

BAB 1

PENDAHULUAN

*We shape our buildings
and afterwards our buildings shape us.*

Winston Churchill, 1943

Dalam beberapa dekade belakangan ini, hubungan antara perilaku manusia dan lingkungan fisik telah menarik perhatian para peneliti dari ilmu sosial ataupun para professional di bidang perancangan arsitektur, perencanaan kota, regional, dan lanskap.

Kata *perilaku* menunjukkan manusia dalam aksinya, berkaitan dengan semua 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.

Kebiasaan mental dan sikap perilaku seseorang dipengaruhi oleh lingkungan fisiknya.¹ Drucker (1969) mengindikasikan bahwa “sebagian besar yang kita lihat adalah sesuatu yang ingin kita lihat.” Sementara Von Foerster (1973) menulis bahwa “apa yang kita bentuk dalam pikiran, itulah realitas yang kita perhitungkan.” Namun, realitas itu tidak selalu seperti yang diinginkan. Apa yang dibayangkan dalam imajinasi arsitek pada proses perancangan mungkin akan menghasilkan akibat yang berbeda pada saat atau setelah proses penghunian.

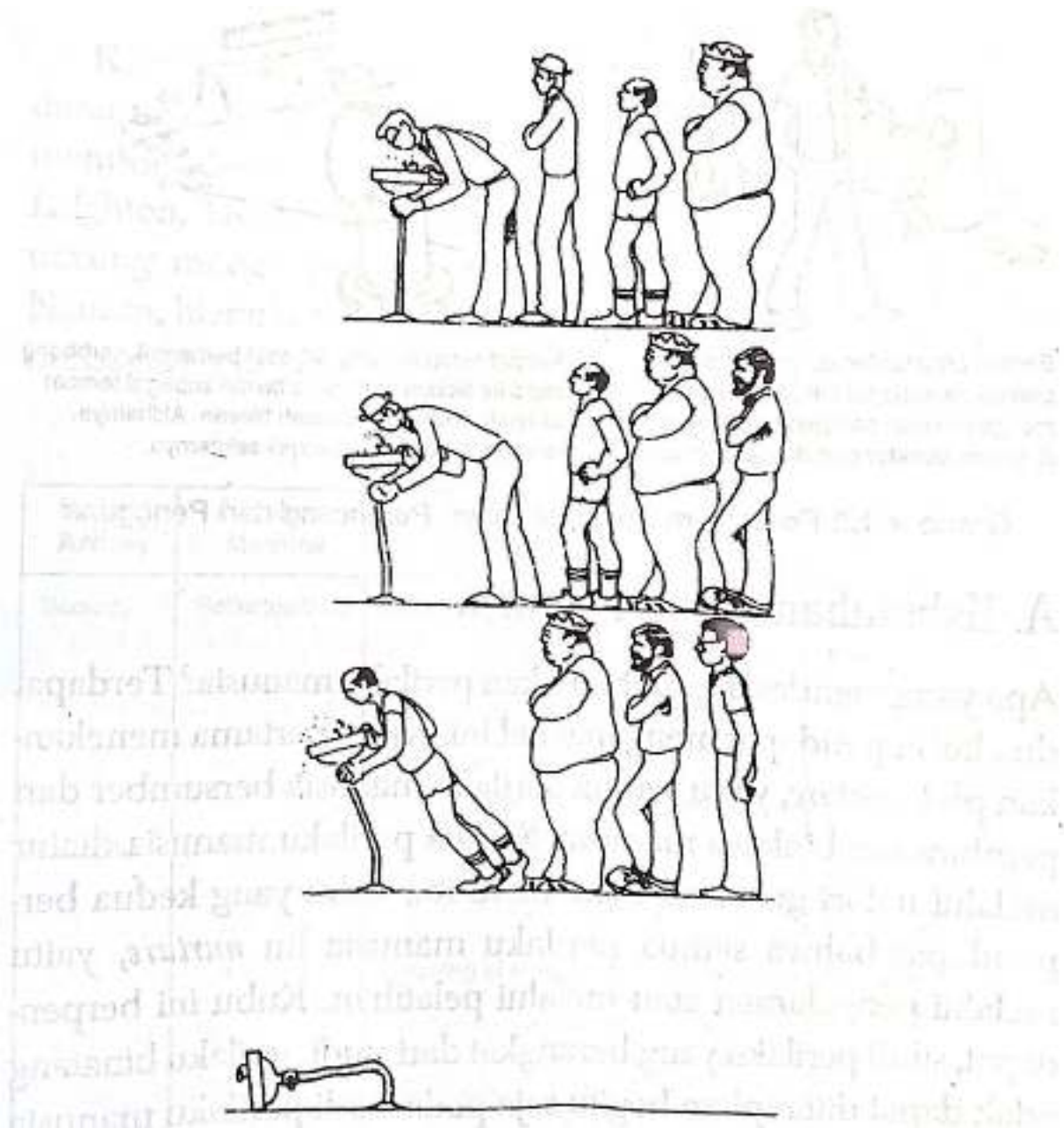
Penandaan lingkungan yang dilakukan arsitek melalui karyanya dapat diinterpretasikan secara berbeda oleh para penggunanya. Misalnya, bangunan yang dirancang dengan dinding kaca, pintu kaca, tanpa tanda-tanda apapun, –yang diharapkan arsitek dapat membentuk kesan ruang dalam yang luas, atau membentuk kesan bersatu dengan ruang luar tanpa batas–, telah mengakibatkan puluhan ribu orang terluka karena membenturnya. Akibat ini tentu bukan merupakan akibat yang diharapkan oleh arsitek perancangnya.

