

## ARSITEKTUR BERWAWASAN PERILAKU (BEHAVIORISME)

DISUSUN OLEH :

ANTHONIUS N. TANDAL<sup>1)</sup>, I PINGKAN P. EGAM<sup>2)</sup>

<sup>1)</sup> Mahasiawa Prodi Arsitektur Unsrat

<sup>2)</sup> Staf Pengajar Prodi Arsitektur Unsrat

### ABSTRAK

*Arsitektur merupakan disiplin yang sintesis dan senantiasa mencakup tiga hal dalam setiap rancangannya (teknologi, fungsi dan estetika). Dengan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan yang makin kompleks maka perilaku manusia ( human behaviour ) semakin diperhitungkan dalam proses perancangan yang sering disebut sebagai pengkajian lingkungan perilaku dalam arsitektur.*

*Di dalam merancang suatu bangunan, seorang arsitek tentunya tidak mendasar pada imajinasinya sendiri. Hasil kreasi seorang arsitek membentuk suatu kesatuan yang harmonis dalam berbagai dimensi, terutama dimensi kenyamanan dan keamanan. Ketika merancang, seorang arsitek diandaikan membuat asumsi – asumsi tentang kebutuhan manusia, memperkirakan bagaimana manusia berperilaku, bergerak dalam lingkungannya, lalu memutuskan bagaimana bangunan tersebut dapat menjadi lingkungan yang sehat bagi manusia pemakainya.*

*Berdasarkan hal itulah dapat disimpulkan bahwa antara arsitektur dan perilaku terdapat hubungan yang erat, hal ini dapat dilihat dari aspek – aspek pembentuk perilaku manusia akibat lingkungan atau bentuk arsitektur dan sebaliknya. Dengan kata lain perilaku manusia dapat diarahkan kearah yang lebih baik bila nilai – nilai positif dari lingkungan atau bentuk arsitektur dapat membentuk kepribadian serta perilaku yang memiliki nilai positif. Hal ini juga tidak lepas dari hasil kreasi seorang arsitek membentuk suatu kesatuan yang harmonis dalam berbagai dimensi, terutama dimensi kenyamanan dan keamanan. Dengan kata lain, ketika merancang, seorang arsitek diandaikan membuat asumsi – asumsi tentang kebutuhan manusia, memperkirakan bagaimana manusia berperilaku, bergerak dalam lingkungannya, lalu memutuskan bagaimana bangunan tersebut dapat menjadi lingkungan yang sehat bagi manusia pemakainya*

*Kata kunci : Lingkungan, behaviour, arsitektur.*

### 1. PENDAHULUAN

#### Deskripsi umum behaviorisme

Kata perilaku menunjukkan manusia dalam aksinya, berkaitan dengan aktivitas manusia secara fisik, berupa interaksi

manusia dengan sesamanya ataupun dengan lingkungan fisiknya. Di sisi lain, desain arsitektur akan menghasilkan suatu bentuk fisik yang bisa dilihat dan bisa dipegang. Karena itu, hasil desain arsitektur dapat

menjadi salah satu fasilitator terjadinya perilaku, namun juga bisa menjadi penghalang terjadinya perilaku.

Dalam teori behaviorisme analisis hanya dilakukan pada perilaku yang tampak saja, yang dapat diukur, dilukiskan, dan diramalkan. Teori kaum behavioris lebih dikenal dengan nama teori belajar, karena seluruh perilaku manusia adalah hasil belajar. Belajar artinya perubahan perilaku manusia sebagai pengaruh lingkungan. Behaviorisme tidak mau mempersoalkan apakah manusia baik atau jelek, rasional atau emosional; behaviorisme hanya ingin mengetahui bagaimana perilakunya dikendalikan oleh faktor-faktor lingkungan. Dalam arti teori belajar yang lebih menekankan pada tingkah laku manusia. Memandang individu sebagai makhluk reaktif yang memberi respon terhadap lingkungan. Pengalaman dan pemeliharaan akan membentuk perilaku mereka. Dari hal ini, timbulah konsep "manusia mesin" (Homo Mechanicus). Ciri dari teori ini adalah mengutamakan unsur-unsur dan bagian kecil, bersifat mekanistik, menekankan peranan lingkungan, mementingkan pembentukan reaksi atau respon, menekankan pentingnya latihan, mementingkan mekanisme hasil belajar, mementingkan peranan kemampuan dan hasil belajar yang diperoleh adalah munculnya perilaku yang diinginkan. Pada teori belajar ini sering disebut S-R psikologis artinya bahwa tingkah laku manusia dikendalikan oleh ganjaran atau reward dan penguatan atau reinforcement dari lingkungan. Dengan demikian dalam tingkah laku belajar terdapat jalinan yang

erat antara reaksi-reaksi behavioural dengan stimulusnya. Guru yang menganut pandangan ini berpandangan bahwa tingkah laku siswa merupakan reaksi terhadap lingkungan dan tingkah laku adalah hasil belajar. Dalam teori behaviorisme terdapat juga beberapa prinsip – prinsip yaitu : objek psikologi adalah tingkah laku, semua bentuk tingkah laku di kembalikan pada refleksi, mementingkan pembentukan kebiasaan.

