

KAJIAN ARSITEKTUR PERILAKU PADA BANGUNAN HUNIAN VERTIKAL (STUDI KASUS: RUMAH SUSUN PENGGILINGAN TOWER E, JAKARTA TIMUR)

Annisa Aulia Suwandi¹, Ratna Dewi Nur'aini²

¹ Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta
annisaaulia9358@gmail.com
ratnadewina@umj.ac.id

ABSTRAK. Hunian vertikal dengan konsep arsitektur perilaku diharapkan dapat menyelesaikan permasalahan yang timbul pada masyarakat berpenghasilan rendah dengan menghadirkan hunian yang mewadahi karakteristik pola perilaku, kebiasaan, tradisi, budaya, maupun system kemasyarakatan lainnya, baik secara individu maupun kelompok masyarakat. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan konsep Arsitektur Perilaku pada Bangunan Hunian Vertikal serta mengetahui bagaimana hubungan antara perilaku dengan setting ruang yang terjadi pada bangunan Hunian Vertikal. Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan metode deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa penerapan arsitektur perilaku pada bangunan hunian vertikal (rumah susun) dapat terlihat dari keterkaitan antara kebutuhan akan perilaku pengguna rumah susun dengan bentuk dan kondisi unit serta sarana dan prasarana yang ada.

Kata Kunci: Arsitektur Perilaku, Hunian Vertikal, Rumah Susun.

ABSTRACT. Vertical housing with the concept of behavioral architecture is expected to solve problems that arise in low-income communities by presenting housing that accommodates the characteristics of behavior patterns, habits, traditions, culture and other social systems, both individually and in groups of people. This study aims to determine how to apply the concept of Behavioral Architecture in Vertical Residential Buildings and to find out how the relationship between behavior and space settings occurs in vertical residential buildings. The method used in this research is a qualitative descriptive method. Based on the results of the study, it can be seen that the application of behavioral architecture in vertical residential buildings (flats) can be seen from the relationship between the need for the behavior of apartment users with the shape and condition of the units and existing facilities and infrastructure..

Keywords: Behavioral Architecture, Vertical Housing, Flats.

PENDAHULUAN

Seorang arsitek dituntut dapat mendesain dan merancang suatu bangunan yang berdiri seimbang dimana tidak hanya mementingkan nilai estetika namun mementingkan tingkat kenyamanan pengguna di dalamnya. Jika melihat dari segi kenyamanan tidak akan lepas dari perilaku pengguna yang ada di dalamnya, seperti kebutuhan pengguna, perkiraan aktivitas apa saja yang biasa dilakukan, pergerakan yang terjadi dalam suatu lingkungan, sehingga dapat menghasilkan desain rancangan yang sehat dan nyaman bagi penghuninya (Laurens, 2005).

Kebutuhan akan suatu hunian akan terus meningkat sesuai dengan laju pertumbuhan yang terus kian meningkat pula setiap tahunnya. Hal ini berpengaruh terhadap kepadatan kawasan pemukiman khususnya di kota-kota besar di Indonesia. Pertumbuhan tersebut tidak diiringi dengan sarana dan prasarana yang memadai dan menunjang akan pembangunan yang ada, ini mengakibatkan adanya potensi yang menjadikan pemukiman penduduk yang padat, kumuh, tidak tertata,

kurang sehat serta menjadikan pemukiman yang memiliki resiko kebakaran yang tinggi.

Perlunya solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan tetap berupaya mewujudkan kebutuhan akan hunian bagi masyarakat dan tetap mempertahankan kualitas lingkungan. Model pengembangan hunian vertikal tepat untuk diaplikasikan di kota-kota dengan tingkat kebutuhan hunian yang cukup signifikan setiap tahunnya. Penerapan konsep arsitektur perilaku dirasa sesuai untuk diterapkan pada Rumah Susun dan diharapkan dapat menjadi rumah tinggal yang layak dan dapat menjadi wadah ekspresi masyarakat dengan beragam perilaku aktivitas sosial budaya yang ada.

