

ARSITEKTUR PRILAKU DI PUSAT KOMUNITAS VLOGGER DI JAKARTA

Rahman¹, Anisa¹, Yeptadian Sari¹

¹ Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Jakarta

rahman.arch2@email.com

anisa@ftumj.ac.id

yeptadian.sari@ftumj.ac.id

ABSTRAK. Prilaku Vlogger, Menurut Anggara (2016) vlogger pada dasarnya yaitu menceritakan beberapa kegiatan dan bercerita dengan visual gambar yang di dukung beberapa alat seperti camera, audio, and tripod (Gimbal), konten yang di buat oleh setiap vlogger bermacam-macam mulai dari gamesmer, daily vlog, edukasi, kesehatan, musik, masak-masak, prank, motovlog dan dll. Metode penyusunan yaitu dengan wawancara pengumpulan data dengan tanya jawab kepada narasumber, observasi dengan datang langsung kelokasi, studi literatur mencari refrensi dari teori, dan browsing internet. Hasil dari pembahasan arsitektur prilaku adalah prilaku dari manusia didasari oleh prilaku yang akan menyebabkan terjadinya besaran ruang, hasil dari kegiatan setiap manusia berbeda-beda dari hasil yang terjadinya ruang diciptakan berdasarkan fungsi manusia yaitu ruang dalam dan ruang luar.

Kata Kunci: prilaku, ruang, vlogger

ABSTRACT. *Vlogger behavior, according to Anggara (2016) vlogger basically that is telling some activity and telling with visual image supported by some tools like camera, audio, and tripod (Gimbal), content made by every vlogger of various start from gamemer, daily vlog, education, health, music, cooking, prank, motovlog and more. The method of compilation is by interviewing wawancara data with question and answer to the speakers, observation by coming directly kelokasi, literature study looking for refrensi of theory, and browsing the internet. The result of the discussion of behavioral architecture is the behavior of humans based on the behavior that will cause terjadinya magnitude of space, the results of the activities of every human is different from the results terjadinya space created based on the human functions of space interior and ispace exterior.*

Keywords: behavior, space, vlogger

PENDAHULUAN

Youtube merupakan salah satu bentuk media sosial berbasis video mulai naik daun sejak 5 tahun yang lalu. Dilansir dari statistik dalam situsnya sendiri, *youtube* memiliki lebih dari satu milyar pengguna yang merupakan hampir sepertiga semua pengguna internet, hingga maret 2015, pembuatan konten di *youtube* sudah mengunggah 10.000 video, karena membuat akun atau *channel* di *youtube* dan meraih pelanggan atau penayangan bisa menghasilkan uang makin banyak orang membuat akun *youtube* yang membuka kesempatan sebagai lapangan pekerjaan. Tiap hari pengguna *youtube* bisa menonton ratusan juta jam video dan menghasilkan miliaran kali penayangan. *Youtube* menjangkau pemirsa rata-rata berusia 18 sampai 34 tahun. Beragam konten video bisa di akses dalam *yotube*, mulai dari musik, film, berita, informasi, olahraga, gaya hidup, *gaming* dan *motovloger* dll (Acta, 2017).

Lebih dari 500 *channel* di *youtube* berjenis *vlog* yang menepati urutan pertama dari 100 *channel* terbaik di indonesia adalah milik seseorang bernama raditya dika yang juga berbasis *vlog* dengan jumlah video ditonton

sebanyak lebih dari 205 juta kali tayang. Sejak dua tahun terakhir mulai banyak bermunculan pembuat *vlog* atau lebih dikenal dengan sebutan *vlogger* di Indonesia. Pembuat *vlog* juga relatif mudah karena hanya mengandalkan alat perekam dan bicara mengenai keseharian pribadi sesudah tergolong sebagai *vlog* bahkan presiden RI ke-7, Joko Widodo sudah memiliki akun *Youtube* sendiri yang berisi *vlog* beliau sendiri dan kegiatannya sebagai seorang presiden. Semakin maraknya *vlogger* di Indonesia juga membuat persaingan meraih terbanyak semakin tinggi karena itu beragam macam cara di lakukan oleh *vlogger* (Acta, 2017).

TUJUAN

1. Menyediakan wadah yang dapat memfasilitas dan memenuhi kebutuhan para pecinta komunitas *vlogger* di Jakarta.
2. Sebagian sarana tempat bersosialisasi yang dapat memberikan informasi tempat komunitas *vlogger* serta sebagai media penyalur bakat dan minat dalam bidang *vlogger*

METODE

Metode yang digunakan yaitu dengan.

1. Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab langsung kepada narasumber.
2. Observasi, beberapa informasi yang diperoleh dari hasil observasi adalah ruang (tempat), pelaku, kegiatan, objek, perbuatan, kejadian atau peristiwa, waktu, dan perasaan.
3. Studi Literatur, studi literatur adalah mencari referensi teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang ditemukan. Referensi ini dapat dicari dari buku, jurnal, artikel, dan laporan penelitian. Tujuannya adalah untuk memperkuat permasalahan serta sebagai teori dalam melakukan studi dan juga menjadi dasar dari penelitian ini.
4. *Browsing* internet, yaitu pengumpulan informasi melalui internet.

PEMBAHASAN

Prilaku Vlogger, Menurut Anggara (2016) vlogger pada dasarnya yaitu menceritakan beberapa kegiatan dan bercerita dengan visual gambar yang di dukung beberapa alat seperti camera, audio, and tripod (Gimbal), konten yang di buat oleh setiap vlogger bermacam-macam mulai dari gamesmer, daily vlog, edukasi, kesehatan, musik, masak-masak, prank, motovlog dan dll setelah membuat kontek *vlog* yang akan di bicarakan di depan kamera dan memberikan informasi bernilai tinggi dan setelah itu bahan tersebut di *review* kembali sebelum di publikasikan di media sosial (*Youtube*), dengan proses editing yang menggunakan beberapa aplikasi pendukung yang bisa menciptakan hasil yang bagus dan kreatif.

Konten yang di buat oleh *vlogger* benar-benar konsisten dengan kontennya yang membuat dichannelnya berkembang, karna itu akan mempengaruhi hasil dari *Subscriber and like*, konten yang cepet diterima oleh masyarakat yaitu konten yang sangat menarik, unik dan lucu karna masyarakat di Indonesia tertarik dengan informasi lucu.

Arsitektur prilaku menurut data literatur tentang arsitektur dan prilaku.

Prilaku dari manusia yang dipahami sebagai pembentuk prilaku terjadinya ruang. Seperti yang telah dikemukakan oleh Winston Churchill (1943). Ruang arsitektur yang diciptakan manusia berdasarkan fungsi dan keindahan untuk menyatakan dunianya terbagi dua yaitu ruang dalam dan ruang luar.

Pengertian ruang berbeda-beda menurut para ahli, beberapa diantaranya :

1. Menurut Lao Tzu : Ruang adalah "kekosongan" yang ada disekitar kita maupun disekitar objek atau benda, ruang yang terkandung didalam adalah lebih hakiki ketimbang materialnya, yakni masa
2. Menurut Plato : Ruang adalah sesuatu yang dapat terlihat dan teraba menjadi teraba karena memiliki karakter yang jelas berbeda dengan semua umur lainnya.
3. Menurut Josef Prijotomo : Ruang adalah bagian dari bangunan yang berupa rongga, sela yang terletak diantara dua objek dan alam terbuka yang mengelilingi dan melingkup kita.
4. Menurut Rudolf Amheim : Ruang adalah sesuatu yang dapat dibayangkan sebagai satu kesatuan terbatas atau tidak terbatas, seperti keadaan yang kosong yang sudah disiapkan mempunyai kapasitas untuk diisi barang.
5. Menurut Immanuel kant : Ruang bukanlah suatu obyektif atau nyata merupakan sesuatu yang subyektif sebagai hasil pikiran dan perasaan manusia.

Paparan Preseden Arsitektural

Kajian pembahasan mengenai Arsitektur khususnya interior berwawasan perilaku manusia mempunyai dua tujuan penting, sebagaimana teruraikan berikut ini.

1. Prilaku Manusia Membentuk Arsitektur.

Manusia membangun bangunan yang kemudian membentuk perilaku manusia itu sendiri. Setelah perilaku manusia terbentuk akibat arsitektur yang telah dibuat, manusia kembali membentuk arsitektur yang telah dibangun sebelumnya atas dasar perilaku yang telah terbentuk, dan seterusnya. Perilaku manusia membentuk perilaku dimana desain arsitektur yang telah terbentuk mempengaruhi perilaku manusia sebagai pengguna yang kemudian manusia mengkaji kembali desain arsitektur tersebut sehingga perilaku manusia membentuk kembali desain arsitektur tersebut.

