

PENDEKATAN ARSITEKTUR PERILAKU SEBAGAI DASAR PERTIMBANGAN FOKUS MASALAH DAN SOLUSI PADA RANCANGAN FASILITAS PUBLIC SPACE

P.L. Istifarila¹, J.N. Ansani², A. Prassetio³, Y. Perbangsa⁴, T.A. Prajawnrdhi⁵

ABSTRAK

Pantai Nyang Nyang adalah pantai yang berada di Desa Pecatu, Kuta Selatan, Bali. Pantai ini memiliki potensi yang dapat dikembangkan untuk menarik wisatawan baik lokal maupun mancanegara, khususnya arsitektur. Tulisan ini membahas metode pendekatan arsitektur perilaku untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam pengembangan Pantai Nyang Nyang. Dalam penerapan Arsitektur Perilaku, terdapat berbagai jenis pemetaan yang dapat dilakukan untuk mendapat data yang faktual dalam menciptakan suatu rancangan yang responsif dan tepat sasaran. Pemetaan tersebut yaitu berupa 1) Pemetaan perilaku berdasarkan tempat, 2) Pemetaan perilaku berdasarkan individu, 3) Pemetaan kognitif, 4) Pemetaan dengan teknik perbedaan semantik atau wawancara. Hasil berupa usulan rancangan yang didapatkan berdasarkan analisis permasalahan yang didasari oleh teori arsitektur perilaku menunjukkan bahwa penerapan teori ini memberikan sebuah rancangan yang mampu mengakomodasi kegiatan dan keinginan dari para pelaku yang beraktivitas pada pantai Nyang Nyang dan memberikan kenyamanan dalam beraktivitas.

Kata kunci : Arsitektur Perilaku, Pantai Nyang Nyang, pengunjung lokal, pengunjung mancanegara, respons.

ABSTRACT

Nyang Nyang Beach is a beach located in Pecatu Village, South Kuta, Bali. This beach has the potential to be developed to attract both local and foreign tourists, especially architecture. This paper discusses the behavioral architecture approach to obtain the data needed for the development of Nyang Nyang Beach. In the application of Behavioral Architecture, there are various types of mapping that can be done to obtain factual data in creating a design that is responsive and on target. The mapping is in the form of 1) Mapping behavior based on place, 2) Mapping behavior based on individuals, 3) Cognitive mapping, 4) Mapping with semantic differences or interview techniques. The results in the form of design proposals obtained based on problem analysis based on behavioral architecture theory show that the application of this theory provides a design that is able to accommodate the activities and desires of the actors who are active on Nyang Nyang beach and provide comfort in their activities.

Keywords: Behavioral Architecture, Nyang Nyang Beach, local tourists, foreign tourists, response.

¹Program Studi Arsitektur, Universitas Udayana, Tirtoyudo, 65182, Malang-Indonesia, putrilisnarsihistifarila@gmail.com

²Program Studi Arsitektur, Universitas Udayana, Karangsembung, 54353, Kebumen-Indonesia, jamastisani16@gmail.com.

³Program Studi Arsitektur, Universitas Udayana, Pagerwojo, 66262, Tulungagung-Indonesia, agisprassetio@gmail.com.

⁴Program Studi Arsitektur, Universitas Udayana, Kuta Selatan, 80361, Badung-Indonesia, yuditia47@gmail.com.

⁵Program Studi Arsitektur, Universitas Udayana, anggieprajawnrdhi@unud.ac.id.