Rancangan yang dianggap baik oleh perancang, mungkin saja diterima penggunanya sebagai lingkungan yang dingin, membosankan, bahkan tidak ramah. Oleh karena itu, dibutuhkan perpaduan antara imajinasi dan pertimbangan akal sehat dari arsitek. Setiap kali merancang, arsitek membuat asumsi-asumsi tentang kebutuhan manusia, membuat perkiraan

aktivitas dan atau perkiraan bagaimana manusia bergerak dalam lingkungannya. Kemudian, arsitek memutuskan bagaimana lingkungan tersebut akan dapat melayani manusia pemakai sebaik mungkin. Yang harus dipertimbangkan tidak hanya melayani kebutuhan pemakai secara fungsional, rasional, ekonomis, dan dapat dipertanggungjawabkan, tetapi lingkungan juga harus dapat mengakomodasi kebutuhan pengguna akan ekspresi emosionalnya termasuk bersosialisasi dengan sesama.

Dengan premis dasar bahwa perancangan arsitektur ditujukan untuk manusia maka untuk mendapatkan perancangan yang baik arsitek perlu mengerti apa yang menjadi kebutuhan manusia. Atau dengan perkataan lain, mengerti perihal perilaku manusia dalam arti luas.

Beragam contoh yang ada di sekitar kita memperlihatkan bagaimana akibat dari desain yang kurang memperhatikan



Gambar 1.1 Akibat Perilaku Pengguna

perilaku para penggunanya. Misalnya, meningkatnya biaya pemeliharaan, rusaknya fasilitas, atau bahkan mubazirnya fasilitas karena tidak digunakan seperti yang diprediksikan oleh arsitek dalam perancangannya. Hal ini terjadi antara lain karena persepsi pengguna kurang diperhatikan dalam proses perancangan. Untuk itu, kita perlu memahami kebutuhan Dasar manusia dan bagaimana hubungan antara desain arsitektur dan perilaku manusia.



Gambar 1.2 Perbedaan Persepsi antara Perancang dan Pengguna

A. Kebutuhan Dasar Manusia

Apa yang mendasari pembentukan perilaku manusia? Terdapat dua kubu pendapat mengenai hal ini. Kubu pertama menekankan pada *nature*, yaitu semua perilaku manusia bersumber dari pembawaan biologis manusia. Semua perilaku manusia diatur melalui naluri genetika. Sementara itu, kubu yang kedua berpendapat bahwa semua perilaku manusia itu *nurture*, yaitu melalui pengalaman atau melalui pelatihan. Kubu ini berpendapat, studi perilaku yang berangkat dari studi perilaku binatang tidak dapat diterapkan begitu saja pada studi perilaku manusia karena perilaku manusia diperoleh melalui pengalamannya. Para ahli sosiologi dari kelompok ini menekankan bahwa perilaku adalah kristalisasi dari pengaruh budaya.

Sementara itu, seorang psikolog, Abraham Maslow, mengambil jalan tengah di antara pendapat kedua kubu tersebut. gagasannya 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. Sesungguhnya, ia bukan satu-satunya ahli yang membuat daftar kebutuhan ini. Ada 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 perilaku.