Arsitektur Perilaku

Manusia sebagai makhluk sosial yang tidak akan pernah lepas dari lingkungan yang membentuk diri mereka. Pola perilaku manusia dipengaruhi oleh bangunan yang mereka tempati baik di dalam dan luar lingkungan tersebut. Arsitektur tercipta dan berkembang untuk memenuhi kebutuhan manusia. Arsitektur merupakan ruang fisik sebagai media aktivitas manusia, yang memungkinkan adanya

pergerakan manusia dari satu ruang ke ruang lainnya, yang menghasilkan suatu hubungan antara ruang dalam dan ruang luar suatu bangunan (Cahyadi dan Kurniawan, 2019).

Arsitektur Perilaku merupakan sebuah konsep desain yang mengutamakan pada tindakan atau aktivitas pengguna. Konsep arsitektur yang menggunakan pertimbangan perilaku manusia sebagai pengguna dalam sebuah perancangan desain dimana arsitektur sebagai lingkungan fisik yang dimaksudkan bahwa desain arsitektur dapat menjadi fasilitator terjadinya perilaku atau sebaliknya sebagai penghalang terjadinya perilaku (JB. Watson, 1878-1958 dalam Laurence, 2005).

Perilaku seseorang dipengaruhi oleh beberapa komponen fisik dalam suatu setting ruang. Masing-masing komponen fisik ruang mempunyai variabel tersendiri yaitu ukuran dan bentuk, perabot dan penataannya, warna serta unsur lingkungan ruang (suara, temperatur, dan pencahayaan). Ruang – ruang pembentuk pembentuk Arsitektur Perilaku, terdiri dari (Haryadi dan Setiawan, 2020):

1) Warna Ruang

Warna sangat berpengaruh penting terutama pada psikologis manusia sebagai pengguna karena itu pemilihan warna pada ruangan harus tepat dan sesuai karena penggunaan warna yang akan merubah atau mempengaruhi perilaku manusia. Contohnya penggunaan warna-warna terang seperti warna putih akan memberikan efek ruang yang terkesan luas.

2) Bentuk dan Ukuran Ruang

Bentuk ruang yang dibatasi oleh dinding, lantai dan plafond memberikan kesan terlindung, setiap orang yang berada dalam sebuah ruang akan memiliki rasa dan opininya tersendiri. Pandangan yang muncul dapat menimbulkan kesan luas, tetapi juga bisa timbul kesan sempit. Bentuk ruang akan mempengaruhi psikis dari pemakai ruangan, hal ini dapat dengan memakai bentuk-bentuk dinamis agar menarik, disamping itu disesuaikan karakter kegiatan didalamnya.

3) Furniture dan Susunan Ruang

Penggunaan Furniture serta penyusunannya ditentukan oleh kebutuhan praktis dan kebiasaan hidup dari penghuninya. Ruang sirkulasi dapat tercipta dengan menata dan menyusun furniture yang digunakan menjadi kelompok yang sesuai dengan tujuan yang sama. Seperti dalam menyusun furniture untuk ruang tunggu bagi pengunjung, perabot kursi dan meja tamu yang mempunyai fungsi

sama dijadikan dalam satu kumpulan sehingga tidak mengganggu sirkulasi ruang yang terbentuk.

4) Tekstur & Material.

Tekstur suatu ruang akan memberikan kesan berbeda pada setiap ruang atau bangunan berupa halus maupun kasar, seperti pada suatu bangunan yang menggunakan beton ekspos, akan memberikan kesan yang timbul seperti bangunan yang berat dan kokoh. Selanjutnya pada contoh penyusunan material penutup lantai berupa keramik, marmer, granit, dan sebagainya, akan menghasilkan suatu pola yang akan meningkatkan nilai kualitas serta estetika yang baik. Pola juga dapat memperkuat atau menyamakan kesan yang sudah ada. Contoh, pola garis vertikal akan membantu memberikan kesan ruang yang terasa lebih tinggi dan sebaliknya penggunaan pola horizontal akan menyamakan ketinggian pada suatu ruang.

