

# ARSITEKTUR PERILAKU

*Henny Marlina<sup>1</sup>, Devi Ariska<sup>2</sup>*

*1) Staf Pengajar Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik UNMUHA (henny.marlina@unmuha.ac.id)*

*2) Mahasiswa Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik UNMUHA*

## ABSTRAK

*Arsitektur Perilaku merupakan hubungan manusia dengan lingkungannya serta perilakunya memiliki hubungan timbal balik, saling terkait dan saling mempengaruhi. Arsitektur perilaku merupakan arsitektur yang menerapkan pertimbangan-pertimbangan perilaku dalam perancangan. Dalam merancang sebuah bangunan pada arsitektur perilaku harus diperhatikan agar peran bangunan dapat berfungsi sebagai suatu pelayanan sosial dalam arti yang luas maka elemen-elemen yang harus dipertimbangkan. Prinsip-prinsip arsitektur perilaku yaitu mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan, mewedahi aktivitas penghuninya dengan nyaman secara fisik maupun psikis dan memperhatikan kondisi dan perilaku pemakai.*

**Kata Kunci :** *Arsitektur Perilaku*

## 1. PENDAHULUAN

Arsitektur Perilaku adanya suatu keterkaitan antara hubungan manusia dengan lingkungannya. Hubungan manusia dengan lingkungannya serta perilakunya merupakan hubungan timbal balik, saling terkait dan saling mempengaruhi. Manusia merupakan pusat lingkungan dan sekaligus menjadi bagian dari lingkungan. Lingkungan bukan hanya menjadi wadah manusia beraktivitas, melainkan juga menjadi bagian integral dari pola perilaku manusia. Keterkaitan antara manusia dan lingkungannya tidak berlaku hanya kepada perilaku orang dewasa namun juga berlaku kepada anak-anak.

## 2. ARSITEKTUR PERILAKU

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

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

Dalam mencapai sebuah tujuan tidak lepas dari berbagai perilaku yang berpengaruh dalam sebuah karya, baik itu perilaku pencipta, perilaku pemakai, perilaku pengamat juga menyangkut perilaku alam dan sekitarnya. Pembahasan perilaku dalam buku waste citra dilakukan satu persatu menurut beragamnya sebagai berikut :

- a. Perilaku manusia didasari oleh pengaruh sosial budaya yang juga mempengaruhi terjadinya proses Arsitektur.
- b. Perilaku manusia yang dipengaruhi oleh kekuatan religi dari pengaruh nilai-nilai kosmologi.

Dalam merancang sebuah bangunan pada arsitektur perilaku harus diperhatikan agar peran

bangunan dapat berfungsi sebagai suatu pelayanan sosial dalam arti yang luas maka elemen-elemen yang harus dipertimbangkan yakni :

- a. Kegiatan sosial yang ditampung di dalam bangunan;
- b. Fleksibilitas yang dibutuhkan pada tiap kegiatan;
- c. Kegiatan-kegiatan yang mempengaruhi atau dipengaruhi;
- d. Latar Belakang dan sasaran dari pengguna ruang (partisipasi).

Variabel-variabel yang berpengaruh terhadap perilaku manusia (Setiawan, 1995), antara lain :

- a. **Ruang.** Hal terpenting dari pengaruh ruang terhadap perilaku manusia adalah fungsi dan pemakaian ruang tersebut. Perancangan fisik ruang memiliki variable yang berpengaruh terhadap perilaku pemakainya.
- b. **Ukuran dan Bentuk.** Harus disesuaikan dengan fungsi yang akan diwadahi, ukuran yang terlalu besar atau kecil akan mempengaruhi psikologis pemakainya.
- c. **Perabot dan Penataan.** Bentuk penataan perabot harus disesuaikan dengan sifat dari kegiatan yang ada pada ruang tersebut. Penataan yang simetris memberi kesan kaku dan resmi. Sedangkan penataan yang asimetris lebih berkesan dinamis dan kurang resmi.
- d. **Warna.** Memiliki peranan penting dalam mewujudkan suasana ruang, pengaruh warna tidak hanya menimbulkan suasana panas atau dingin, tetapi warna juga dapat mempengaruhi kualitas ruang tersebut.
- e. **Suara, Temperatur dan pencahayaan.** Suara dapat diukur dengan decibel yang akan berpengaruh buruk bila terlalu keras. Demikian pula dengan temperature dan pencahayaan yang dapat mempengaruhi psikologis seseorang.

## 2.1 Prinsip-prinsip Arsitektur Perilaku

Prinsip-prinsip tema arsitektur perilaku yang harus di perhatikan dalam penerapan tema arsitektur perilaku (Carol Simon Weisten dan Thomas G David) antara lain:

- a. Mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan, rancangan yang harus dapat dipahami oleh pemakainya melalui indera ataupun imajinasi pengguna bangunan. Bentuk yang disajikan dapat dimengerti sepenuhnya oleh pengguna bangunan.  
Dari bangunan yang diamati oleh manusia syarat-syarat yang harus dipenuhi adalah:
  - 1) Pencerminan fungsi bangunan;
  - 2) Menunjukkan skala dan proporsi yang tepat serta dapat dinikmati;
  - 3) Menunjukkan bahan dan struktur yang akan digunakan dalam bangunan.
- b. Mewadahi aktivitas penghuninya dengan nyaman secara fisik dan psikis serta menyenangkan secara fisik dan fisiologis;
- c. Memperhatikan kondisi dan perilaku pemakai.

## 2.2 Karya Arsitektur Perilaku

### 1. Rumah Sakit *Island Hospital*, Penang

Penerapan perilaku pada bangunan ini terdapat pada suasana ruangan yang nyaman, bangunan ini memiliki ruang terbuka hijau serta penataan ruangan yang rapi. Selain itu keramahan para petugas administrasi pada saat menyambut pasien yang sangat ramah sehingga pasien merasa sangat nyaman pada saat berada di rumah sakit ini.





Gambar 1. Island Hospital

## 2. Perpustakaan Umum Freedom Institute, Jakarta



Gambar 2. Suasana Interior Perpustakaan

Perpustakaan yang bertempat di depan tugu proklamasi ini sudah sangat terkenal di kalangan pelajar, perpustakaan ini memiliki beragam buku, klipng majalah internasional serta koleksi jurnal-jurnal ilmiah. Perpustakaan ini dilengkapi dengan pendingin ruangan, penitipan barang, foto copy, layanan *wi-fi* serta fasilitas pendukung lainnya. Penataan ruangan yang tertata dengan sangat rapi sehingga

menciptakan ruangan yang memberi kenyamanan bagi pemakai bangunan.

## 3. Panti Jompo Guna Budi Bakti, Medan



Gambar 3. Panti Jompo Guna Budi Bakti

Panti jompo Guna Bakti ini memperlihatkan bagaimana jalur sirkulasi yang nyaman dan aman terhadap lansia, sehingga menunjukkan arsitektur perilaku dengan penataan ruangan yang dikhususkan untuk lansia. Pada area kamar tidur dan ruangan-ruangan yang terdapat di panti jompo adanya pengaman seperti railing, rendahnya elevasi lantai yang nyaman untuk lansia.

## 3. DAFTAR PUSTAKA

- <http://e-journal.uajy.ac.id/12875/4/TA148443.pdf>  
 Laurens, Joyce Marcella. 2004, *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. PT Grasindo, Jakarta  
<https://www.google.com/search?q=Panti+Jompo+Guna+Budi+Bakti,+Medan>