

# Arsitektur & Perilaku Manusia

Miyarso Dwi Ajie, M.I.Kom  
mdajie@upi.edu | Prodi Perpustakaan & Informasi  
Universitas Pendidikan Indonesia

Dalam beberapa dekade belakangan ini, hubungan antara perilaku manusia dan lingkungan fisik telah menarik perhatian para peneliti dari ilmu sosial ataupun para profesional di bidang perencanaan gedung. Kata perilaku menunjukkan manusia dalam aksinya, berkaitan dengan semua aktivitas manusia secara fisik; berupa interaksi manusia dengan sesamanya ataupun manusia dengan lingkungan fisiknya. Di sisi lain, arsitektur (tata ruang interior) akan menghasilkan suatu bentuk fisik yang bisa dilihat dan bisa dipegang. Karena itu, hasil desain interior dapat menjadi salah satu fasilitator terjadinya perilaku, namun juga bisa menjadi penghalang terjadinya perilaku (Laurens, 2005)

Rancangan yang dianggap baik oleh perancang (baik itu dilakukan oleh arsitek, desainer interior ataupun pustakawan) mungkin saja diterima pemustaka sebagai lingkungan yang dianggap membosankan, bahkan tidak ramah. Oleh karena itu, dibutuhkan perpaduan antara imajinasi dan pertimbangan akal sehat dari perancang. Setiap kali merancang gedung atau tata ruang perpustakaan, pustakawan (bekerjasama dengan arsitek atau perancang interior) membuat asumsi tentang kebutuhan pemustaka, membuat perkiraan aktivitas dan atau perkiraan bagaimana pemustaka berperilaku, bagaimana pemustaka bergerak dalam ruang perpustakaan. Kemudian para perancang tersebut memutuskan bagaimana lingkungan tersebut akan dapat melayani pemustaka sebaik mungkin.

Hal yang harus dipertimbangkan tidak hanya melayani kebutuhan pemustaka secara fungsional, rasional, ekonomis, dan dapat dipertanggungjawabkan, tetapi lingkungan juga harus dapat mengakomodasi kebutuhan pemustaka akan ekspresi emosionalnya termasuk bersosialisasi dengan sesama.

Dengan premis dasar bahwa perancangan gedung perpustakaan ditujukan untuk manusia maka untuk mendapatkan perancangan yang baik, arsitek & pustakawan perlu mengerti apa yang menjadi kebutuhan manusia, atau dengan perkataan lain, mengerti perihal perilaku manusia dalam arti luas. Banyak sekali contoh disekitar kita memperlihatkan bagaimana akibat dari desain yang kurang memperhatikan perilaku penggunanya. Seperti misalnya, meningkatnya biaya pemeliharaan, rusaknya fasilitas, atau bahkan terbengkalainya fasilitas karena tidak dipergunakan seperti yang diprediksikan oleh perancang dalam rancangannya. Hal ini terjadi antara lain karena persepsi pengguna kurang diperhatikan dalam proses perancangannya. Untuk itu kita perlu memahami kebutuhan dasar manusia dan bagaimana hubungan antara arsitektur atau desain interior dan perilaku manusia.

Manusia sebagai obyek memang sangat beragam. Manusia yang satu dan berbeda dengan yang lainnya, baik dalam hal berpikir, tingkah laku, sikap, perasaan maupun gerak-geriknya. Keragaman

tingkah laku manusia inilah yang akan menjadi obyek material psikologi. Psikologi memandang perilaku manusia (*human behaviour*) sebagai reaksi yang dapat bersifat sederhana maupun bersifat kompleks. Meskipun manusia lahir dalam satu lingkungan yang sama, tetapi dapat mempunyai perilaku yang berbeda satu sama lainnya. Menurut psikolog, perbedaan itu disebabkan dua faktor pokok, yaitu faktor pembawaan dan faktor lingkungan (Baharuddin, 2009:60).

Namun ada juga yang berpendapat bahwa kedua faktor tersebut belum bisa menjawab seluruh persoalan. Sebab, meskipun kedua faktor sama, tetapi individunya berbeda. Terkait dengan hal tersebut, para ahli pendidikan dan ahli psikologi berusaha mencari jawaban atas pertanyaan apakah perkembangan manusia itu tergantung faktor pembawaan ataukah faktor lingkungan. Terdapat tiga konsep aliran yang membicarakan masalah tersebut, yaitu:

### 1. Aliran Nativisme

Aliran ini berpendapat bahwa nasib individu itu sebagian besar berpusat pada pembawaannya, sementara pengaruh lingkungan hidupnya hanya sedikit saja. Baik-buruknya perkembangan individu sepenuhnya tergantung pada pembawaannya (Kasiram, 1938:27). Pendapat ini dipelopori oleh Schoupenhauer (1788-1860). Menurut aliran ini, pendidikan tidak dapat mengubah sifat-sifat bawaan. Jadi, kalau pendapat tersebut benar, maka percumalah kita mendidik. Dengan kata lain, pendidikan tidak perlu, dalam ilmu pendidikan, pendapat kaum nativis ini disebut pesimisme pedagogis. (Baharuddin, 2009: 60)