5) Cahaya, suara, dan Temperatur

Ruang yang minim pencahayaan akan membuat orang yang ada didalamnya merasa lebih malas, ini membuktikan bahwa pencahayaan sangat berpengaruh terhadap perilaku dan psikologis seseorang. Tingkat penggunaan suara akan disesuaikan dengan fungsi bangunan itu sendiri. Seperti pada ruang karaoke yang dibuat kedap suara agar suara pada satu ruang tidak mengganggu ruang lainnya. Contoh lainnya adalah suara sangat dibutuhkan pada restoran/café tanpa perlu adanya peredam suara karena fungsi suara yang hanya untuk menyamakan suara-suara percakapan pelanggan yang mungkin bersifat privat. Temperatur sangat berpengaruh terhadap kenyamanan pengguna dalam ruang, serta berkaitan erat dengan iklim yang ada pada suatu lingkungan tepat bangunan itu berdiri.

Bangunan Hunian Vertikal

Menurut Neufert (1984) dalam Paryoko (2015) Hunian bertingkat, yakni bangunan hunian yang terpisah secara horizontal dan vertikal, agar tercipta hunian yang berdiri sendiri dan mencakup bangunan baik bertingkat rendah maupun bertingkat tinggi, yang difasilitasi secara lengkap serta sesuai dengan standar yang telah ditentukan. Pengertian rumah susun berdasarkan UU RI Nomor 20 Tahun 2011 tentang Rumah Susun adalah bangunan gedung bertingkat yang dibangun dalam suatu lingkungan yang terbagi dalam bagian-bagian yang distrukturkan secara fungsional, baik dalam arah horizontal maupun vertikal dan merupakan satuan-satuan yang masing-masing dapat dimiliki dan digunakan secara

terpisah, terutama untuk tempat hunian yang dilengkapi dengan bagian bersama, benda bersama, dan tanah, bersama.

Setiap manusia baik secara individu maupun kelompok membutuhkan suatu ruang untuk beraktivitas. Seperti terbentuknya suatu perilaku teritorialitas untuk memenuhi kebutuhan privasinya (Nur'aini, 2019). Dalam memenuhi kebutuhan dari perilaku seseorang dalam suatu Hunian, perlu diketahui fungsi dari hunian itu sendiri. Hunian memiliki beberapa fungsi, menurut teori tingkat kebutuhan (Hierarchy Level of Needs) dari Abraham Maslow (1998) dalam Staf Pengajar Program Studi Arsitektur Universitas Kristen Indonesia (2019) fungsi hunian sebagai berikut:

1. Sebagai Tempat Berlindung
Merupakan kebutuhan dasar sebagai tempat bersistirahat.
2. Rumah Sebagai Tempat Yang Aman.
Tempat berlindung yang memberikan kesan aman
3. Rumah Sebagai Wadah kegiatan social yang utama.
Tempat utama dalam berinteraksi khususnya antar keluarga
4. Rumah Sebagai Sarana peningkatan terhadap diri sendiri
Sarana untuk memberikan apresiasi terhadap pencapaian yang diraih oleh diri sendiri dan dapat pengakuan dari orang lain.
5. Rumah sebagai sarana untuk mencapai aktualisasi diri
Sebagai cerminan penghuni rumah. Dimana semua kebutuhan dan kegiatan yang sudah melekat dan terekam dalam sebuah rumah.
6. Rumah sebagai sarana untuk menikmati keindahan.
Keindahan merupakan salah satu kebutuhan manusia yang hakiki dan memberikan rasa damai.

