

BEHAVIORAL ARCHITECTURAL APPROACH TO THE DESIGN OF THE BOGOR CAMPUS FAN REHABILITATION AREA PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU PADA PERANCANGAN KAWASAN REHABILITASI FAN CAMPUS BOGOR

Dika Arfita Nur Karim^{1)*}, Andarita Rolalisasi²⁾, RA Retno Hastijanti³⁾

Prodi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya¹⁾²⁾³⁾

dikaarfitank@surel.untag-sby.ac.id¹⁾

rolalisasi@untag-sby.ac.id²⁾

retno@untag-sby.ac.id³⁾

Abstrak

Pemilihan konsep arsitektur pada bangunan dapat mempengaruhi bagaimana perilaku manusia yang menempati bangunan tersebut. Seperti halnya pada kawasan rehabilitasi, penggunaan konsep arsitektur berbasis perilaku dinilai cocok bila diterapkan, karena dapat berpengaruh ke perilaku dan karakter manusia. Aspek yang digunakan pada penelitian ini adalah aspek variabel fisik yang meliputi ruang, ukuran dan bentuk, perabot dan penataannya, warna, suara, temperature, dan pencahayaan. Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui apakah bangunan pada kawasan rehabilitasi sudah memenuhi aspek variabel fisik pada arsitektur perilaku. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan metode pendekatan studi literatur, di mana beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya dikumpulkan dan dianalisis. Hasil penelitian pada kawasan rehabilitasi telah menunjukkan bahwa bangunan sudah memenuhi aspek-aspek yang mempertimbangkan perilaku penggunanya yaitu pecandu narkoba.

Kata kunci: Arsitektur, Perilaku, Kawasan Rehabilitasi.

Abstract

The selection of architectural concepts in buildings can influence how the behavior of humans who occupy these buildings. As is the case in rehabilitation areas, the use of behavior-based architectural concepts is considered suitable when applied, because it can affect human behavior and character. The aspects used in this study are aspects of physical variables which include space, size and shape, furniture and arrangement, color, sound, temperature, and lighting. The purpose of this research is to find out whether the buildings in the rehabilitation area fulfill the physical variable aspects of behavioral architecture. This research was carried out using a literature study approach, in which several previous studies were collected and analyzed. The results of research in the rehabilitation area have shown that the building meets aspects that consider the behavior of its users, namely drug addicts.

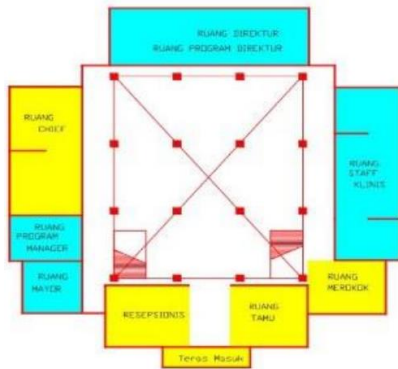
Keywords: Architecture, Behavior, Rehabilitation Area.

1. PENDAHULUAN

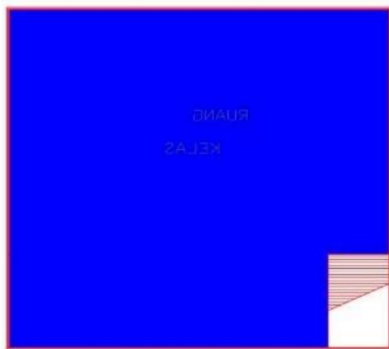
Arsitektur adalah gabungan antara ilmu dan seni yang melibatkan proses perancangan yang selalu mempertimbangkan tiga aspek penting, yakni fungsi, keindahan, serta teknologi (Kamilia, B. N., & Erwindi, C. 2021). Dalam perkembangan ilmu pengetahuan yang semakin kompleks, kepentingan dalam memperhatikan perilaku manusia juga menjadi faktor yang sangat penting dalam proses perancangan, yang

biasa disebut pengkajian perilaku manusia dalam konteks arsitektur.

