







Elemen sirkulasi urban desain merupakan peralatan yang bermanfaat dalam menyusun lingkungan kota karena dapat membentuk, mengarahkan, dan mengontrol pola – pola aktivitas dan pengembangan suatu kota (Shirvani, 1985).

Koridor adalah lahan yang memanjang yang membelah kota/kawasan atau sebuah lorong yang membentuk fasade bangunan berderet dengan lantai atau ruang kota serat bergerak dari ruang satu ke ruang yang lainnya. Koridor bersifat alami seperti sungai yang membelah kota dan ada juga yang terbentuk dari buatan manusia. Salah satu koridor yang erat kaitannya dengan arsitektur kota adalah jalan atau transportasi di dalam kota (Wiharnanto dalam Sumartono, 2002). Spesifikasi dan karakteristik bangunan – bangunan pada suatu koridor jalan sangat besar pengaruhnya dalam menentukan wajah dan bentuk koridor itu sendiri.

Oleh Trancik menguraikan bahwa koridor adalah dua deretan massa (bangunan atau pohon ) membentuk sebuah ruang. Koridor jalan sebagai bagian dari ruang publik kota merupakan tempat bertemu dan berkumpulnya warga kota, juga pendatang ketika tidak berada di dalam bangunan. Koridor jalan yang sukses apabila dapat mendukung kegiatan di dalamnya dipengaruhi oleh:

1. Kerangka tiga dimensi /*three dimensional frame* yang terkait dengan:
  - Batas-batas tepi ruang.
  - Dinding pembentuk ruang
  - Hubungan vertikal dan horizontal
  - Skala
2. Pola ruang dua dimensi *two dimension pattern*
3. Objek yaitu penempatan dalam ruang/*placement object in space*.

Bentuk koridor menurut Rob Kryer adalah ruang terbuka dengan bentuk memanjang yang memiliki batas – batas di sisinya. Trancik (1987) mendefinisikan, bahwa secara teoritis dikenal tiga cara perkembangan dasar pembentuk koridor, yaitu:

- Kerangka tiga dimensional, sebagai pendefinisi batas-batas fisik ruang perkotaan, tingkat keterlingkupan suatu ruang perkotaan, dan karakteristik dinding pembatas
- Kerangka dua dimensional, merupakan tatanan bidang dasar yang mencakup komposisi bentuk, material, warna dan tekstur.
- Peletakan objek dalam ruang, meliputi objek fisik maupun manusia sebagai pengguna ruang. Trancik menegaskan elemen manusia paling vital karena memberikan kehidupan dalam ruang koridor jalan.

Koridor jalan dibentuk oleh beberapa komponen yaitu; tatanan dan tampilan fisik dari koridor jalan itu sendiri, aktivitas dan fungsi-fungsi di dalamnya, makna yang terkait dengan koridor yaitu pengalaman visual ketika orang berada pada suatu koridor sehingga terbentuk gambaran visual tentang jalan tersebut.

Mengacu pada *Garnham*, 1985 ‘Setiap kota memiliki keunikan khusus, karakter, identitas, dan jiwa yang berbeda . Maka koridor sebuah kota memiliki karakter yang berbeda. Citra suatu koridor terbentuk dan dirasakan sebagai pengalaman yang merupakan bagian yang tidak terpisah dari kehidupan masyarakatnya. Jika citra ini berubah akan membawa dampak kehilangan kualitas kehidupan bagi masyarakatnya.

Komponen-komponen fisik koridor jalan dapat di urai sebagai berikut:

1. Fisik dan Penampilan, yaitu bangunan, lansekap, iklim, kualitas estetis.
2. Aktivitas yang dapat diamati dan fungsi, bagaimana manusia dan tempat berinteraksi, dan bagaimana budaya terpengaruh karenanya serta bagaimana bangunan dan lansekap digunakan.
3. Arti Simbol, aspek yang lebih kompleks sebagai akibat intensi dan pengalaman manusia. Karakter tempat dibedakan berdasar reaksi manusia terhadap aspek fisik dan fungsional.

## 2.3. KARAKTER KORIDOR KOMERSIAL

Karakteristik koridor perdagangan dapat dibedakan menjadi dua yaitu karakteri fisik dan karakter non fisik.

### 1. Karakteristik Fisik

Karakteristik fisik lebih menekankan pada ragam fasilitas perdagangan yang ada. Fasilitas perdagangan telah mengalami perkembangan yang cukup berarti sampai saat ini. Ada beberapa macam fasilitas perdagangan, baik yang bersifat tradisional maupun yang bersifat modern (Caecilia, 2003).

#### a. Perdagangan Tradisional

- Bazar; merupakan fasilitas perdagangan yang bersifat insidental. Kegiatan berlangsung pada tempat terbuka tanpa mengganggu kegiatan yang sudah ada atau dengan mengkompensasi kegiatan yang ada. Intensitas transaksi perdagangan dan jumlah pengunjung biasanya padat. Bentuk dagangan dapat berupa dasaran/lesehan, pikulan, maupun bentuk kios-kios kecil. Kegiatan berlangsung pada pagi maupun malam hari.
- Pasar; merupakan fasilitas perdagangan tertua, berupa deretan kios atau pikulan/dasaran. Pasar berkembang cenderung tidak teratur dan aktivitas hanya berlangsung pada pagi hingga siang hari.
- *Shopping Street*; merupakan fasilitas perdagangan yang muncul pada daerah dengan kepadatan tinggi. *Shopping street* terbentuk oleh deretan kios-kios/toko-toko sepanjang poros jalan. Jenis barang berkembang sesuai tuntutan kebutuhan. Pola awal terbentuknya shopping street berawal dari deretan toko yang terletak di pinggir jalan yang membentuk pita/strip.