TUJUAN

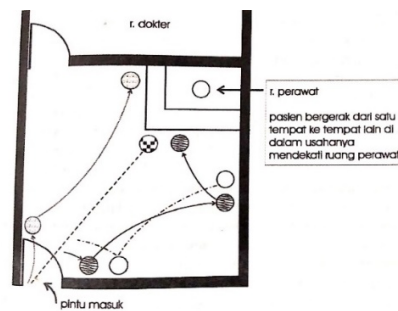
Hunian Vertikal dengan Konsep Arsitektur Prilaku diharapkan dapat menghadirkan hunian yang mawadahi karakteristik pola perilaku, kebiasaan, tradisi, budaya, maupun system kemasyarakatan lainnya, baik secara individu maupun kelompok masyarakat. Oleh karena itu penelitian ini memiliki tujuan, yaitu:

1. Untuk mengetahui penerapan Konsep Arsitektur Perilaku pada bangunan Hunian Vertikal
2. Hubungan antara Perilaku dengan Setting Ruang pada bangunan Hunian Vertical.

METODE

Metode penelitian yang digunakan berupa deskriptif kualitatif. Hasil penelitian akan dijabarkan dan diidentifikasi dalam bentuk deskripsi gambar dan narasi. Proses pengambilan data dilakukan secara Primer dan Sekunder. Data primer didapat dari hasil wawancara, sedangkan data sekunder didapat dari hasil kajian literature yang bersumber dari internet, buku bacaan, dan jurnal penelitian.

Terdapat beberapa tahapan penelitian yang diawali dengan menyusun konsep dan topik penelitian. Tahap kedua Penelitian ini yaitu mencari landasan teori mengenai kajian konsep arsitektur perilaku serta standar Hunian Vertikal. Tahap selanjutnya yaitu dengan mencari data dari study kasus. Proses pengambilan data terkendala akibat pandemic virus *Covid-19*, sehingga data primer yang digunakan berupa wawancara secara daring. Data primer dan sekunder yang telah di dapat kemudian diolah dalam bentuk analisis untuk mengetahui tingkat pemenuhan kebutuhan hunian menggunakan teori tingkat kebutuhan (*Hierarchy Level of Needs*) dari Abraham Maslow (1998) Dengan metode berupa pengamatan setting ruang sertapemetaan perilaku menggunakan metode *behavioral mapping* yang difokuskan pada unit hunian dan ruang komunal bangunan, serta setting ruang yang berhubungan dengan perilaku pengguna. *behavioral mapping* yang digunakan adalah Pemetaan Berdasarkan Pelaku (*Place-centered Mapping*).

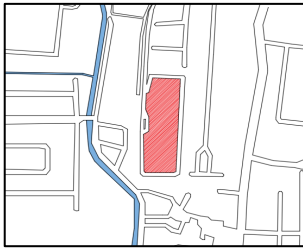


Gambar 1: Pemetaan Berdasarkan Pelaku (*Place-centered Mapping*)

Sumber: Haryadi dan Setiawan (2020)

Lokasi Penelitian

Berada di, RT.7/RW.8, Penggilingan, Kec. Cakung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 13940



Gambar 2: Lokasi Penelitian
 Sumber: Pribadi (2020)

PEMBAHASAN

Pola perilaku manusia dipengaruhi oleh bangunan yang mereka tempati didalam dan lingkungan tersebut. Arsitektur ada dan berkembang untuk memenuhi kebutuhan manusia. Beberapa prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam Arsitektur Perilaku, antara lain (Wicaksono, 2018 dalam Hidayat, dkk. 2018):

1. Memenuhi nilai estetika dan komposisi.
2. Mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan.

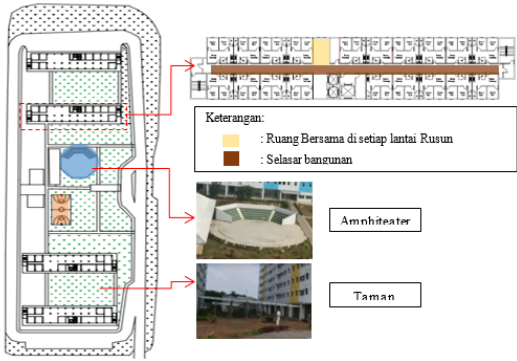
3. Mewadahi aktivitas penghuninya dengan nyaman dan menyenangkan
 Ketiga prinsip tersebut dapat diketahui dengan metode pengamatan setting ruang dan Behavioral Mapping.