### 2. Aliran Empirisme

Kaum empiris ini berpendapat bahwa perkembangan individu itu sepenuhnya tergantung pada faktor lingkungan, sedang faktor bakat tidak ada pengaruhnya. Pendapat ini dikenal dengan nama teori tabularasa. Tokoh aliran ini adalah John Locke (1632-1704). Dengan teori tabularasa ini, John Locke telah mengungkapkan kekuasaan lingkungan, sebab manusia dapat dididik menjadi apa saja (kearah baik maupun buruk) menurut kehendak lingkungan (Kasiram, 1983: 28). Dasar pemikiran yang digunakan aliran ini adalah bahwa pada waktu individu itu dilahirkan jiwanya masih dalam keadaan suci bersih seperti kertas putih yang belum berisikan tulisan, sehingga dapat ditulisi menurut kehendak penulisnya. Dalam ilmu pendidikan, pendapat aliran empiris ini dikenal dengan nama optimisme pedagogis. (Baharuddin, 2009: 61)

### 3. Aliran Konvergensi

Teori konvergensi berasal dari psikolog William Stern (1871-1938). Teori ini memadukan dua pandangan aliran tersebut diatas. William Stern percaya bahwa individu lahir dengan pembawaannya sendiri yang bersifat potensial (fitrah) dan akan menjadi kenyataan karena pengaruh lingkungan. Jadi, faktor bawaan dan lingkungan itu mempengaruhi proses perkembangan manusia. (Baharuddin, 2009: 61). Para ahli sosiolog dari kelompok ini menekankan bahwa perilaku adalah kristalisasi dari pengaruh budaya.

Abraham Maslow, mengambil jalan tengah diantara kedua pendapat ini. Gagasan ini diterima oleh banyak kalangan. Ia menerima asumsi bahwa manusia adalah binatang pada tingkat tertinggi dari rantai evolusi (sejalan dengan pendapat kubu pertama). Namun, ia juga membedakan manusia dari binatang (mengikuti gagasan kubu kedua) melalui kemampuan manusia untuk belajar melalui motivasi dan kepribadiannya.

Kemudian, Maslow membuat daftar hierarki kebutuhan dasar manusia. Banyak para ahli lain yang membuat daftar kebutuhan dasar manusia, seperti Robert Ardrey, Alexander Leighton, Henry Murray, dan Peggy Peterson, yang masing-masing mengemukakan daftar kebutuhan dasar manusia. Namun hierarki Maslow ini yang paling banyak dikutip dalam berbagai studi tentang perilaku.

Tabel 2.2. Kebutuhan dasar Manusia (Laurens, 2005:5)

Robert Ardrey	Abraham Maslow	Alexander Leighton	Henry Murray	Peggy Peterson
<b>Security</b>	<i>Selfactualizing</i>	<i>Sexual satisfaction</i>	<i>Dependence</i>	<i>Harm avoidance</i> <i>Sex</i>
			<i>Deference</i>	<i>Affiliation</i> <i>Nurturance</i>
		<i>Expression of hostility</i>	<i>Dominance</i>	<i>Succorance</i> <i>Security</i>
<b>Simulation</b>	<i>Esteem</i>	<i>Expression of love</i>	<i>Exhibition</i>	<i>Order</i> <i>Frame of orientation</i>
		<i>Securing of love</i>	<i>Harmavoidance</i>	<i>Solitude</i> <i>Autonomy</i>
<b>Identity</b>	<i>Love and belonging</i>	<i>Expression of spontaneity</i>	<i>Infavoidance</i>	<i>Identity</i> <i>Defendance</i> <i>Achievement</i>
		<i>Securing of recognition</i>	<i>Nurturance</i>	<i>Prestige</i> <i>Aggression</i> <i>Rejection</i>
	<i>Safety-security</i>	<i>Orientation in terms of ones place</i>	<i>Rejection</i>	<i>Deference</i> <i>Abasement</i> <i>Play</i>
			<i>Sentience</i>	<i>Variety</i>
		<i>Securing &amp; maintaining membership</i>	<i>Sex</i>	
	<i>Physiological needs</i>	<i>Sense of belonging</i>	<i>Succorance</i>	<i>Meaningfulness</i> <i>Self-actualization</i> <i>Aesthetic</i>
		<i>Physical security</i>	<i>Understanding</i>	

Bagi desain interior sebuah perpustakaan, daftar kebutuhan ini dapat dipaksa untuk mengetahui sejauh mana setiap fasilitas desain dapat memberikan kepuasan bagi pemenuhan kebutuhan pemustakanya. Kebutuhan dasar mana yang dapat terpenuhi? Karena itu, diperlukan seleksi yang lebih rinci dalam menentukan prioritas kebutuhan yang relevan bagi sebuah desain atau bagi pemustaka yang akan menggunakan fasilitas sebuah ruang perpustakaan. Sebab derajat intensitas pemenuhan kebutuhan dasar bagi setiap orang bisa berbeda. Meskipun urutan atau hierarki ini dianggap universal, pada praktik desain ada prioritas yang lebih diutamakan bagi setiap orang. (Laurens, 2005:6)

Jika kita mengikuti hierarki kebutuhan dasar manusia tersebut, terlihat dimana para perancang menempatkan estetika pada urutan pertama dalam pertimbangan desainnya. Padahal apabila ditelaah lebih jauh bagi si pengguna, belum tentu estetika menjadi urutan pertama kebutuhan yang harus dipenuhinya.

