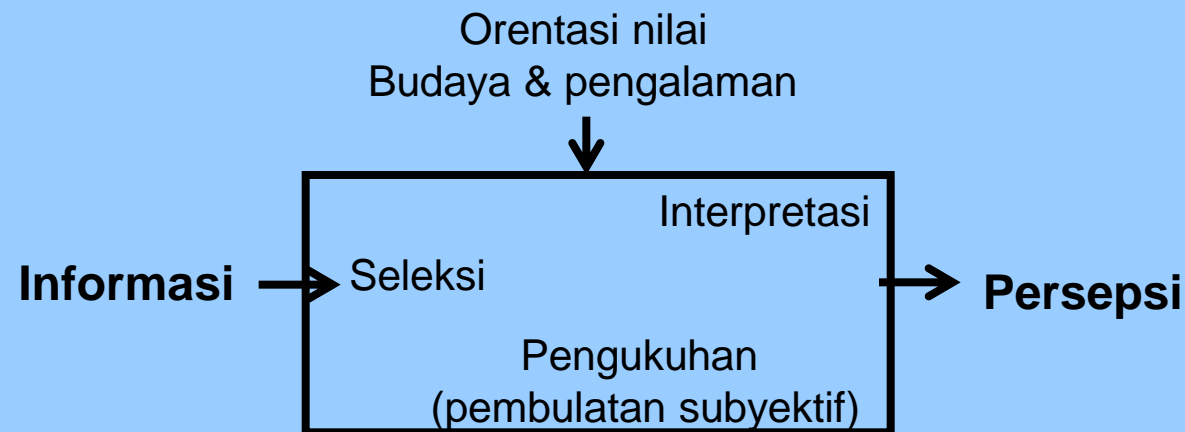


PERSEPSI

Pengamatan yang secara langsung dikaitkan dng suatu makna tertentu, proses yang melandasi persepsi berawal dari adanya informasi lingkungan.



- Tidak semua informasi diterima & disadari oleh individu, melainkan di seleksi berdasarkan nilai budaya & pengalaman yg dimiliki
 - Kekurangan yg melekat pd informasi “dilengkapi” melalui imajinasi, pikiran & nalar utk memperoleh suatu keutuhan & kebutuhan yg bermakna
- Keseluruhan informasi yg telah dibulatkan, kemudian diberi interpretasi anantara laian atas dasar orientasi nilai & pengalaman
 - Output proses ini ialah penangkapan /penghayatan.
- Antar seleksi, pembulatan & interpretasi saling ketergantungan namun ciri khas individualnya dari orientasi nilai & pengalaman pribadi





KOGNISI (pengenalan)

Proses kognisi terdapat kegiatan: *persepsi, imajinasi, berfikir, bernalar (reasoning), pengambilan keputusan*

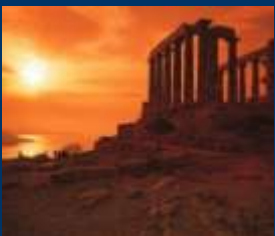
Sistem kognisi pd individu dapat di pengaruhi oleh beberapa *faktor (internal & eksternal):*

- *Lingkungan fisik*
- *Lingkungan sosial*
- *Struktur faal individu*
- *Kebutuhan & keinginan*
- *Pengalaman lampau*

MOTIVASI

Suatu kompleksitas proses fisik – psikologis yg bersifat :

- Energetik (dilandasi dengan adanya energi)
- Keterangsangan (disulut oleh stimulus)
- Keterarahan (tertuju pada sasaran)





Faktor penyebab munculnya motivasi :

1. **PUSH FACTOR** : hal pada individu yg menimbulkan motivasi,
CONTOH :kebutuhan **organis, psikis & sosial**
2. **PULL FACTOR** : hal yang berada di lingkungan luar induvidu,
CONTOH : sarana & prasarana.

Pada umumnya motivasi ditentukan sebagai resultante dari **PUSH FACTOR** pada saat tertentu.

