

# PRILAKU SPASIAL (BEHAVIOUR ENVIRONMENT)



Prilaku spasial, adalah tanggapan yang mencakup perasaan dan pikiran yang kemudian memunculkan tindakan atau prilaku pemakai dalam kaitannya dengan objek arsitektur melalui suatu proses pengalaman (berarsitektur) tertentu.

Pipkin dan La Gory (1983), menyatakan bahwa lingkungan merupakan wadah aktivitas manusia untuk memunculkan corak budaya tertentu. Dengan demikian, prilaku manusia sesungguhnya merupakan produk lingkungan, dan sebaliknya lingkungan buatan (arsitektur) merupakan gambaran dari prilaku manusia dalam merespon gejala lingkungan alam baik bersifat reaktif maupun proaktif.

## PRILAKU SPASIAL



## SENSE OF PLACE

Konsep “citra kota” dari Kevin Lynch (1981) dan teori “*place*” dari Markus Zanhd (1999), menyatakan bahwa makna dan perasaan pemakai tentang tempat (lingkungan), adalah ketika seseorang mengenal dan memahami lingkungannya, karena memiliki suatu ciri khusus, keunikan, atau kejelasan tertentu.

### - IDENTITAS

Pemahaman berdasarkan identifikasi objek, ciri khas tempat/kawasan dan perbedaan antar objek

### - MAKNA

Pengalaman atas arti objek, arti subjek-objek, perasaan tentang tempat, preseden/peristiwa/ fungsi/aktivitas yang terjadi)

### - STRUKTUR

Penglihatan terhadap pola, hubungan antar objek, dan antar subjek-objek

## **- IDENTITAS**

**Pemahaman berdasarkan identifikasi objek, ciri khas tempat/ kawasan dan perbedaan antar objek**

## **KRITERIA**

- Pemahaman terhadap perkembangan asal mula/sejarah daerah/tempat
- Pemahaman terhadap perkembangan kondisi sosial ekonomi daerah/lingkungan
- Pemahaman terhadap perkembangan budaya daerah/lingkungan
- Pengenalan terhadap tengeran/tanda lingkungan/landmark berupa bangunan atau objek lain yang menjadi pusat perhatian (*focal point*) di lingkungan
- Pembedaan terhadap karakter dan pola lingkungan tertentu dibandingkan dengan lingkungan lain
- Pemahaman terhadap ciri khas/karakter lingkungan
- Pengenalan tentang lokasi bangunan publik, jalan dan gang, ruang terbuka, serta objek dan elemen arsitektur lingkungan
- Pemahaman terhadap fasilitas pendukung lingkungan seperti listrik dan air bersih

## MAKNA

**Pengalaman  
atas arti  
objek, arti  
subjek-objek,  
perasaan  
tentang  
tempat,  
preseden/pe  
ristiwa/  
fungsi/aktivi  
tas yang  
terjadi**

## KRITERIA

**Kesukaan terhadap tempat tinggal, lokasi,  
elemen arsitektur dan lansekap, ruang  
terbuka, serta kegiatan pada suatu  
lingkungan**

**Kebanggaan terhadap tempat tinggal,  
lokasi, elemen arsitektur dan lansekap,  
ruang terbuka, serta kegiatan pada suatu  
lingkungan**

**Makna tentang perasaan memiliki,  
kebetahan, dan kepedulian terhadap  
lingkungan tempat tinggal, dan kegiatan  
kehidupan keseharian penghuni**

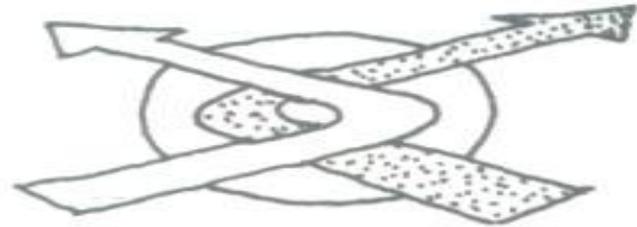
## - STRUKTUR

Penglihatan terhadap pola, hubungan antar objek, dan antar subjek-objek



*path* (jalur)

Jalur (*path*) merupakan rute-rute sirkulasi yang biasanya digunakan orang untuk melakukan pergerakan secara umum. Path memiliki identitas yang lebih baik kalau memiliki tujuan yang lebih besar serta ada penampakan/pengarah yang jelas atau ada belokan yang jelas.

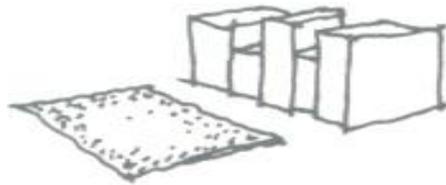


*node* (simpul)

*Node* (simpul) merupakan simpul atau lingkaran daerah strategis di mana arah dan aktivitasnya saling bertemu dan dapat diubah ke arah atau aktivitas lain. Node memiliki identitas yang lebih baik jika tempatnya memiliki bentuk yang jelas (karena lebih mudah diingat) serta tampilan yang berbeda dengan lingkungannya (fungsi, bentuk).

## - STRUKTUR

Penglihatan terhadap pola, hubungan antar objek, dan antar subjek-objek



edge (tepi)



district (kawasan)

*Edge* (tepi) adalah elemen linier yang tidak dipakai atau tidak dilihat sebagai path. *Edge* berada pada batas antara dua kawasan tertentu dan berfungsi sebagai pemutus linear, misalnya pantai, tembok, batasan antara lintasan kereta api, topografi, dan sebagainya. *Edge* memiliki identitas yang lebih baik jika kontinuitas jelas batasnya.

**Distrik (kawasan)** merupakan kawasan-kawasan kota dalam skala dua dimensi. Sebuah kawasan distrik memiliki ciri khas yang mirip (bentuk, pola, dan wujudnya) dan khas pula dalam batasnya, dimana orang merasa harus mengakhiri dan memulainya. Distrik memiliki identitas yang lebih baik jika batasnya dibentuk dengan jelas dan dapat dilihat homogen, serta fungsi dan posisinya pun jelas.

**Landmark (tengeran)** merupakan titik referensi seperti elemen *node*, tetapi orang tidak masuk ke dalamnya karena dapat dilihat dari luar letaknya. **Landmark** adalah elemen eksternal dan merupakan bentuk visual yang menonjol dari kota. **Landmark** memiliki identitas lebih baik jika bentuknya jelas dan unik dalam lingkungannya, dan ada sekuens dari beberapa landmark serta ada perbedaan skala masing-masing.



landmark (tengeran)

## KRITERIA

- Kejelasan batas antara kompleks/kawasan ini dengan kawasan lain
- Akses bagi penduduk di luar lingkungan ke kawasan ini
- Integrasi sosial penghuni kawasan ini dengan kawasan penduduk sekitarnya
- Penandaan daerah ruang terbuka/taman, bangunan peribadatan, dan elemen arsitektur sebagai tengeran
- Pencapaian terhadap lokasi lingkungan ini
- Pengarah kejelasan arah menuju perumahan seperti tikungan, pohonan, dan elemen arsitektur
- Kejelasan batas lingkungan sebagai subkawasan