi kreatif yang diprediksi sebelum memasuki departemen, untuk memahami risiko bergabung dengan departemen, serta bekerja pada diri sendiri jika masih ingin bergabung.

				menyebabkan fiksasi dalam pemikiran mereka. Di sisi lain, siswa Sensing cenderung kurang kreatif, sehingga pendidik harus memulai dari dasar dengan memberi mereka stimulus menggunakan desain sukses masa lalu dan mencoba memperluas imajinasi mereka untuk membuat siswa berpikir lebih kreatif.	Kedua, seperti yang disimpulkan dari penelitian, siswa Intuitif cenderung lebih kreatif, oleh karena itu pendidik harus memberi mereka masalah desain lanjutan dan fokus pada memelihara kreativitas mereka yang ada daripada menyebabkan fiksasi dalam pemikiran mereka. Di sisi lain, siswa Sensing cenderung kurang kreatif, sehingga pendidik harus memulai dari dasar dengan memberi mereka stimulus menggunakan desain sukses masa lalu dan mencoba memperluas imajinasi mereka untuk membuat siswa berpikir lebih kreatif. Dalam studi mendatang, disarankan untuk memeriksa ukuran sampel yang lebih besar. Selain itu, seseorang dapat mempelajari sampel yang sama sepanjang perjalanan pendidikan mereka di departemen arsitektur dan menguji kepribadian dan tingkat kreativitas mereka setiap tahun. Ini akan menyelidiki apakah departemen dapat meningkatkan dan mengubah keterampilan kreativitas siswa melalui pedagogi mereka. Studi ini juga dapat diperluas untuk mencakup pengujian siswa secara global, yang akan menunjukkan apakah aspek arsitektur individu dapat dipengaruhi oleh perbedaan budaya. Secara keseluruhan, temuan penelitian ini memberi bidang beberapa kemungkinan ide penelitian lebih lanjut.
--	--	--	--	--	---

9	Ibiyeye, A. I., Shamang, K. J., & Malachy, G. (2024). Awareness of building sustainability A case of architectural students of Kaduna state university. Social Sciences & Humanities Open, 10, 100927..pdf	survei kuesioner dilakukan untuk mendapatkan informasi dari siswa tentang tingkat kesadaran mereka tentang keberlanjutan bangunan dan penerapan prinsip-prinsip berkelanjutan dalam proyek desain mereka. Kuesioner online diadopsi menggunakan formulir Google. Penelitian ini mengacu pada survei kuesioner yang dilakukan dengan 169 mahasiswa arsitektur universitas negeri Kaduna.	penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki sejauh mana kesadaran keberlanjutan di kalangan mahasiswa arsitektur di Nigeria dan seberapa efektif mereka memasukkan prinsip-prinsip keberlanjutan ke dalam proyek desain bangunan mereka.	hasil menunjukkan bahwa siswa sangat menyadari dampak desain bangunan mereka terhadap kesehatan penghuni dan lingkungan, dan dengan demikian faktor-faktor ini sangat dipertimbangkan dalam proyek desain bangunan mereka. Selain itu, sebagian besar siswa menganggap ventilasi alami dan pencahayaan alami dalam desain bangunan mereka sebagai sarana untuk meminimalkan penggunaan energi tetapi sebagian besar mengabaikan pengurangan beban pendinginan melalui bahan bangunan yang digunakan dan pembangkitan energi terbarukan. Di sisi lain, siswa hampir tidak mempertimbangkan penerapan sumber air asli untuk penggunaan air yang efisien di gedung. Demikian pula, pertimbangan penggunaan bahan bangunan ramah lingkungan masih rendah. Siswa hampir tidak mempertimbangkan penggunaan air berkelanjutan dan penggunaan bahan	. Kesimpulannya, pemahaman dan penerapan prinsip-prinsip keberlanjutan siswa sangat penting untuk membentuk masa depan arsitektur yang berkelanjutan. Pengetahuan, kreativitas, dan komitmen mereka terhadap praktik desain berkelanjutan tidak hanya memengaruhi bangunan yang mereka rancang tetapi juga berkontribusi pada tujuan keberlanjutan lingkungan, sosial, dan ekonomi yang lebih luas, memberikan dampak positif bagi masyarakat dan planet ini.
---	--	---	---	---	---

