

BAB V

LANDASAN TEORI

5.1 Landasan Teoritik

5.1.1 Kajian Teori Arsitektur Perilaku

Perancangan hotel kapsul ini ditujukan untuk manusia sebagai pelaku utama yang akan mendapatkan fasilitas penginapan dengan perancangan desain yang baik. Maka dari itu perlu dimengerti apa yang menjadi kebutuhan utama dari pelaku, yaitu pengguna utama bangunan hotel kapsul ini. Sehingga jelas aspek perilaku pada perancangan hotel kapsul ini menjadi perhatian utama supaya nantinya dapat diolah menjadi suatu desain berdasarkan perilaku target pengunjungnya yaitu kaum wisatawan backpacker dan pelaku bisnis, supaya dapat memenuhi kebutuhan dan mencapai kepuasan penggunanya.

5.1.1.1 Pengertian Arsitektur Perilaku

Arsitektur yang telah berwawasan terhadap tingkah perilaku pengguna adalah arsitektur yang dinilai mampu menanggapi segala kebutuhan dan perasaan pelaku utama atau pada hal ini manusia yang dimana harus menyesuaikan dengan gaya hidup pengguna didalam lingkup ruangnya.

Menurut Clovis Heimsath, AIA (1988), kata “perilaku” menyatakan suatu tindak kesadaran akan adanya tingkatan struktur sosial dari setiap orang, serta suatu gerakan yang bersama-sama secara dinamis oleh jangka waktu tertentu. Hanya dengan memikirkan suatu tingkah perilkudan perasaan seseorang di dalam suatu lingkup ruang maka kita dapat membuat rancangan ruang lingkup yang tepat.

Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa arsitektur perilaku adalah pendekatan arsitektur yang di dalam penerapannya selalu menyertakan dan atau mempertimbangkan tingkah perilaku dalam segala aspek perancangan yang ada kaitannya dengan desain arsitektur (sebagai lingkungan fisik) dimana desain arsitektur dapat menjadi salah satu fasilitator utama atau wadah

terjadinya tingkah perilaku atau sebaliknya sebagai penghalang terjadinya tingkah perilaku (JB. Watson, 1878-1958).

Cakupan dalam pendekatan perilaku antara lain:

- a. Perilaku yang kasat mata seperti makan, memasak, duduk, tidur dan atau sebagainya
- b. Perilaku yang tidak kasat mata seperti fantasi, motivasi dan atau sebagainya
- c. Perilaku yang menunjukkan manusia dalam segala aksi/kegiatannya

Secara realitas imajinasi seorang arsitek dalam proses perancangan akan menghasilkan sebab akibat yang berbeda setelah proses pemakaian/penghunan oleh pelaku, untuk itu perlu adanya pemahaman atas kebutuhan dasar manusia sebagai pelaku utama dan bagaimana antara desain arsitektur dengan tingkah perilaku manusia maupun aspek lingkungan sekitar. Berikut beberapa teori-teori mengenai tema arsitektur perilaku:

5.1.1.2 Teori dan Contoh Arsitektur Perilaku

Teori dan contoh menurut Donna P. Duerk

bahwa manusia dan perilakunya adalah merupakan bagian dari sistem yang telah hidup dan menempati ruang dan lingkungan, sehingga perilaku dan lingkungan tidak dapat dipisahkan secara empiris. Selain itu tingkah perilaku manusia yang selalu terjadi pada suatu ruang tidak dapat dievaluasi secara keseluruhan tanpa adanya pertimbangan dari faktor-faktor lingkungan sekitar. Dijelaskan bahwa hubungan antara perilaku dan lingkungan yang saling berkaitan. Contoh sebagai berikut:

1. Lingkungan yang mempengaruhi perilaku manusia.

Pelaku yang cenderung menduduki suatu tempat yang dimana biasanya diduduki meskipun tempat tersebut bukan tempat duduk, misalnya pada suatu gedung di bagian susunan anak tangga, bagasi mobil yang besar dan atau sebagainya.

2. Perilaku manusia yang mempengaruhi lingkungan

Pada saat pelaku cenderung memilih jalan pintas yang dianggapnya terdekat dibanding jalur umum yang harus melewati pedestrian yang harus memutar.

Sehingga pelaku tersebut tanpa sadar dirinya telah membuat jalur sendiri yang lebih nyaman meski telah disediakan pedestrian.