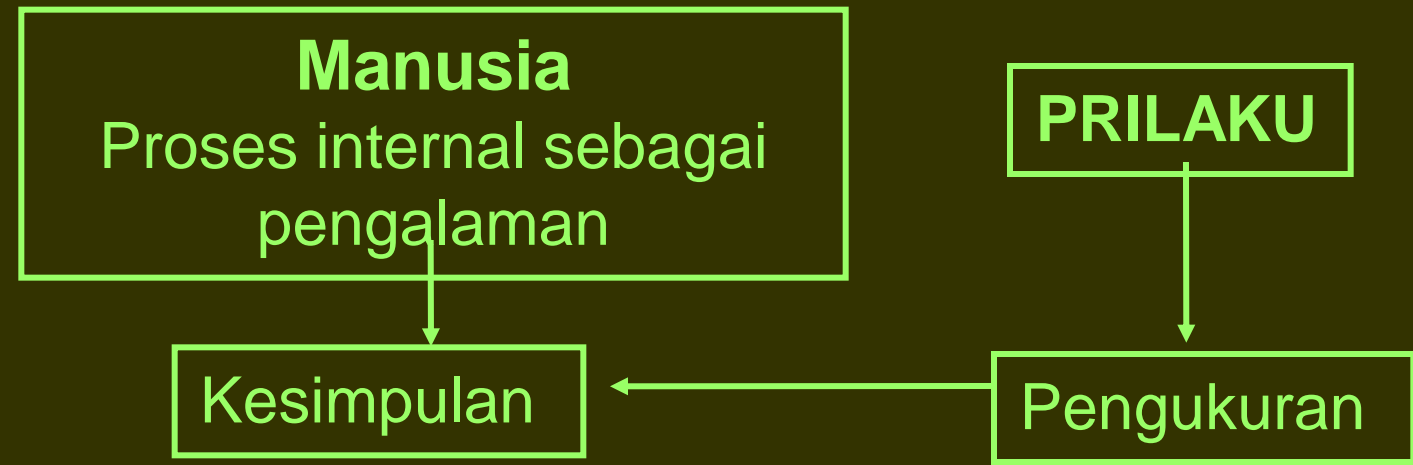
Pola Motivasi

- Mendekat pada obyek sasarannya (**Approach – modus**)
- Menjauh pada obyek persepsinya (**Avoidance- modus**)

Motivational Conflict :

1. **Approach – Approach Conflict**, CONTOH : sebuah taman dengan gazebo yang teduh & indah
2. **Approach – Avidence Conflict**, CONTOH : sebuah taman yg indah tetapi dikelilingi oleh pagar kawat berduri atau ada binatang buas.
3. **Avoidance– Avoidance Conflict**, CONTOH : sebuah pusat pembuangan sampah yg di pagar





Variabel tingkah laku :

- Tangible (nyata dapat di ukur)
- Intangible (tidak nyata)

Prilaku dilandasi oleh Asumsi

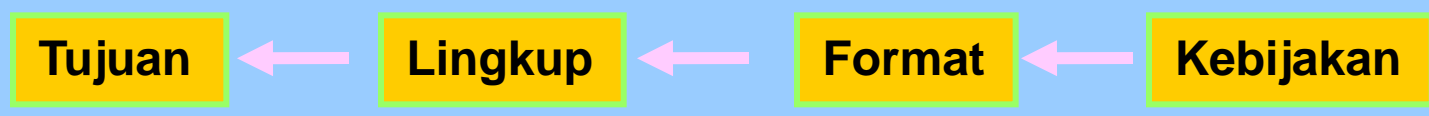
1. Prilaku selalu ada sebab – sebabnya (*Caused*)
2. Prilaku selalu bermotivasi (*Motivated*)
3. Prilaku selalu bertujuan (*Goal – Orented*)



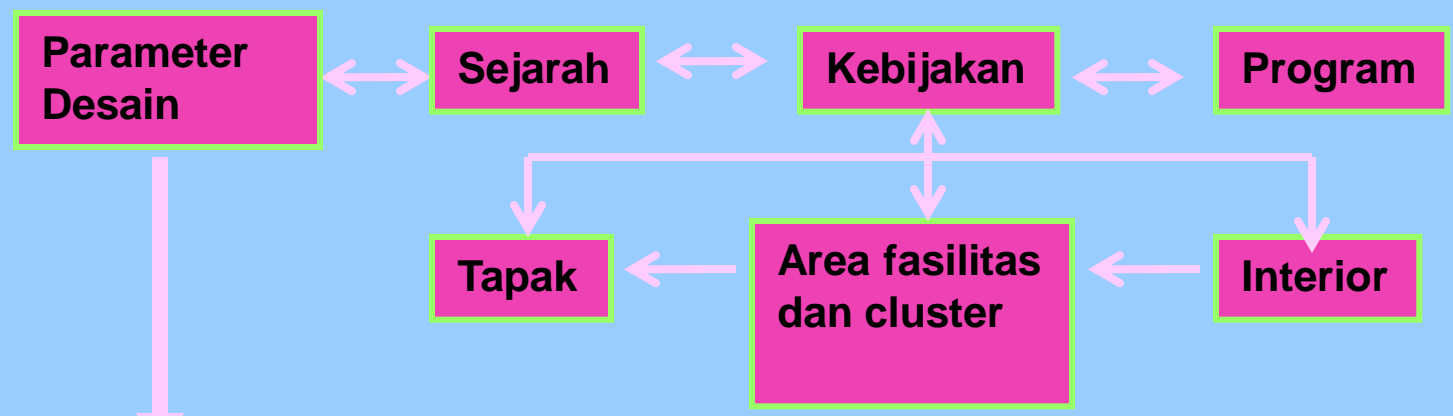
PEMILIHAN & PENERAPAN STRATEGI PERANCANGAN ARSITEKTUR (1)