Perilaku (*behaviour*) memiliki pengertian menurut KBBI adalah reaksi atau tanggapan perorangan pada lingkungan atau rangsangan. Perilaku manusia mencerminkan cara manusia berinteraksi dan berpartisipasi secara fisik, baik dalam hubungannya dengan individu lain



Gambar 2 Denah pada Lantai 2
(Sumber: Palupi, D., & Lissimia, F. 2021)



Gambar 3 Denah pada Lantai 3
(Sumber: Palupi, D., & Lissimia, F. 2021)

b. Ukuran & Bentuk

Bangunan pada FAN Campus Bogor ini dirancang sebagai kawasan rehabilitasi untuk pecandu narkoba. Bangunan ini berbentuk rumah kayu yang sudah mempunyai ciri khas sebagai tanda pengenalan masyarakat apalagi pegiat di bidang rehabilitasi narkoba. Bangunan terbagi menjadi dua bagian berdasarkan jenis kelamin. Asrama laki-laki berupa rumah kayu dengan dua lantai yang disebut *dorm of the rock*. Pembagian ukuran pada asrama laki-laki $42m^2$ dengan kapasitas delapan orang, menggunakan empat ranjang bertingkat. Sedangkan untuk asrama perempuan atau biasa disebut *yellow house* berupa rumah batu bata yang berisi satu kamar mandi dengan tiga kamar tidur. Kapasitas tiap kamar tidur asrama perempuan lebih kecil yaitu $16m^2$ dihuni oleh dua residen. Kedua asrama dinilai sudah memenuhi standar untuk privasi antar residen, karena kamar tidur hanya digunakan untuk beristirahat sedangkan barang-barang milik residen ditempatkan di ruang tengah.



Gambar 4 Asrama Laki-Laki
(Sumber: Madinah, Z. A. 2018)



Gambar 5 Asrama Perempuan
(Sumber: Madinah, Z. A. 2018)

c. Perabot & Penataanya

1) Multifunctional Hall

Multifunctional Hall atau tempat berkumpul di desain terbuka, tidak bersekat dan tidak ada kaca penghalang. Sehingga memberi rasa nyaman saat berkomunikasi dan tidak ada privasi di area ini untuk residen.



Gambar 6 Multifunction Hall
(Sumber: Madinah, Z. A. 2018)

2) Ruang Makan

Penataan area ruang makan tidak bersekat sehingga tidak terdapat jarak antara residen. Penggunaan furniture yang berbahan kayu dibuat seragam.



3) Ruang Tidur

Penataan ranjang dan lemari di ruang tidur dibuat seragam.



4) Ruang Kelas

Furniture yang digunakan di ruang kelas hanya kursi, bertujuan untuk kenyamanan dan kebebasan.

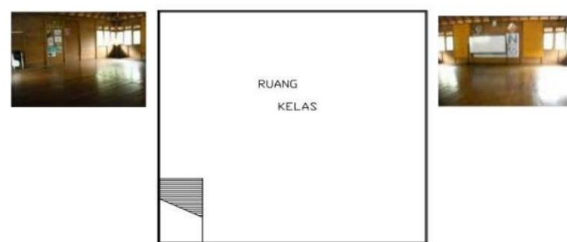
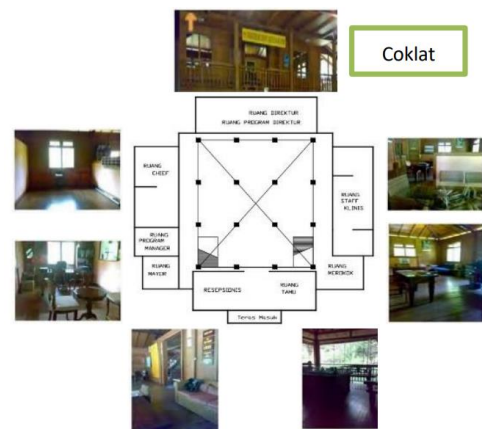
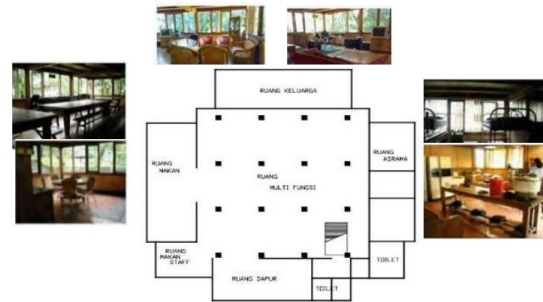


d. Warna

Warna dalam ruang adalah komponen penting untuk mempengaruhi suasana dan mengendalikan pikiran maupun perasaan seseorang. Pemilihan warna mempunyai peran penting pada tampilan visual suatu ruang sehingga dapat menciptakan suasana yang diinginkan. Pada FAN Campus Bogor penggunaan warna pada ruang dibedakan menjadi dua yaitu:

- 1) Ruang Dalam, pada area ini di dominasi dengan material kayu berwarna coklat yang memberikan suasana nyaman pada pikiran dan bernuansa hangat. Kesan indah dan

alami material kayu yang dipakai memberikan efek pada mood dan meningkatkan psikis pengguna yang cenderung agresif.