5.1.1.3 Prinsip dan Tema Dalam Arsitektur Perilaku

Menurut Carol Simon Weisten dan Thomas G David, prinsip-prinsip tema arsitektur perilaku yang harus di perhatikan dalam penerapan tema arsitektur perilaku pada tahap perancangan adalah, antara lain:

1. Mampu berkomunikasi dengan manusia sebagai pelaku dan lingkungan sekitar sebagai ruang yang di isi. Rancangan yang harus dapat dipahami oleh pemakainya melalui penginderaan ataupun pengimajinasian pengguna bangunan itu sendiri. Bentuk yang disajikan baiknya dapat dimengerti sepenuhnya oleh pengguna di dalam dan luar bangunan.

Dari bangunan yang diamati oleh manusia syarat-syarat yang harus dipenuhi adalah, anatra lain:

- a. Pencerminan fungsi terhadap bangunan
 - b. Menunjukkan skala dan proporsi yang tepat dan dinamis serta dapat dinikmati secara baik
 - c. Menunjukkan bahan dan struktur inti yang akan digunakan dalam bangunan itu sendiri
2. Mewadahi aktivitas penghuninya dengan tingkat kenyamanan dan kepuasan yang baik. Nyaman dan puas diartikan serta diukur secara fisik dan psikis pengguna.
3. Memperhatikan kondisi dan perilaku pemakai secara berkala

5.1.1.4 Faktor-Faktor Dalam Arsitektur Perilaku

Faktor-Faktor dalam prinsip arsitektur perilaku

Synder, James C menyebutkan ada beberapa faktor yang menjadi pengaruh terhadap prinsip-prinsip perilaku pengguna pada suatu bangunan.

1. Faktor Manusia

- a. Kebutuhan Dasar (Basic Needs)

Manusia mempunyai beberapa kebutuhan yang mendasar dalam hidup, antara lain :

1. Kebutuhan Fisiologis

Kebutuhan dasar manusia yang bersifat fisik, di gunakan untuk bertahan hidup. Kebutuhan tersebut berkaitan dengan makan, minum, berpakaian dan lain-lain.

2. Kebutuhan Keamanan

Kebutuhan akan rasa aman terhadap diri sendiri di dalam sebuah lingkungan baik secara fisiologis maupun psikologis. Kebutuhan tersebut seperti merasa aman dari rasa panas maupun dingin karena cuaca, adapun kebutuhan lain seperti aman dari rasa takut, rasa malu dan lain-lain.

3. Kebutuhan Afiliasi

Kebutuhan manusia untuk melakukan kegiatan sosial, berhubungan menjalin interaksi dengan manusia lain. Kebutuhan ini digunakn sebagai wadah utama untuk mengekspresikan diri dengan sesama.

b. Kelompok Pengguna

terdapat beberapa kelompok pengguna yang menjadi pertimbangan dalam suatu perancangan desain, karena suatu bangunan tentunya memiliki beberapa fungsi yang berbeda dengan pola atau tatanan ruang yang berbeda pula. Sebagai contoh, gedung olahraga untuk futsal tidak bisa disamakan dengan gedung olahraga beladiri, karena kelompok penggunaanya yang berbeda.

c. Antropometrik

Proporsi dan dimensi tubuh manusia serta karateristik terkait fisiologis lainnya juga kesanggupan bersifat relatif terhadap kegiatn dari pelaku, yaitu manusia yang berbeda-beda sesuai lingkungannya. Misalnya penyesuaian terkait dimensi perabot terhadap pengguna.

d. Privasi

Mekanisme yang mengukur dan mengatur batasan diri dari pola interaksi dengan manusia lain pada suatu waktu dan lingkungan tertentu.

e. Perencanaan ruang berdasarkan perilaku

Furnitur dan peltakan perabot ruangan berpengaruh terhadap pembentukan karakter serta perilaku dari pengguna.

2. Faktor Fisiologis

a. Kenyamanan

segala sesuatu yang terjadi pada suatu lingkungan merupakan stressor atau pemicu stress bagi manusia di dalamnya. Beberapa stressor yaitu :

1. Heat Control

Masuk dalam faktor thermal yaitu suhu dari bangunan

2. Light Control

Faktor pencahayaan baik secara alami maupun buatan.

