

BEHAVIORAL ARCHITECTURAL APPROACH TO THE DESIGN OF THE BOGOR CAMPUS FAN REHABILITATION AREA

PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU PADA PERANCANGAN KAWASAN REHABILITASI FAN CAMPUS BOGOR

Dika Arfita Nur Karim¹⁾, Andarita Rolalisasi²⁾, RA Retno Hastijanti³⁾

Prodi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya¹⁾²⁾³⁾

dikaarfitank@surel.untag-sby.ac.id¹⁾

rolalisasi@untag-sby.ac.id²⁾

retno@untag-sby.ac.id³⁾

Abstrak

Pemilihan konsep arsitektur pada bangunan dapat mempengaruhi bagaimana perilaku manusia yang menempati bangunan tersebut. Seperti halnya pada kawasan rehabilitasi, penggunaan konsep arsitektur berbasis perilaku dinilai cocok bila diterapkan, karena dapat berpengaruh ke perilaku dan karakter manusia. Aspek yang digunakan pada penelitian ini adalah aspek variabel fisik yang meliputi ruang, ukuran dan bentuk, perabot dan penataannya, warna, suara, temperature, dan pencahayaan. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui apakah bangunan pada kawasan rehabilitasi sudah memenuhi aspek variabel fisik pada arsitektur perilaku. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode pendekatan studi literatur, di mana beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dikumpulkan dan dianalisis. Hasil penelitian pada kawasan rehabilitasi telah menunjukkan bahwa bangunan sudah memenuhi aspek-aspek yang mempertimbangkan perilaku pengunanya yaitu pecandu narkoba.

Kata kunci: Arsitektur, Perilaku, Kawasan Rehabilitasi.

Abstract

The selection of architectural concepts in buildings can influence how the behavior of humans who occupy these buildings. As is the case in rehabilitation areas, the use of behavior-based architectural concepts is considered suitable when applied, because it can affect human behavior and character. The aspects used in this study are aspects of physical variables which include space, size and shape, furniture and arrangement, color, sound, temperature, and lighting. The purpose of this research is to find out whether the buildings in the rehabilitation area fulfill the physical variable aspects of behavioral architecture. This research was carried out using a literature study approach, in which several previous studies were collected and analyzed. The results of research in the rehabilitation area have shown that the building meets aspects that consider the behavior of its users, namely drug addicts.

Keywords: *Architecture, Behavior, Rehabilitation Area.*

1. PENDAHULUAN

Arsitektur adalah gabungan antara ilmu dan seni yang melibatkan proses perancangan yang selalu mempertimbangkan tiga aspek penting, yakni fungsi, keindahan, serta teknologi (Kamilia, B. N., & Erwindi, C. 2021). Dalam perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin kompleks, kepentingan dalam memperhatikan

perilaku manusia juga menjadi faktor yang sangat penting dalam proses perancangan, yang biasa disebut pengkajian perilaku manusia dalam konteks arsitektur.

Perilaku (*behaviour*) memiliki pengertian menurut KBBI adalah reaksi atau tanggapan perorangan pada lingkungan atau rangsangan.

Perilaku manusia mencerminkan cara manusia berinteraksi dan berpartisipasi secara fisik, baik dalam hubungannya dengan individu lain maupun dengan lingkungan fisik sekitarnya (Septianingrum, I. 2022).

Arsitektur perilaku mempunyai banyak definisi, menurut Fakriah, N. (2019) arsitektur perilaku harus memperhatikan perilaku penghuni sebagai pertimbangan pada aspek-aspek kenyamanan serta kebutuhan penghuni. Namun menurut Puspitasari, C. I., Ernawati, A., & Triharto, W. (2019) arsitektur perilaku mengacu pada pendekatan arsitektur yang selalu memperhatikan pertimbangan-pertimbangan perilaku dalam proses perancangan dan implementasinya. Sedangkan menurut Purwantiasning, A. W., & Prayogi, L. (2019) dalam praktiknya arsitektur perilaku merupakan pendekatan desain arsitektur yang memasukkan pertimbangan mengenai perilaku manusia dalam proses perancangan. Pada prinsipnya arsitektur perilaku harus berdampingan dengan aspek-aspek pertimbangan perilaku dalam perancangan dan perencanaan yang berhubungan dengan perilaku pada desain bangunan.