## b. Perdagangan Modern

- *Shopping Centre*; merupakan fasilitas perdagangan yang terencana. Terdapat aturan keseragaman bentuk bangunan atau jenis barang yang dijual. Keberadaan *shopping centre* dalam perkembangannya sering disebut dengan istilah plaza yang tumbuh di kota-kota besar.
- Mall; merupakan bentuk perkembangan *shopping street*, dimana jalan pada fasilitas ini dibuat tertutup untuk kendaraan dan hanya digunakan oleh pejalan kaki.
- *Arcade*; merupakan deretan los-los tempat berjualan bermacam-macam jenis barang yang berbentuk lorong dengan pembagian unitn kotak-kotak. *Arcade* terdapat pada bangunan-bangunan besar, baik itu kawasan perdagangan, hotel maupun tempat-tempat umum.

## 2.4. SETTING

Rapoport (1997) dalam Haryadi dan B Setiawan, setting merupakan suatu interaksi antara manusia dan lingkungannya. Setting mencakup lingkungan tempat komunitas berada (tanah, air, ruangan, udara, hawa, pemandangan), dan makhluk hidup yang ada (hewan, tumbuhan, manusia). Setting ruang jalan harus didesain sesuai dengan kebutuhan manusia dalam melakukan aktivitasnya. Sistem setting sebagai suatu organisasi dari seting-seting ke dalam suatu sistem yang berkaitan dengan sistem kegiatan manusia. Ini didasari dengan adanya kenyataan bahwa seseorang tidak mungkin dapat memahami apa yang terjadi disuatu seting tanpa mengetahui apa yang terjadi di seting-seting lain. Dengan kata lain apa yang terjadi pada suatu seting tertentu sangat dipengaruhi oleh penggunaan seting-seting lainnya.

Berdasarkan elemen pembentuknya Rapoport (1997) dalam Haryadi dan B Setiawan, setting dapat dibedakan yaitu:

1. Komponen fix, yaitu elemen yang pada dasarnya tetap atau perubahannya jarang dan lambat seperti ruang, jalan, pedestrian, dan lain-lain.
2. Komponen semi fix, yaitu elemen-elemen yang agak tetap, dapat terjadi perubahan cukup cepat dan mudah seperti pohon, *street furniture*, tempat PKL.
3. Komponen non fix, yaitu elemen-elemen yang berhubungan dengan perilaku manusia dalam menggunakan ruang.

Aktivitas manusia sebagai wujud dari perilaku yang ditunjukkan mempengaruhi dan dipengaruhi oleh tatanan (*setting*) fisik yang terdapat dalam ruang yang menjadi wadahnya, sehingga untuk memenuhi hal tersebut dibutuhkan adanya:

1. Kenyamanan, menyangkut keadaan lingkungan yang memberikan rasa sesuai dengan panca indera.
2. Aksesibilitas, menyangkut kemudahan bergerak melalui dan menggunakan lingkungan sehingga sirkulasi menjadi lancar dan tidak menyulitkan pemakai.
3. Legibilitas, menyangkut kemudahan bagi pemakai untuk dapat mengenal dan memahami elemen-elemen dan hubungannya dalam suatu lingkungan yang menyebabkan orang tersebut arah atau jalan.
4. Kontrol, menyangkut kondisi suatu lingkungan untuk mewujudkan personalitas, menciptakan teori dan membatasi suatu ruang.
5. Teritorialitas, menyangkut suatu pola tingkah laku yang ada hubungannya dengan kepemilikan atau hak seseorang atau sekelompok orang atas suatu tempat.
6. Keamanan, menyangkut rasa aman terhadap berbagai gangguan baik dari dalam maupun dari luar.

Rapoport (1991) dalam Haryadi B setiawan (2010), mengungkap bahwa ruang yang menjadi wadah dari aktivitas diupayakan untuk memenuhi



kemungkinan kebutuhan yang diperlukan manusia, yang artinya menyediakan ruang yang memberikan kepuasan bagi pemakainya. Setting terkait langsung dengan aktivitas manusia sehingga dengan mengidentifikasi sistem aktivitas atau perilaku yang terjadi dalam suatu ruang akan teridentifikasi pula sistem settingnya yang terkait dengan keberadaan elemen dalam ruang.

#### **2.4.1. SETTING FISIK**

Menurut Sarwono (1992) dalam buku psikologi lingkungan, lingkungan juga memiliki estetika yang dipengaruhi oleh kesukaan (preferensi) terhadap lingkungan yang berbeda-beda, dan bahwa preferensi itu ditentukan oleh beberapa hal, yaitu:

- a. Keteraturan. Semakin teratur, semakin disukai oleh manusia.
- b. Tekstur, yaitu kasar lembutnya suatu pemandangan.
- c. Keakraban dengan lingkungan, makin dikenal suatu lingkungan makin disukai manusia.
- d. Keluasan ruang pandang.
- e. Kemajemukan rangsang.