				bangunan berkelanjutan dalam desain mereka. Secara keseluruhan ini menunjukkan bahwa mahasiswa arsitektur terutama fokus pada ventilasi alami dan pencahayaan untuk efisiensi energi tetapi mengabaikan aspek-aspek kritis seperti mengurangi beban pendinginan melalui bahan bangunan, memanfaatkan sumber energi terbarukan, penggunaan air yang efisien, dan bahan bangunan ramah lingkungan yang ramah mental. Pemahaman parsial ini menyoroti perlunya pendidikan keberlanjutan yang komprehensif yang mencakup strategi dan teknologi yang lebih luas. Dengan mengatasi kesenjangan ini, siswa dapat mengembangkan pendekatan holistik untuk keberlanjutan, yang mencakup efisiensi energi, konservasi air, dan pilihan material yang bertanggung jawab terhadap lingkungan dalam desain bangunan.	
10	Taneri, B., & Dogan, F.	Metode penelitian campuran, yang terdiri dari kuesioner	Studi ini mengeksplorasi persepsi siswa tentang	Hasilnya menunjukkan bahwa desain sebagai	Menyarankan bahwa perlu ada lebih banyak peluang di studio untuk

(2021). How to learn to be creative in design Architecture students' perceptions of design, design process, design learning, and their transformations throughout their education. Thinking Sk.pdf	dan wawancara kelompok fokus semi-terstruktur dengan mahasiswa arsitektur sarjana dari empat tingkat yang berbeda digunakan dalam penelitian yang dilakukan. Studi eksploratif menggunakan survei dan wawancara kelompok fokus semi-terstruktur.	pembelajaran berdasarkan pengalaman, proses desain dan desain, dan pendidikan desain, dan apakah persepsi ini bervariasi sesuai dengan tahun ajaran siswa berdasarkan data kualitatif dan kuantitatif yang dikumpulkan dari dua sekolah arsitektur.	pemecahan masalah adalah pandangan yang paling banyak atau paling banyak dipegang di kalangan siswa dan tetap seperti itu selama empat tahun. Siswa juga berpikir bahwa penataan dan analisis masalah adalah fase penting dalam proses desain. Terlepas dari beberapa perubahan di antara siswa dari empat tingkatan, kami tidak mengamati perkembangan linier dalam cara karakterisasi siswa berubah. Namun, yang perlu digarisbawahi adalah pandangan bahwa seni dan kreativitas terkait erat dengan pandangan pemecahan masalah desain yang menunjukkan bahwa siswa memiliki pandangan yang lebih kompleks tentang pemecahan masalah. Selain itu, dampak sekolah dalam membentuk proses desain siswa ditemukan terbatas dan siswa menemukan diri mereka sebagian besar sendirian dalam mencari tahu bagaimana melakukan desain. Model analisis-sintesis yang ditekankan oleh	menghadapi dan mensintesis konflik dalam kreatif dalam proses kreatif seperti yang disarankan oleh Kolb (2015), dan untuk refleksi pada tindakan dan refleksi pada refleksi dalam tindakan seperti yang diperkenalkan oleh Schön (1987). Seperti yang disarankan oleh Lawson (2006) adalah suatu keharusan untuk memajukan pembelajaran implisit selama kritik desain dan tinjauan panel dengan cara berpikir kritis dan membuat siswa merenungkan transisi dari pengetahuan implisit ke pengetahuan prosedural ke deklaratif. Kami juga mengusulkan bahwa model desain yang berbeda harus diperkenalkan dan dipelajari di studio dan siswa harus dapat mengeksplorasi strategi ini untuk melihat bagaimana mereka cocok dengan kekuatan pribadi mereka. Kami menyarankan bahwa studio desain harus disusun sedemikian rupa sehingga pada interval berkala siswa akan menemukan kesempatan untuk merenungkan pengalaman desain mereka dan mendiskusikan masalah ini secara rinci. Survei dan terutama wawancara kelompok fokus menawarkan siswa kesempatan untuk melakukan hal itu dan kami menemukan bahwa siswa bersedia dan bersemangat tentang kesempatan untuk berbicara tentang desain, pendidikan desain, dan proses desain mereka dengan rekan-
---	---	--	--	--