#### **Behaviorisme dalam konteks arsitektur**

Pada umumnya para ahli teori perilaku **beropini** bahwa dalam setiap perilakunya manusia mempunyai tujuan yang hendak dicapai. Keberadaan tujuan tersebut, menjadi tumpuan sinergi dengan para ahli teori motivasi yang berusaha berfikir dan mencari cara agar manusia dapat didorong berkontribusi memenuhi kebutuhan dan keinginan organisasi. Tenaga kerja penting dimotivasi untuk mencapai tujuan organisasi. Tanpa motivasi mereka bekerja dalam keadaan **sakit hati** yang menjurus pada ketiadaan kontribusi bahkan terbuka peluang kontribusi yang merugikan. Teori hierarkhi kebutuhan Maslow menyiratkan manusia bekerja dimotivasi oleh kebutuhan yang sesuai dengan waktu, keadaan serta pengalamannya. Tenaga kerja termotivasi oleh kebutuhan yang belum terpenuhi dimana tingkat kebutuhan yang lebih tinggi muncul setelah tingkatan sebelumnya. Masing-masing tingkatan kebutuhan tersebut, tidak lain : kebutuhan fisiologis, rasa aman, sosial, penghargaan, perwujudan diri. Dari fisiologis bergerak ke tingkat kebutuhan tertinggi, yaitu, perwujudan diri secara bertahap. Terlepas **menerima atau tidak** kebutuhan

berhierarki, mengetahui jenis-jenisnya adalah memberikan kontribusi saling memenuhi. Seperti seseorang berusaha keras mencari pekerjaan yang tidak lain mengimplementasikan kemampuannya untuk memenuhi kebutuhan fisiologis.

Untuk itu pengaplikasian teori behaviorisme sebagai strategi desain arsitektur diharapkan dapat memberikan wadah pada kebutuhan manusia yang berbeda agar dapat disatukan dalam suatu wadah.

#### **Manfaat penerapan behaviorisme**

Pengkajian topik “arsitektur berwawasan perilaku” diharapkan dapat menjadi langkah awal dalam pembentukan kepribadian atau perilaku manusia terhadap lingkungannya. Dorongan yang timbul akibat keinginan untuk memecahkan masalah (lingkungan) tersebut kemudian menumbuhkan apa yang disebut ilmu psikologi lingkungan. Sebagai dasar pemikiran adalah ilmu psikologi untuk menyatakan dan mengkonsepkan lingkungan manusia. Apa yang didapat dalam psikologi modern hanya menawarkan sedikit petunjuk. Namun setidaknya hal tersebut memberikan sumbangan yang cukup berarti yaitu adanya kemandirian hubungan antara perilaku individu dan lingkungan alam bebas. Posisi obyektifitas ilmu psikologi lingkungan adalah lebih sebanding sebanding teorikal. Karenanya dapat dikatakan bahwa ilmu ini tetap berada pada masalah tentang bagaimana mendefinisikan lingkungan. Selain itu untuk referensi pada objek arsitektur diharapkan dapat menghasilkan rancangan yang dapat diterima oleh penggunaannya, oleh karena itu diperlukan

perpaduan antara imajinasi dan pertimbangan akal sehat dari arsitek. Setiap kali merancang, arsitek membuat asumsi – asumsi tentang kebutuhan manusia, perkiraan aktivitas, dan atau bagaimana manusia berperilaku, bagaimana manusia bergerak dalam lingkungannya. Selanjutnya arsitek memutuskan bagaimana lingkungan itu dapat melayani manusia sebagai pemakai sebaik mungkin. Yang harus dipertimbangkan tidak hanya kebutuhan pemakai secara fungsional, rasional, ekonomis, dan dapat dipertanggungjawabkan, tetapi lingkungan juga harus dapat mengakomodasi kebutuhan pengguna akan ekspresi emosionalnya termasuk bersosialisasi terhadap sesamanya.