1. PENDAHULUAN

Tulisan ini dibuat sebagai salah satu dari luaran program KKNT Membangun Desa yang telah dilaksanakan di Desa Pecatu, Badung, Bali. Desa Pecatu yang merupakan salah satu desa di Kabupaten Badung yang memiliki potensi pariwisata yang layak untuk dikembangkan namun memiliki tantangan yang perlu segera diatasi. Permasalahan yang ditemukan pada desa ini salah satunya adalah penataan area wisata pantai Nyang Nyang yang belum dilakukan dengan menggunakan ilmu pendekatan arsitektur perilaku, sehingga aktifitas pelaku yaitu baik wisatawan maupun masyarakat lokal yang beraktifitas disana belum terakomodasi dengan baik

Berdasarkan kegiatan KKNT yang telah dilakukan di desa ini, dapat kami amati bahwa Pantai Nyang Nyang yang berada tepatnya bagian Barat Daya Desa Pecatu, memiliki akses yang cukup sulit karena berada di balik bukit yang memiliki elevasi tinggi. Namun, hal tersebut tidak mengurangi minat pengunjung untuk mengunjungi pantai yang masih alami ini. Sama halnya seperti pantai-pantai lainnya yang ada di Bali, Pantai Nyang Nyang juga menarik banyak pengunjung baik lokal maupun mancanegara. Kondisi Pantai Nyang Nyang saat ini terbilang layak dan aman untuk dikunjungi. Namun, tentu saja masih perlu adanya pengembangan lebih lanjut agar menjadi lebih baik. Menurut pengamatan penulis, titik-titik yang perlu dikembangkan yaitu akses menuju pantai, tempat parkir, toilet, dan area berjemur. Akses menuju pantai hanya memiliki satu jalur yang dapat dilewati sepeda motor dan pejalan kaki. Parkiran kurang tertata dan memiliki tanah yang tidak rata. Area berjemur hanya tersedia sedikit dan belum tertata. Toilet dapat berfungsi dengan baik dan bersih, namun area bilas masih belum terawat.

Ilmu Perilaku (*behavioral sciences*) merupakan suatu istilah pengelompokan yang memiliki cakupan cukup luas, termasuk di dalamnya antropologi, sosiologi, dan psikologi. Serta selain itu, ilmu perilaku termasuk dalam ilmu politik dan ekonomi, terkadang juga digolongkan dalam ilmu perilaku. Semua ilmu tersebut mempelajari tentang aktivitas manusia, sikap, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya (Marcella, 2018). Dalam arsitektur, analisis perilaku dibutuhkan untuk mengidentifikasi solusi yang tepat sasaran dalam menangani masalah yang ada pada tapak dan lingkungan yang akan dirancang (Saputro et al, 2018). Persepsi yang berkembang mengenai arsitektur yaitu hasil rancangan arsitektur sebisa mungkin dapat menampilkan objek yang indah dan bernilai estetika. Namun, perancang seringkali mengabaikan pola aktivitas masyarakat yang terjadi pada lingkungan. Menurut Marlina & Ariska (2019), kesalahan dalam memahami sebab akibat dalam menganalisis menjadikan tidak adanya sinkronisasi antara karya dan lingkungan. Dalam perancangan Pantai Nyang Nyang ini, sebisa mungkin solusi yang diajukan dapat tepat sasaran sesuai dengan masalah yang ada. Oleh karena itu, data yang objektif dari civitas di Pantai Nyang Nyang sangat diperlukan dalam memaknai isu dan masalah yang ada.

Tujuan dari pengabdian KKNT Desa Pecatu adalah untuk mendesain ruang publik pantai Nyang Nyang agar dapat memfasilitasi kegiatan dari pengunjung pantai Nyang Nyang. Rancangan dari *public space* dapat dibuat berdasarkan permasalahan dan kebutuhan pantai Nyang Nyang yang telah dijabarkan, serta pengertian tentang ilmu perilaku yang akan menjadi dasar perancangan. Rancangan yang dibuat juga berdasarkan pada permintaan langsung dari Kepala Desa dan juga masyarakat Desa Pecatu sendiri. Rancangan dari *public space* diharapkan dapat meningkatkan kualitas pantai, dan dapat meningkatkan jumlah pengunjung yang datang ke pantai Nyang Nyang.