Rapoport dalam *Human Aspect of Urban Form* mengungkapkan bahwa persoalan hubungan antara manusia dan lingkungan berfokus pada tiga pertanyaan yaitu: (1) bagaimana manusia membentuk lingkungannya?, (2) Karakteristik manusia yang manakah, yang relevan dengan pembentukan suatu lingkungan tertentu?, (3) bagaimana dan sejauh mana lingkungan fisik mengatur manusia. Elemen-elemen dalam setting fisik meliputi:

- Bangunan
- Jalur pedestrian
- Jalur kendaraan/jalan
- *Street furniture*

## 1. Jalur Pedestrian

Pedestrian berasal dari kata *pedos* bahasa Yunani yang berarti kaki, sehingga jalur pedestrian dapat diartikan sebagai pejalan kaki atau orang yang berjalan kaki, sedangkan jalan yaitu media di atas bumi yang memudahkan manusia dalam tujuan berjalan, jadi jalur pedestrian dalam hal ini adalah pergerakan atau perpindahan orang atau manusia dari satu titik tolak ke tempat lain sebagai tujuan dengan menggunakan moda jalan kaki.

Shirvani (1985), menyatakan bahwa jalur pedestrian merupakan fasilitas ruang terbuka publik, apabila berada diantara dua titik pusat pemicu kegiatan, maka akan berfungsi sebagai ruang penghubung yang mendukung kegiatan (*activity support*). *Activity support* pada dasarnya adalah aktivitas yang mengarah pada kepentingan pergerakan. Adapun bentuk dasar *activity support* adalah kegiatan penunjang yang menghubungkan dua atau lebih pusat-pusat kegiatan umum, terletak di ruang terbuka dan ruang tertutup.

Rapoport dalam Moudon (1987), menguraikan secara morfologis jalur pedestrian adalah ruang linier yang digunakan untuk sirkulasi dan kadang untuk berbagai aktivitas, ruang tersebut terbentuk oleh adanya gedung-gedung di kiri kanannya. Jalur pedestrian sebagai fasilitas untuk menampung pejalan kaki, dapat dikelompokkan sebagai berikut:

1. Jalur pedestrian yang dibuat terpisah dari jalur kendaraan umum (*pedestrian sidewalk*), biasanya terletak bersebelahan atau berdekatan. Pejalan kaki melakukan kegiatan berjalan kaki sebagai sarana aktivitas yang akan menghubungkan tempat tujuan. Diperlukan fasilitas yang aman terhadap bahaya kendaraan bermotor, permukaan rata dan terletak di tepi jalan raya.
2. Jalur pedestrian yang digunakan sebagai tempat penyeberangan untuk mengatasi konflik dengan moda angkutan lain, seperti penyeberangan jalan, jembatan penyeberangan atau jalur penyeberangan bawah tanah.

3. Jalur pedestrian yang bersifat rekreatif dan biasa digunakan untuk beristirahat, penempatannya terpisah sama sekali dan tidak terganggu oleh kendaraan bermotor. Fasilitas lain berupa taman kota dimana pejalan kaki dapat berhenti dan beristirahat di bangku-bangku, berteduh dan bersantai.
4. Jalur pedestrian yang dapat digunakan untuk berbagai aktivitas untuk berjalan kaki, berjualan, duduk santai sekaligus berjalan-jalan sambil melihat etalase pertokoan.

Shirvani (1985), menyatakan suatu hal penting dalam menghadapi permasalahan jalur pedestrian adalah fungsi dan kebutuhan selain kenyamanan psikologis juga kenyamanan fisik. Fungsi dan kebutuhan jalur pedestrian yang memadai merupakan bagian dari pemecahan desain, termasuk pertimbangan kelayakan terhadap sirkulasi, pencapaian, informasi dan kenyamanan.

## **2. *Street Furniture***

*Street furniture* adalah elemen-elemen ruang pada ruang publik yang dapat memberikan kenyamanan bagi pengguna, seperti: tempat duduk, pohon peneduh dan tempat parkir (Shirvani, 1985). Elemen- elemen ini menjadi penting untuk menghidupkan dan meningkatkan kualitas ruang publik.

Street furniture adalah objek atau perlengkapan yang dipasang di jalan untuk tujuan tertentu termasuk di dalamnya kursi, trotoar, kotak pos, kotak telepon umum, papan informasi, lampu-lampu lalu lintas, halte bis, wc umum, air mancur dan sebagainya.

Spreiregen, (1965), menyatakan bahwa kualitas pergerakan pejalan kaki dilihat dari cukup tidaknya jalur tepi dan lebar perkerasan, kondisi, perlindungan dari cuaca dan perlengkapan lain seperti bangku-bangku taman. Faktor lain yang mendorong pejalan kaki memanfaatkan jalur pedestrian untuk berbagai kegiatan statis maupun dinamis, antara lain menikmati cahaya matahari, terdapat ruang

untuk duduk, perlindungan dari angin dengan adanya pepohonan dan sebagainya. Tujuan adanya tanda-tanda (elemen *street furniture*) di ruang jalan dapat dikategorikan menjadi:

1. Orientasi, adalah tanda-tanda yang diletakkan di suatu lingkungan bisa berupa peta, petunjuk tempat di beberapa lokasi penting.
2. Informasi, adalah semua informasi dalam bentuk tulisan yang ditujukan untuk pengguna jalan.
3. Direksional, adalah tanda-tanda yang mengarahkan seperti rambu pengarah lalu lintas.
4. Identifikasi, adalah tanda-tanda yang menginformasikan sebuah tempat tertentu.
5. Ornamen, adalah tanda-tanda yang menambah keindahan pada lingkungan tertentu seperti banner, umbul-umbul, pagar.

#### **2.4.2. POLA PERILAKU**

Pengertian perilaku (*behavior*) menurut Parsons (1996) dalam Porteus (1997), adalah motivasi dasar perilaku manusia dikondisikan dan diwarnai oleh keanekaragaman subsistem seperti psikologi, culture, sosial dan personality.