3. Sound Control

Menyangkut pengaruh suara tau kebisingan di area bangunan

Berdasarkan penjelasan tentang kajian arsitektur perilaku dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Arsitektur perilaku bertujuan untuk menciptakan suatu lingkungan binaan yang disesuaikan dengan karakter dan perilaku penggunanya dalam hal ini manusia sebagai pelaku utama.
2. Arsitektur dan perilaku memiliki korelasi yang erat dan saling mempengaruhi satu sama lain.
3. Arsitektur perilaku tidak hanya menekankan pada aspek kenyamanan fisik, namun juga pada kenyamanan secara psikologis.
4. Dari penerapan arsitektur perilaku ini diharapkan dapat menciptakan keseimbangan antara perilaku manusia dan lingkungan yang dirancang.

Tinjauan pelaku pada hotel kapsul ini adalah dalam perilaku wisatawan kelas menengah dengan gaya wisata backpacker atau transit. Tujuan utama dalam fasilitas penginapan komersial adalah memberi pelayanan dengan baik sehingga dapat memuaskan kebutuhan dari konsumen. Perilaku dari konsumen merupakan hal penting dalam perancangan kali ini.

Menurut Ensiklopedi Nasional Indonesia, pengertian transit adalah suatu tempat untuk singgah. Secara lebih terdefinisi lagi khususnya tempat di bidang fasilitas pariwisata.

Maka seorang pakar dalam bidang Pariwisata yaitu Z.S.A. Sahulata mengatakan bahwa *In-Transit Visitor* yaitu seorang atau kelompok penumpang atau pengguna jasa fasilitas penginapan yang menghentikan perjalanannya hanya untuk melakukan kunjungan secara tempo yang singkat di kota atau area tersebut, yang lalu kemudian meneruskan perjalanannya kembali pada hari yang sama atau keesokan hari nya.

(Sahulata, 1993).

Masa transit digunakan sebagai waktu untuk beristirahat sehingga dapat menghilangkan rasa lelah, dan perjalanan dapat lebih menyenangkan. Berikut beberapa kegiatan yang dilakukan dalam waktu transit tersebut :

1. Membersihkan Diri
2. Istirahat
3. Makan dan Minum
4. Melakukan Pekerjaan Secara Daring
5. Bercengkrama

Sesuai dengan adanya kebutuhan penginapan ekonomis di pusat Kota yang memiliki lahan terbatas namun diharapkan dapat memberi fasilitas baik sesuai kebutuhan penggunanya yang semakin meningkat, maka di lihat dari pertimbangan perilaku konsumen, hotel kapsul dirasa tepat sebagai solusi permasalahan tersebut.

1. Budget

Menentukan biaya yang sesuai dengan anggaran wisata, dimana masuk dalam golongan menengah dan kebawah. Sehingga suatu penginapan konvensional yang memiliki fasilitas bersifat lebih privat cenderung memberi tarif yang lebih tinggi karena fasilitas yang disediakan di rancang privat dan membutuhkan banyak ruang serta perawatan. Sedangkan hotel kapsul memiliki sifat ruang yang sharing sehingga satu ruang dapat di gunakan secara bersama, maka kebutuhan ruang untuk fasilitas-fasilitas menjadi lebih sedikit dan memudahkan dalam pemeliharaan. Tarif yang biasanya di kenakan untuk satu ruang bagi 2 hingga 3 orang saja , dapat dibagi menjadi 5 hingga 6 orang, sehingga tarif akan jauh lebih ekonomis.

2. Fasilitas

Untuk mengetahui fasilitas yang di butuhkan oleh konsumen merupakan hal yang harus dilakukan penyedia fasilitas penginapan. Semakin inovatif dan fungsional suatu fasilitas maka konsumen akan semakin tertarik sehingga pemasaran akan lebih mudah. Sebagai mana yang telah di studi pada pola perilaku konsumen hotel kapsul yang masuk dalam wisatawan backpacker maka munculah bebrapa fasilitas utama yang dibutuhkan. Fasilitas-fasilitas tersebut pada dasarnya dapat di terapkan dengan sifat lebih terbuka atau sharing sehingga dapat di pakai secara bersama, sehingga tidak membutuhkan banyak ruang untuk beberapa fasilitas yang sama namun di pakai secara privat, selayaknya hotel konvensional. Maka kebutuhan luas lahan untuk bangunan ini akan cenderung lebih kecil dari hotel biasanya, sehingga dapat di tempatkan dengan mudah di beberapa titik padat di pusat kota.