Tabel 1.1 Kebutuhan Dasar Manusia

Robert Ardrey	Abraham Maslow	Alexander Leighton	Henry Murray	Peggy Peterson
Security	Selfactualizing	Sexual satisfaction	Dependence	Harmavoidance
				Sex
			Deference	Affiliation
		Expression of hostility		Nurturance
			Dominance	Succorance
Simulation	Esteem			Security
		Expression of love	Exhibition	Order
				Frame of orientation
		Securing of love	Harmavoidance	Solitude
Identity	Love and belonging	Expression of spontaneity	Infavoidance	Identity Exhibition
			Nurturance	Defedence
		Securing of recognition		Achievement
			Order	Prestige
				Agression
	Safety-security	Orientation in terms of ones place	Rejection	Rejection Deference
			Sentience	Abasement
		Securing & main-training membership	Sex	Play Variety
	Physiological needs	Sense of belonging	Succorance	Understanding Meaningfulness

				Self-actualization
		Physical security	Understanding	Aesthetic

Bagi desain arsitektur, daftar kebutuhan ini dapat dipakai untuk mengetahui sejauh mana setiap ameniti atau fasilitas desain dapat memberikan kepuasan bagi pemenuhan kebutuhan manusia penggunaannya. Kebutuhan dasar mana yang dapat terpenuhi? Karena itu, diperlukan seleksi yang lebih rinci dalam menentukan prioritas kebutuhan yang relevan bagi sebuah desain atau bagi orang yang akan menggunakan fasilitas tersebut. 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.

Dalam tesisnya yang berjudul *“The Street as a Human Resource in the Urban Lower-Class Environment”* (suatu pengamatan mengenai hubungan antara lingkungan fisik dan kepuasan pemenuhan kebutuhan dasar manusia), David Myhrum, seorang arsitek lanskap, mengemukakan bahwa tidaklah mungkin menentukan kebutuhan dasar mana yang telah terpenuhi, tanpa melakukan suatu analisis intensif dan personal dari orang yang bersangkutan. Karena pembentukan perilaku seseorang adalah suatu proses yang multideterminan. Ada pengaruh budaya dan ada faktor pengaruh lingkungan yang saling terkait satu sama lain.

Karena itu, di dalam mendefinisikan kebutuhan pengguna, penting untuk dipertimbangkan oleh arsitek makna sosial yang mendasari perilaku dan persepsi pengguna atau kelompok pengguna dan bukan semata-mata berdasarkan apa yang dikatakan oleh para pengguna tentang apa yang dibutuhkannya.

Bauhaus dan gerakan modern memakai istilah *fungsi* untuk menggambarkan penggunaan penempatan sesuatu, seperti kursi untuk duduk, dapur untuk tempat memasak. Padahal, kursi juga merupakan suatu ekspresi gaya hidup si pemilik. Ada kursi kayu yang penuh ukiran tradisional, ada kursi metal dengan langgam modern, atau kursi metal dengan warna-warna cerah mencolok. Dapur pada budaya tertentu juga mempunyai dampak sosial yang berfungsi laten bagi kaum wanitanya. Misalnya, sebagai tempat untuk menunjukkan bahwa mereka mengerjakan pekerjaannya sebagai wanita dalam masyarakat dengan baik. Demikian pula jalan raya, mempunyai banyak fungsi sosial daripada hanya sebagai tempat orang atau kendaraan berlalu lalang. Seperti terlihat pada saat ada perayaan ulang tahun proklamasi, saat ada kegiatan warga di pagi hari, seperti berbelanja, bertetangga, atau bermain.

B. Desain Arsitektur dan Perilaku Manusia

Jika kita mengikuti jejak hierarki kebutuhan dasar manusia tersebut, lihatlah di mana estetika menempati urutannya, apakah di tempat teratas? Kebanyakan perancang menempatkan estetika pada urutan pertama dalam pertimbangan desainnya. Padahal, apabila ditelaah lebih jauh bagi si pengguna, belum tentu estetika ini menjadi urutan pertama kebutuhan yang harus dipenuhinya.

Karena itu, tidaklah mengherankan apabila suatu karya arsitektur digunakan tidak sesuai dengan imajinasi arsitek. Misalnya, di daerah hunian yang terkenal rawan kriminalitas. Orang akan memangkas tanaman agar mempunyai pandangan yang bebas ke berbagai arah demi keamanan daripada memikirkan tatanan pepohonan untuk membentuk komposisi tertentu dengan aneka warna bunga, ataupun untuk membentuk ruang dengan suasana romantis. Seorang pemilik bengkel motor akan lebih mengutamakan bengkelnya terlihat oleh calon pelanggannya dengan jelas daripada sekadar mempertahankan kerapian visualnya.