Perilaku manusia biasa dilakukan secara individu atau bahkan dilakukan secara kelompok. Perilaku individu merupakan aktivitas atau kegiatan atau tindakan seseorang yang dipengaruhi oleh faktor yang ada dalam dirinya yang kemudian berinteraksi dengan lingkungannya dan menggerakkan dirinya untuk bertindak. Perilaku kelompok adalah aktivitas atau kegiatan atau tindakan beberapa orang atau sekelompok orang dalam tempat dan waktu yang sama selain dipengaruhi oleh faktor dari dalamnya juga dipengaruhi oleh faktor dari luar yang menggerakkan untuk bertindak.

(Zeisel, 1987) dalam Hariadi (2010) mendefinisikan kegiatan/ aktivitas sebagai apa yang dikerjakan oleh seseorang pada jarak waktu tertentu; (Rapoport, 1986) mendefinisikan kegiatan selalu mengandung empat hal pokok: pelaku,

macam kegiatan, tempat dan waktu berlangsungnya kegiatan. Secara konseptual, sebuah kegiatan dapat terdiri dari sub-sub kegiatan yang saling berhubungan sehingga terbentuk suatu sistem kegiatan. Kemudian setiap sistem kegiatan selalu terdiri dari beberapa hal seperti esensinya, cara melaksanakan kegiatan tersebut, kegiatan sampingannya, dan arti simbolis kegiatan tersebut. Kegiatan terjadi pada setting sehingga dapat dikatakan bahwa sistem kegiatan terjadi pada suatu sistem setting tertentu.

Keberadaan aktivitas pendukung tidak lepas dari tumbuhnya fungsi-fungsi kegiatan publik yang mendominasi penggunaan ruang-ruang umum kota, semakin dekat dengan pusat kota makin tinggi intensitas dan keberagamannya. Bentuk *activity support* adalah kegiatan penunjang yang menghubungkan dua atau lebih pusat kegiatan umum yang ada di kota, misalnya *open space* (taman kota, taman rekreasi, plaza, taman budaya, kawasan PKL, pedestrian ways dan sebagainya) dan juga bangunan yang diperuntukkan bagi kepentingan umum (Shirvani, 1985).

Para pengguna dapat melakukan berbagai aktivitas dalam ruang koridor, yaitu mencakup aktivitas rekreasi, aktivitas sosial serta aktivitas komersial karena keberadaan koridor dapat membangun kehidupan sosial antara warga kota maupun pendatang. Sebagai ruang publik kota, keberadaan koridor jalan bersifat terbuka yaitu dapat diakses oleh siapapun sehingga memungkinkan munculnya kompleksitas dalam penggunaan dan aktivitas yang terjadi. Sehingga perlu dikelola dengan baik agar tidak memicu terjadinya konflik antara kepentingan atau kebutuhan. Aktivitas yang terjadi pada koridor Urip Sumoharjo adalah Pemakai yang lewat, Pemakai yang menempati dan beraktivitas di sepanjang koridor seperti: Aktivitas Pertokoan, PKL, Parkir, Pejalan kaki, Penggunaan kendaraan.

Menurut Widley dan Scheidt (1980), dalam Weisman,(1981) kualitas hubungan antara perilaku manusia dan lingkungan dapat dilihat dari elemen-elemen atribut lingkungan, yaitu:

1. Kenyamanan adalah keadaan lingkungan yang memberikan rasa yang sesuai dengan panca indera.
2. Aktivitas adalah perasaan adanya intensitas pada perilaku yang terus-menerus terjadi dalam suatu lingkungan.
3. Kesesakan adalah perasaan tingkat kepadatan di dalam suatu lingkungan, kesesakan adalah respon subjektif terhadap ruang yang sesak sedangkan kepadatan adalah kendala keruangan.
4. Aksesibilitas adalah kemudahan bergerak melalui dan menggunakan lingkungan, sehingga sirkulasi menjadi lancar dan tidak menyulitkan. Kemudahan bergerak yang dimaksud adalah berkaitan dengan sirkulasi jalan dan visual.
5. Keamanan adalah rasa aman terhadap berbagai gangguan dari dalam maupun luar diri seseorang.

Rapoport dalam Hariadi, (2010), membagi alaman-elemen aktivitas meliputi PKL, Parkir, Pejalan kaki, Penggunaan kendaraan.

## **1. PKL**

Awal mulanya muncul PKL berawal dari pedagang jalanan yang menjalankan dagangannya secara berkeliling mencari pelanggan dan pembeli. PKL digambarkan sebagai perwujudan pengangguran tersembunyi

Keramaian cenderung mengundang keberadaan PKL. Carr dkk, (1992) mengungkapkan orang-orang yang berlalu lintas disuatu jalan dan jalur pejalan kaki merupakan salah satu faktor yang membawa para pedagang kaki lima datang dan melakukan aktivitasnya dilokasi tersebut, meskipun lebar jalur pejalan kaki dan sikap pedagang lokal merupakan faktor-faktor penyebab lainnya.

Hatmoko (1999), PKL dapat dilihat sebagai bagian dari sektor informal, yang mempunyai sejumlah ciri sebagai berikut:

1. Kegiatan tidak terorganisasi secara baik.
2. Pola kegiatan tidak teratur.
3. Teknologi yang digunakan bersifat primitif.
4. Modal dan perputaran usaha relatif kecil.
5. Produksi dan jasa pada umumnya dikonsumsi oleh kalangan menengah ke bawah.