				pandangan pemecahan masalah desain tidak membantu siswa dalam memahami bagaimana membuat pergeseran kreatif dari fase analitis ke fase sintesis. Pada awalnya, sebagian besar siswa mengharapkan inspirasi untuk menunjukkan jalan, yang terbukti-, kemudian terus 'melompat dalam kegelapan' dengan harapan bahwa percobaan baru akan berhasil. Para siswa, bagaimanapun, sendiri dalam menghilangkan kesalahpahaman mereka tentang kreativitas.	rekan mereka dan dengan instruktur mereka. Kami mengusulkan bahwa pembelajaran di domain terapan lainnya dapat memperoleh manfaat dari lingkungan belajar terstruktur yang serupa.
--	--	--	--	--	---

Sumber: Penulis, 2024

Penelitian mengenai bangunan tradisional Jawa

Tabel. Penelitian Mengenai Mahasiswa Bangunan Tradisional Jawa

NO	SITASI	METODE	TUJUAN	HASIL	KESIMPULAN
1	Baskoro, W., Hendra, F. H., & Salisnanda, R. P. (2023). Representatif Bangunan Tradisional Jawa Terhadap Perancangan Balai Kesenian Tradisional Sebagai Wadah Pelestarian Budaya di Surabaya. Tekstur (Jurnal Arsitektu.pdf	Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, dengan pengumpulan data studi kasus literatur.dan studi lapangan. Untuk membantu memunculkan konsep representatif diperlukan penyesuaian terhadap kondisi budaya saat ini.	Penelitian ini bertujuan untuk memberi referensi konsep bangunan balai dengan merepresentasikan bangunan tradisional jawa dengan tema neo vernakuler, pada ide Rancangan Balai Kesenian Tradisional Sebagai Wadah Pelestarian Budaya di Surabaya.	Perencanaan dan Perancangan Balai Kesenian Tradisional Sebagai Wadah Pelestarian Budaya di Surabaya menerapkan desain tatanan lahan yang diambil dari salah satu kesenian tradisional Jawa yaitu gunung wayang, sedangkan untuk pembagian ruang dalam tatanan lahan ini mengambil filosofi dari bangunan tradisional Jawa Timur, tepatnya Jawa Timur dengan menggunakan filosofi dari rumah adat Joglo. Penataan zona pada lahan ditentukan berdasarkan analisa yang telah dilakukan sebelumnya, dimana zona publik meliputi tempat parkir, pos keamanan, masjid, convention, galeri, dan juga gedung pegelaran indoor, untuk zona transisi meliputi gedung pelatihan, gedung kantor dan juga pagelaran outdoor, dan diarea	Pentingnya melestarikan kesenian tradisional sebagai bagian dari kebudayaan dan identitas suatu daerah adalah supaya tidak kehilangan kesenian itu sendiri. Salah satu cara untuk mempertahankan kesenian tradisional adalah dengan menggunakan tema arsitektur Neo Vernakular pada bangunan seperti Balai Kesenian Tradisional di Surabaya, yang dapat menambah minat generasi muda untuk menjaga, merawat, dan mengembangkan kesenian tradisional. Tema Neo Vernakular menggabungkan unsur tradisional dan modern untuk menciptakan bangunan yang tetap mempertahankan ciri khas daerah. Selain itu, penggunaan konsep Representatif dalam desain bangunan juga dapat memperkenalkan kearifan lokal untuk mendukung kegiatan pariwisata dan pelestarian budaya. Dalam pelestarian budaya adalah tanggung jawab semua, baik masyarakat, pemerintah, maupun generasi muda. Perencanaan dan Perancangan Balai Kesenian Tradisional Sebagai Wadah