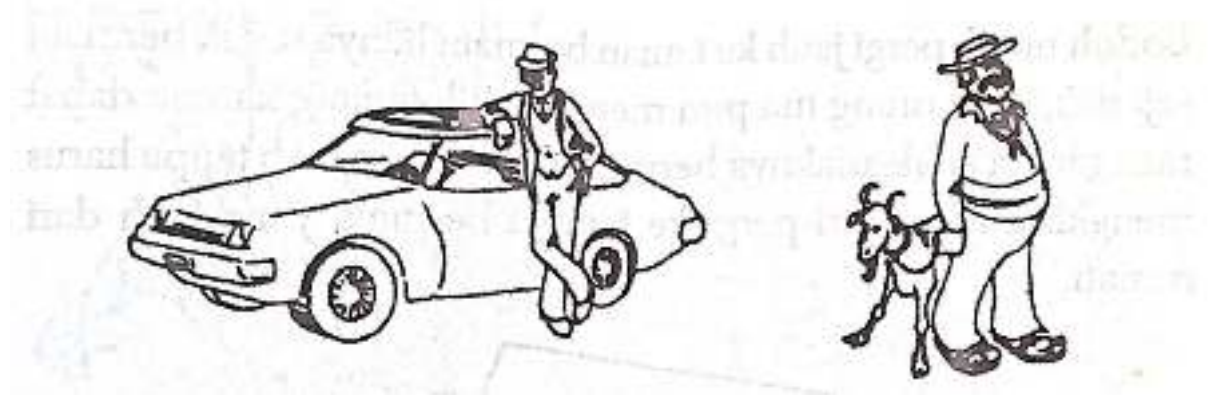
Yang harus diperhatikan dalam desain adalah tidak memaksakan pemuasan estetika sebagai kebutuhan dasar, tetapi lebih mempertimbangkan keindahan sebagai suatu persyaratan desain yang baik. Seperti contoh sebelumnya, daerah hunian bisa dirancang dengan indah tanpa harus mengorbankan keamanan. Bengkel motor dapat didesain dengan bentuk visual yang baik dan tetap terlihat sebagai bengkel motor.

Untuk memusatkan perhatian mengenai hierarki kebutuhan manusia, dalam perancangan, arsitek harus berpikir akan kebutuhan pengguna dan bukan kebutuhan manusia secara umum. Arsitek 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 sekadar memakai data yang sangat umum.

Randy Hester, seorang arsitek lanskap, mengatakan bahwa perancang umumnya lebih menekankan pentingnya *activity setting* (penataan aktivitas). Sementara itu, pemakai lebih mempertimbangkan siapa saja orang yang memakai fasilitas itu, atau dengan siapa mereka akan bersosialisasi dalam penggunaan fasilitas itu. Jadi, terlihat di sini adanya perbedaan prioritas pemenuhan kebutuhan dasar.

Cara orang memenuhi kebutuhan yang sama sekalipun, misalnya dalam mengekspresikan status, bisa berbeda satu sama lain. Ada yang dengan cara memamerkan mobilnya atau ternaknya. Ada yang dengan cara memamerkan pakaian merek terkenal, atau dengan cara menjabat posisi tertentu, atau melalui beraneka keanggotaan pada klub tertentu.

Dalam salah satu artikelnya mengenai tendensi rekreasi pada tingkat lingkungan perumahan, Seymour Gold mengkaji mengapa banyak taman bermain dalam kompleks perumahan tidak terpakai. Biasanya perancang memakai standar atau