2. Arsitektur Membentuk Prilaku Manusia.

Untuk membentuk perilaku manusia dapat dipengaruhi oleh beberapa perancangan fisik ruang, seperti ukuran dengan bentuk ruang, perabot dan penataannya, warna, suara, temperatur, dan pencahayaan. Pada contoh desain interior bangunan dapat berdampak pada perilaku manusia sebagai penggunanya, hal ini dapat mengubah pola pikir manusia terhadap interior ruang ibadah karena warna

dan cahaya berpengaruh terhadap tanggapan psikologis dan berpengaruh terhadap kualitas ruang. Arsitektur membentuk perilaku manusia dimana hanya terdapat satu arah, dimana desain arsitektur mempengaruhi perilaku manusia sehingga membentuk perilaku manusia dari desain arsitektur tersebut.

DATA LOKASI PERENCANAAN

Daerah Khusus Ibukota Jakarta (DKI Jakarta, Jakarta Raya) adalah ibu kota negara Indonesia. Jakarta merupakan satu-satunya kota di Indonesia yang memiliki status setingkat provinsi. Jakarta terletak di bagian Barat laut Pulau Jawa. Jakarta memiliki luas sekitar 661,52 km² (lautan: 6.977,5 km²). Provinsi DKI Jakarta berada pada posisi geografis antara 106.22'42" dan 106.58'18" Bujur Timur, serta antara 5.19'12" dan 6.23'54" Lintang Selatan dengan keseluruhan luas wilayah 7.659,02 km², meliputi 662,33 km² daratan, termasuk 110 pulau di kabupaten administrasi kepulauan seribu dan 6.977,5 km² lautan. Provinsi DKI Jakarta terbagi dalam lima kota administrasi dan satu kabupaten administrasi. Kota administrasi Jakarta Pusat memiliki luas 48,13 km², Kota administrasi Jakarta Utara dengan luas 146,66 km²; Kota Administrasi Jakarta Barat dengan luas 129,54 km², Kota Administrasi Jakarta Selatan dengan luas 141,27 km², dan Kota Administrasi Jakarta Timur dengan luas 188,03 km², serta Kabupaten Administrasi Kepulauan Seribu dengan luas 8,70 km².

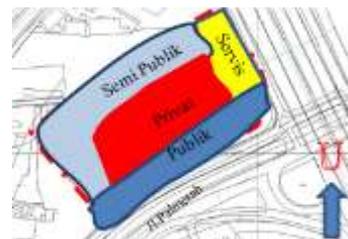
Penataan perumahan telah di atur dalam Undang-Undang No. 4/1992 tentang Perumahan dan Pemukiman, pada Pasal 5 ayat (1) disebutkan bahwa: "Setiap warga negara mempunyai hak untuk menempati dan atau menikmati dan atau memiliki rumah yang layak dan lingkungan yang sehat, aman, serasi, dan teratur". Namun, pada praktiknya di lapangan kondisinya sangat berbalik.

ZONING

Dalam menentukan zoning tapak harus mempertimbangkan hasil dan analisis yang telah dilakukan diatas, diantaranya :

- Area publik harus diperhatikan agar dapat menjadi daya tarik penunjang main entrance termasuk area publik.
- Area semi publik ditempatkan dibagian belakang antara area publik dan semi privat.
- Area privat harus diperhatikan agar perletakkannya ditempat yang terjaga.

- Area servis diletakan dibelakang dan harus memperhatikan sirkulasi agar tidak merusak sirkulasi penunjang.



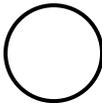
Gambar 1. Foto View
(Sumber : Dokumen Pribadi, 2018)

Dari data analisis diatas maka didapat kesimpulan untuk penzoningan pada tapak adalah sebagai berikut :

- Zona Publik, zona yang menampung kegiatan yang bersifat umum atau ruang-ruang pelayanan umum. Pada zona ini diletakan ruang pedestrian, vegetasi, tenant publik, zona apresiasi dan area parkir
- Zona Semi Publik, zona yang menampung kegiatan yang tidak sepenuhnya terbuka hanya untuk kalangan tertentu. Pada zona ini meliputi zona area parkir khusus *vlogger* dan kumpulan komunitas *vlogger*
- Zona privat, zona yang menampung kegiatan yang bersifat individu dan berkomunitas didalam ruangan.
- Zona Servis, zona yang berisi fasilitas kebutuhan pelayanan bangunan seperti fungsi utilitas.

BENTUK MASSA

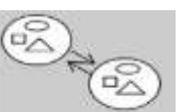
Tabel 1. Macam-macam bentuk massa bangunan.