2. METODE PEMECAHAN MASALAH

Pada penulisan makalah ini, metode yang digunakan untuk memecahkan permasalahan pada pantai Nyang Nyang adalah menggunakan pendekatan arsitektur perilaku. Terdapat beberapa teknik yang digunakan yaitu pemetaan perilaku berdasarkan tempat, pemetaan perilaku berdasarkan individu,

Pendekatan Arsitektur Perilaku Sebagai Dasar Pertimbangan Fokus Masalah dan Solusi pada Rancangan Fasilitas Public Space

pemetaan kognitif, dan pemetaan dengan wawancara. Wawancara yang ditunjang dengan observasi lapangan secara menyeluruh akan mampu mengungkapkan segala potensi maupun kelemahan sebuah obyek yang diteliti, sehingga mampu mendapatkan masukan dan aspirasi dari masyarakat untuk mendapatkan konsep rancangan yang optimal (Prajnawrdhi, 2020). Menurut Halim dalam Fakriah (2019), ada lima istilah yang dipakai dalam Psikologi Arsitektur, yang kelima istilah ini mengindikasikan teknik-teknik pendekatan yang dilakukan dalam Arsitektur Perilaku/Psikologi Arsitektur. Kelima istilah tersebut adalah:

- a. Evaluasi Pasca Huni (*Post Occupancy Evaluation*) yang merupakan penilaian sistematik tentang bagaimana sebuah bangunan atau fasilitas lainnya berfungsi, dilihat dari sudut pandang pengguna.
- b. Pemetaan Perilaku (*Behavioral Mapping*), yaitu metode pemetaan untuk merekam kebiasaan manusia. Ada dua jenis pemetaan dalam metode ini, yaitu pemetaan berdasarkan tempat (*placecentered mapping*) dan berdasarkan individu (*individual-centered mapping*).
- c. Pemetaan kognitif (*Cognitive Mapping*), yang umumnya digunakan dalam perencanaan kota. Ini dilakukan untuk mempelajari bagaimana caranya sekelompok masyarakat mengidentifikasi tempat (*places*), penanda wilayah (*landmarks*), dan ciri kota lainnya.
- d. Teknik perbedaan semantik (*Semantic Differential Technique*), yang merupakan teknik untuk melakukan penilaian afektif tentang bagaimana orang memiliki perasaan terhadap tempat tertentu.
- e. Ukur jejak (*trace measure*), yang mempelajari jejak interaksi-interaksi yang terjadi, untuk melukiskan apakah sebuah wilayah itu terawat atau terlantar.

Dari pemetaan perilaku yang digunakan pada obyek pantai Nyang Nyang adalah menggunakan ke empat pemetaan perilaku yang telah disebutkan diatas, sehingga mendapatkan hasil yang optimal untuk melakukan penataan yang sesuai dengan kebutuhan para pelaku di pantai ini.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Konsep Pemetaan Arsitektur Perilaku

Pemetaan pertama yaitu pemetaan perilaku berdasarkan tempat, yang mana penulis mengamati suatu keadaan atau kondisi tempat yang ada untuk mendapatkan data yang diinginkan. Tingkat kenyamanan dari pelaku perlu mempertimbangkan beberapa aspek adalah kenyamanan spasial; kenyamanan termis; kenyamanan audial; dan kenyamanan visual untuk dijadikan landasan dalam sebuah rancangan (Prajnawrdhi, 2020). Dalam hal ini tempat yang dipetakan yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.1. Pemetaan Perilaku berdasarkan Tempat

