

## KAJIAN ARSITEKTUR PERILAKU PADA KAWASAN FESTIVAL BUDAYA BETAWI SETU BABAKAN DI JAKARTA

Gugun Suarno Adiputra, Lily Mauliani, Yeptadian Sari

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta  
[gugunsuarno@gmail.com](mailto:gugunsuarno@gmail.com), [lilysidi@ymail.com](mailto:lilysidi@ymail.com), [yeptadian.sari@ftumj.ac.id](mailto:yeptadian.sari@ftumj.ac.id)

**ABSTRAK.** Penyelenggaraan festival budaya betawi kini sering diadakan oleh pemerintah kota DKI Jakarta. Hal ini dimaksudkan agar masyarakat dapat melestarikan kebudayaan betawi dari generasi ke generasi. Oleh karena itu penulis melakukan kajian arsitektur perilaku pada kawasan festival budaya betawi bertempat di Setu Babakan. Pendekatan ini dimaksud agar tercipta kawasan festival budaya yang ramah terhadap pengguna. Metode dalam kajian ini menggunakan penelitian kualitatif, yaitu dengan cara mendapatkan kebenaran data atau informasi yang di dapat secara langsung berupa survei lapangan atau tidak langsung berupa data pustaka yang kemudian diambil dan dikaji.

Kata Kunci: Arsitektur Perilaku, Betawi, Budaya, Festival, Kawasan

**ABSTRACT.** The organization of the Betawi cultural festival is now often held by the city government of DKI Jakarta. This is so that people can preserve Betawi culture from generation to generation. Therefore, the authors conducted a study of behavioral architecture in the Betawi cultural festival area at Setu Babakan. This approach is intended to create a cultural festival area that is user friendly. The method in this study uses qualitative research, namely by obtaining the truth of data or information which can be directly in the form of field surveys or indirectly in the form of library data which are then taken and reviewed.

Keywords: Behavior Architecture, Betawi, Culture, Festival, Region.

### PENDAHULUAN

Jakarta merupakan Ibukota dan pusat pemerintah Negara Republik Indonesia. Di daerah DKI Jakarta juga terdapat kebudayaan khas yang terkenal dengan sebutan Budaya Betawi, kebudayaan ini memiliki kelompok kebudayaan yang biasanya disebut sebagai Suku Betawi. Suku ini sangat terkenal baik untuk wisatawan lokal maupun internasional. Hal ini dikarenakan, Kota DKI Jakarta yang menjadi pusat pemerintahan dan ibu kota negara. (Purbasari,2010).

Sebagaimana sebuah kebudayaan yang terdapat cerita rakyat, kesenian, makanan, dll. Kebudayaan Betawi pun juga memiliki cerita rakyat setempat, kesenian – kesenian yang berupa sebuah tarian, drama atau lenong, pagelaran musik atau gambang kromong, dll. Beberapa tempat di Jakarta pun telah menyediakan sebuah tempat perkumpulan untuk dapat mempelajari dan mengetahui Kebudayaan Betawi, salah satunya adalah di Setu Babakan.

Setu Babakan yang terletak di daerah Srenseng Sawah pada daerah Jakarta Selatan, dimana tempat ini berisikan pertunjukan kesenian dan kuliner tentang Budaya Betawi. Banyaknya wisatawan yang berkunjung menjadikan tempat ini terkenal dengan Kampung Betawi. Perilaku – perilaku yang dilakukan di tempat ini pun bisa bermacam-macam, diantaranya menyaksikan pentas tari dan pentas lenong pada hari-hari tertentu, dan juga dapat menikmati makanan-makanan khas Budaya Betawi.

Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengkaji

tentang Setu Babakan yang dikaitkan dengan teori arsitektur perilaku, guna mengetahui bagaimana pola perilaku wisatawan yang terjadi di Setu Babakan. Dimana arsitektur perilaku merupakan arsitektur yang penerapannya selalu menyertakan pertimbangan-pertimbangan perilaku dalam perancangan sebuah tempat dengan memperhatikan antara tingkah laku manusia dengan lingkungannya. Hal ini tentunya tidak terlepas dari pembahasan psikologis yang secara umum didefinisikan sebagai ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku manusia dan lingkungannya. (Tanda dan Egam, 2011).

### TUJUAN

Sesuai dengan pokok permasalahan diatas, tujuan dari penelitian Kajian arsitektur perilaku pada kawasan festival budaya Betawi ini adalah untuk meneliti tentang perilaku yang terbentuk pada kawasan festival budaya Betawi Setu Babakan dengan teori arsitektur perilaku.