Untuk memusatkan perhatian mengenai hierarki kebutuhan manusia, dalam sebuah rancangan, perancang harus berpikir akan kebutuhan pengguna dan bukan kebutuhan manusia secara umum. Perancang dapat mencatat apa yang sesungguhnya menjadi preferensi dari pengguna. Karena beragamnya preferensi dan tingkat kebutuhan seseorang maka akan sangat bermanfaat jika dilakukan penelitian kebutuhan pengguna secara kasus demi kasus, daripada memakai data yang sangat umum.

Randy Hester (dalam Laurens, 2005:8) mengatakan bahwa perancang umumnya lebih menekankan pentingnya *activity setting* (penataan aktivitas). Sementara itu, pengguna lebih mempertimbangkan siapa saja orang yang memakai fasilitas itu, atau dengan siapa mereka akan bersosialisasi dalam penggunaan fasilitas itu. Jadi terlihat adanya perbedaan prioritas pemenuhan kebutuhan dasar.

Manusia dalam ekosistem, relatif mempunyai peran yang sangat kecil karena banyak sekali perubahan yang terjadi di dalam ekosistem tersebut justru berada di luar campur tangan manusia. Akan tetapi, manusia dapat menjadi sumber masalah karena manusia selalu menginginkan yang terbaik bagi dirinya sendiri (sikap antroposentris) dan dalam jangka panjang dapat merugikan sesama manusia dan atau lingkungan fisiknya.

Dalam usaha mengartikulasikan nilai-nilai sosial dan humanis ini, berkembanglah studi perilaku-lingkungan yang mempelajari secara lebih khusus interaksi antara perilaku manusia dan lingkungan fisiknya. Agar kita dapat menganalisis, menjelaskan, meramalkan, dan jika perlu mempengaruhi atau merekayasa hubungan antara perilaku manusia dan lingkungannya untuk kepentingan manusia dan lingkungan itu sendiri.

## **B. Studi Perilaku-Lingkungan**

Arsitektur merupakan sintesis integral antara teori dan praktik. Teori arsitektur tidak bisa dilepaskan dari dunia nyata, baik dunia yang merupakan lingkungan fisik maupun berupa lingkungan kehidupan intelektual manusia. Untuk mempelajari dan mengerti kondisi yang ada diperlukan teori. Sebaliknya, agar teori tersebut bisa mendapatkan nilai objektivitas maka pengembangannya haruslah berpijak pada kenyataan faktual data empirik.

Karena lingkungan itu tidak hanya berada di dalam kepala atau pikiran seseorang, tentu akan sangat berbahaya apabila kita mengabaikan dunia nyata. Memang lingkungan yang ada dalam pikiran seseorang (lingkungan subjektif) merupakan hal penting dan dapat mempengaruhi perilaku seseorang. Lingkungan subjektif tersebut tidak bersemi dan tumbuh sepenuhnya hanya dalam benak seseorang, tetapi berkaitan dengan dunia luar pikirannya. Lingkungan subjektif ini dapat ditransformasikan, akan tetapi, yang ditransformasikan sesungguhnya adalah lingkungan objektif, yang sekaligus berkaitan erat dengan kondisi di luar pikiran seseorang.

Studi perilaku-lingkungan menaruh perhatian pada proses transformasi ini dan pada mekanisme hubungan manusia dengan seluruh lingkungan yang terlihat dalam proses tersebut. Sejauh mana dimensi manusia telah menjadi bahan pertimbangan dalam pembentukan teori arsitektur. Para ahli dari kalangan ilmu sosial seperti antropolog, sosiolog, psikolog, ataupun kalangan profesi perancangan arsitek, perencana kota dan regional, perancang lanskap, sama-sama merasakan bahwa studi perilaku-lingkungan dapat membantu perancang dengan teori, model, dan konsep untuk mendisain arsitektur dengan lebih baik. Model pengambilan keputusan dan model perancangan sebagai metodologi desain adalah gambaran bagaimana pendekatan desain-lingkungan cybernetics dan teori positif dari studi perilaku-lingkungan member kontribusi bagi proses desain arsitektur atau

desain lingkungan. Untuk itu, akan diulas terlebih dahulu latar balakan dan perkembangan ilmu perilaku-lingkungan.

### C. Perkembangan Ilmu Perilaku-Lingkungan

Ilmu perilaku (*behavioural sciences*) adalah suatu istilah suatu istilah bagi pengelompokan yang mempunyai cakupan luas. Termasuk di dalamnya antropologi, sosiologi, dan psikologi. Kadang kala ilmu politik atau ekonomi juga digolongkan ke dalam kelompok ilmu perilaku. Semuanya adalah bidang ilmu yang bertujuan mengembangkan pemahaman mengenai kegiatan manusia, sikap, dan nilai. Dalam pembahasan disini, penekanannya pada studi mengenai hubungan manusia dengan lingkungannya atau yang dikenal sebagai studi perilaku-lingkungan, serta bagaimana perkembangan teori dan proses desain arsitektur.

Setelah psikologi berkembang luas dan dituntut mempunyai ciri-ciri disiplin ilmu pengetahuan maka jiwa dipandang terlalu abstrak. Sementara itu, ilmu pengetahuan menghendaki objeknya bisa diamati, dicatat, dan diukur.