## **2. PEMBAHASAN**

### **kajian literatur behaviorisme**

Aristoteles berpendapat bahwa pada waktu lahir jiwa manusia tidak memiliki apa-apa, seperti sebuah meja lilin yang siap dilukis oleh pengalaman. Menurut John Locke(1632-1704), salah satu tokoh empiris, pada waktu lahir manusia tidak mempunyai ”warna mental”. Warna ini didapat dari pengalaman. Pengalaman adalah satu-satunya jalan ke pemilikan pengetahuan. Ide dan pengetahuan adalah produk dari pengalaman. Secara psikologis, seluruh perilaku manusia, kepribadian, dan tempramen ditentukan oleh pengalaman inderawi (sensory experience). Pikiran dan perasaan disebabkan oleh perilaku masa lalu. Kesulitan empirisme dalam menjelaskan gejala psikologi timbul ketika orang membicarakan apa yang mendorong manusia berperilaku tertentu. Hedonisme,

memandang manusia sebagai makhluk yang bergerak untuk memenuhi kepentingan dirinya, mencari kesenangan, dan menghindari penderitaan. Dalam utilitarianisme perilaku manusia tunduk pada prinsip ganjaran dan hukuman. Bila empirisme digabung dengan hedonisme dan utilitarianisme, maka itulah yang disebut dengan behaviorisme. Asumsi bahwa pengalaman adalah paling berpengaruh dalam pembentukan perilaku, menyiratkan betapa plastisnya manusia. Ia mudah dibentuk menjadi apa pun dengan menciptakan lingkungan yang relevan.

Aliran behavioristik yang lebih bersifat elementaristik memandang manusia sebagai organisme yang pasif, yang dikuasai oleh stimulus-stimulus yang ada di lingkungannya. Pada dasarnya, manusia dapat dimanipulasi, tingkah lakunya dapat dikontrol dengan jalan mengontrol stimulus - stimulus yang ada dalam lingkungannya. Masalah belajar dalam pandangan behaviorisme, secara umum, memiliki beberapa teori, antara lain: teori Connectionism, Classical Conditioning, Contiguous Conditioning, serta Descriptive Behaviorisme atau yang lebih dikenal dengan nama Operant Conditioning.

Berbicara tentang arsitektur keprilaku maka kita perlu mengetahui lebih dahulu apa itu “psikologi”, psikologi adalah ilmu pengetahuan tentang tingkah laku dan pengetahuan psikis (jiwa) manusia. Sedangkan jiwa diartikan sebagai jiwa yang memateri, jiwa yang meraga, yaitu tingkah laku manusia (segala aktivitas, perbuatan dan penampilan diri) sepanjang hidupnya. Manusia tinggal atau hidup dalam suatu

lingkungan sehingga manusia dan lingkungan saling berhubungan dan saling mempengaruhi. Lingkungan sungguh dapat mempengaruhi manusia secara psikologi, adapun hubungan antara lingkungan dan perilaku adalah sebagai berikut :

1. Lingkungan dapat mempengaruhi perilaku – lingkungan fisik dapat membatasi apa yang dilakukan manusia.
2. Lingkungan mengundang atau mendatangkan perilaku – lingkungan fisik dapat menentukan bagaimana kita harus bertindak.
3. Lingkungan membentuk kepribadian.
4. Lingkungan akan mempengaruhi citra diri.

➤ Bentuk Perilaku

Dilihat dari bentuk respon terhadap stimulus ini, maka perilaku dapat dibedakan menjadi dua yaitu :

- Perilaku tertutup adalah respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup (covert). Respon atau reaksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan / kesadaran, dan sikap yang terjadi belum bisa diamati secara jelas oleh orang lain.
- Perilaku terbuka adalah respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka. Respon terhadap terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktek.

➤ Domain Perilaku

Diatas telah dituliskan bahwa perilaku merupakan bentuk respon dari

stimulus (rangsangan dari luar). Hal ini berarti meskipun bentuk stimulusnya sama namun bentuk respon akan berbeda dari setiap orang. Faktor – factor yang membedakan respon terhadap stimulus disebut determinan perilaku. Determinan perilaku dapat dibedakan menjadi dua yaitu :

- Faktor internal yaitu karakteristik orang yang bersangkutan yang bersifat given atau bawaan misalnya : tingkat kecerdasan, tingkat emosional, jenis kelamin, dan sebagainya.
- Faktor eksternal yaitu lingkungan, baik lingkungan fisik, ekonomi, politik, dan sebagainya. Faktor lingkungan ini sering menjadi faktor yang dominan yang mewarnai perilaku seseorang.