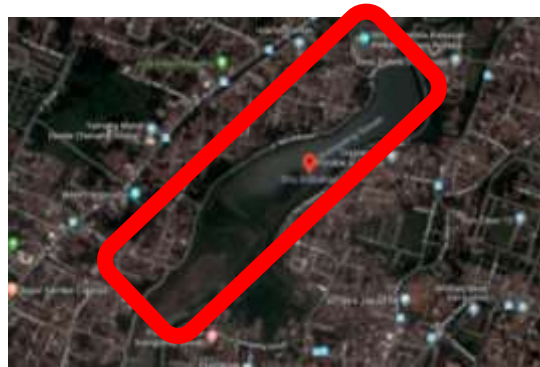
### METODE

Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, yaitu metode dengan meneliti suatu objek bangunan secara langsung. Kemudian data dikumpulkan dengan beberapa tehnik pengumpulan data, lalu dari data yang diperoleh akan dibuktikan dengan teori – teori yang ada. Dari pengujian teori tersebut akan muncul hipotesa sebagai dugaan sementara hubungan sebab - akibat yang terjadi.

Dalam pengumpulan - pengumpulan data,

dapat ditempuh dengan cara sebagai berikut.

1. Pengkajian Literatur. Pengumpulan data melalui pengkajian ini dapat ditempuh dengan membaca dan mengumpulkan teori yang ada. Dapat diperoleh dari berbagai sumber, seperti buku, artikel, jurnal, skripsi, tesis, catatan harian, arsip, foto dan literatur lainnya. Untuk mendapatkan literatur tersebut dapat dilakukan kunjungan ke perpustakaan toko buku, dan juga melalui daring.
2. Tinjauan Lapangan. Tinjauan lapangan dilakukan merupakan kegiatan dengan cara terjun langsung ke lapangan atau tempat dimana objek penelitian berada. Dengan menggunakan seluruh pancaindera kita, kita dapat melihat, merasakan, mendengar dan memahami secara langsung apa saja yang terdapat dilapangan. Hal ini berguna untuk memperoleh informasi guna menjawab permasalahan penelitian dan memperoleh gambaran suatu peristiwa secara nyata. Berdasarkan hasil pengamatan diperoleh beberapa data diantaranya, Ukuran tapak, Kondisi iklimisasi, Kondisi vegetasi dilokasi tapak, Bangunan – bangunan disekitar site, Serta data-data yang lain yang ada dilokasi tapak.
3. Wawancara : Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data- data yang lebih detail yang dibutuhkan mengenai kebutuhan ruang, aktivitas pemakai serta opini tentang segala sesuatu yang berhubungan dengan proses penelitian.
4. Dokumentasi : Dokumentasi merupakan metode yang melingkupi proses observasi dan wawancara yang sudah dilakukan. Dalam hal ini dokumentasi yang dihasilkan berupa foto. Pada penelitian arsitektur perilaku pada kawasan festival di Jakarta. Foto tapak yang diperlukan meliputi foto kondisi tapak dan aspek arsitektur perilaku yang digunakan.
5. Tinjauan Proyek Sejenis. Dilakukan untuk mendapatkan data terkait dengan objek dan tema perancangan. Studi ini dilakukan untuk bagaimana penerapan penelitian objek pada bangunan yang telah ada. Metode ini bisa dilakukan dengan pengambilan unsur-unsur penelitian yang bernilai positif dalam objek tinjauan dan memasukkannya sebagai referensi penelitian.



Gambar 1: Lokasi Setu Bababkan  
Sumber: googlemaps (2019)

## PEMBAHASAN

Penelitian perilaku perlu diketahui dan dimunculkan ketika mendesain bangunan dengan menggunakan konsep arsitektur perilaku, diantaranya perlu diketahui kelompok pemakai yang menjadi target penelitian desain, konsep fenomena lingkungan dan perilaku wisatawan, dan kemudian bagaimana mensetting ruang atau kegiatan yang terjadi di Setu Babakan Jakarta.

Fenomena disini adalah mengacu pada teori Donna P. Duerk (1993) dalam goodreads.com (2018) bahwa lingkungan dan perilaku saling berkaitan, dimana perilaku mempengaruhi keluaran desain (lingkungan) begitupun sebaliknya, berikut dijelaskan.