Hal ini membawa J.B. Watson (1878-1958) memandang psikologi sebagai ilmu yang mempelajari tentang perilaku karena perilaku dianggap lebih mudah diamati, dicatat, dan diukur. Arti perilaku mencakup perilaku yang kasatmata seperti makan, menangis, memasak, melihat, bekerja, dan perilaku yang tidak kasat mata, seperti fantasi, motivasi, dan proses yang terjadi waktu seseorang diam atau secara fisik tidak bergerak.

Sebagai objek studi empiris, perilaku mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- a) Perilaku itu sendiri kasatmata, tetapi penyebab terjadinya perilaku secara langsung mungkin tidak dapat diamati.
- b) Perilaku mengenal berbagai tingkatan, yaitu perilaku sederhana dan stereotip, seperti perilaku binatang ber sel satu; perilaku kompleks seperti perilaku sosial manusia; perilaku sederhana, seperti reflex, tetapi ada juga yang melibatkan proses mental biologis yang lebih tinggi.
- c) Perilaku bervariasi dengan klasifikasi: kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang menunjuk pada sifat rasional, emosional, dan gerakan fisik dalam berperilaku.
- d) Perilaku bisa disadari dan bisa juga tidak disadari.

### D. Latar belakang Ilmu Perilaku-Lingkungan

Dalam sejarahnya, studi ini kembali ke bidang psikologi, tetapi bukan bagian inti dari pendalaman psikologi. Secara historis merupakan bagian dari program sosial untuk kesejahteraan masyarakat dan fokusnya adalah hubungan saling menunjang antara manusia sebagai individu ataupun kelompok dan lingkungan fisiknya, untuk meningkatkan kehidupan melalui kebijakan perencanaan dan perancangan (Moore:1976 dalam Laurens, 2005:20)

Dua orang tokoh yang mengawali studi ini adalah Kurt Lewin (1890-1947) dan Egon Brunswik (1903-1955). Brunswik yang dilahirkan di Budapest dan dibesarkan di Vienna, percaya bahwa lingkungan fisik mempengaruhi manusia tanpa manusia sendiri menyadarinya. Brunswik inilah yang pertama kali menggunakan istilah psikologi lingkungan.

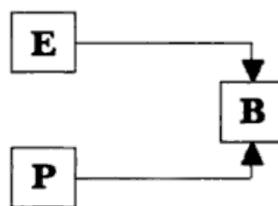
Kurt Lewin, merupakan salah satu tokoh yang pertama kali memberi pertimbangan terhadap pengaruh lingkungan fisik pada perilaku manusia. Ia menekankan adanya pandangan individu

mengenai lingkungan. Lewin merumuskan suatu model hubungan perilaku yang mengatakan bahwa perilaku (B atau *Behaviour*), merupakan fungsi karakteristik individu (P atau *Person*) dan lingkungan (E atau *environment*) tempat orang individu itu berada, yaitu:  $B=f(P,E)$  (dalam Gifford:1987: 4-16)

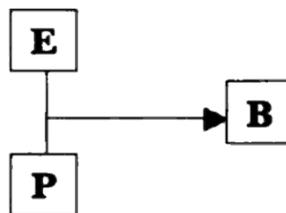
Aliran nativis beranggapan bahwa faktor manusialah (P) yang berperan dalam menentukan tingkah laku manusia sehingga apabila P bersifat x (Px) maka tingkah laku orang itu menjadi x pula (Bx). Demikian juga Py akan menimbulkan By. Sebagai contoh jika individu mempunyai sifat pemalu akan menjadi malu dalam menghadapi situasi keramaian, atau orang yang temperamental akan mudah marah dalam situasi yang membuat dia kesulitan.

Sementara kaum empiris berpendapat bahwa faktor lingkunganlah (Faktor E) yang menentukan sehingga Ex akan menimbulkan By. Misalnya jika individu di marahi maka ia akan kecewa, dan jika dia diberi pujian dia ia akan senang.

Setelah era Lewin, kedua faktor tersebut dianggap sama penting, tetapi titik perhatiannya tetap pada pengaruh E dan P masing-masing terhadap B. Perkembangan selanjutnya muncul teori psikologi kognitif, yaitu hubungan E dan P dalam proses kognisi manusia lebih mendapat perhatian



Gambar.2.1. Skema Pengaruh E dan P masing-masing terhadap B



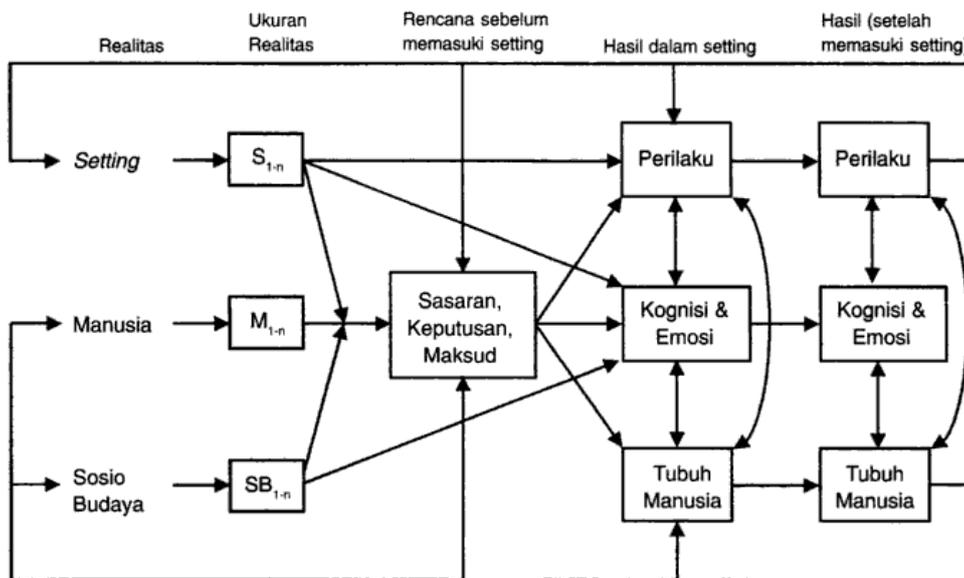
Gambar. 2.2. Skema Pengaruh E dan P terhadap B