Karakteristik PKL:

1. Lokasi berjualan yaitu di pusat pertokoan, perkantoran, wisata atau fasilitas kota lainnya dan pemukiman.
2. Sistem usaha (legalitas) yaitu legal (ada ijin melakukan usaha di suatu tempat) dan liar (usaha berjualan dilakukan di tempat yang tidak diperuntukkan bagi mereka).
3. Kelembagaan usaha yaitu formal, informal, bebas atau tanpa lembaga.
4. Jenis yaitu barang dan jasa.

Permasalahan yang biasa ditemukan dari keberadaan PKL adalah:

1. Upaya mereka dalam menempatkan diri di lokasi yang strategis, yaitu dekat dengan pelanggan tetapi perlu cukup jauh dari kontrol pengusaha ilegal. Hal ini terkait dengan tingkat mobilitas dan tingkat kementetapan dari pedagang kaki lima.
2. Upaya mereka mengatasi keterbatasan modal usaha dalam menciptakan wadah atau sarana usaha. Tingkat kompleksitas desain dari wujud sarana usaha yang terjadi biasa dikaitkan dengan tingkat permodalan yang dimiliki, misalnya ada tidaknya sponsor/tempat jualan.

## **2. Parkir**

Berdasarkan pengertian dari sumber wikipedia, parkir adalah keadaan tidak bergerak suatu kendaraan yang bersifat sementara karena ditinggalkan oleh pengemudinya. Fasilitas parkir dapat dianggap seperti suatu terminal yang paling

sederhana. Oleh karena itu konsep fasilitas parkir dapat mengikuti konsep kapasitas terminal.

Penentuan sudut parkir yang akan digunakan umumnya ditentukan oleh:

- a. Lebar jalan
- b. Volume lalu lintas pada jalan bersangkutan
- c. Karakteristik kecepatan
- d. Dimensi kendaraan
- e. Sifat peruntukan lahan dan peranan jalan yang bersangkutan.

Beberapa permasalahan yang timbul dengan adanya parkir di pinggir jalan:

- a. Angka kecelakaan lalu-lintas tinggi, khususnya kecelakaan terhadap kendaraan yang keluar dari tempat parkir karena gangguan jarak pandang yang terbatas ataupun kecelakaan yang terjadi dengan pejalan kaki yang keluar tanpa memperhatikan situasi lalu lintas.
- b. Menurunnya kapasitas jalan karena lebar efektif berkurang, sehingga bila kelancaran arus lebih dipentingkan dari parkir dilakukan pembatasan atau pelarangan parkir. Pelarangan parkir biasanya diprotes oleh pemilik bangunan atau usaha di sekitar jalan yang dilarang parkir tersebut.

### **3. Pejalan Kaki**

Menurut Rapoport (1986), pejalan kaki adalah pengguna jalan yang melakukan kegiatan atau aktivitas diwarnai dengan perilaku sosial. Aktivitas tersebut dikelompokkan kepada aktivitas dinamis yaitu berjalan (*walking*) serta aktivitas statis yaitu duduk (*sitting*), berdiri (*standing*), berjongkok (*squatting*), merebahkan diri, makan dan minum (*eating*), bermain, mengerjakan sesuatu.

Spreiregen (1965), karakteristik pejalan kaki dibatasi oleh kecepatan dan jarak tempuh. Hubungan pejalan kaki dengan unsur lain dalam ruang jalan (Setiadji, 1999), dapat dikelompokkan:



1. Hubungan pejalan kaki dengan kendaraan

Hubungan antara pejalan kaki dengan kendaraan ini dapat dikenali dari hubungan antara jalur pedestrian dengan jalur kendaraan.

2. Hubungan pejalan kaki dengan lokasi parkir kendaraan.

Lokasi parkir merupakan salah satu lokasi awal pergerakan pejalan kaki. Sebaran lokasi parkir merupakan titik-titik masuk pejalan kaki ke jalur pedestrian utama. Lokasi parkir umumnya dipengaruhi oleh efektifitas jarak tempuh dan waktu pencapaian ke tempat tujuan. Lokasi parkir yang dekat dengan tujuan cenderung memperpendek pergerakan pejalan kaki. Namun pada waktu-waktu tertentu lokasi parkir dekat dengan tempat tujuan, pengunjung akan memilih lokasi parkir lain, pada kondisi demikian akan memperpanjang pergerakan pejalan kaki dari lokasi parkir ke tempat tujuan.

3. Hubungan pejalan kaki dengan bangunan

Bangunan merupakan tujuan utama atau salah satu tujuan pejalan kaki. Bangunan pertokoan merupakan salah satu daya tarik pengunjung, yang akan mempengaruhi intensitas pejalan kaki di sekitar bangunan tersebut. Pada kawasan perdagangan yang terdapat ruang pedestrian melingkupi pertokoan, ruang pedestrian tersebut merupakan salah satu penentu keberhasilan pertokoan tersebut.

## **2.5. TINJAUAN PENDEKATAN PERILAKU PENGGUNAAN RUANG**

Pendekatan perilaku menekankan keterkaitan antara ruang dengan manusia dan masyarakat yang memanfaatkan atau menghuni ruang tersebut. Menurut Hariadi dalam buku *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku*, secara konseptual, pendekatan perilaku menekankan manusia merupakan makhluk berpikir yang mempunyai persepsi dan keputusan dalam interaksinya dengan lingkungan. Interaksi antara manusia dan lingkungan tidak dapat diinterpretasikan secara

sederhana dan mekanistik, melainkan kompleks dan cenderung dilihat sebagai sesuatu yang probabilistik. Pendekatan perilaku memperkenalkan apa yang disebut sebagai *cognitive process* (proses kognitif) yakni proses mental tempat orang mendapatkan, mengorganisasikan, dan menggunakan pengetahuannya untuk memberi arti dan makna terhadap ruang yang digunakannya.