3. Lokasi

Mempertimbangkan suatu lokasi karena adanya jarak tempuh ke beberapa tempat yang masuk dalam prioritas perjalanan, baik wisata maupun bisnis merupakan salah satu hal yang di lakukan para pengguna fasilitas hotel. Sebagian besar dari kaum wisatawan backpacker datang tidak menggunakan transportasi pribadi, karena mereka akan melanjutkan perjalanan ke Kota lain menggunakan transportasi umum sebagai penghubung antara lain, Bus, kereta api, maupun pesawat terbang. Maka dari itu, seperti yang telah dijabarkan diatas, karena hotel kapsul bisa berada di beberapa titik pada di pusat keramaian, dimana pusat perdagangan, wisata dan sebagainya, maka untuk kebutuhan lokasi terkait jarak tempuh sudah memenuhi syarat.

5.1.3 Kenyamanan Thermal

Letak geografis Kota Surakarta berada di antara $110^{\circ}45'15''$ sampai dengan $110^{\circ}45'35''$ BT dan $7^{\circ}36'00''$ sampai dengan $7^{\circ}56'00''$ LS, memiliki tingkat suhu udara minimal sebesar $21,9^{\circ}$ C hingga maksimal $32,5^{\circ}$ C, dengan tekanan udara rata-rata terhitung sebesar 1010,9 mbs, kecepatan angin berkisar di 4 knot dengan arah angin pada 240o , sedangkan tingkat kelembaban udara berkisar antara 75% . Kota Surakarta beriklim tropis, sedangkan pada musim

penghujan dan musim kemarau bergantian sepanjang 6 bulan pada tiap tahunnya. Untuk curah hujan terbanyak sebesar 484 Mm jatuh pada bulan Januari. Sementara rata-rata curah hujan terbesar juga jatuh pada bulan Januari sebesar 25,87 Mm per hari.

Kondisi iklim tropis lembab memerlukan penanganan khusus dalam proses perancangan bangunan serta lingkungan binaan, mengingat ada beberapa faktor-faktor spesifik yang ada secara khusus hanya pada iklim tersebut. Sehingga teori-teori terkait arsitektural, komposisi, bentuk, fungsi bangunan, citra bangunan dan nilai-nilai estetika bangunan yang nantinya akan terbentuk bisa jadi sangat berbeda dengan kondisi yang ada di wilayah yang memiliki iklim lain.

Berdasarkan Lippmeier (1994) berikut adalah beberapa hal yang mempengaruhi perencanaan bangunan terhadap iklim tropis, yaitu :

1. Orientasi bangunan
2. Ventilasi silang.
3. Perlindungan matahari.
4. Kelembapan udara, air.
5. Penyimpanan dan penghambat panas
6. Vegetasi.

Kenyamanan thermal adalah suatu kondisi thermal yang dimana dapat dirasakan oleh manusia tetapi telah dikondisikan oleh lingkungan dan bendabenda di sekitarnya secara arsitektural. Kajian dalam hal kenyamanan termal lebih memberi penekanan kepada aspek manusia atau pengguna. Adapun kajian ini akan memberi titik berat kepada aspek bangunan di mana penghuni utama berada.

Oleh karena itu kenyamanan termal jelas sangat dipengaruhi oleh aktifitas pelaku utama, jenis pelengkap atau material, temperature atau suhu, kelembaban pada kondisi udara, tekanan pada udara dan pergerakan arah udara di dalam bangunan. (Fennyrian Masarrang. 2013)

Menurut tata cara perencanaan teknis konservasi energi pada bangunan gedung yang diterbitkan oleh yayasan LPMB-PU berikut adalah kriteria suhu bagi orang Indonesia :

Kriteria	Temperatur Efektif	Kelembapan (rH)
Sejuk Nyaman	20°C – 23°C	50%
Ambang Atas	25°C	
Nyaman Optimal	23°C – 26°C	70%
Ambang Atas	28°C	
Hangat Nyaman	26°C – 27°C	60%
Ambang Atas	31°C	

Tabel 5.1.3. 1 Kriteria Suhu Ideal

(LPMB-PU)

5.1.4 Kenyamanan Spasial

Kenyamanan spasial adalah kenyamanan terhadap kinerja bangunan yang memiliki hubungan dengan kenyamanan penghuni yang sedang menggunakan ruangan yang tersedia untuk melakukan segala aktifitasnya tanpa mengalami adanya hambatan berarti. Kenyamanan spasial juga dipengaruhi oleh beberapa faktor penentu utama yaitu :