Tabel 1 Analisis Perilaku ke Lingkungan (Implasi Desain) Wisatawan

Non Fisik	Fisik (Implikasi Desain)
Perilaku Wisatawan	Lingkungan (Ruang Arsitektur)
Bersosialisasi tinggi	Ruang Komunitas budaya Betawi
Keingintahuan yang tinggi	Pusat informasi
Mencoba hal baru	Ruang yang dapat melakukan hal baru/ adat setempat
Penghormatan yang tinggi pada hak – hak individu dala kebudayaan	Ruang yang tidak terlalu tertutup atau terbuka
Ikut serta dalam pertunjukan	Ruang yang bebas dan memberikan kenyamanan dalam bergerak
Konsumtif	Rileks dan mudah diakses
	Kebutuhan ruang koperasi
	Ruang bisa dijadikan tempat pertunjukan atau acara bersama

(Sumber : Analisis Penulis, 2018)

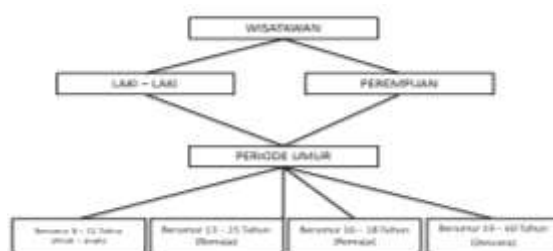
Hal ini dapat di buktikan dari adanya beberapa ruang yang telah ada pada eksisting kawasan festival Setu Babakan :

1. Bangunan Komunitas Budaya Betawi dan Pusat Informasi Tempat dimana bisa berbagi permasalahan dan ketertarikan tentang budaya – budaya Betawi,
2. Bangunan yang Dapat Melakukan Hal Baru/ Adat Setempat (Tidak tertutup dan terbuka), Pada bangunan ini para wisatawan dapat melakukan ataupun mengetahui bagaimana kehidupan langsung dari kebudayaann Betawi, bagaimana ruang – ruang dari rumah Adat Betawi, dan lainnya.
3. Zona Pementasan. Pada zona atau ruang

ini para wisatawan dapat menikmati atau menyaksikan langsung bagaimana kesenian – kesenian dari kebudayaan Betawi, baik itu tarian, lenong, musical, dan lain – lainnya.

4. Fasos dan Fasum. Terdapat juga bangunan maupun ruang – ruang yang menjadi fasum dan fasos dari kawasan festival ini, seperti rumah – rumah warga, mushola, dan lain – lainnya.

Kelompok pemakai dsini merupakan anak jalanan, dimana mereka menjadi objek yang menempati kawasan festival Setu Babakan, terbagi menjadi periode umur, dijelaskan dalam gambar :



Gambar 2: Skematik Analisis Setting Perilaku Wisatawan

Sumber: analisis pribadi (2018)

Kelompok pengguna yang terdiri dari berbagai usia ini mengacu pada teori Snyder, C. James dalam Prinsip Arsitektur Perilaku dari analisis kelompok pengguna yang disebutkan akan dijelaskan implikasi desain yang muncul pada tabel dibawah :

Tabel 2 Analisis Desain Pada Kelompok Pemakai

Periode usia	Deskripsi	Implikasi Desain
Berumur 8 – 12 Tahun (Anak – anak)	Anak menjadi luar biasa nakalnya, suka membantah perintah, dan banyak bertanya, cereawet.	Ruangan untuk bebas bergerak, mewadahi fungsi motorik berupa penguasaan terhadap tangan dan kakinya.
Berumur 13 – 15 Tahun (Remaja Awal)	Individu lebih tertarik untuk bermain, dalam masa remaja awal ada keterkaitan heteroseksual menjadi jauh lebih kuat, periode ini dianggap pembentukan kepribadian individu.	Ruang privat yang terpisah, karena individu sudah memiliki kesadaran menjaga privasi terutama kepada lawan jenisnya, selain itu ruang seperti ini membantu remaja awal mengembangkan diri secara orisinal melalui aktivitas

		yang disukainya.
Berumur 16 – 18 Tahun (Remaja Akhir)	Umur menuju pencarian jati diri, dalam kondisi yang labil dan belum bisa memilih secara pasti apa yang menjadi minatnya, dan ulai serius belajar demi masa depan.	Ruang publik yang digunakan untuk berbagi dan komunikasi satu sama lain, melakukan aktivitas secara bersama, mengenal satu sama lain dan kebutuhan yang menunjang kegiatan dan minatnya.
Berumur 19 – 60 Tahun (Dewasa)	periode perkembangan yang bermula pada akhir usia belasan tahun atau awal usia dua puluhan tahun dan yang berakhir pada usia tiga puluhan tahun. Ini adalah masa pembentukan kemandirian pribadi dan ekonomi, masa perkembangan karier, dan bagi banyak orang, masa pemilihan pasangan, belajar hidup dengan seseorang secara akrab, memulai keluarga, dan mengasuh anak.	Ruang privat yang berbaur, karena individu masih ingin berbagi dan komunikasi satu sama lain untuk mendapatkan hal baru tetapi tetap memiliki kesadaran menjaga privasinya, melakukan aktivitas secara bersama, dan kebutuhan memenuhi kegiatan dan minatnya.