Tempat	Kondisi	Respons Terhadap Rancangan
Tempat parkir	Sudah terdapat tempat parkir namun belum tertata.	Menata tempat parkir sesuai dengan jenis kendaraan dan standar ukuran yang ditetapkan.
Pantai	Pantai masih dalam kondisi alami dan cukup eksklusif yang patut untuk dipertahankan.	Menambah fasilitas dengan tujuan mempermudah akses tanpa membuat perubahan yang signifikan yang berdampak pada hilangnya kealamian dan ciri khas Pantai Nyang Nyang.
Toilet	Sudah ada toilet dalam kondisi yang bersih dan layak, tetapi kapasitas masih kurang.	Menambah kapasitas toilet dan memperbaiki desain toilet agar terlihat lebih menyatu dengan lingkungan.
Bangunan Komersial	Sudah ada bangunan komersial, tetapi belum tertata dengan baik.	Menyediakan tempat untuk bangunan komersial yang tertata dan mudah untuk diakses.

Sumber : Hidayat et al, 2019

Pemetaan kedua yaitu pemetaan perilaku berdasarkan individu. Dalam hal ini individu yang dipetakan yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.2. Pemetaan Perilaku berdasarkan Individu

Individu	Perilaku Sosial	Respons Terhadap Rancangan
Pengunjung Lokal	Memiliki kecenderungan untuk datang pada sore hari dengan tujuan menikmati matahari terbenam dan lebih banyak beraktivitas di tempat yang tidak banyak terpapar panas matahari.	Menyediakan tempat duduk di tempat yang teduh dan menambah bangunan komersial seperti kafe atau <i>restaurant</i> yang dapat beroperasi hingga menjelang malam.
Pengunjung Mancanegara	Memiliki kecenderungan untuk beraktivitas di bawah terik matahari dengan tujuan untuk berjemur dan menikmati minuman di tepi pantai.	Menyediakan tempat berjemur di tepi pantai dan menambah bangunan komersial seperti bar dan kafe.
Pekerja Lokal	Memiliki aktivitas yang beragam sesuai perannya seperti menjaga tiket, mengatur parkir, dan mengelola pantai.	Menyediakan tempat yang nyaman untuk pekerja lokal dalam menunjang keefektifan dalam bekerja.

Sumber : Putra, 2021

Pemetaan ketiga yaitu pemetaan kognitif. Dalam hal ini perilaku yang dipetakan yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.3. Pemetaan Kognitif Akses Pantai

Individu	Perilaku	Kondisi
Pengunjung Lokal 1	Mengendarai sepeda motor menuju parkiran pantai.	Fokus mengendarai sepeda motor agar tetap terkendali di jalan yang curam.
Pengunjung Mancanegara 1	Mengendarai sepeda motor menuju parkiran pantai.	Mengendarai sepeda motor dengan sangat cepat, sehingga berbahaya apabila ada pejalan kaki.
Pengunjung Mancanegara 2	Berjemur di pantai.	Membawa alas sendiri untuk berjemur.
Pengunjung Mancanegara 3	Berjalan kaki dari atas hingga pantai.	Berjalan di tengah jalan sehingga berbahaya apabila ada sepeda motor yang akan melintas.
Pekerja Lokal 1	Berjualan di tepi pantai	Berjualan berkeliling tanpa tersedianya fasilitas untuk berteduh.
Pengunjung Lokal 2	Berjalan kaki dari atas hingga pantai.	Merasa kelelahan dan membutuhkan minuman segar.
Pengunjung Lokal 3	Duduk di pasir pantai.	Merasa kepanasan dan membutuhkan area untuk duduk dan berteduh.

Pemetaan keempat yaitu pemetaan dengan teknik perbedaan semantik. Dalam hal ini civitas yang dipetakan yaitu sebagai berikut.

Tabel 3.4. Pemetaan dengan Teknik Perbedaan Semantik (Wawancara Civitas Pantai Nyang Nyang)

Responden	Peran Sosial/Usia	Pendapat
Responden 1	Pengunjung Lokal/27	1. Memperbaiki akses menuju pantai 2. Menyediakan tempat untuk berteduh.
Responden 2	Pengunjung Lokal/21	1. Menyediakan tempat berteduh. 2. Menambahkan kafe atau restoran.
Responden 3	Pengunjung Lokal/20	1. Memperbaiki akses tanpa merusak kealamian pantai. 2. Menambahkan landmark.
Responden 4	Pengunjung Lokal/21	1. Menyediakan ruang untuk UMKM. 2. Menambahkan landmark untuk berfoto.