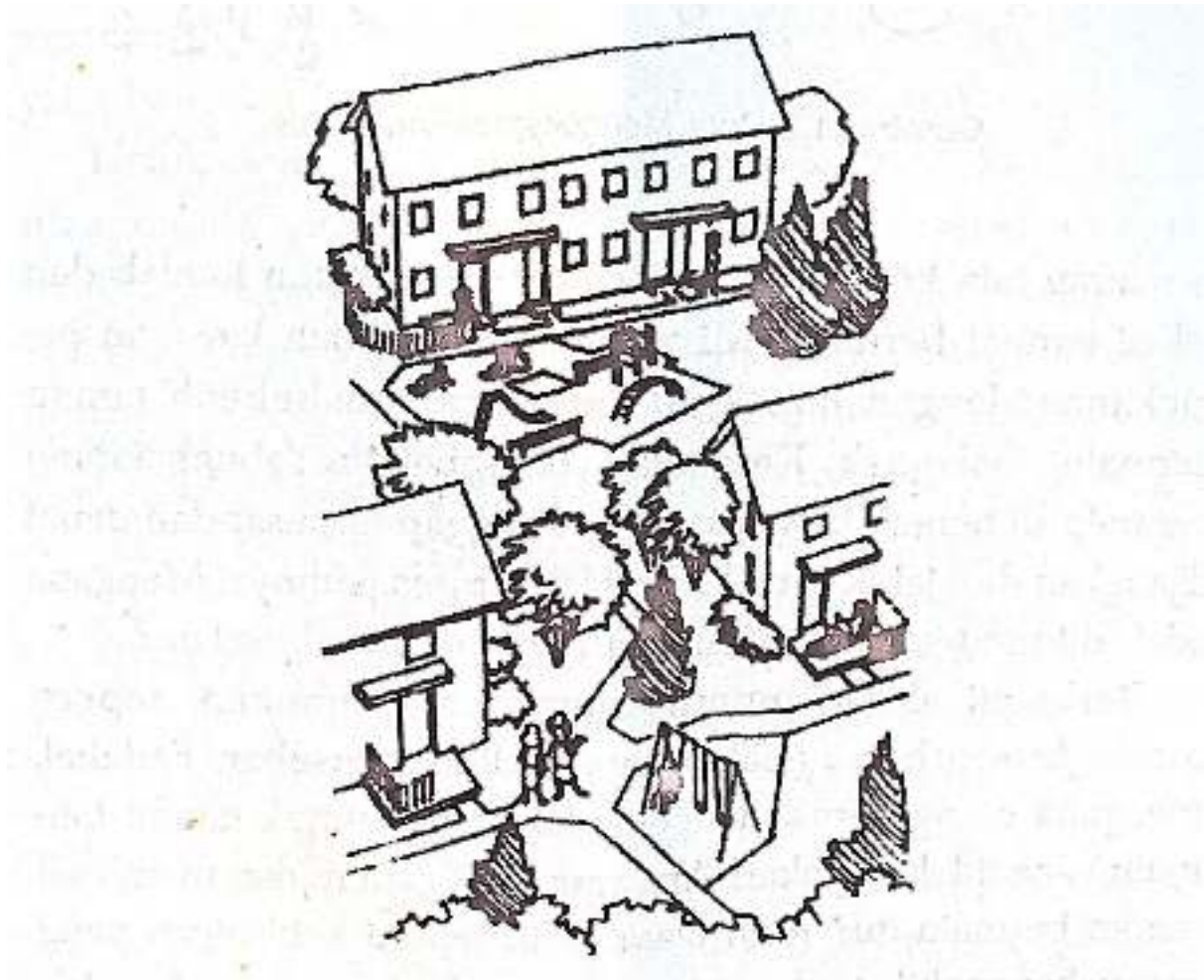


Gambar 1.3 Cara Mengekspresikan Status

Peraturan tata kota yang ada dalam menentukan jumlah dan lokasi tempat bermain. Misalnya, untuk sebuah kawasan pemukiman dengan luas 7-10 ha, diperlukan sebuah taman bermain anak-anak. Kemudian, ditempatkan sebuah taman bermain di tengah kawasan yang dianggap terpusat dan dapat dijangkau dari jarak yang kurang lebih sama jauhnya. Mengapa tidak dibuat tersebar? Mengapa harus disentralisasikan?

Berbagai alasan umum kemudian ditemukan, seperti meningkatnya biaya apabila taman dibuat tersebar. Padahal, mengapa orang harus mengeluarkan biaya untuk taman bermain yang tidak terpakai? Apa sesungguhnya tujuan membuat taman bermain itu? Atau alasan lain seperti kebisingan yang menyebar apabila terdapat taman bermain di mana-mana, tidak terpusat. Padahal, bukankah ada orang yang suka menikmati dan mendengar suara keceriaan anak-anak bermain? Apabila kita mengerti pola bermain anak-anak, mungkin desain lingkungan itu menjadi lain.

Sesuai dengan penelitian Clare Cooper, banyak anak justru menyukai saat-saat bermain dalam periode waktu yang pendek, seperti di antara waktu pulang sekolah dan waktu makan, atau beberapa saat sebelum hari menjadi gelap sebelum makan malam. Mereka bermain di lapangan kosong di sekitar rumah, di depan rumah, atau di trotoar muka rumah. Anak-anak tentu tidak bodoh untuk pergi jauh ke taman bermain hanya untuk bermain sejenak. Para orang tua pun merasa lebih tenang karena dapat mengawasi anak-anaknya bermain di sekitar rumah tanpa harus mengkhususkan diri pergi ke tempat bermain yang jauh dari rumah.