PROSEDUR PERANCANGAN BERDASARKAN PENDEKATAN PRILAKU

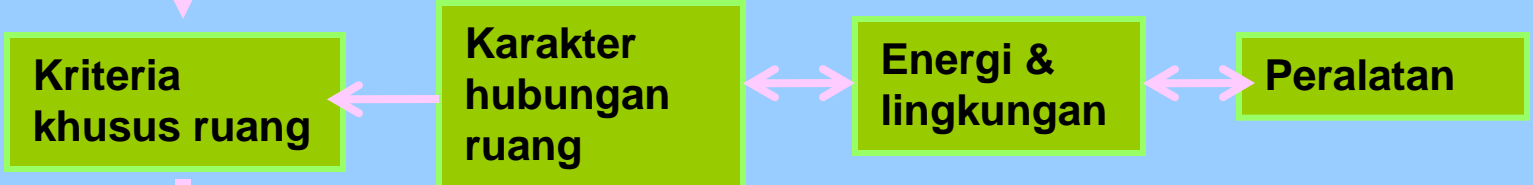
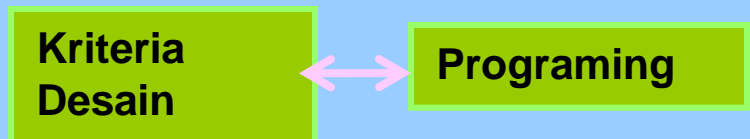
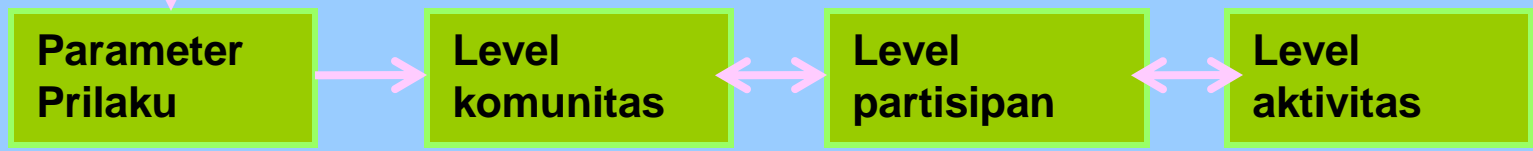
Pendahuluan



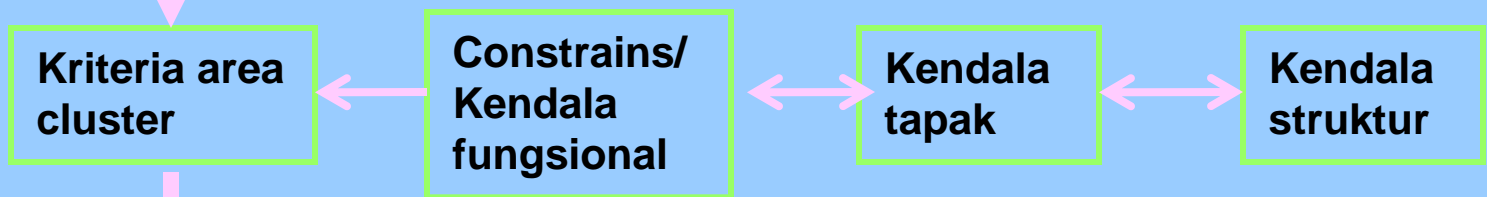
Kriteria Umum Desain



Kriteria Khusus Desain



Kriteria Organisasi Ruang



Desain Ilustratif

Desain