Beberapa klasifikasi tempat yang disesuaikan dengan umur dan implikasinya;

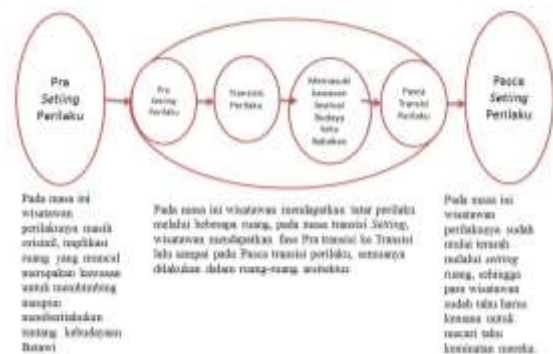
1. Berumur 8 – 12 Tahun (Anak – anak). Ruang yang memiliki luasan yang cukup untuk anak – anak bisa bergerak maupun berlari-larian, serta menyempurnakan keingintahuan mereka tentang kebudayaan, maupun mempelajari tentang kebudayaan Betawi.
2. Berumur 13 – 15 Tahun (Remaja Awal). Ruang dimana para remaja

awal bisa mengasah ataupun mencari tahu tentang kebudayaan Betawi, mengetahui minat dari apa yang mereka sukai.

3. Berumur 16 – 18 Tahun (Remaja Akhir). Ruang dimana para remaja akhir dapat berkumpul, menikmati pertunjukan dan mengenal budaya – budaya baru maupun bertukar pikiran dengan orang baru yang juga meminati budaya Betawi.
4. Berumur 19 – 60 Tahun (Dewasa). Ruang dimana para wisatawan dewasa dapat bertukar pikiran namun tidak pada tempat yang publik/ privat sehingga mereka dapat nyaman ketika bercengkrama tentang kebudayaan Betawi dan dapat mengetahui langsung bagaimana kebudayaan Betawi dari lebih dekat.

### Analisis Setting

Analisis *setting* merupakan upaya tatar perilaku pada objek sasaran desain dalam pendekatan desain arsitektur perilaku ini mengacu pada teori pendekatan desain sibermetik dari Laurens, M. Joyce, berikut penyajian analisis *setting* yang muncul dijelaskan dibawah ini.



Gambar 3: Skematik Analisis Setting Perilaku Wisatawan

Sumber: analisis pribadi (2018)

## KESIMPULAN

Arsitektur perilaku yang terbentuk pada kawasan festival budaya Betawi Setu Babakan di Jakarta tergantung pada pelaku atau pemakai kawasan dan Lingkungan.

Pelaku atau kelompok pengguna yang terbagi dari beberapa usia membedakan perilaku arsitektur yang terjadi di kawasan Setu Babakan dan membentuk implikasi desain sesuai dengan pola aktivitas usia pengguna kawasan. Sebagai contoh perilaku arsitektur untuk pelaku usia anak-anak membutuhkan ruang arsitektur yang bebas bergerak sehingga dapat memwadahi fungsi motoric anak, dan ini tercipta implikasi desain arsitektur seperti plaza, taman, atau pusat rekreasi. Sedangkan untuk perilaku arsitektur orang dewasa membutuhkan ruang public ataupun privat untuk berbagi dan komunikasi satu sama lain ataupun untuk mendapatkan sesuatu hal yang baru, dan ini tercipta implikasi desain seperti pusat kuliner, pusat kebudayaan ataupun area santai, begitu pula untuk kelompok pengguna usia remaja maupun orang tua masing-masing mempunyai perilaku arsitektur yang berbeda yang membutuhkan ruang arsitektur sendiri dan menciptakan implikasi desain yang berbeda pula.

Fenomena lingkunganpun ikut mempengaruhi arsitektur perilaku, baik lingkungan alam ataupun lingkungan binaan seperti, plaza, taman, bangunan budaya, fasos dan fasum. Dengan berbagai kondisi lingkungan yang ada dapat mempengaruhi pola kegiatan arsitektur pelaku atau pengguna kawasan.

## DAFTAR PUSTAKA

Tandal, A. dan Egam, P. P. (2011). Arsitektur Berwawasan Perilaku *Behaviorisme*. Jurnal/*Media Matrasain*. Volume 8(1):53-66.

Purbasari, M. (2010). Indahnya Betawi. Jurnal/*Humaniora*. Volume 1(1):1-9.