Gambar 1.4 Perumahan dengan Taman Bermain di Sekitar Rumah

Meskipun analisis pola aktivitas tertentu pada umumnya dapat langsung diterapkan dalam perancangan suatu lingkungan, mungkin saja terjadi bahwa lingkungan yang dirancang berbeda dengan asumsi terdahulu yang pernah dibuat. Karena, latar belakang yang berbeda dapat melahirkan kebiasaan dan preferensi yang berbeda pula. Misalnya, dalam perancangan sebuah tempat perkemahan, akan ada berbagai preferensi orang untuk berkemah.



a. Menyukai kesendirian



b. Menyukai kebersamaan (sosial)



c. Di antara preferensi a dan b

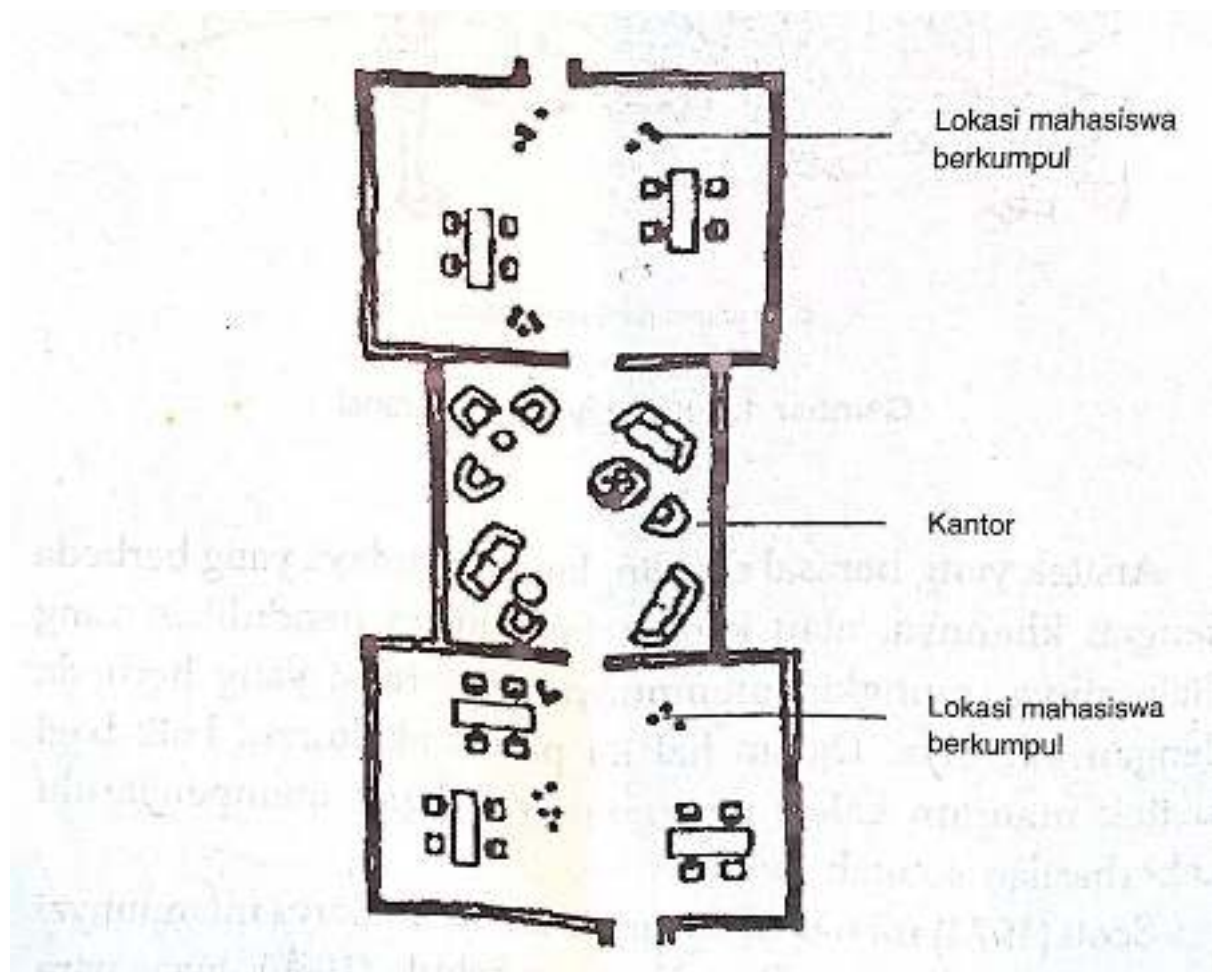
Gambar 1.5 Keragaman Preferensi

Arsitek yang berasal dari lingkungan budaya yang berbeda dengan kliennya, atau karena lingkungan pendidikan yang dialaminya, mungkin mempunyai preferensi yang berbeda dengan kliennya. Dalam hal ini proses akulturasi, baik bagi arsitek maupun calon pengguna, dapat mempengaruhi keberhasilan sebuah desain.