➤ Proses Tejadinya Perilaku

Penelitian Rogers (1974) mengungkapkan bahwa sebelum orang mengadopsi perilaku baru (berperilaku baru), didalam diri orang tersebut terjadi proses yang berurutan, yakni.

- 1) Awareness (kesadaran), yakni orang tersebut menyadari dalam arti mengetahui setimulus (objek) terlebih dahulu
- 2) Interest, yakni orang mulai tertarik kepada stimulus
- 3) Evaluation (menimbang – nimbang baik dan tidaknya stimulus bagi dirinya).Hal ini berarti sikap responden sudah lebih baik lagi
- 4) Trial, orang telah mulai mencoba perilaku baru

- 5) Adoption, subjek telah berperilaku baru sesuai dengan pengetahuan, kesadaran, dan sikapnya terhadap stimulus

Apabila penerimaan perilaku baru atau adopsi perilaku melalui proses seperti ini didasari oleh pengetahuan, kesadaran, dan sikap yang positif maka perilaku tersebut akan menjadi kebiasaan atau bersifat langgeng (long lasting).

Perilaku mencakup perilaku yang kasatmata seperti makan, menangis, memasak, melihat, bekerja, dan perilaku yang tidak kasatmata, seperti fantasi, motivasi, dan proses yang terjadi sewaktu 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 bersel 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.

Perilaku manusia dalam hubungannya terhadap suatu setting fisik berlangsung dan konsisten sesuai waktu dan

situasi. Karenanya pola perilaku yang khas untuk setting fisik tersebut dapat diidentifikasi. Tentu saja apa yang dibahas tidak lantas menjadi demikian sederhana bahwa manusia semuanya berperilaku dalam suatu tempat dan waktu tertentu. Tapi umumnya frekuensi kegiatan yang terjadi pada suatu setting baik tunggal ataupun berkelompok dengan setting lain menunjukkan suatu yang konstan/tetap sepanjang waktu. Ini menunjukkan bahwa tidak hanya karakter dan pola tetap perilaku yang dapat dideteksi dalam hubungannya dengan suatu setting tapi juga kemungkinan yang muncul seperti pola tanggapan perilaku yang kadang dapat berubah menjadi sebaliknya. Hal – hal yang perlu kita ketahui juga adalah perancangan fisik ruang yang mempunyai variable – variable yang berpengaruh terhadap perilaku penggunaannya, yaitu :

- Ukuran dengan bentuk ruang yang tidak tepat akan mempengaruhi psikologis dan tingkah laku penggunaannya.

Penerapan : ukuran ruang disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, dimana ukuran ruangan tersebut disesuaikan

dengan aktivitas dan kebutuhan pengguna dalam suatu ruangan tersebut.

Bentuk ruang lobi, tempat ibadah, ruang rehabilitasi, auditorium mengambil bentuk – bentuk lengkung untuk memberi kesan dinamis, riang, dan memberi pengaruh gembira.

- Perabot dan penataannya. Perabot di buat untuk memenuhi tujuan fungsional dan penataannya mempengaruhi perilaku penggunaannya.

Penerapan : penataan perabot dalam ruang disesuaikan dengan kebutuhan serta aktivitas pengguna ruang.

- Warna, memiliki peranan penting dalam penciptaan suasana ruang dan mendukung perilaku – perilaku tertentu. Warna berpengaruh terhadap tanggapan psikologis dan berpengaruh terhadap kualitas ruang.

Penerapan : warna yang digunakan dalam ruangan harus memiliki nilai positif yang dapat merubah atau mempengaruhi perilaku negative.



Berikut adalah tabel mengenai persepsi warna bagi manusia.

WARNA	KESAN DARI JARAK	KESAN DARI KEHANGATAN	RANGSANGAN MENTAL
Biru	Sangat jauh	Dingin	Penuh ketenangan
Hijau	Sangat jauh	Dingin ke netral	Sangat tenang
Merah	Dekat	Hangat	Sangat merangsang
Orange	Sangat dekat	Sangat hangat	Merangsang
Kuning	Dekat	Sangat hangat	Merangsang
Cokelat	Sangat dekat	Netral	Merangsang
Ungu	Sangat dekat	Dingin	Agresif, menekan

- Suara, temperature dan pencahayaan. Unsur – unsur ini mempunyai andil dalam mempengaruhi kondisi ruang dan penggunaanya.

✓ Suara yang keras dapat mengganggu ketenangan seseorang.

Penerapan : agar tidak mengganggu ketenangan dengan suara keras, maka ruang dibuat kedap suara agar suara tidak mengganggu ketenangan ruangan lain.