Pada studi ini penulis ingin membandingkan variabel fisik yang mempengaruhi perilaku menurut Setiawan, dan Haryadi B. 1995 dengan memakai studi kasus pada FAN Campus Bogor.

2. TINJAUAN TEORI

Menurut Setiawan, dan Haryadi B. 1995 dalam Arsitektur Lingkungan dan Perilaku ada beberapa yang mempengaruhi perilaku manusia berdasarkan variabel fisik. Variabel tersebut adalah sebagai berikut:

- a) **Ruang**, merupakan suatu hal utama dari pengaruh perilaku manusia yaitu pemakaian dan fungsi ruang itu sendiri. Variabel-variabel dalam perancangan fisik ruang mempunyai pengaruh pada perilaku manusia.
- b) **Bentuk & Ukuran**, ruang disesuaikan dengan fungsi yang akan di akomodasi. Dimensi ruang yang terlalu kecil atau besar dapat berpengaruh pada aspek psikologis penggunaannya.
- c) **Perabot & Penataannya**, menyesuaikan dengan karakteristik kegiatan yang

dilakukan pada ruang tersebut. Penggunaan tatanan simetris dalam desain dapat menciptakan kesan yang kaku, sementara tatanan asimetris memberikan kesan sebaliknya, yaitu kesan yang dinamis.

- d) **Warna**, mempunyai fungsi utama untuk membuat suasana ruang. Warna juga berpengaruh pada suasana seperti panas atau dingin, dan dapat berpengaruh pada kualitas ruang.
- e) **Suara, Temperatur, dan Pencahayaan**, ketiga hal ini dapat mempengaruhi psikologis manusia jika penggunaannya tidak tepat.

3. METODOLOGI PERANCANGAN

Pada metode pelaksanaan perancangan ini memakai jenis penelitian studi literatur, yaitu dengan mengumpulkan data dari beberapa referensi pada penelitian terdahulu yang kemudian di kompilasi dan ditarik kesimpulan (Junarti, J., Sukestiyarno, Y. L., Mulyono, M., & Dwidayati, N. K. 2020). Hasil dari beberapa referensi tersebut dijadikan acuan untuk mengetahui kelayakan pada penerapan arsitektur berbasis perilaku.

3. HASIL PEMBAHASAN

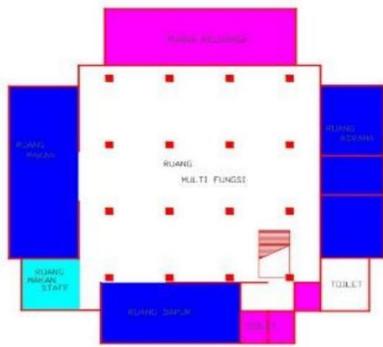
Dari beberapa variabel diatas, berikut adalah studi kasus yang terjadi FAN Campus Bogor:

a) Ruang

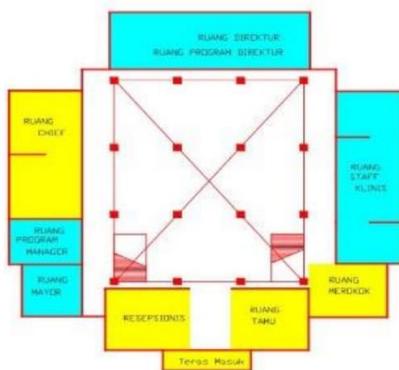
Pengelompokkan ruang dibedakan berdasarkan keefektifan pengorganisasian ruang dan intensitas penggunaan ruang, maka dapat dikelompokkan sebagai berikut:

Tabel 1 Pembagian Zona Ruang

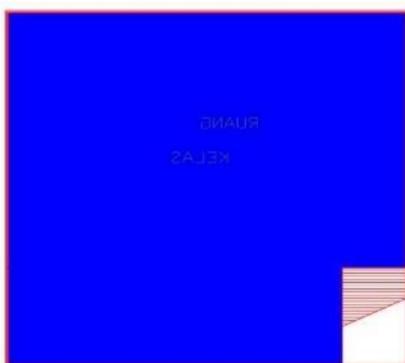
Zona	Keterangan
	Ruang yang digunakan oleh pasien pengguna narkoba
	Ruangan khusus pengguna narkoba dengan aturan yang berlaku
	Ruangan pasien yang bersifat lebih privat dengan ijin dari staff
	Ruang hanya digunakan acara atau kegiatan tertentu saja.



Gambar 1 Denah pada Lantai 1
(Sumber: Palupi, D., & Lissimia, F. 2021)



Gambar 2 Denah pada Lantai 2
(Sumber: Palupi, D., & Lissimia, F. 2021)



Gambar 3 Denah pada Lantai 3
(Sumber: Palupi, D., & Lissimia, F. 2021)

b) Ukuran & Bentuk

Bangunan pada FAN Campus Bogor ini dirancang sebagai kawasan rehabilitasi untuk pecandu narkoba. Bangunan ini berbentuk rumah kayu yang sudah mempunyai ciri khas sebagai tanda pengenal masyarakat apalagi pegiat di bidang rehabilitasi narkoba. Bangunan

terbagi menjadi dua bagian berdasarkan jenis kelamin. Asrama laki-laki berupa rumah kayu dengan dua lantai yang disebut *dorm of the rock*. Pembagian ukuran pada asrama laki-laki $42m^2$ dengan kapasitas delapan orang, menggunakan empat ranjang bertingkat. Sedangkan untuk asrama perempuan atau biasa disebut *yellow house* berupa rumah batu bata yang berisi satu kamar mandi dengan tiga kamar tidur. Kapasitas tiap kamar tidur asrama perempuan lebih kecil yaitu $16m^2$ dihuni oleh dua residen. Kedua asrama dinilai sudah memenuhi standar untuk privasi antar residen, karena kamar tidur hanya digunakan untuk beristirahat sedangkan barang-barang milik residen ditempatkan di ruang tengah.



Gambar 4 Asrama Laki-Laki
(Sumber: Madinah, Z. A. 2018)



Gambar 5 Asrama Perempuan
(Sumber: Madinah, Z. A. 2018)

c) Perabot & Penataanya

Multifunctional Hall

Multifunctional Hall atau tempat berkumpul di desain terbuka, tidak bersekat dan tidak ada kaca penghalang. Sehingga memberi rasa nyaman saat berkomunikasi dan tidak ada privasi di area ini untuk residen.



Gambar 6 Multifunction Hall
(Sumber: Madinah, Z. A. 2018)



Gambar 9 Ruang Kelas
(Sumber: Madinah, Z. A. 2018)

Ruang Makan

Penataan area ruang makan tidak bersekat sehingga tidak terdapat jarak antara residen. Penggunaan furniture yang berbahan kayu dibuat seragam.



Gambar 7 Ruang Makan
(Sumber: Madinah, Z. A. 2018)

Ruang Tidur

Penataan ranjang dan lemari di ruang tidur dibuat seragam.