Scott (1974) mengatakan, arsitektur hendaknya mempunyai tujuan yang humanis. Bagi Norberg Schulz (1986), tugas para perancang adalah menyediakan suatu pegangan eksistensial bagi pemakainya agar dapat mewujudkan cita-cita dan mimpinya. Sementara itu, Charles Jencks (1971) menambahkan bahwa dalam masyarakat yang pluralis, arsitek dituntut untuk

mengenali berbagai konflik dan mampu mengartikulasikan bidang sosial setiap manusia pada setiap situasi sosial tertentu. Atau dengan perkataan lain, membuat desain yang tanggap sosial.

Dari contoh-contoh tersebut terlihat jika dalam proses perancangan arsitek hanya memperhitungkan ketentuan ataupun standar secara fisik, akan memungkinkan terjadinya banyak kegagalan dalam desain. Lihatlah sketsa di bawah ini (gambar 1.6). Apakah ruang tengah di antara dua ruang studi mahasiswa, yang dirancang sebagai ruang sosialisasi antara mahasiswa dan dosen akan dapat berhasil. Mengapa? Apa yang menjadi dasar desain dalam contoh ini?



Gambar 1.6 Akan berhasillkah ruang sosialisasi ini?

Belakangan ini ada cukup banyak perhatian dan minat untuk mempelajari lingkungan yang humanis, mempelajari interaksi manusia dengan lingkungannya dalam arti luas sebagai suatu ekologi total, yang mencakup lingkungan alami ataupun buatan. Penelitian pun banyak dilakukan oleh para ahli ilmu perilaku ataupun para perancang lingkungan dan arsitek yang mempelajari interaksi antara manusia dan lingkungannya. Pendidikan tinggi jurusan arsitektur juga mulai menaruh perhatian pada perilaku manusia dalam bangunan. Beberapa sekolah arsitektur, bahkan mengganti namanya menjadi sekolah desain lingkungan.

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 memperlajari 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.

Untuk itu, pembahasan dalam buku ini disusun sebagai berikut.

Bab 1 merupakan bab pendahuluan yang memberikan gambaran sejauh mana interaksi yang terjadi antara arsitektur sebagai hasil desain dan perilaku manusia, baik sebagai arsitek, perencana lingkungan maupun sebagai pengguna arsitektur. Dengan mengenal kebutuhan dasar manusia, dapat ditelaah lebih lanjut sejauh mana sebuah hasil desain arsitektur telah atau dapat memenuhi kebutuhan manusia. Sejauh mana pula arsitek atau perancang lingkungan telah mempertimbangkan kebutuhan penggunanya.

Bab 2, yakni teori desain dan studi perilaku-lingkungan. Dalam bab ini dipaparkan latar belakang perjalanan perkembangan ilmu perilaku yang berawal dari ilmu psikologi hingga menjadi disiplin ilmu yang kini dikenal sebagai ilmu perilaku-lingkungan, dengan fokus bahasan pada hubungan interaksi antara manusia dan lingkungannya.

Dalam desain arsitektur, teori arsitektur yang melandasinya dipengaruhi oleh gerakan modern, yang kurang menaruh perhatian pada dimensi manusia. Perhatian lebih terfokus pada hubungan antara arsitek dan artefak hasil rancangannya. Berbagai faktor, seperti faktor geometrik, formal abstrak, teknologi ataupun simbolisasi sangat diperhatikan. Tetapi, faktor manusia atau kepuasan pengguna khususnya belum mendapat cukup perhatian. Ilmu perilaku-lingkungan membentuk teori positif bagi desain arsitektur, yakni dengan menekankan perlunya memperhatikan kepuasan pengguna daripada hanya mempertimbangkan faktor kepuasan si perancang saja.