Dalam perkembangannya studi perilaku ini dikembangkan oleh Roger Baker dan Herbert Wright, yang kemudian dikenal dengan dengan teori Psikologis Ekologis dan melahirkan konsep mengenai tatar perilaku sebagai unit sosiofisik dalam skala kecil yang mencakup aturan-aturan sosial dan aspek ruang fisik dalam kehidupan sehari-hari dan membentuk pola perilaku tertentu. Konsep ini menekankan adanya pola perilaku yang berlaku di berbagai tempat, seperti yang bisa kita temui di sebuah perpustakaan ataupun disebuah pertandingan sepak bola. Meskipun ada variasi dalam tingkah laku individu, pola perilaku yang terjadi tetap sama.

Konsep ini kemudian dikembangkan oleh Wicker (Wicker, 1987 dalam Laurens, 2009:22) yang mengatakan bahwa tatar perilaku ini bukanlah suatu entitas yang statis, melainkan dilahirkan, tumbuh, beradaptasi, berjuang dan kemudian mati.

Pada akhir tahun 1950an, Robert Sommer dan Humprey Osmond, mulai melakukan perubahan-perubahan elemen fisik secara sistematis pada bangunan-bangunan di Kanada dan melakukan pengamatan bagaimana perubahan itu berpengaruh terhadap perilaku manusia.

Dalam perjalanan perkembangan ilmu perilaku–lingkungan ini banyak dilakukan penelitian dan pengembangan teori. Akan tetapi, tidak ada satu pun teori yang dianggap dapat menjawab semua permasalahan dalam psikologi lingkungan berbagai model ditawarkan untuk menggambarkan kompleksitas hubungan manusia dengan lingkungannya. Salah satu modelnya tersebut yaitu:



Gambar 2.3. Model Huungan Integratif manusia dengan lingkungannya. (Gifford, 1987 dalam Laurens, 2005:23)

Karakteristik individu (M), kualitas *setting* (S), dan norma sosial budaya (SB) secara bersama-sama mempengaruhi rencana seseorang ketika memasuki *setting* dan juga apa yang akan terjadi di dalamnya. Dalam *setting*, seseorang berperilaku (misalnya menghayati, berinteraksi), berpikir (misalnya mengenali, mengumpulkan informasi, menghitung) dan merasa (misalnya, gembira, bersemangat, tenang), dalam keadaan sehat atau secara fisik sakit. Hasil dari transaksi dalam *setting* dapat langsung ataupun tidak langsung terlihat. Seseorang dapat menjadi lebih baik (misalnya lebih gembira, lebih terampil) atau menjadi lebih buruk (misalnya, menjadi lebih sedih, stress, atau sakit). Kadang kala tidak hanya manusianya yang terpengaruh, tetapi juga *setting*-nya dipengaruhi oleh kehadiran manusia, misalnya dengan perubahan-perubahan fisik yang dibuat manusia.

Sasaran psikologi lingkungan adalah mengerti semua transaksi ini dan memperbaiki hasil transaksi ini bagi manusia ataupun bagi lingkungannya. Secara garis besar terdapat dua kategori dalam studi ini. Kategori pertama memusatkan pada stimulasi dan kategori kedua pada kendali.

Teori stimulasi menyatakan bahwa lingkungan fisik sebagai sumber informasi sensori yang sangat penting bagi manusia sedangkan teori kendali mengutamakan pentingnya pertimbangan terhadap besarnya kendali yang dimiliki seseorang terhadap stimulasi lingkungan.

### E. Karakteristik Ilmu Perilaku–Lingkungan

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa ilmu perilaku-lingkungan memiliki ciri sebagai berikut.

- a. Dalam penelitian perilaku-lingkungan, hubungan perilaku dan lingkungan adalah satu unit yang dipelajari dalam keadaan saling terkait, tidak berdiri sendiri. Dengan demikian, yang dipelajari bukanlah bagaimana indra pendengaran menangkap gelombang suara dari luar misalnya, ataupun bagaimana mengukur konsentrasi seseorang, melainkan mempelajari bagaimana hubungan antara kebisingan dan konsentrasi kerja seseorang. Atau hubungan antara tatanan ruang kerja dan produktivitas kerja seseorang. Cara pendekatan ini dinamakan pendekatan holistik atau pendekatan eklektik.
- b. Hubungan antara lingkungan dan manusia serta perilakunya adalah hubungan timbal balik, saling terkait, dan saling mempengaruhi. Kadang-kadang kita tidak tahu antara faktor lingkungan dan perilaku, mana yang merupakan sebab dan mana yang merupakan akibat.
- c. Studi perilaku-lingkungan tidak hanya memusatkan perhatian pada masalah teoritis atau terapan, tetapi titik beratnya adalah pada keduanya.
- d. Interdisipliner. Karena ruang lingkungannya yang bermacam-macam maka dalam penelitiannya harus bekerja sama dengan berbagai disiplin ilmu.