Bentuk	Sifat
Persegi kesan stabil, formal, monoton dan masif. 	Beban radiasi matahari dapat dikurangi sesuai dengan luasan sisi masing-masing bangunan Antisipasi terhadap angin bagus dan cross ventilation mudah diatur Efisiensi ruang baik
Lingkar Kesan : Tuntas, bulat, dinamis (bergerak) 	Beban radiasi matahari diterima hampir sama di tiap sisi fasade Antisipasi terhadap angin tidak bagus dan cross ventilation sulit diatur
Segitiga Kesan : Aktif, energik, tajam dan Mengarah 	Beban radiasi matahari diterima hampir sama di tiap sisi fasade Efisiensi ruang kurang baik Antisipasi terhadap angin bagus dan cross ventilation mudah diatur

(Sumber : Syarif, 2017)

POLA MASSA

Tabel 2. Table Pola Massa Bangunan.

ALTERNATIF	KARAKTER
Memusat 	Bentuk stabil merupakan komposisi terpusat yang terdiri atas sejumlah ruang sekunder yang dikelompokkan mengelilingi sebuah ruang pusat besar yang dominan.
Radial 	Bersifat fleksibel dan cepat tanggap terhadap bermacam-macam kondisi tapak. Terdiri atas ruang-ruang yang berulung dalam hal ukuran dan fungsi dari tiap ruang di sepanjang daretan tersebut memiliki hubungan dengan luar.
Cluster 	Memadukan unsur-unsur pola terpusat dan linier. Dengan ruang pusat yang dominan dan polalinier yang berkembang menjadi jari-jarinya.
Grid 	Terdiri atas ruang-ruang dimana posisi ruang dan hubungan antara ruang diatur oleh grid.

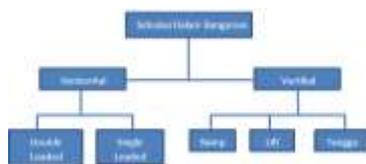
(Sumber : Syarif, 2017)

Dari beberapa pola diatas untuk mendesain Pusat Komunitas *vlogger* menggunakan pola massa terpusat radial hal ini bertujuan agar massa yang satu dengan massa yang lainnya dapat saling mengikat.

SIRKULASI

Sirkulasi bangunan meliputi sirkulasi pengunjung, sirkulasi pengelola dan sirkulasi servis. Ada dua jenis sirkulasi yaitu :

- a. Sirkulasi horizontal adalah sirkulasi pada bangunan yang menghubungkan antara ruang di lantai yang sama dengan sirkulasi *double loaded* atau *single loaded* berupa selasar atau koridor.
- b. Sirkulasi vertikal adalah sirkulasi pada bangunan yang menghubungkan antara ruang dilantai yang berbeda



Gambar 2. Sirkulasi
(Sumber : Analisis Pribadi, 2018)

Tabel 3. Table Sirkulasi Bangunan.

Sirkulasi	Jenis	
Horizontal	Koridor/Selasar	- Pencapaian lebih mudah dan langsung dengan jarak lebih pendek. - Aman, persilangan arus sirkulasi harus sedikit atau mungkin dihindari. Urutan yang logis baik dalam ukuran ruang, bentuk dan arah.
	Tangga	Tangga untuk bangunan rendah menjadi akses utama ke lantai berikutnya atau biasanya untuk pelengkap pada bangunan tinggi sebagai tangga darurat jika terjadinya kebakaran. Perletakkannya menyebar sesuai kebutuhan, dengan syarat pencapaian 25 m.
Vertikal	Ramp	Akses pencapaian mobil kedalam gedung parkir lantai <i>basement</i> . Bagi pengguna difable juga berfungsi. <i>Ramp</i> sudut kemiringan 15°, serta khusus servis.

	Lift	Akses untuk pengunjung dan bisa digunakan untuk servis (lift barang).
--	------	---

(Sumber : Syarif, 2017)

KOMUNITAS

Pusat adalah suatu bagian yang dikhususkan, atau suatu tempat yang mewadahi suatu kegiatan tertentu, sedangkan komunitas adalah sebuah kelompok sosial dari beberapa organisme yang berbagi lingkungan, umumnya memiliki ketertarikan dan hobby yang sama. Dalam komunitas individu-individu di dalamnya dapat memiliki maksud, kepercayaan, sumber daya, preferensi, kebutuhan, resiko dan sejumlah kondisi lain yang serupa. Soenarno (2002) mendefinisikan komunitas sebagai sebuah identifikasi dan interaksi sosial yang dibangun dengan berbagai dimensi kebutuhan fungsional.

Pengertian komunitas menurut Hermanwan (2008), adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karna adanya kesamaan *interest* atau *values*.