1. Memenuhi nilai estetika dan komposisi

Dilakukan dengan cara Mengamati hubungan perilaku terhadap setting ruang yang dapat berpengaruh terhadap adanya perubahan fungsi ruang itu sendiri. Tujuan pengamatan ini untuk mengetahui komponen arsitektur yang terlibat dalam terjadinya perilaku dalam skala mikro dengan lebih jelas, komponen arsitektur tersebut berupa warna ruang, ukuran dan bentuk, furniture dan penataannya, suara, temperatur, dan pencahayaan (Haryadi dan Setiawan, 2020). Pengamatan setting ruang yang dilakukan dibagi kedalam beberapa kelompok kegiatan yaitu privat, semi Privat, semi publik, publik, dan servis.

Tabel 1: Pengamatan Setting Ruang

| No | Nama Ruang | Setting Ruang | Keterangan |
|--------------------|--------------------------------|---------------|--|
| Unit Hunian | | | |
| 1 | Kamar Tidur dan Ruang Keluarga | | <ul style="list-style-type: none"> - Ukuran kurang lebih 6m² dan 5m² - Penataan furniture, seperti springbed dengan ukuran standar no.3 (200x120), televisi, rak-rak penyimpanan, dan lemari baju. - Pencahayaan dan penghawaan dapat masuk secara optimal |
| 2 | Area Servis | | <ul style="list-style-type: none"> - Ukuran Toilet ± 2,2m² - Menggunakan closet duduk dan shower - Didominasi dengan warna terang - Cahaya dan udara masuk melalui balkon - Balkon digunakan sebagai ruang cuci jemur - Penggunaan pengaman (Tralis besi) pada balkon |

| | | Fasilitas Penunjang | |
|------------|-----------------------------|--|---|
| 3 | Fasilitas penunjang lainnya |  <p>Keterangan: : Ruang Bersama di setiap lantai Rusun : Selasar bangunan</p> <p>Amphiteater Taman</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Selasar jenis double lounded, dengan lebar + 2 m. - Sepanjang selasar jarang terlihat adanya interaksi antar penghuni - Di setiap lantai bangunan terdapat ruang bersama. - Ruang Komunal yang ada Lantai dasar bangunan yang tersedia berupa Taman, Lapangan Basket, dan Amphiteater. Taman cukup luas, namun belum tertata dengan rapih, serta minimnya pepohonan. - Amphiteater dibuat naik untuk mengurangi genangan air saat hujan, Amphiteater terbuat dari beton, pada setiap sisi teratas terdapat pembatas untuk mengurangi resiko kecelakaan. |
| Kesimpulan | | Penerapan Prinsip konsep arsitektur perilaku yaitu: <ul style="list-style-type: none"> - Memenuhi nilai estetika, dilihat dari fasad yang menggunakan warna yang bervariasi, penataan area publik yang interaktif, serta penggunaan penghalang pada area balkon (jemur) pada unit yang dapat menyamakan area jemur sehingga tidak merusak nilai estetika pada <i>fasade</i> bangunan. - Komposisi bangunan yang seimbang dengan adanya fasilitas privat berupa unit hunian dengan konsidi setting yang dijelaskan pada poin1 dan fasilitas bersama yang tidak hanya ada pada lantai dasar bangunan tetapi juga pada setiap lantai. | |