Melalui kajian tersebut diharapkan hasil studi perilaku-lingkungan dapat menjadi panduan desain untuk meningkatkan kualitas desain pada tipe tatanan tertentu dan untuk kelompok pengguna tertentu. Selain itu, kualitas desain arsitektur tertentu tidak terlepas dari proses desain dan teori arsitektur yang mendasarinya.

## F. Tinjauan Teori Arsitektur

Arah dari teori arsitektur dewasa ini dapat dikatakan merupakan kelanjutan dari gerakan modern yang dimulai dari revolusi industri dan revolusi politik serta seni. Gerakan ini mempengaruhi pola-pola yang dipakai arsitek dalam menganalisis dan merancang bangunan, lingkungan, ataupun infrastruktur kota. Berbagai jenis teknologi membangun atau penemuan jenis material bangunan berkembang. Akan tetapi, yang penting dicatat di sini adalah meningkatnya kepedulian arsitek akan hal-hal social yang berkaitan dengan desain bangunan dan lingkungan umum.

Kurangnya model manusia sebagai dasar bagi ideologi arsitektur mengakibatkan munculnya kesalahpahaman mengenai hubungan antara manusia dan lingkungannya. Dalam desain dikenal hubungan berdasarkan model hubungan stimulasi-respon (S-R) antara lingkungan dan perilaku manusia. Dalam model ini lingkungan dianggap sebagai stimulus dan seakan-akan arsitektur dapat secara langsung menentukan perilaku manusia melalui bentuk desain (Clovis, 1977 dalam Laurens: 2009).

Anggapan ini merupakan suatu kesimpulan yang keliru karena dalam hal ini organisasi sosial tidak diperhitungkan sama sekali. Jika pun diperhitungkan, dianggap sebagai sesuatu yang pasti dan menetap. Sesungguhnya, arsitektur menciptakan suasana, membentuk ruang kegiatan, yang menjadi salah satu fasilitator atau penghalang perilaku. Akan tetapi, arsitektur sendiri tidaklah menentukan terbentuknya perilaku.

Kini telah banyak disadari bahwa variabel sosial lebih berperan daripada faktor arsitektur dalam pembentukan pola sosial. Jelaslah bahwa kemungkinan perilaku manusia—spasial, kognitif, ataupun emosional—merupakan suatu fungsi yang kompleks dari kebiasaan dan maksud seseorang. Seperti juga halnya faktor lain yang dianggap pemicu perilaku seseorang. Bila kita ingin

memprediksikan hasil rancangan dengan lebih baik, harus memakai model yang lebih baik dari model hubungan S-R tersebut. Untuk menjadikan lingkungan lebih manusiawi, diperlukan kesadaran bahwa keberhasilan suatu lingkungan memenuhi kebutuhan manusia terletak pada bagaimana lingkungan tersebut mampu mendukung terjadinya lingkungan sosial yang positif. Ada hubungan langsung antara kebutuhan fisik dan kebutuhan sosial.

Dalam proses arsitektur yang kreatif, empat dimensi studi perilaku-lingkungan, yaitu *manusia, perilaku, lingkungan, dan waktu* merupakan hal yang mendasar. Dengan mempelajari bentuk perilaku dan pemaknaan ruang dalam kerangka waktu tertentu, memungkinkan arsitek untuk mengerti bagaimana hal tersebut bisa ditransmisikan dan bagaimana seseorang memiliki atau menginternalisasikannya.

Upaya membuat prediksi yang akurat dan konsisten mengenai bagaimana pemustaka akan memakai dan memahami lingkungan hasil rancangan bukan lah hal yang mudah. Hal ini bergantung pada bagaimana makna gedung perpustakaan (ruang interior & eksterior) tersebut di hayati oleh pemustaka. Dalam hal apa arsitektur (baca: interior) dapat bermakna? Pengertian teoritis apa yang harus di punyai oleh perancang agar dapat membuat suatu prediksi yang tepat.