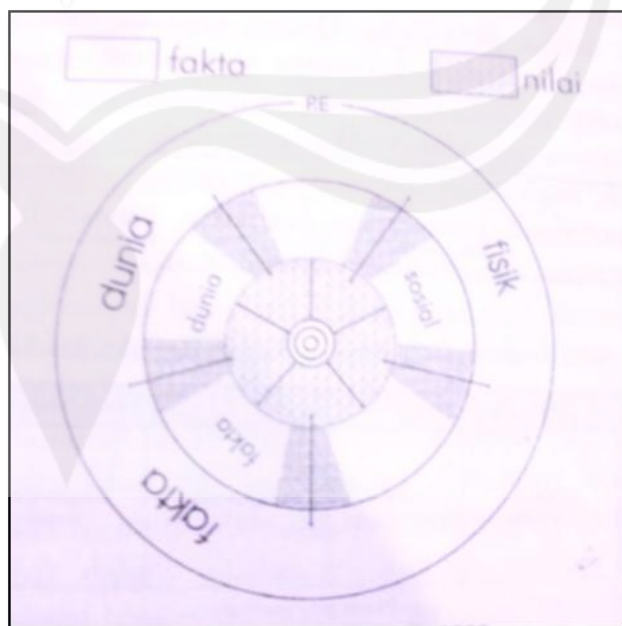
Stokols (1977) dalam Haryadi dan B. Setiawan (2010), terdapat tiga tingkatan yang dapat dipakai untuk mengkaji atau menganalisis arsitektur lingkungan dan kegiatan yang terjadi di dalamnya yakni pada tingkat mikro, menengah dan makro. Tingkatan mikro digunakan apabila kita berhadapan dengan perilaku individu-individu dalam suatu setting tertentu. Tingkatan menengah dipakai apabila kita akan menganalisis perilaku kelompok-kelompok kecil dalam suatu setting tertentu. Tingkatan makro berkaitan dengan analisis perilaku masyarakat banyak dalam setting luas.

Makna juga dapat mempengaruhi kegiatan manusia. Reaksi manusia terhadap lingkungannya tergantung kepada makna lingkungan yang ditangkap oleh manusia. Manusia menyukai atau tidak menyukai suatu lingkungan yang dapat berupa kota, kampung, rumah, jalan, ruang tergantung dari makna lingkungan tersebut. Makna dapat dilakukan melalui tiga pendekatan yaitu pendekatan semiotik, simbolik dan nonverbal. Pendekatan semiotik adalah pendekatan studi tentang pertanda (*sign*) yang terdiri dari tiga hal yaitu pertanda tersebut, apa yang menjadi acuan dari pertanda tersebut dan apa pengaruhnya terhadap manusia yang nampak dalam perilakunya (Rapoport, 1982). Perilaku manusia dapat juga melalui pendekatan simbolik. Simbol adalah unsur khusus suatu lingkungan binaan yang dapat diinterpretasi artinya melalui latar belakang budaya manusia. Dengan membaca simbol-simbol manusia dapat mengetahui perilaku yang diharapkan di suatu tempat tertentu sehingga dapat dihindari hal-hal yang tidak sesuai. Perilaku manusia juga dapat dipengaruhi oleh unsur-unsur nonverbal dari suatu budaya seperti perletakan, bentuk, dan susunan ruang. Unsur-unsur tersebut mempunyai makna tertentu dan berpengaruh terhadap perilaku seseorang atau sekelompok orang.

Kegiatan manusia menekankan latar belakang manusia seperti pandangan hidup, kepercayaan yang dianut, nilai-nilai dan norma-norma yang dipegang akan menentukan perilaku seseorang yang antara lain tercermin dalam cara hidup yang dipilihnya di masyarakat. Sistem kegiatan akan menentukan macam dan wadah bagi setiap kegiatan, yang mana wadah adalah ruang-ruang yang saling berhubungan dalam satu sistem tata ruang dan berfungsi sebagai tempat berlangsungnya kegiatan.

Keputusan setiap individu manusia atau sekelompok manusia untuk merumuskan pandangan-pandangannya terhadap dunia, merumuskan nilai-nilai kehidupan yang diyakini bersama, menjabarkannya dalam kebiasaan hidup sehari-hari yang tertuang dalam sistem kegiatan dan wadah ruangnya( sistem setting). Motif-motif aktivitas manusia tidak sekedar dapat dipahami secara mekanistik sebagai respon terhadap stimuli-stimuli ekonomis atau biologis saja, melainkan mengandung makna dan simbol yang telah disepakati antara kelompok-kelompok manusia tertentu, pendekatan ini menegaskan bahwa aspek psikologi manusia dan kultur suatu masyarakat akan menentukan bentuk aktivitas dan wadahnya.

Kirk (1980) dalam Haryadi dan B. Setiawan(2010), lingkungan fisik dan sosial yang nyata hanya akan menjadi bagian dari lingkungan perilaku, ketika mereka telah melewati saringan/ filter tertentu, yakni nilai-nilai, norma serta kultur. Oleh karena nilai ini temporal sifatnya, lingkungan fisik dan sosial yang sama akan dipersepsi oleh orang secara berbedatergantungan atas nilai-nilai atau norma orang tersebut.