				privat terdapat guest house. Dalam mentransformasikan bentuk bangunan merepresentasikan bangunan tradisional Jawa Timur yaitu Rumah Adat Joglo. Dengan mengambil bentukan atap untuk direpresentasikan kedalam bentuk yang lebih modern sesuai dengan tema yang dipakai yaitu Neo - Vernakuler.	Pelestarian Budaya di Surabaya menerapkan desain tatanan lahan yang diambil dari salah satu kesenian tradisional Jawa yaitu gunung wayang, sedangkan untuk pembagian ruang dalam tatanan lahan ini mengambil filosofi dari bangunan tradisional Jawa Timur, tepatnya Jawa Timur dengan menggunakan filosofi dari rumah adat Joglo. Penataan zona pada lahan ditentukan berdasarkan analisa yang telah dilakukan sebelumnya, dimana zona publik meliputi tempat parkir, pos keamanan, masjid, convention, galeri, dan juga gedung pegelaran indoor, untuk zona transisi meliputi gedung pelatihan, gedung kantor dan juga pagelaran outdoor, dan diarea privat terdapat guest house. Dalam mentransformasikan bentuk bangunan merepresentasikan bangunan tradisional Jawa Timur yaitu Rumah Adat Joglo. Dengan mengambil bentukan atap untuk direpresentasikan kedalam bentuk yang lebih modern sesuai dengan tema yang dipakai yaitu Neo - Vernakuler.
2	Idham, N. C. (2018). Javanese vernacular	Studi ini membandingkan fitur arsitektur rumah vernakular. Sampel dipilih dari 10 daerah	Penelitian ini mengkaji bagaimana sinkronisasi lingkungan terkait keberlanjutan vernakular	Hasil menunjukkan bahwa dalam kategori yang sama, rumah di setiap daerah menunjukkan arsitektur	Joglo dan Limasan masih menjadi ikon fokus rumah vernakular Jawa dan mewakili kehidupan masyarakat. Meskipun penelitian ini tidak

	architecture and environmental synchronization based on the regional diversity of Joglo and Limasan. Frontiers of Architectural Research, 7(3), 317-333..pdf	di Jawa Tengah. Pengamatan difokuskan pada jalan-jalan utama untuk visibilitas rumah. Analisis kualitatif arsitektur vernakular dilakukan. Konteks sosial dipelajari untuk memahami preferensi perumahan.	dapat dicapai berdasarkan keanekaragaman daerah antara Joglo dan Limasan di Jawa Tengah untuk adat istiadat kontemporer.	aslinya sebagai hasil sinkronisasi dengan alam lokal dan keadaan sosial masyarakat.	bertujuan untuk menetapkan statistik populasi rumah, sifat kualitatif mereka yang terkait dengan variasi rumah dan sinkronisasi lingkungan diilustrasikan dengan baik. Sampel yang diambil dari setiap area terbukti serupa tetapi dengan perbedaan yang signifikan. Rumah-rumah itu asli dan sebagian besar memiliki karakteristik khas dalam hal metode yang digunakan untuk mengatasi lingkungan mereka, meskipun mereka berada di bawah jenis yang sama. Selain itu, rumah-rumah sangat dipengaruhi oleh sifat Jawa dan pertimbangan sosial orang Jawa. Tidak seperti rumah adat, Joglo dan Limasan vernakular berevolusi dari tempat tinggal suci menjadi tempat tinggal biasa yang digunakan oleh semua orang di Jawa, terlepas dari status ekonomi dan sosial mereka. Mengingat banyaknya pertukaran lintas budaya melalui sejarah, budaya Jawa tidak dibatasi tetapi dilindungi oleh lapisan budaya Santri, Abangan, dan Priyayi. Komunitas Santri memiliki lebih banyak kebebasan sebagai lapisan luar, yang berperan sebagai penyangga budaya. Oleh karena itu, orang-orang batin sebagai Abangan dan selanjutnya Priyayi masih terus mempertahankan tradisi tersebut. Akibatnya, preferensi rumah bervariasi berdasarkan kemampuan
--	---	--	---	--	--