✓ Tempertatur berpengaruh dengan kenyamanan pengguna ruang, dimana suhu ruang sangat mempengaruhi kenyamanan ruang (thermal confor untuk orang Indonesia ialah antara 25,4°C – 28,9°C)

✓ Pencahayaan dapat mempengaruhi kondisi psikologis seseorang. Ruang yang



cenderung minim pencahayaannya membuat orang menjadi malas dan jika terlalu terang dapat menyebabkan silau dan menyakitkan mata.

#### Sejarah perkembangan teori behavioris

- Edward Edward Lee Thorndike (1874-1949)

Menurut Thorndike belajar merupakan peristiwa terbentuknya asosiasi-asosiasi antara peristiwa yang disebut stimulus dan respon. Teori belajar ini disebut teori “connectionism”. Eksperimen yang dilakukan adalah dengan kucing yang dimasukkan pada sangkar tertutup yang apabila pintunya dapat dibuka secara otomatis bila knop di dalam sangkar disentuh. Percobaan tersebut menghasilkan teori Trial dan Error. Ciri-ciri belajar dengan Trial dan Error Yaitu : adanya aktivitas, ada berbagai respon terhadap berbagai situasi, adal eliminasi terhadap berbagai respon

yang salah, ada kemajuan reaksi-reaksi mencapai tujuan.

Thorndike menemukan hukum-hukum :

1. Hukum kesiapan (Law of Readiness)

Jika suatu organisme didukung oleh kesiapan yang kuat untuk memperoleh stimulus maka pelaksanaan tingkah laku akan menimbulkan kepuasan individu sehingga asosiasi cenderung diperkuat.

2. Hukum latihan

Semakin sering suatu tingkah laku dilatih atau digunakan maka asosiasi tersebut semakin kuat.

3. Hukum akibat

Hubungan stimulus dan respon cenderung diperkuat bila akibat menyenangkan dan cenderung diperlemah jika akibatnya tidak memuaskan.

• Ivan Petrovich Pavlov (1849-1936)

Teori pelaziman klasik adalah memasang stimuli yang netral atau stimuli yang terkondisi dengan stimuli tertentu yang tidak terkondisikan, yang melahirkan perilaku tertentu. Setelah pemasangan ini terjadi berulang-ulang, stimuli yang netral melahirkan respons terkondisikan.

Pavlo mengadakan percobaan laboratories terhadap anjing. Dalam percobaan ini anjing di beri stimulus berserat sehingga terjadi reaksi berserat pada anjing. Contoh situasi percobaan tersebut pada manusia adalah bunyi bel di kelas untuk penanda waktu tanpa disadari menyebabkan proses penandaan sesuatu terhadap bunyi-bunyian yang berbeda dari pedang makan, bel masuk, dan antri di bank. Dari contoh

tersebut diterapkan strategi Pavlo ternyata individu dapat dikendalikan melalui cara mengganti stimulus alami dengan stimulus yang tepat untuk mendapatkan pengulangan respon yang diinginkan. Sementara individu tidak sadar dikendalikan oleh stimulus dari luar. Belajar menurut teori ini adalah suatu proses perubahan yang terjadi karena adanya syarat-syarat yang menimbulkan reaksi. Yang terpenting dalam belajar menurut teori ini adalah adanya latihan dan pengulangan. Kelemahan teori ini adalah belajar hanyalah terjadi secara otomatis keaktifan dan penentuan pribadi dihiraukan.

• Skinner (1904-1990)

Skinner menganggap reward dan reinforcement merupakan factor penting dalam belajar. Skinner berpendapat bahwa tujuan psikologi adalah meramal mengontrol tingkah laku. Pada teori ini guru memberi penghargaan hadiah atau nilai tinggi sehingga anak akan lebih rajin. Teori ini juga disebut dengan operant conditioning. Operant conditioning adalah suatu proses penguatan perilaku operans yang dapat mengakibatkan perilaku tersebut dapat diulang kembali atau menghilang sesuai keinginan.

Operant conditing menjamin respon terhadap stimuli. Bila tidak menunjukkan stimuli maka guru tidak dapat membimbing siswa untuk mengarahkan tingkah lakunya. Guru memiliki peran dalam mengontrol dan mengarahkan siswa dalam proses belajar sehingga tercapai tujuan yang diinginkan

Prinsip belajar Skinners adalah :

- Hasil belajar harus segera diberitahukan pada siswa jika salah dibetulkan jika benar diberi penguat.