Kerangka teoritik lingkungan perilaku menurut Kirk

Secara umum dapat disimpulkan bahwa pendekatan perilaku akan menjadi menarik dan penting ketika berbagai disiplin ilmu, terutama psikologi, geografi, sosial dan perancangan secara kolektif bekerjasama dan saling berbagi pengetahuan untuk menguak misteri dan kompleksitas hubungan antara lingkungan dan perilaku.

Arsitektur lingkungan dan perilaku merupakan integrasi yang tak dapat dipisahkan antara riset, teori, dan aplikasi. Artinya arsitektur lingkungan dan perilaku harus berorientasi sekaligus pada pengembangan teori serta pemecahan persoalan-persoalan lingkungan dan masyarakat nyata.

## **2.6. HUBUNGAN TIMBAL BALIK ANTARA POLA PERILAKU DAN LINGKUNGAN FISIK**

Ruang atau lingkungan itu bersifat sangat personal dan mempunyai arti yang spesifik bagi setiap individu, setiap individu dan masyarakat juga cenderung mempunyai kapasitas yang berbeda dalam memberikan jawaban terhadap pengaruh lingkungan atau setting disekitarnya. Sebagian dapat memberikan respon secara mudah, sebagian sulit atau bahkan sebagian sama sekali tidak mampu memberikan respon dan beradaptasi dengan lingkungannya.

Menurut Sarwono (1992), ada tiga kategori stimulus yang dijadikan tolok ukur dalam hubungan lingkungan dan pola kegiatannya, yaitu stimulus fisik yang merangsang indera (suara, cahaya, suhu udara), stimulus sosial dan gerakan. Untuk ketiga stimulus itu masing-masing mengandung tiga dimensi lagi, yaitu intensitas, diversitas, dan pola. Dalam ketiga dimensi itu yang paling menyenangkan untuk individu adalah yang tidak terlalu lemah dan juga tidak terlalu kuat. Dalam hal intensitas misalnya suara yang tidak terlalu keras lebih menyenangkan dari oada yang terlalu keras atau terlalu lemah. Terlalu banyak orang atau terlalu sepi juga tidak menyenangkan. Dalam hal diversitas (variasi rangsang), terlalu banyak atau terlalu sedikit macam rangsang juga tidak

menyenangkan. Dalam hal pola, rangsang-rangsang yang terlalu berstruktur (misalnya bangunan yang terlalu rapi berderet-deret, bentuknya sama) juga tidak menyenangkan bagi manusia.

Menurut Sarwono (1992), ada dua jenis lingkungan antara manusia dengan kondisi fisik lingkungannya. Jenis pertama adalah lingkungan yang sudah akrab dengan manusia yang bersangkutan. Untuk manusia, lingkungan yang sudah diakrabinya ini memberi peluang lebih besar untuk tercapainya keadaan homeostasis (keseimbangan). Dengan demikian, lingkungan jenis ini cenderung dipertahankan atau kalau seseorang mau melakukan sesuatu ia cenderung mencari lingkungan yang akrab ini. Jenis kedua adalah lingkungan yang masih asing, kemungkinan timbulnya stress lebih besar. Manusia terpaksa melakukan penyesuaian diri, dan proses penyesuaian diri ini pun bisa menambah besarnya stress.

Persepsi manusia terhadap lingkungannya itu relatif, bergantung bagaimana interaksi yang terjadi antara individu beserta seluruh sifat-sifat pribadi dan pengalaman masa lampaunya dengan lingkungan dimana ia berada. Dalam mendesain lingkungan ada dua unsur yang perlu dipertimbangkan, yaitu kelayakan huni (*habitability*) dan *alternati desain*. Kelayakan huni adalah seberapa jauh suatu lingkungan itu bisa memenuhi keperluan manusia yang akan menggunakan lingkungan itu. Alternatif desain adalah semua cara yang mungkin terpikirkan oleh manusia untuk membuat rancangan guna memenuhi keperluan layak huni di atas. Faktor lain yang berpengaruh pada perancangan lingkungan adalah kriteria. Sesuai dengan adanya keperluan-keperluan yang harus dipenuhi. Makin majemuk keperluan-keperluannya, makin banyak pula kriteria yang harus dipenuhi.

Setting perilaku dapat diartikan secara sederhana sebagai suatu interaksi antara suatu kegiatan dengan tempat yang spesifik. Dengan demikian Setting perilaku mengandung unsur-unsur sekelompok orang yang melakukan suatu kegiatan, aktivitas atau perilaku dari sekelompok orang tersebut, tempat dimana

kegiatan tersebut dilakukan, serta waktu spesifik saat kegiatan tersebut dilaksanakan.

*Behavior setting* adalah bagaimana mengidentifikasi perilaku-perilaku yang secara konstan atau berkala muncul pada suatu situasi tempat atau setting tertentu atau untuk mengidentifikasi dan mengukur perilaku-perilaku individu yang konstan. *Behavior setting* dapat dijabarkan dalam dua istilah yakni *system of setting* dan *system of activity*, dimana keterkaitan antara keduanya membentuk satu *behavior setting* tertentu. *System of setting* atau sistem tempat atau ruang dapat diartikan sebagai rangkaian unsur-unsur fisik atau spasial yang mempunyai hubungan tertentu dan terkait sehingga dapat dipakai untuk kegiatan atau aktivitas tertentu misalnya ruang yang dimanfaatkan sebagai ruang terbuka atau trotoar yang ditata untuk berjualan kaki lima. Sementara itu *system of activity* yang diartikan sebagai suatu rangkaian perilaku yang secara sengaja dilakukan oleh satu atau beberapa orang. Sistem pada *behavior setting* menegaskan unsur ruang atau di antara beberapa kegiatan tersebut, terdapat suatu struktur rangkaian yang menjadikan kesatuan kegiatan atau perilakunya mempunyai makna, terlepas apakah makna ini dapat dibaca atau diartikan oleh orang lain yang tidak mengikuti kegiatan.