Menurut Christensson (2017) ada banyak hal yang mejadi tujuan terciptanya sebuah komunitas, diantaranya adalah:

- Sebagai tempat untuk menyalurkan bakat dan kemampuan seorang dalam bidang tertentu. Contoh : komunikasi *motovlog*, komunikasi sosial, komunikasi musik dan lainnya.
- Sebagai tempat belajar dan mempelajari hal-hal yang sebelumnya tidak pernah terpikirkan. Contoh : dengan mengikuti komunikasi *vlogger* tentu saja secara otomatis yang bersangkutan akan mempelajari ilmu tentang video *blogger*

KESIMPULAN

Dari pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa prilaku manusia tidak hanya dapat dinilai dari luar akan tetapi diperlukan dengan adakanya kegiatan dari pengguna lebih lanjut tetang prilaku manusia.

Dalam perkembangan ilmu pengetahuan yang makin kompleks makan dalam proses perancangan yang sering disebut sebagai pengkajian prilaku dalam arsitektur.

Dari komunitas sendiri yaitu suatu tempat yang mewadahi suatu kegiatan tertentu sedangkan komunita adalah kelompok sosial

- Membuka diri terhadap perkembangan teknologi dan hal-hal baru.

Menurut Delobelle (2015) mendefinisikan suatu komunitas adalah group beberapa orang yang berminat yang sama yang terbentuk oleh 4 faktor, yaitu: Komunikasi yang keinginan berbagi, pra anggota saling menolong satu sama lain.

- Tempat yang disepakati bersama untuk bertemu.
- Ritual dan kebiasaan orang-orang datang secara teratur dan priode
- Influencer merintis suatu hal dan para anggota selanjutnya.

Delobelle (2015) juga menjelaskan bahwa komunitas mempunyai beberapa aturan sendiri.yaitu:

- Saling berbagi, mereka saling menolong dan berbagi satu sama lain dalam komunitas.
- Komunikasi, mereka saling respon dan komunikasi satu sama lain.
- Kejujuran, dilarang keras berbohong. Sekali seseorang berbohong, maka akan segera ditinggalkan.
- Transparansi, Saling bicara terbuka dan tidak boleh menyembunyikan suatu hal.
- Partisipasi, semua anggota harus disana dan berpartisipasi pada acara bersama komunitas.

Komunitas adala sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antara para anggota komunitas tersebut karna adanya kesamaan *interest* atau *values* (Hermawan, 2008). Komunitas adalah sebuah identitas dan interaksi sosial yang dibangun dengan berbagi dimensi kebutuhan fungsional (Seonarno, 2002) Adanya demikian banyak defenisi komunitas ditentukan dalam literatur

dari beberapa organisme berbagi lingkungan yang memiliki keterkaitan dan hobby yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Tzu Lao, 2012, Jurnal Ruang Arsitektur Berwawasan Prilaku diakses tanggal 1 Juni 2018
- Plato, 2012, Jurnal Ruang Arsitektur Berwawasan Prilaku diakses tanggal 1 Juni 2018
- Prijotomo Josef, 2012, Jurnal Ruang Arsitektur Berwawasan Prilaku diakses tanggal 1

Juni 2018

Amheim Rudolf, 2012, Jurnal Ruang Arsitektur Berwawasan Prilaku diakses tangga 1 Juni 2018

Kant Immanuel, 2012, Jurnal Ruang Arsitektur Berwawasan Prilaku

Ching D.K. Francis 2000. *Arsitektur-Bentuk, Ruang, Dan Tata (Edisi kedua)*. Jakarta Erlangga, 2000

Peta Zonasi Jakarta, 2018
<http://sindikat.co.id/zonasi>, diakses tanggal 28 April 2018 pukul 10:30

Acta Diurna Volme VI. No.1 Tahun 2017“ Pengaruh Konten *Vlog* dalam *Youtube* terhadap Pembentukan Sikap Mahasiswa Ilmu Komunitas Fakultas Ilmu Sosial dan

Politik Universitas Sam Ratulangi,2017

Anggara Kevin , 2016, Prilaku Vlogger, 2016Peter Van Dijk's Guide, 2005, <http://poorbuthappy.com/ease/archives/2005/12/04/2944/videoblogging-historyn>, diakses tangga 20 April 2018

Soenarno, 2002, Definisi Komunitas, Pengertian Pusat Komunitas,2002

Hermanwan, 2008, Definisi Komunitas, Pengertian Pusat Komunitas,2008

Christensson dkk, 2003, Tujuan Terciptanya Sebuah Komunitas, 2003

Vanina Delobelle, 2015, Aturan Terjadinya Komunitas, 2015