				 finansial masyarakat untuk membangun rumah dengan cara tertentu untuk memenuhi kebutuhan mereka di bawah pengaruh tradisi pada tingkat tertentu. Alam juga telah mendorong perkembangan rumah dalam banyak aspek, seperti bentuk bangunan, ukuran, orientasi, material, dan bukaan yang muncul dalam berbagai cara untuk menyesuaikan diri dengan lingkungan fisik. Sinkronisasi lingkungan pada karakteristik alam Jawa yang sedikit berbeda dikombinasikan dengan keadaan sosial telah menghasilkan berbagai fitur arsitektur rumah. Modernisasi juga memengaruhi cara berpikir dan menghasilkan lebih banyak kebebasan dalam arsitektur. Mengingat bahwa rumah vernakular kurang sakral dibandingkan dengan yang tradisional, pemilik memiliki kebebasan untuk memilih dan mengembangkan arsitektur sebagai bagian dari kelangsungan hidup. Rumah-rumah adalah kehidupan itu sendiri, dan perkembangannya masih berlangsung sebagai hasil dari pengetahuan empiris tentang nenek moyang, kesalahan masa lalu (Senosiain, 2003), dan kebutuhan kehidupan kontemporer. Oleh karena itu, kemampuan keberlanjutan arsitektur tidak hanya bertujuan untuk sinkronisasi fisik dan
--	--	--	--	---

					alami tetapi juga untuk penyetelan sosial, yang sesuai dengan kehidupan masyarakat. Rumah vernakular Jawa membuktikan bahwa rumah telah sinkron dengan alam sebagai bagian dari perkembangan budaya masyarakat.
3	Kinasih, I. D., & Setyowati, S. (2024, June). Identifikasi Penerapan Ornamen Tradisional Jawa Studi Kasus. Bangunan Ndalem Kalitan Surakarta. In Prosiding (SIAR) Seminar Ilmiah Arsitektur (pp. 901-911)..pdf	Metode penelitian kualitatif digunakan dengan pendekatan observasi langsung, wawancara dengan pihak terkait, dan analisis Dokumen.	Tujuan penelitian ini untuk mengidentifikasi penerapan ornamen tradisional Jawa pada bangunan Ndalem Kalitan di Surakarta.	Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar ornamen tradisional Jawa pada bangunan Ndalem Kalitan memiliki nilai kesesuaian yang tinggi dengan pustaka. Meskipun ada beberapa ornamen yang memiliki nilai rendah dalam kategori warna dan letak, namun secara keseluruhan, bangunan ini mencerminkan penerapan ornamen tradisional Jawa yang kaya dan sesuai dengan kriteria yang ada dalam pustaka. Nilai total yang tinggi menunjukkan keberhasilan dalam menjaga keaslian dan keautentikan ornamen tradisional Jawa pada bangunan tersebut.	Berdasarkan hasil analisa identifikasi penerapan ornamen tradisional Jawa pada bangunan Ndalem Kalitan, dapat disimpulkan bahwa bangunan ini berhasil mencerminkan kekayaan budaya Jawa dengan baik. Ornamen-ornamen yang terdapat pada bangunan tersebut, seperti Makutha, Lung-lungan, Wajikan, dan praba, menunjukkan kesesuaian yang tinggi dengan pustaka, baik dari segi bentuk, warna, maupun letaknya. Meskipun terdapat beberapa ornamen, seperti Banyu Tetes, Saton, Padma dan Tlacapan, yang mendapatkan nilai kesesuaian yang lebih rendah pada aspek warna dan letak, secara keseluruhan, bangunan Ndalem Kalitan tetap mempertahankan keaslian ornamen tradisional Jawa dengan menciptakan suasana yang kental dengan nuansa budaya Jawa. Dengan total nilai keseluruhan yang tinggi (43 untuk bentuk, 50 untuk warna, dan 43 untuk letak), dapat disimpulkan bahwa penerapan ornamen tradisional Jawa pada