Gambar 8 Ruang Tidur
(Sumber: Madinah, Z. A. 2018)

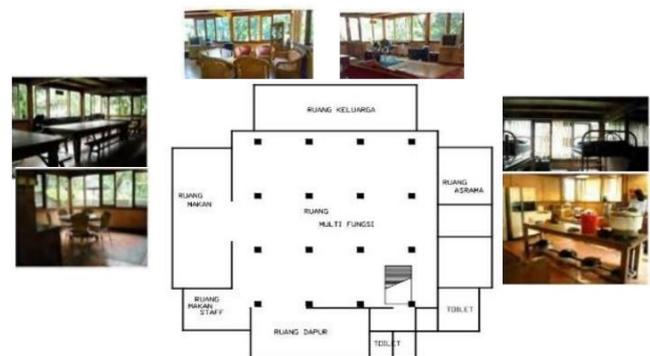
Ruang Kelas

Furniture yang digunakan di ruang kelas hanya kursi, bertujuan untuk kenyamanan dan kebebasan.

d) Warna

Warna dalam ruang adalah komponen penting untuk mempengaruhi suasana dan mengendalikan pikiran maupun perasaan seseorang. Pemilihan warna mempunyai peran penting pada tampilan visual suatu ruang sehingga dapat menciptakan suasana yang di inginkan. Pada FAN Campus Bogor penggunaan warna pada ruang dibedakan menjadi dua yaitu:

Ruang Dalam, pada area ini di dominasi dengan material kayu berwarna coklat yang memberikan suasana nyaman pada pikiran dan bernuansa hangat. Kesan indah dan alami material kayu yang dipakai memberikan efek pada mood dan meningkatkan psikis pengguna yang cenderung agresif.



Gambar 10 Penggunaan Warna Lantai 1
(Sumber: Palupi, D., & Lissimia, F. 2021)

berwarna coklat yang berpengaruh pada psikologi residen untuk mempercepat proses penyembuhan. Terakhir, suara, temperatur, dan pencahayaan ketiganya bergantung pada bukaan pada bangunan.

DAFTAR PUSTAKA

Kamilia, B. N., & Erwindi, C. (2021). Pengaruh Musik terhadap Arsitektur Berbasis Isu Kesehatan Mental. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 9(2), G94-G99.

Septianingrum, I. (2022). Panti Asuhan Anak Terlantar di Kota Kediri Dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku (Doctoral dissertation, UPN Veteran Jawa Timur). Watson, J. B. (2004). *Arsitektur & Perilaku Manusia* (Laurens, Ed.). Grasindo Jakarta.

Fakriah, N. (2019). Pendekatan Arsitektur Perilaku Dalam Pengembangan Konsep Model Sekolah Ramah Anak. *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, 5(2), 1-14.

Junarti, J., Sukestiyarno, Y. L., Mulyono, M., & Dwidayati, N. K. (2020, February). Studi Literatur tentang Jenis Koneksi Matematika pada Aljabar Abstrak. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 3, pp. 343-352).

Setiawan, dan Haryadi B. 1995. *Arsitektur Lingkungan Dan Perilaku*. Yogyakarta. Direktorat Jendral Pendidikan

Palupi, D., & Lissimia, F. (2021). Kajian Konsep Arsitektur Perilaku pada Bangunan Rehabilitasi Narkoba Fan Campus Bogor. *Sinektika: Jurnal Arsitektur*, 18(2), 123-128.

Madinah, Z. A. (2018). *STUDI DESAIN INTERIOR DENGAN METODE THERAPEUTIC COMMUNITY (TC) DI PANTI REHABILITASI NARKOBA FAN CAMPUS BOGOR* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).

Permana, A. R. (2015). *Pusat Rehabilitasi Korban Penyalahgunaan Narkoba Pria*

(Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).

Puspitasari, C. I., Ernawati, A., & Triharto, W. (2019). PERANCANGAN MUSEUM PERMAINAN TRADISIONAL ANAK INDONESIA DI JAKARTA TIMUR DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU. In *Seminar Nasional Komunitas dan Kota Berkelanjutan* (Vol. 1, No. 1, pp. 390-398).

Purwantiasning, A. W., & Prayogi, L. (2019). Penerapan Konsep Arsitektur Perilaku Pada Penataan Kawasan Zona 4 Pekojan Kota Tua Jakarta. *PURWARUPA Jurnal Arsitektur*, 2(2), 83-92.