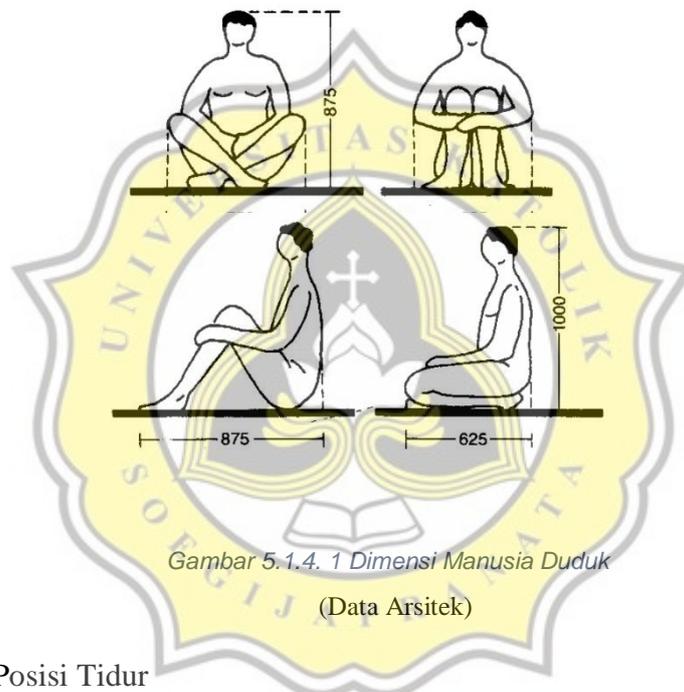
- A. Tata kelola setiap ruangan dan penempatan perabotnya
- B. Kesatuan dari tiap ruangan yang tersedia pada bangunan
- C. Penyediaan fasilitas dengan kenyamanan baik dan servis lengkap
- D. Memiliki desain untuk kenyamanan spasial yang dapat dianalisa dari dimensi pengguna untuk penentu tingkat kenyamanan gerak dalam ruangan.

Masalah umum yang ada di hotel-hotel dengan target konsumen backpacker adalah tingkat kesesakan yang juga memiliki hubungan dengan tingkat kepadatan, yaitu jumlah pengunjung dalam ambang batas ruang tertentu. Semakin banyak jumlah pengguna berbanding terbalik dengan luasan ruangan, maka semakin padat keadaannya. Ciri utama dari timbulnya rasa

sesak adalah persepsi seseorang terhadap kepadatan dalam suatu lingkungan, dalam arti kepadatan karena jumlah manusia. Karena sebuah kesesakan itu merupakan persepsi yang muncul dari manusia maka ia bersifat subyektif.

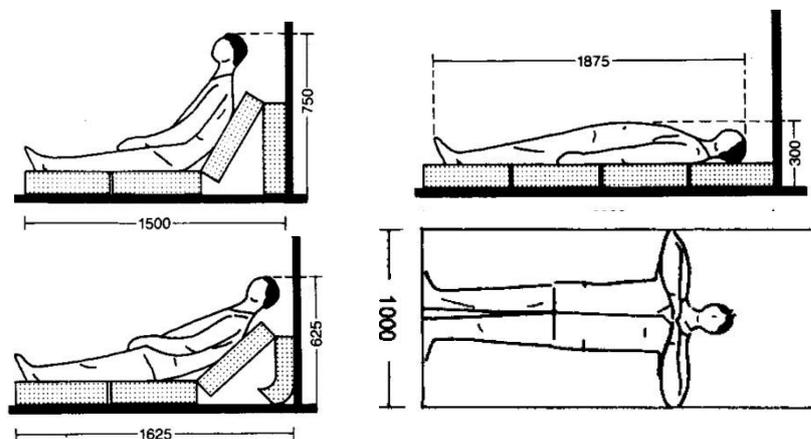
Kenyamanan spasial pada suatu bangunan dapat dianalisa melalui studi dimensi manusia sebagai penentu kenyamanan ruang gerak. Berikut merupakan dimensi utama yang di studi dalam pergerakan manusia di dalam unit kapsul :

A. Posisi Duduk



Gambar 5.1.4. 1 Dimensi Manusia Duduk
(Data Arsitek)

B. Posisi Tidur



Gambar 5.1.4. 2 Dimensi Manusia Tidur
(Data Arsitek)