					Ndalem Kalitan menciptakan harmoni antara keindahan estetika dan keautentikan budaya. Keberhasilan ini juga dapat dilihat dari upaya mempertahankan ornamen tradisional yang khas pada bangunan warisan sejarah ini.
4	Prakoso, B. P., & Wilianto, H. (2020). Penerapan konsep kejawen pada rumah tradisional Jawa. ARTEKS Jurnal Teknik Arsitektur, 5(2), 165-172..pdf	dilakukan observasi lapangan untuk jangka waktu tertentu, dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif.	Penelitian ini bertujuan untuk mengupas nilai nilai kejawen yang terkandung dalam rumah tradisional, sehingga didapatkan temuan-temuan makna filosofis kejawen pada elemen-elemen desain di rumah tradisional Jawa, baik berupa simbol ataupun makna-makna ritual yang terkandung di dalamnya.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa rumah Jawa menunjukkan penyatuan sempurna antara kosmos makro dan kosmos mikro. Rumah Omah'or berasal dari kata "Om" dan "Mah". Om' berarti bapak ruang dan "Mah" 'lemah'/tanah berarti ibu bumi. 'Omah' bagi orang Jawa adalah perwujudan dari makro dan mikro kosmos.	Seyogyanya manusia selalu menjaga dan melestarikan budaya Jawa, tidak hanya pada bentuk fisiknya saja namun lebih memperdalam pada nilai-nilai filosofi budaya yang tercermin dari tata laku yang dimanifestasikan pada simbol dan ritual sebagai wujud penghormatan kepada ibu bumi dan bapa angkasa untuk menjaga keseimbangan jagad ageng dan jagad alit. Masyarakat Jawa meyakini keselamatan tercipta dari tata laku yang benar terhadap Tuhan, semesta, sesama dan diri sendiri. Maka tata-laku juga perlu diwujudkan dalam kegiatan sehari-hari dan dimanifestasikan pada ritual dan simbol-simbol elemen desain pada hunian, sehingga kita selalu ingat di mana kita bernaung dan berasal. Maka ritual dan simbol merupakan perwujudan atas nilai realitas dan ekspresi. Rumah dengan demikian merupakan gaya hidup seseorang. Bagi masyarakat tradisional Jawa rumah bukan dianggap sebagai bangunan fisik saja, namun sebagai

					cerminan diri masyarakat Jawa yang menjunjung tinggi ajaran dan nilai-nilai budaya. Rumah dan pemiliknya loro-loroning atunggal atau sebuah kebersatuan antara jagad ageng dan jagad alit. Maka simbol dan ritual yang ada pada rumah Jawa dimaksud agar nilai-nilai filosofi kejawen ini selalu diulang, sehingga selalu diingat dan digunakan sebagai pedoman hidup karena terbiasa. Semakin kuat nilai yang dipilih, maka semakin kuat pengaruh nilai atas kehidupannya.
5	Prihatmaji, Y. P., Kitamori, A., & Komatsu, K. (2015). Seismic vulnerability on structural proportion of traditional Javanese wooden houses (Joglo). Procedia Environmental Sciences, 28, 804-808..pdf	Metode pengambilan sampel acak yang bertujuan untuk pemilihan bangunan. Pengukuran dimensi vertikal dan horizontal struktur. Perbandingan dimensi struktural untuk menilai kerentanan. Analisis proporsi struktural terkait kerusakan gempa.	Untuk mengevaluasi struktur kayu bangunan Joglo terhadap gempa bumi. Untuk menyelidiki proporsi struktural terkait kerusakan gempa. Untuk memverifikasi kontribusi proporsi struktural terhadap tingkat kerusakan.	Proporsi struktural bangunan Joglo diselidiki. Sebanyak 29 bangunan Joglo dinilai. Kerentanan bangunan Joglo diperkirakan pada tingkat kerusakan kedua. Ada hubungan yang kuat antara rasio kolom dan tingkat kerusakan. Proporsi dimensi mengikuti aturan umum tukang kayu tradisional. Perbaikan struktural diperlukan untuk ketahanan gempa di masa depan.	Proporsi struktural mempengaruhi kerentanan seismik bangunan Joglo. Rasio struktur kolom-ke-inti yang lebih kecil menyebabkan lebih banyak kerusakan. Bangunan Joglo paling rentan pada kerusakan tingkat kedua. Penguatan struktural diperlukan untuk ketahanan gempa di masa depan.
6	Santosa, R. B., & Prihatmaji, Y. P. (2011). Investigations	Makalah ini menyelidiki reruntuhan struktural Aula Trajumas. Ini menganalisis detail dan	Untuk menyelidiki runtuhnya Aula Trajumas selama gempa bumi. Untuk menganalisis metode	Aula Trajumas runtuh karena upaya konservasi yang tidak memadai. Reruntuhan struktural tidak	Pengetahuan tentang detail konstruksi tradisional sangat penting. Dokumentasi terperinci membantu proses konservasi di masa depan.