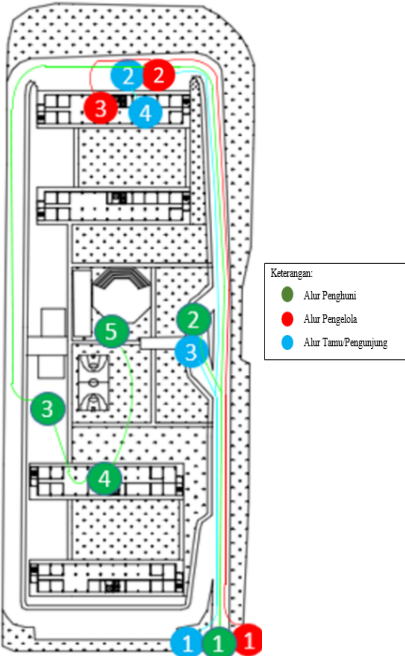
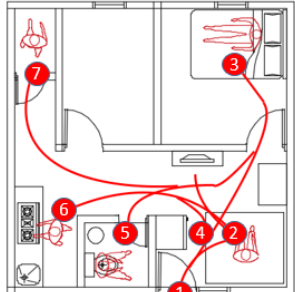
Sumber: Pribadi, 2020

2. Mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan.

Dapat diketahui dengan metode *Behaviour Mapping* akan menghasilkan perilaku yang terjadi pada bangunan hunian vertical serta mengetahui kebutuhan ruang yang diperlukan

dalam bangunan hunian vertical khususnya rumah susun. Perilaku penghuni dibagi menjadi beberapa jenis yaitu perilaku yang bersifat privat, semi privat, semi public, public dan servis. Pengamatan perilaku akan difokuskan kepada penghuni, pengelola dan tamu atau pengunjung.

Tabel 2: Behavioral Mapping

| No | Komponen | Pelaku | Pola Aktivitas | Perilaku |
|------------|-----------------------------|--|---|--|
| 1 | Aksesibilitas Ruang Komunal | - Penghuni - Pengelola - Tamu/ Pengunjung |  <p>Keterangan: ● Alur Penghuni ● Alur Pengelola ● Alur Tamu/Pengunjung</p> | <ul style="list-style-type: none"> - Penghuni 1. Melangkahkahi kaki memasuki lingkungan rusun 2. Menuruni kendaraan 3. Meletakkan kendaraan dan menyusun dengan rapi 4. Memasuki area privat 5. Duduk, berjalan, aktif bermain di area publik. - Pengelola 1. Menaiki kendaraan memasuki lingkungan Rusun 2. Menuruni dan meletakkan kendaraan pada area parkir khusus 3. Melangkahkahi kaki ke bagian lobi lantai dasar rusun. 4. Membuka pintu dan duduk pada kursi masing-masing. - Tamu/ Pengunjung 1. Menaiki kendaraan memasuki lingkungan Rusun 2. Menuruni dan meletakkan kendaraan pada area parkir 3. Menuruni kendaraan 4. Membuka pintu dan berbicara dengan bagian penerimaan. |
| 2 | Unit Hunian | - Laki-laki - Dewasa (35 Tahun) |  <p>Alur Aktivitas Yang Terjadi: 1. Keluar atau masuk hunian 2. Istirahat, makam, menonton TV 3. Tidur, ibadah 4. Menyimpan makanan 5. Kebutuhan metabolisme (mandi, BAB, BAK), mencuci pakaian 6. Memasak, meletakkan dan mencuci piring 7. Menjemur pakaian</p> | <ul style="list-style-type: none"> 1. Membuka pintu dan Melangkahkahi kaki memasuki Unit Hunian. 2. Duduk sampai selanjor kaki, duduk menyilangkan kaki. 3. Meluruskan badan, memiringkan badan. 4. Membuka lemari es, mengambil bahan makanan 5. Duduk pada kloset, berdiri, jongkok. 6. Berdiri, menyiapkan bahan makanan, mengangkat tangan untuk mengambil alat masak. Mengarahkan tangan sesuai kebutuhan. 7. Membuka pintu, berdiri, mengangkat tangan untuk menjangkau jemuran. |
| Kesimpulan | | Penerapan Prinsip konsep arsitektur perilaku yaitu: <ul style="list-style-type: none"> - Pada Rusunawa Penggilingan Tower E, dapat mewardahi kebutuhan aktivitas penghuni. - Berada lingkungan padat penduduk sehingga cocok jika ada Rumah Susun ini. Perlunya variasi ukuran unit hunian, sehingga kapasitas ruang dengan penghuni dapat berjalan seiringan dan mengurangi adanya perubahan fungsi ataupun adanya ruang-ruang fasif pada unit hunian dimana seharusnya ruang pasif tersebut dapat dirubah menjadi ruang efektif untuk menampung jumlah unit dengan pengnuhi yang cukup banyak. | | |