Arsitektur lingkungan dan perilaku yang diperhatikan adalah kita berhadapan dengan sekelompok orang atau kelompok yang mempunyai persepsi atau nilai-nilai yang sama atau mirip dan melakukan suatu rangkaian kegiatan dan perilaku tertentu untuk makna dan tujuan tertentu.

Haryadi dan B. Setiawan mendefinisikan persepsi lingkungan adalah interpretasi tentang suatu setting oleh individu, didasarkan latar belakang budaya, dan pengalaman individu tersebut. Setiap individu mempunyai persepsi lingkungan yang berbeda, karena latar belakang budaya, nalar serta pengalamannya berbeda. Akan tetapi beberapa kelompok tertentu mempunyai kecenderungan persepsi lingkungan yang sama atau mirip, karena kemiripan latar belakang budaya, nalar serta pengalamannya.

Rapoport dalam Haryadi (2010), dikatakan bahwa peran persepsi lingkungan sangat penting, oleh karena keputusan-keputusan atau pilihan-pilihan perancangan akan ditentukan oleh perspsi lingkungan perancang. Atau apabila perancang tidak mencoba metidak mencoba memahami perspsi lingkungan masyarakat yang ia rancang lingkungannya, dimungkinkan tidak akan terjadi suatu kualitas perancangan lingkungan yang baik. Setiap orang atau kelompok masyarakat juga akan mempunyai persepsi yang berbeda tentang lingkungan yang baik, standar minimal lingkungan.

Lingkungan yang terpersepsikan merupakan bentuk persepsi lingkungan seseorang atau sekelompok. Persepsi lingkungan merupakan kognisi, afeksi dan kognasi seseorang atau sekelompok orang terhadap lingkungan. Proses kognisi meliputi proses penerimaan, pemahaman dan pemikiran tentang suatu lingkungan. Proses afksi meliputi proses perasaan dan emosi, keinginan serta nilai-nilai tentang lingkungan. Sedang proses kognasi adalah munculnya tindakan-tindakan, perlakuan terhadap lingkungan sebagai respons dari proses kognisi dan afeksi. Keseluruhan proses tersebut akan menghasilkan lingkungan yang terpersepsikan. Dimana setiap orang dapat mempunyai gambaran bentuk lingkungan yang berbeda, tergantung proses persepsinya masing-masing.

## **2.7. PENGARUH SETTING TERHADAP PERILAKU**

Walaupun ada hubungan timbal balik antara setting dan perilaku manusia, dalam menganalisa skala setting namun terdapat juga pengaruh setting terhadap perilaku manusia seperti ruang, warna, ukuran dan bentuk, penataan sebuah ruang, suara, temperatur dan sebagainya.

Ruang adalah sitem lingkungan binaan terkecil yang sangat penting. Ada dua ruang yang mempengaruhi perilaku manusia. Pertama, ruang yang dirancang untuk memenuhi suatu fungsi dan tujuan tertentu, kedua adalah ruang yang dirancang untuk memenuhi fungsi fleksibel. Masing-masing perancangan fisik

ruang tersebut mempunyai variabel independen yang berpengaruh terhadap perilaku pemakainya. Variabel tersebut adalah ukuran dan bentuk, warna serta unsur lingkungan ruang seperti suara, temperatur, dan pencahayaan.

Warna memainkan peranan penting dalam mewujudkan suasana setting ruang tertentu dan mendukung terwujudnya perilaku-perilaku tertentu. Pengaruh warna terhadap perilaku pada setting ruang tertentu tidak selalu sama bagi setiap orang. Perbedaan tersebut dipengaruhi oleh umur, jenis kelamin, latar belakang budaya atau kondisi mental. Warna tidak hanya menimbulkan suasana panas atau dingin, tetapi warna juga dapat mempengaruhi kualitas setting ruang tertentu. Misalnya warna akan membuat kesan ruang menjadi lebih luas, sempit, semrawut, dan sebagainya.

Ukuran dan bentuk merupakan variabel tetap (*fixed*) atau fleksibel sebagai pembentuk setting. Dianggap sebagai variabel yang pasti apabila ukuran dan bentuk setting yang ada tidak dapat dirubah lagi. ukuran dan bentuk setting tertentu juga akan mempengaruhi faktor psikologis dan tingkah laku pemakainya.

Suara, temperatur dan pencahayaan merupakan elemen lingkungan yang mempunyai andil dalam mempengaruhi kondisi setting dan perilaku pemakainya. Suara yang diukur dalam desibel , akan berpengaruh buruk apabila terlalu keras, suara kendaraan yang bising akan mempengaruhi perasaan pengguna sebuah tempat atau ruang. Temperatur berkaitan dengan kenyamanan pemakai suatu tempat. Jika temperatur terlalu panas atau terlalu dingin, maka akan mempengaruhi perasaan pada ruang atau tempat diaman manusia melakukan kegiatan.