	on earthquake damages of Trajumas Hall in the Sultan's Palace Yogyakarta. Procedia engineering, 14, 2692-2698..pdf	bahan konstruksi bangunan tradisional. Sebuah survei komprehensif istana dilakukan.	konservasi sebelumnya dan dampaknya. Untuk mendokumentasikan detail konstruksi bangunan tradisional untuk konservasi masa depan. Untuk melakukan survei komprehensif terhadap bangunan Istana Sultan.	dicatat dengan tepat. Ada kurangnya pengetahuan tentang detail konstruksi tradisional. Bahan pengganti yang digunakan tidak mempertimbangkan aspek mekanis. Dokumentasi terperinci sangat penting untuk proses konservasi di masa depan. Survei komprehensif diperlukan untuk memahami kondisi bangunan.	Survei komprehensif diperlukan untuk memahami kondisi bangunan.
7	Tjokronegoro, H. A., Merthayasa, I. G. N., & Supanggah, R. (2015). Acoustic parameter for javanese gamelan performance in pendopo mangkunegaran Surakarta. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 184, 322-327..pdf	Mikrofon diposisikan di berbagai area audiens untuk pengukuran. Sumber suara terletak di sudut Gamelan Pendopo. Pendekatan respons impuls untuk mengukur LL, Tsub, dan Clarity. Parameter IACC diterapkan selama pertunjukan live Gamelan. Sinyal yang direkam dianalisis dengan penganalisis suara.	Menjelajahi Listening Level (LL) di Pendopo Mangkunegaran. Untuk menilai Waktu Gema (Tsub) di gedung. Untuk mengevaluasi Kejelasan (C80, D50) kinerja suara. Untuk menganalisis Inter-Aural Cross Correlation (IACC) selama pertunjukan. Untuk merekomendasikan parameter desain untuk pertunjukan musik Gamelan.	Kualitas akustik Pendopo sesuai dengan penampilan Gamelan Jawa. Listening Level (LL) mencapai 71 dBA pada jarak 40 m. Kebisingan latar belakang diukur pada 54 dBA di dalam Pendopo. Waktu Gema (RT) optimal untuk Gamelan adalah 0,500 hingga 0,650 detik. Kejelasan dan Definisi sangat penting untuk kualitas kinerja. Rekomendasi untuk parameter desain untuk pertunjukan Gamelan disediakan.	Kualitas akustik Pendopo sesuai dengan penampilan Gamelan Jawa. Tingkat kebisingan latar belakang adalah 54 dBA di dalam Pendopo. Bentuk langit-langit meningkatkan refleksi suara dan tingkat mendengarkan. Tingkat mendengarkan mencapai 71 dBA pada jarak 40 m. Parameter akustik termasuk Tsub 1,2 hingga 2,2 detik, kejernihan 2 dB. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk pertimbangan desain ruang konser.

Sumber: Penulis, 2024