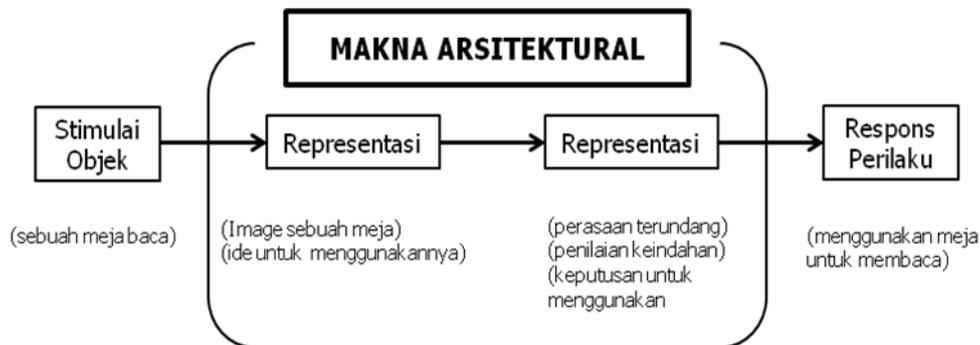
Kategorisasi makna dalam ruang interior (arsitektur) dikemukakan oleh beberapa orang, seperti Morris tahun 1938, Gibson (1950), dan Hershberger (1974) (dalam Laurens, 2009: 94). Ada perbedaan dalam kategorisasi ini, namun terdapat satu kesamaan, yaitu sejumlah makna berkaitan dengan penggunaan sebuah objek atau suatu lingkungan dan sejumlah makna lain berkaitan dengan kualitas emosional pemustaka yang dirasakan berkenaan dengan ruang interior perpustakaan. Dari semua tingkatan makna, makna simbolik adalah tingkatan makna yang paling sedikit dimengerti oleh perancang atau arsitek modern. Meskipun mereka mengacu pada kandungan simbolis dalam karya mereka, kebingungan ini juga terjadi dalam ilmu-ilmu perilaku.

Untuk mempermudah pengertian ini, berikut dijabarkan pengertian beberapa istilah, yaitu imaji, simbol, dan tanda (*image, symbol, and sign*) yang kerap dipakai untuk mengungkapkan makna.

- Imaji, diasumsikan sebagai sebuah imitasi atau reproduksi atau kesamaan dari sesuatu. Misalnya imaji, gedung perpustakaan *Library of Congress* adalah imaji gedung perpustakaan *Library of Congress*, tidak lebih dari itu. Akan tetapi bila dikaitkan dengan gedung perpustakaan, imaji ini menjadi simbol (Gibson, 1966 dalam Laurens, 2009: 95)
- Simbol adalah sesuatu yang menggantikan sesuatu yang lain. Sebagai hasil dari adanya asosiasi, konvensi atau bahkan kejadian tertentu. Sebuah simbol merupakan proses kognitif di mana objek mendapatkan konotasi selain mengenai penggunaannya. Objek bisa berupa lingkungan, seorang manusia, ataupun benda artefak lain. Maknanya muncul dari apa yang diberikan pengamat padanya.
- Tanda adalah bentuk yang secara konvensional disepakati, menggantikan sesuatu dalam arti yang sesungguhnya daripada arti yang abstrak.

Hershberger menyatakan bahwa ada dua kategori makna dalam arsitektur, yaitu makna representasi (*representational meanings*) dan makna responsif (*responsive meaning*). Kedua makna ini (*representational* dan *responsive*) penting dalam membuat prediksi perilaku. Perancang harus mempunyai pengertian yang baik mengenai representasi yang dipakai pengguna bangunan perpustakaan. Kemudian, belajar mengenal reaksi apa yang akan muncul (perasaan, emosi, valuasi, preskripsi) terhadap representasi yang dilihatnya itu.

Dengan mempertimbangkan kedua hal tersebut maka perancang bisa memperkirakan perilaku tersebut dan selanjutnya dapat memperkirakan cara orang berperilaku dalam bangunan (ruang interior)



Skema 2.4 Makna Arsitektural  
(Laurens, 2005: 95)

a. Makna representasi

(i) Makna presentasional (*presented meaning*)

Bentuk arsitektur menampilkan dirinya sendiri bagi pengamat secara langsung dan menyeluruh. Biasanya representasi tidak hanya berupa verbal, tetapi lebih berupa ikon, mendekati bentuk yang diamati.

Melalui representasi internal, orang memisahkan objek dari konteksnya, menghayati bentuk, tekstur, warna dan atribut lainnya. Kemudian, ia mulai mengkategorisasikan sesuai dengan objek atau peristiwa yang dikenalnya. Tingkat paling dasar dari makna presentasional adalah pengenalan bentuk, seperti bentuk kotak, segitiga, kemudian kategori pada tingkat deskriptif atau sifat, dan pada akhirnya orang mengenal ukuran, intensitas, dan tekstur untuk mengetahui objek itu berada dekat atau jauh, relatif terhadap individu orang tersebut.

Berbagai kelompok orang mungkin mempunyai makna representasi yang berbeda karena apa yang kita representasikan juga bergantung pada pengalaman. Apabila pengalaman arsitek dan kelompok kliennya berbeda sangat jauh maka mungkin mereka tidak melihat objek yang sama. Mungkin sekali perancang lebih tertarik pada status, ukuran atau warna objek tersebut. Apabila hal ini terjadi dan tidak disadari perancang, kemungkinan karyanya tidak dapat dinikmati dengan baik oleh penggunaannya.

(ii) Makna referensial (*referential meaning*)

Beberapa bentuk sesuai dengan representasinya di rasakan lebih penting daripada bentuk atau peristiwa lainnya. Bentuk-bentuk ini bertindak sebagai tanda atau simbol bagi objek atau peristiwa lainnya. Misalnya sebuah pintu dengan ukuran, bentuk, warna, tekstur tertentu menjadi semacam acuan untuk melakukan aktivitas "melewati" bagi kebanyakan pengamat, yaitu di mana ada pintu dengan karakteristik tertentu, di situ ia bisa melewatinya. Kadang perancang merancang sebuah pintu dengan bentuk yang mengacu ke bentuk lain yang tidak biasa untuk objek sebuah pintu.