Selanjutnya, Bab 3 dan Bab 4 secara berturut-turut menguraikan mengenai proses dasar perilaku manusia dalam melakukan perhatian terhadap lingkungan. Proses ini mencakup proses individual dan proses sosial. Proses individual membahas hal-hal yang ada dalam benak seseorang, yaitu bagaimana proses lingkungan terjadi, bagaimana lingkungan fisik tersebut diorganisasikan dalam pikiran seseorang, dan mengenal berbagai cara orang berpikir dan

merasakan ruang, termasuk preferensi personal dan respons emosional terhadap stimulus lingkungan.

Dalam bab ini juga akan dibahas mengenai kecenderungan perilaku seseorang berkaitan dengan interaksinya dengan lingkungan arsitektural dan bagaimana seorang berkaitan dengan *setting* tertentu. Dengan bekal pengetahuan ini diasumsikan bahwa seorang arsitek atau perencana lingkungan dapat lebih mengerti aksi, kebutuhan, dan keinginan seseorang berkaitan dengan lingkungan fisiknya, seperti imajinasi dan simbolisasi apa yang melekat pada elemen lingkungan, bagaimana impresi masyarakat terhadap suatu lingkungan, atau hal apa yang menarik perhatiannya.

Proses dalam Bab 4 akan membahas bagaimana seseorang berbagi ruang dengan sesamanya. Dengan fokus pada ruang personal, yaitu suatu domain kecil sepanjang jangkauan tangan manusia, teritorialitas, yaitu kecenderungan manusia untuk menguasai ruang yang lebih besar, kesesakan dan kepadatan yang dirasakan dalam ruang tertentu, serta privasi atau manajemen *setting* fisik untuk mengoptimalkan kebutuhan sosial manusia. Keseluruhan proses ini adalah proses yang saling berhubungan satu dengan lainnya dalam perilaku interpersonal manusia dengan lingkungannya.

Melalui paparan contoh-contoh desain arsitektur dapat dilihat seberapa jauh manusia mempunyai kesamaan dan perbedaan dalam memberi respons terhadap lingkungannya. Apa yang mempengaruhi kesamaan dan atau perbedaan tersebut dan sejauh mana arsitek bisa mengambil peran guna memenuhi kebutuhan pengguna arsitektur berkaitan dengan proses dasar perilaku ini sehingga desainnya dapat lebih berorientasi pada pengguna.

Bab 5, Pola aktivitas dan lingkungan. Dalam bab ini akan dibahas kaitan antara tatar perilaku dan lingkungan fisik dalam cakupan aktivitas manusia dengan skala yang lebih luas, yaitu dalam lingkungan tempat tinggal atau tempat kerja. Pola interaksi ini dapat ditelusuri melalui pengamatan tatar perilaku.

Sementara itu, evaluasi secara menyeluruh yang dikenal sebagai evaluasi purnahuni merupakan suatu bagian dari siklus proses desain yang melibatkan masukan dari penghuni proyek-proyek sejenis. Proses evaluasi, metode yang biasa dipakai dan manfaat hasil evaluasi tersebut bagi studi arsitektur ataupun bagi pengguna hasil desain arsitektur dapat dipelajari dari contoh-contoh hasil evaluasi purnahuni ini.

Pada akhirnya, melalui penelaahan studi perilaku-lingkungan ini, kita dapat mengetahui sejauh mana kontribusi studi ini bagi perancangan arsitektur di masa mendatang. Dalam hal meningkatkan kemampuan menjelaskan arsitektur, mengerti berbagai respons yang mungkin muncul terhadap rancangan arsitektur tertentu, dan meningkatkan pula kemampuan

memprediksikan konsekuensi desain dan membuat alternative solusi bagi pemenuhan kebutuhan manusia tertentu.

Daftar Pustaka Anjuran

- Norberg Schulz C. 1968. *Intentions in Architecture*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Rapoport, Amos. 1994. “*A Different View of Design*”. Dalam *Thirty-three Papers in Environment-Behaviour Research*. New Castle: The Urban International Press.
- Von Foerster H. 1973. “*On Constructing a Reality*”. Dalam *Environmental Design Research: Proceedings of the 4th Annual EDRA Conference*. Vol. 2. Preiser W.F.E. (Ed.). Stroudsburg, PA: Dowden, Hutchinson and Ross.
- Wirawan, Sarlito. 1992. *Psikologi Lingkungan*. Jakarta: Rasindo.

Catatan Akhir

- ^{1.} Lihat Preiser W.F.E. *et al.* (Eds.). 1991. *Design Intervention, Towards A More Humane Architecture*. New York: Van Nostrand Reinhold Co.. Hlm. 3-5.