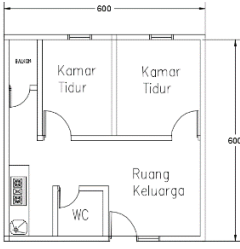
Sumber: Pribadi, 2020

3. Mewadahi aktivitas penghuninya dengan nyaman dan menyenangkan.

Untuk mengetahui penerapan prinsip kosep arsitektur perilku yaitu bangunan dapat mewadahi aktivitas penghuninya yang nyaman

dan menyenangkan penulis menjabarkan tingkat penerapan dalam tabel 3, yang dibuat sesuai dengan teori tingkat kebutuhan dalam hunian (Hierarchy Level of Needs) dari Abraham Maslow (1998).

Tabel 3: Analisis Pemenuhan Kebutuhan Hunian

| | Teori | Data Analisis | Hasil |
|---|--|--|-------|
| 1 | <u>Rumah Sebagai Tempat Berlindung</u> |  <p>Tipe 36, terdiri dari 2 kamar tidur, ruang keluarga, toilet, dapur dan balkon. Kapasitas unit jika dibandingkan dengan jumlah penghuni yang hanya 1 orang dirasa cukup dan cenderung berlebih, sehingga terdapat ruang yang tidak digunakan.</p> | √ |
| 2 | <u>Rumah Sebagai Tempat Yang Aman</u> | Struktur utama beton bertulang, Terdapat pembatas besi pada balkon setiap unit, tangga dibatasi oleh pintu sehingga lebih aman untuk anak-anak. karena lahan yang cukup luas sehingga diperlukan lebih banyak personel keamanan. | √ |
| 3 | <u>Rumah Sebagai Wadah kegiatan social yang utama</u> | Sarana dan prasarana untuk kebutuhan sosial yang tersedia cukup lengkap, berupa Lahan parkir yang tersedia di setiap tower, ruang bersama setiap lantai, Amphiteater, Taman yang cukup luas, lapangan olahraga, dan Musholla. | √ |
| 4 | <u>Rumah Sebagai Sarana peningkatan terhadap diri sendiri</u> | Penataan dan penggunaan furniture yang disesuaikan dengan kemampuan penghuni, serta tidak terdapat sarana dalam menunjang ekonomi penghuni, sehingga adanya perubahan fungsi unit menjadi warung. | X |
| 5 | <u>Rumah sebagai sarana untuk mencapai aktualisasi diri</u> | Hanya terdapat 1 orang penghuni dalam unit rusun sehingga penataan setting ruang dengan furniture dan penataan yang simple, sehingga menghasilkan ruang yang terkesan luas. | √ |
| 6 | <u>Rumah sebagai sarana untuk menikmati keindahan</u> | Fasilitas ruang terbuka yang cukup luas untuk memenuhi 4 tower yang ada, sehingga dapat dinikmati bersama. Taman akan ramai khususnya pada pagi dan sore hari. | √ |
| Keterangan : √ = Memenuhi; x = Tidak Memenuhi | | | |

Sumber: Pribadi, 2020

KESIMPULAN

Penerapan arsitektur perilaku pada bangunan hunian vertikal (Rumah Susun) dapat terlihat dari penerapan prinsip arsitektur perilaku pada Rumah Susun Penggilingan Tower e. Keterkaitan antara kebutuhan akan perilaku pengguna rumah susun dengan bentuk dan kondisi unit serta sarana dan prasarana yang ada Pada Rumah susun keberadaan setting ruang menjadi fasilitator terjadinya sebuah perilaku. Sehingga penulis dapat mengambil kesimpulan tentang hal-hal yang dibutuhkan pengguna yang ada di bangunan tersebut serta hubungannya dengan setting ruang pada bangunan Rusun diantaranya:

- Penataan *siteplan* serta fasad bangunan yang interaktif akan sangat penting dalam pemenuhan kebutuhan akan keindahan.
- Penggunaan material yang aman, terutama pada tempat bermain anak, balkon, serta pada sirkulasi vertikal.
- Kebutuhan ruang dalam rusun sebagai pemenuhan kebutuhan utama dalam suatu hunian berupa unit ruang dengan tipe yang bervariasi sehingga dapat mencakup semua kalangan masyarakat.
- Pada unit hunian khususnya pada kamar tidur, perlu adanya cahaya dan penghawaan yang cukup sehingga penghuni dapat nyaman tanpa perlu adanya penghawaan buatan.
- Terdapat fasilitas penunjang kebutuhan sosial seperti ruang bersama minimal terdapat satu ruang bersama setiap 3 lantai sekali, ruang Aula yang bersifat fleksibel mengikuti kegiatan yang terjadi, sehingga furniture yang digunakan tidak bersifat tetap, ruang bermain anak yang dilengkapi dengan alat bermain yang lengkap, tempat beribadah, lahan terbuka hijau, tempat berolahraga yang multifungsi untuk menunjang kebutuhan dan keinginan yang beragam.
- Tempat penunjang kebutuhan ekonomi seperti ruko dan kantin yang disewakan untuk penghuni rusun sehingga mempermudah penghuni dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari tanpa perlu keluar lingkungan rusun serta mengurangi adanya perubahan fungsi ruang pada bangunan.
- Tempat pemenuhan kebutuhan budaya seperti amphitheater sebagai wadah penghuni untuk mengapresiasi budaya mereka.
- Perilaku atau kebiasaan masyarakat Indonesia yang masih bergantung pada kendaraan bermotor sehingga diperlukan lahan parkir yang sesuai dengan kapasitas penghuni dan diusahakan terdapat pada setiap tower sebagai respon dari perilaku masyarakat yang cenderung menginginkan hal yang mudah dan cepat.
- Terdapat satu *main entrance* sebagai akses keluar-masuk lingkungan rusun untuk menjaga keamanan rusun serta akan mudah untuk dipantau oleh petugas keamanan.
- Penggunaan selasar jenis double loaded akan mengurangi tingkat interaksi antar penghuni sehingga diperlukan ruang bersama yang lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyadi, A. & Kurniawan, M. A., 2019. Penerapan Arsitektur Perilaku Pada Perancangan Panti Rehabilitasi Untuk Orang Dengan HIV/AIDS Di Seleman. *Vitruvian*, 08(3), p. 103.
- Haryadi & Setiawan, B., 2020. *Arsitektur, Lingkungan, Dan Perilaku*. 3 Ed. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Hidayat, Y. N., Mauliani, L. & S, A. F., 2018. Penerapan Konsep Arsitektur Perilaku Pada Bangunan Pusat Rehabilitasi Down Syndromedi Jakarta. *Purwarupa*, 2(2).
- Laurens, J. M., 2005. *Arsitektur Dan Perilaku Manusia*. 2 Ed. Jakarta: PT Grasindo.
- Nur'aini, R.D. 2019. Teritorialitas dalam Tinjauan Ilmu Arsitektur. *Jurnal INERSIA*, Vol. XV No. 1, Mei 2019
- UU RI Nomor 20 Tahun 2011 tentang Rumah Susun Paryoko. (2015) .Perancangan Rumah Susun Dengan Pendekatan Simbiosis Ruang Pada Tempat Tinggal Dulu Dan Kini (Studi Kasus: Kediri), Tesis S2. Jurusan Arsitektur Fakultas Teknik Sipil Dan Perencanaan Institut Teknologi Sepuluh November