Pendekatan Arsitektur Perilaku Sebagai Dasar Pertimbangan Fokus Masalah dan Solusi pada Rancangan Fasilitas Public Space

Responden 5	Pengunjung Lokal/22	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menata pedestrian untuk pejalan kaki. 2. Menambah pencahayaan buatan.
Responden 6	Pengunjung Mancanegara/20	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menata area berjemur dan penambahan <i>seating area</i>. 2. Menambahkan tempat berteduh.
Responden 7	Pengunjung Mancanegara/21	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menambahkan kafe untuk peristirahatan setelah lelah berjalan kaki. 2. Menata toilet dan area bilas.
Responden 8	Pengunjung Mancanegara/26	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperbaiki pengelolaan sampah. 2. Memperbaiki akses menuju pantai.
Responden 9	Pengunjung Mancanegara/23	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperbaiki akses dan keamanan. 2. Menyediakan <i>seating area</i>.
Responden 10	Pengunjung Mancanegara/24	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mempertahankan kealamian pantai. 2. Menambahkan area berteduh.

3.2 Hasil Rancangan Pantai Nyang Nyang

a. Perbaikan Akses dan Penambahan Pujasera



Gambar 3.2 Akses menuju Pantai Nyang Nyang & Penambahan pujasera

Dalam perancangan terdapat penambahan akses untuk pejalan kaki sebagai respons dari kebutuhan pengunjung yaitu kenyamanan dan keamanan saat berjalan kaki. Akses pejalan kaki berupa tangga sepanjang sisi kiri jalur sepeda motor yang dapat diakses untuk naik maupun turun. Sebagai respons terhadap kebutuhan pengunjung, maka terdapat penambahan satu massa bangunan berupa kafe dan pujasera yang menggunakan material bambu agar memiliki kesan yang lebih natural dan menyatu dengan alam.

b. Penataan area berjemur dan area berteduh



Gambar 3.3 Area berjemur dan area berteduh di pantai Nyang Nyang

Penataan area berjemur dan *seating area* merupakan respons terhadap kebutuhan pengunjung terutama pengunjung mancanegara yang memiliki tujuan untuk berjemur. Penyediaan fasilitas dapat disewakan sebagai salah satu pemasukan untuk Pantai Nyang Nyang. Penyediaan gazebo merupakan bentuk respons terhadap kebutuhan pengunjung yaitu berupa adanya tempat untuk duduk dan berteduh sembari menikmati keindahan Pantai Nyang Nyang tanpa terkena panas matahari yang menyengat. Umumnya dibutuhkan oleh pengunjung lokal yang bertujuan untuk menikmati pantai tanpa terkena panas matahari berlebih.

c. Desain ulang toilet dan penyediaan tempat untuk UMKM

Desain ulang toilet merupakan bentuk respons terhadap kebutuhan visualisasi berupa sinkronisasi desain antara massa bangunan satu dengan yang lainnya, dalam hal ini yaitu massa bangunan kafe dan pujasera serta massa bangunan untuk UMKM yang merupakan bangunan dengan konstruksi bambu. Penyediaan tempat untuk UMKM merupakan respons terhadap kebutuhan masyarakat yang berdagang di Pantai Nyang Nyang. Massa bangunan berupa ruang-ruang dari material bambu yang