- Proses belajar harus mengikuti irama dari yang belajar. Materi pelajaran digunakan sebagai sistem modul.
- Dalam proses pembelajaran lebih dipentingkan aktivitas sendiri, tidak digunakan hukuman. Untuk itu lingkungan perlu diubah untuk menghindari hukuman.
- Tingkah laku yang diinginkan pendidik diberi hadiah dan sebaiknya hadiah diberikan dengan digunakannya jadwal variable ratio reinforcer.
- dalam pembelajaran digunakan shapping
  - Albert Bandura (1925-sekarang)

Ternyata tidak semua perilaku dapat dijelaskan dengan pelaziman. Bandura menambahkan konsep belajar sosial (social learning). Ia mempermasalahkan peranan ganjaran dan hukuman dalam proses belajar. Kaum behaviorisme tradisional menjelaskan bahwa kata-kata yang semula tidak ada maknanya, dipasangkan dengan lambak atau obyek yang punya makna (pelaziman klasik).

Teori belajar Bandura adalah teori belajar social atau kognitif social serta efikasi diri yang menunjukkan pentingnya proses mengamati dan meniru perilaku, sikap dan emosi orang lain. Teori Bandura menjelaskan perilaku manusia dalam konteks interaksi tingkah laku timbale balik yang berkesinambungan antara kognitine perilaku dan pengaruh lingkungan. Factor-faktor yang berproses dalam observasi adalah perhatian, mengingat, produksi motorik, motivasi.

Behaviorsime memang agak sukar menjelaskan motivasi. Motivasi terjadi dalam diri individu, sedang kaum behavioris

hanya melihat pada peristiwa-peristiwa eksternal. Perasaan dan pikiran orang tidak menarik mereka. Behaviorisme muncul sebagai reaksi pada psikologi "mentalistik".

### **Behaviorisme dalam arsitektur**

Manusia sebagai makhluk sosial tidak pernah terlepas dari lingkungan yang membentuk diri mereka. Di antara sosial dan arsitektur dimana bangunan yang didesain oleh manusia, secara sadar atau tidak sadar, mempengaruhi pola perilaku manusia yang hidup di dalam arsitektur dan lingkungannya tersebut. Sebuah arsitektur dibangun untuk memenuhi kebutuhan manusia. Dan sebaliknya, dari arsitektur itu lah muncul kebutuhan manusia yang baru kembali.

1. Arsitektur membentuk perilaku manusia  
Manusia membangun bangunan demi pemenuhan kebutuhan pengguna, yang kemudian bangunan itu membentuk perilaku pengguna yang hidup dalam bangunan tersebut. Bangunan yang didesain oleh manusia yang pada awalnya dibangun untuk pemenuhan kebutuh manusia tersebut mempengaruhi cara kita dalam menjalani kehidupan sosial dan nilai-nilai yang ada dalam hidup. Hal ini menyangkut kestabilan antara arsitektur dan sosial dimana keduanya hidup berdampingan dalam keselarasan lingkungan. Seperti pada contoh kansas city public library yang didirikan pada tahun 1873 di Oak Street Nomor 8, persis di apit oleh Wyandotte Street dan Baltimore Avenue, Kota Kansas ini di bagian dinding luarnya dilapisi dengan struktur buku-buku yang sudah terkenal, seperti Kansas City

readers, Catch 22, Huckleberry Finn, The Lord of the Rings dan Charlotteâ€™s Web.



Untuk membentuk perilaku manusia dapat dipengaruhi oleh beberapa perancangan fisik ruang, seperti ukuran dengan bentuk ruang, perabot dan penataannya, warna, suara, temperatur, dan pencahayaan. Pada contoh berikut ini pengambilan bentuk buku dan pewarnaan bangunan pada desain eksterior bangunan dapat berdampak pada perilaku manusia sebagai penggunaanya, hal ini dapat

mengubah pola pikir manusia terhadap bentuk dasar perpustakaan yang biasanya terlihat formal dan kaku, namun sekarang dibuat lebih dinamis dengan pewarnaan yang membuat bangunan terlihat lebih santai karena warna berpengaruh terhadap tanggapan psikologis dan berpengaruh terhadap kualitas ruang.

Desain Arsitektur



Perilaku Manusia

Pada skema ini dijelaskan mengenai “arsitektur membentuk perilaku manusia” dimana hanya terdapat satu arah, dimana desain arsitektur mempengaruhi perilaku manusia sehingga membentuk perilaku manusia dari desain arsitektur tersebut.

## 2. Perilaku manusia membentuk arsitektur

Manusia membangun bangunan, yang kemudian membentuk perilaku manusia itu sendiri. Setelah perilaku manusia terbentuk akibat arsitektur yang telah dibuat, manusia kembali membentuk arsitektur yang telah dibangun sebelumnya atas dasar perilaku yang telah terbentuk, dan seterusnya.