- 2) Ruang Luar, secara bentuk bangunan tidak menampilkan ciri bangunan terapi tetapi seperti rumah tradisional. Pemakaian warna pada area ruang luar adalah sama yaitu material kayu yang berwarna coklat. Warna coklat disebut mempunyai sifat netral sehingga memiliki efek positif dan memberi kesan tenang paada psikologis penggunannya.



Gambar 13 Penggunaan Warna Ruang Luar
(Sumber: Madinah, Z. A. 2018)



Gambar 14 Penggunaan Warna Ruang Luar
(Permana, A. R. 2015)

e. Suara, Temperatur, dan Pencahayaan

Pada bagian ini terbagi menjadi tiga bagian yaitu:

- 1) Pertama Suara, bangunan memiliki banyak bukaan jendela kaca dikarenakan lokasi terapi berada di area lahan terbuka hijau dengan suara alam yang dapat dimanfaatkan sebagai terapi untuk proses penyembuhan. Area lantai menggunakan material kayu yang berfungsi menimbulkan suara agar setiap langkah pengguna dapat disadari oleh orang lain.
- 2) Kedua Temperatur, hadirnya banyak bukaan berguna untuk mengalirkan udara ke dalam ruangan sehingga dapat meminimalisir penggunaan AC.
- 3) Ketiga Pencahayaan, selain itu bukaan juga bermanfaat untuk memasukkan cahaya alami, dikarenakan berada di lokasi area terbuka hijau cahaya yang masuk tidak menyilaukan pengguna.

5. KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil ialah bangunan FAN Campus Bogor sudah memenuhi aspek arsitektur berbasis perilaku. Hal tersebut dapat dilihat dari aspek variabel fisik yang sudah terpenuhi yaitu pertama, ruang berupa keefektifan pengorganisasian ruang dan intensitas penggunaan ruang. Kedua, ukuran dan

bentuk yang sudah memenuhi standar untuk privasi antar residen, karena kamar tidur hanya digunakan untuk beristirahat sedangkan barang-barang milik residen ditempatkan di ruang tengah. Ketiga, perabot dan penataannya setiap ruang memperhatikan penataan untuk kenyamanan residen serta mempercepat proses pemulihan. Keempat, pemilihan material kayu berwarna coklat yang berpengaruh pada psikologi residen untuk mempercepat proses penyembuhan. Terakhir, suara, temperatur, dan pencahayaan ketiganya bergantung pada bukaan pada bangunan.

DAFTAR PUSTAKA

- Kamilia, B. N., & Erwindi, C. (2021). Pengaruh Musik terhadap Arsitektur Berbasis Isu Kesehatan Mental. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 9(2), G94-G99.
- Septianingrum, I. (2022). Panti Asuhan Anak Terlantar di Kota Kediri Dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku (Doctoral dissertation, UPN Veteran Jawa Timur).
- Watson, J. B. (2004). *Arsitektur & Perilaku Manusia* (Laurens, Ed.). Grasindo Jakarta.
- Fakriah, N. (2019). Pendekatan Arsitektur Perilaku Dalam Pengembangan Konsep Model Sekolah Ramah Anak. *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, 5(2), 1-14.
- Junarti, J., Sukestiyarno, Y. L., Mulyono, M., & Dwidayati, N. K. (2020, February). Studi Literatur tentang Jenis Koneksi Matematika pada Aljabar Abstrak. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* (Vol. 3, pp. 343-352).
- Setiawan, dan Haryadi B. 1995. *Arsitektur Lingkungan Dan Perilaku*. Yogyakarta. Direktorat Jendral Pendidikan
- Palupi, D., & Lissimia, F. (2021). Kajian Konsep Arsitektur Perilaku pada Bangunan Rehabilitasi Narkoba Fan Campus Bogor. *Sinektika: Jurnal Arsitektur*, 18(2), 123-128.
- Madinah, Z. A. (2018). *STUDI DESAIN INTERIOR DENGAN METODE THERAPEUTIC COMMUNITY (TC) DI PANTI REHABILITASI NARKOBA FAN CAMPUS BOGOR* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).
- Permana, A. R. (2015). *Pusat Rehabilitasi Korban Penyalahgunaan Narkoba Pria*

- (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Puspitasari, C. I., Ernawati, A., & Triharto, W. (2019). PERANCANGAN MUSEUM PERMAINAN TRADISIONAL ANAK INDONESIA DI JAKARTA TIMUR DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU. In Seminar Nasional Komunitas dan Kota Berkelanjutan (Vol. 1, No. 1, pp. 390-398).
- Purwantiasning, A. W., & Prayogi, L. (2019). Penerapan Konsep Arsitektur Perilaku Pada Penataan Kawasan Zona 4 Pekojan Kota Tua Jakarta. PURWARUPA Jurnal Arsitektur, 2(2), 83-92.