dapat menambah kesan natural pada Pantai Nyang Nyang. Penambahan landmark merupakan respons terhadap kebutuhan berupa adanya penunjuk identitas pada Pantai Nyang Nyang. Selain itu, juga dapat berfungsi sebagai latar belakang untuk berswafoto oleh pengunjung yang sekaligus dapat berfungsi sebagai media promosi untuk Pantai Nyang Nyang.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan pada pemetaan yang dilakukan dengan pendekatan Arsitektur Perilaku, pengunjung cenderung menginginkan adanya kenyamanan dalam berwisata. Kenyamanan tersebut didapat dari adanya fasilitas yang menunjang aktivitas pengunjung berdasarkan kecenderungan yang dilakukan. Dalam hal ini, pengunjung mancanegara cenderung lebih banyak beraktivitas di bawah panas matahari dengan berjemur, sehingga dibutuhkan fasilitas berupa area untuk berjemur dan seating area. Di sisi lain, pengunjung lokal cenderung mengurangi aktivitas di bawah panas matahari, sehingga dibutuhkan tempat untuk berteduh. Selain itu, aktivitas berupa berjalan kaki baik pengunjung lokal maupun mancanegara, yang diperlukan ketika akan mengakses pantai, membuat pengunjung membutuhkan tersedianya penyegar berupa minuman atau makanan, sehingga penambahan fasilitas berupa kafe dan pujasera diperlukan. Fasilitas lain yang umumnya berada di area wisata yaitu berupa toilet, pedestrian, landmark, dan bangunan untuk UMKM.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Desa Pecatu yang telah memberikan izin dan dukungan dalam penulisan makalah ini. Terima kasih pula kepada LPPM Universitas Udayana yang telah memfasilitasi penulis dalam kegiatan KKN-T yang menghasilkan salah satu output yaitu makalah ini. Tidak lupa pula penulis ucapkan terima kasih kepada dosen-dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dalam proses penulisan makalah ini. Terima kasih pula penulis ucapkan kepada pihak-pihak terkait yang telah membantu penulis dalam prose penulisan makalah ini.

DAFTAR PUSTAKA

- 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.
- Hidayat, Y. N., Mauliani, L., & Satwikasari, A. F. (2019). Penerapan Konsep Arsitektur Perilaku Pada Bangunan Pusat Rehabilitasi *Down Syndrome* Di Jakarta. Purwarupa. *Jurnal Arsitektur*, 2(2), 43-56.
- Marcella, J. (2004). *Arsitektur & Perilaku Manusia*. Grasindo.
- Marlina, H., & Ariska, D. (2019). Arsitektur Perilaku. Rumoh: *Journal of Architecture*, 9(18), 47-49.
- Prajnowrdhi, T. A. (2020). Kualitas Ruang Terbuka Hijau Kota Untuk Mewujudkan Denpasar Kota Sehat. Seminar Nasional Komunitas Dan Kota Berkelanjutan (Vol. 2, No. 1, pp. 21-28).
- Saputro, B. W., Musywaroh, M., & Handayani, K. N. (2018). Penerapan Desain Arsitektur Perilaku pada Perancangan Redesain Pasar Panggungrejo Surakarta. *Senthong*, 1(2).

SUMBER REFERENSI

- Destianti, C., Wahyu, A. K., & Sunoko, K. (2021). Pendekatan Arsitektur Perilaku Pada Redesain Pasar Banyumas. *Senthong*, 4(1).
- Domanzsa, J. C., Winarto, Y., & Sumadyo, A. (2021). Implementasi Teori Arsitektur Perilaku Sebagai Pembentuk Suasana Kreatif Pada Bangunan *Creative Hub* Di Kota Surakarta. *Senthong*, 4(2).
- Mukhammad Haniv, V. (2018). *Underground Museum: Penyelesaian Perilaku Menyimpang di Kawasan Alun - alun dengan Arsitektur Perilaku* (Doctoral dissertation, Institut Teknologi Sepuluh Nopember).
- 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.
- Putra, D. H. S. (2021). *Wisma Lansia Surabaya Dengan Pendekatan Arsitektur Perilaku* (Doctoral dissertation, Unika Soegijapranata).