Seperti pada urban housing Pruitt-Igoe (St. Louis, USA) oleh Minoru Yamasaki. Pruitt-Igoe yang dibuat berdasarkan asas Le Corbusier mendapat penghargaan arsitektural. Gedung-gedung dibuat anti rusak dengan pemakaian bahan tertentu sebagai lapisan luar gedung. Namun karena perilaku ini yang kemudian membawa efek yang berbeda terhadap arsitektur itu sendiri. Karena dibuat anti rusak, orang-orang sekitar malah tertantang untuk merusak gedung yang sulit dirusak tersebut. Tidak hanya eksterior saja, secara interior, lampu gedung ini ditutupi oleh kerangka agar

lampu tidak bisa dirusak atau dipecahkan secara sengaja, cat tembok terbuat dari bahan karet agar tidak bisa dicoreti, ataupun lift terbuat dari bahan antigores. Melihat perlakuan seperti ini, perilaku masyarakat menjadi tertantang kembali untuk merusak arsitektur yang katanya tidak bisa dirusak tersebut. Muncullah permasalahan baru yakni Vandalism. Rasis antara kulit hitam dengan putih,



Proyek rumah susun ini terpaksa dihancurkan karena ada perasaan takut di kalangan penghuninya terhadap perilaku kriminalitas di daerah ini, akan tetapi hal dasar yang menyebabkan gagalnya kompleks perumahan ini untuk menarik para penghuni adalah tidak tersedianya tempat-tempat yang merupakan tempat berkumpul

bersama. Taman, tempat rekreasi, tempat olahraga bersama, tempat parkir bersama di kompleks perumahan adalah tempat di mana orang saling berjumpa. Perjumpaan yang sering terjadi akan menyebabkan orang saling mengenal, oleh karena perilaku manusia tersebut maka suatu bentuk arsitektur terbentuk



Pada skema ini dijelaskan mengenai “perilaku manusia membentuk perilaku” dimana desain arsitektur yang telah terbentuk mempengaruhi perilaku manusia sebagai pengguna yang kemudian manusia mengkaji kembali desain arsitektur tersebut sehingga perilaku manusia membentuk kembali desain arsitektur tersebut.

#### **Paparan preseden arsitektural**

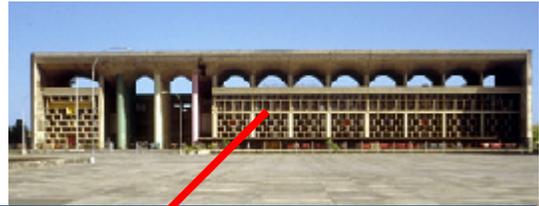
Untuk menciptakan lingkungan yang nyaman bagi penghuninya maka kita sebagai perancang perlu mengetahui keinginan atau citra yang ada dalam suatu wilayah dalam cakupan yang luas dan dalam suatu tempat dalam cakupan sempit, hal ini dapat di cerminkan dari preseden arsitektural berikut ini : Hal ini dicerminkan pada rancangan unit lingkungan di Chandigarh, India

Kota ini tidak bermakna selain sebagai penanda lokasi, dikarenakan akibat taman kota yang sepi dan tidak menunjang gaya hidup masyarakat pemakainya. Chandigarh, dirancang oleh arsitek Le Corbusier sesuai dengan gagasan – gagasan baru dalam perencanaan kota barat modern, yang memperhatikan kebutuhan manusia akan

cahaya, ruang dan udara segar. Namun, yang tidak dipertimbangkan dalam perencanaan tersebut adalah pola hidup di kota – kota india lama. Masyarakatnya lebih suka berjubel daripada berada di ruang lengang dan lebih suka penataan fasilitas ala india dari pada ala eropa.



Perencanaan kota



Beberapa fasilitas kota yang di-modern-kan seiring berkembangnya zaman

Setelah hasil desain itu dihuni, terbentuklah sebuah kota menurut kebutuhan penghuninya dan bukan menurut prediksi

arsiteknya, taman – taman kosong, sekolah jarang dikunjungi, pusat pertokoan yang rapi telah diubah oleh pola belanja penduduk sehingga tidak lagi menjadi seperti yang direncanakan.

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

menjadikan kota atau 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.



Jalan lebar di kawasan usaha Chandigarh ini tertutup bagi pejalan kaki, sempat dinamakan Firdaus bagi pejalan kaki. Tetapi, jalan ini jarang digunakan penduduk kota. Mereka lebih menyukai jalan-jalan yang sempit seperti di Amitsar.

Dalam proses arsitektural 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.