Tingkat pemaknaan pada kategori referensial sangatlah banyak sehingga sukar bagi perancang untuk membuat prediksi tentang respons para penggunaannya. Tingkat paling dasar adalah mengenali kegunaan suatu objek. Selain itu, perancang juga dapat mengkomunikasikan nilai lain dari berbagai kegunaan. Misalnya, desain sebuah tangga: objek harus dapat terlihat berfungsi untuk naik dan turun (kegunaan manusia), juga harus terlihat kuat menahan berat tubuh manusia (kegunaan bangunan) dan memungkinkan orang berpindah dari satu lantai ke lantai lain (kegunaan fisik). Jika dibuat lebar maka dapat menunjukkan bahwa objek dapat dilewatinya banyak orang pada saat yang sama (fungsi sosial).

b. Makna *responsive*, terdiri atas:

(i) Makna afektif

Begitu representasi seseorang terbentuk, selanjutnya respons internal bekerja, salah satu respons ini adalah makna afektif. Di sini perasaan dan emosi seseorang berjalan. Misalnya, ketika melihat bentuk sebuah ruang interior, tanpa mengetahui fungsi atau kegunaannya, bisa muncul perasaan senang, perasaan bosan, tidak suka karena kombinasi garis, warna, atau tekstur yang ada. Atau pengguna dapat terpana dan berdiri memandangi sebuah bangunan yang dianggapnya menarik dan dikaguminya. Makna afektif adalah respons yang didasarkan pada pengalaman. Karena itu, makna ini juga bergantung pada nilai-nilai budaya pengguna.

Respons emosional terhadap lingkungan bukan sesuatu yang singkat dan tajam, melainkan menerus dan kumulatif. Merupakan suatu kombinasi dari respons behavioral, kognitif dan fisik. Penilaian afektif terhadap lingkungan adalah suatu aspek bagaimana seseorang menginterpretasikan lingkungannya. Dengan menganggap suatu lingkungan itu menarik, menyenangkan ataupun mengerikan, berarti atribut dengan kualitas afektif pada lingkungan tersebut.

(ii) Makna evaluatif

Makna ini muncul sebagai respons terhadap representasi ataupun makna afektif yang berkaitan dengan perasaan dan emosi seketika. Di sini kegunaan dan nilai seseorang menjadi hal pokok. Misalnya, seorang pemelihara bangunan akan melihat detail secara berbeda dengan seorang ahli sejarah. Karena pengguna bangunan tidak selalu homogen akan selalu ada konflik dalam tujuan, minat, atau aktivitas yang harus menjadi perhatian perancang (desainer / arsitek) dalam membuat prediksi desain.

(iii) Makna preskriptif

Setelah menghadapi situasi, orang dipengaruhi oleh representasi tersebut, mengevaluasinya dan memutuskan apa yang akan dikerjakan. Respons ini dinamakan makna preskriptif. Sebuah karya arsitektur biasanya preskriptif dalam arti sesuatu dibuat sedemikian rupa melalui tatanan massa dan ruang agar misalnya terasa nyaman, atau agar orang tidak melewatinya, atau agar orang berjalan perlahan menuju sisi tertentu. Karena itu, makna preskriptif menjadi penting untuk arsitek agar bangunannya dapat digunakan sesuai peruntukan yang direncanakannya.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa lingkungan mempunyai makna yang berkaitan dengan kelekatan personal seseorang pada lingkungannya, mengkomunikasikan konsep arsitektural atau konsep filosofi, dan mengkomunikasikan kegunaan atau fungsinya.

Tata ruang perpustakaan mengkomunikasikan pesan perancang (desainer, arsitek atau pustakawan) pada penggunaannya melalui bahasa nonverbal sehingga keterampilan berkomunikasi dari seorang perancang menjadi begitu penting di bandingkan dengan konvensi apapun mengenai pengiriman pesan lewat bangunan atau ruang interior. Banyak orang lebih menyukai fungsi yang jelas dibandingkan ketidakjelasan fungsi sebuah bangunan. Makna yang diperoleh dari kemanfaatan sebuah ruangan (bangunan) memberi arti yang begitu kuat terhadap apresiasi tata ruang interior perpustakaan ataupun karya arsitektur secara umum.

### **Recommended Text**

- Azwar, S. 2009. *Sikap Manusia: Teori dan Pengukurannya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Baharuddin, H. 2009. *Psikologi Pendidikan; Refleksi teoritis terhadap fenomena*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Ching, F. 2011. *Desain Interior dengan ilustrasi*. Jakarta: Indeks
- Djaali, H. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Bumi Aksara: Jakarta
- Gifford, R. 1987. *Environmental Psychology, Principles and Practice*. Massachuset: Allyn and Bacon Inc.
- Kasiram, M. 1983. *Ilmu Jiwa Perkembangan – bagian ilmu jiwa anak*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Krasner, L. & Ullmann, P. 1983. *Behavior Influence and Personality*. New York: Holt-Rinehart & Winston.
- Laurens, J.M. 2005. *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: Grasindo.
- Mangunwijaya, Y.B. 1995. *Wastu Citra*. Jakarta: Gramedia.