### 3. PENUTUP

#### Kesimpulan

Dari pembahasan dan pengkajian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa hal – hal yang kasat mata seperti perilaku manusia tidak hanya dapat dinilai dari luar atau hanya bentuk fisik semata, akan tetapi diperlukan kajian yang lebih mendalam dalam mendalami serta mengetahui lebih lanjut perilaku seseorang. Arsitektur merupakan disiplin yang sintesis dan senantiasa mencakup ketiga hal diatas dalam setiap rancangannya. Dengan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan yang makin kompleks maka perilaku manusia (human behaviour) semakin diperhitungkan dalam proses perancangan yang sering disebut sebagai pengkajian lingkungan perilaku dalam arsitektur.

Berdasarkan hal itulah dapat disimpulkan bahwa antara arsitektur dan perilaku terdapat hubungan yang erat, hal ini dapat dilihat dari aspek – aspek pembentuk perilaku manusia akibat lingkungan atau bentuk arsitektur dan sebaliknya. Dengan kata lain perilaku manusia dapat diarahkan kearah yang lebih baik bila nilai – nilai positif dari lingkungan atau bentuk arsitektur

dapat membentuk kepribadian serta perilaku yang memiliki nilai positif. Hal ini juga tidak lepas dari hasil kreasi seorang arsitek membentuk suatu kesatuan yang harmonis dalam berbagai dimensi, terutama dimensi kenyamanan dan keamanan. Dengan kata lain, ketika merancang, seorang arsitek diandaikan membuat asumsi – asumsi tentang kebutuhan manusia, memperkirakan bagaimana manusia berperilaku, bergerak dalam lingkungannya, lalu memutuskan bagaimana bangunan tersebut dapat menjadi lingkungan yang sehat bagi manusia pemakainya

#### Pernyataan rekomendasi

- Pendekatan perancangan

Pendekatan perancangan yang dilakukan pada objek arsitektur adalah pendekatan perilaku pengguna pada khususnya dan perilaku manusia umumnya. Pendekatan ini sangat diperlukan agar sesuai dengan fungsi dan aktivitas pengguna dalam bangunan. Dengan menggunakan pendekatan perilaku ini maka diharapkan pengguna dapat melakukan segala fasilitas yang ada dengan aman dan nyaman.

Pengaplikasian pendekatan perilaku ini diterapkan dalam setiap detail bagian bangunan, seperti : penataan masa bangunan, zoning, sirkulasi, denah, bentuk ruang, ornamen, material, tekture, dan interior plafon, serta pola lantai.

- Pendalaman rancangan

Pendalaman rancangan yang diambil dalam perancangan ini adalah pendalaman karakter ruang. Pendalaman karakter ruang mengacu pada tatanan

ruang, bentuk ruang, ruang gerak, besaran ruang, pemilihan warna dan bentuk perabot, suasana, lansekap dan ruang luar. Kesemuanya mempengaruhi tingkat kenyamanan dan keamanan bagi pengguna. Maka dari itu di lakukan pendalaman rancangan yang kedepannya dapat menentukan karakter objek arsitektur agar lebih sesuai dengan perilaku penggunaannya yaitu para pengguna bangunan. Hal ini juga dapat mempermudah dalam pengerjaan objek arsitektural ini karena telah mengetahui terlebih dahulu segala sesuatu yang berhubungan dengan penataan dan pengaplikasian perilaku pengguna pada bangunan / objek arsitektur.

**DAFTAR PUSTAKA**

- *Laurens, Joyce Marcella (2004). Arsitektur dan Perilaku Manusia. Jakarta: PT Grasindo.*
- *Mar'at, Samsunuwiyati & Kartono, Lieke Indieningsih (2006). Perilaku Manusia. Bandung: PT Refika Aditama.*
- *Yuliana, Anita (2009). Perilaku dan Arsitektur. From <http://berburucumicumi.blogspot.com/2009/06/arsitektur-dan-prilaku.html>, 28 November 2010*
- *Desi (2003). Fungsi Ruang dalam Arsitektur. From [/jiunkpe/s1/desi/2003/jiunkpe-ns-s1-2003-41498093-457-interior-chapter3.pdf](http://www.freewebs.com/hijrahsaputra/catatan/TEORI%20BELAJAR%20DAN%20PEMBELAJARAN.htm), 20 November 2010*
- *<http://www.freewebs.com/hijrahsaputra/catatan/TEORI%20BELAJAR%20DAN%20PEMBELAJARAN.htm>*
- *<http://rohman-makalah.blogspot.com/2008/07/teori-belajar-akhmad-sudrajat-m.html>*