

Kajian Arsitektur Perilaku Pada Sekolah Seni Studi Kasus: Institut Kesenian Jakarta

Shabika Amany Putri^{1*}, Ratna Dewi Nur'aini

Program Studi Arsitektur, Universitas Muhammadiyah Jakarta, Jakarta Pusat, Cempaka Putih Tengah, 10510

*Corresponding Author : putrishabika@gmail.com

Abstrak

Seni pada era modern ini dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif. Peningkatan kualitas sekolah tinggi khusus seni sangat dibutuhkan untuk menunjang kebutuhan seni pada masa kini. Sekolah Seni memiliki karakteristik pengguna yang berbeda-beda. Perbedaan karakteristik tersebut dilihat dari berbagai bidang seni dan asal daerah pengguna. Pada bangunan sekolah seni hubungan antar pengguna dan bangunan harus selaras. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif untuk menghasilkan gambaran lengkap, menyajikan informasi dasar hubungan antara arsitektur dan perilaku, dan menciptakan seperangkat kategori. Penelitian ini mengeksplorasi dan mengklarifikasi data di lapangan dengan mendeskripsikan data untuk menghasilkan konsep arsitektur perilaku pada sekolah seni Institut Kesenian Jakarta. Kemudian dilakukan analisis menggunakan variabel-variabel dalam arsitektur perilaku. Bangunan Institut Kesenian Jakarta memiliki bentuk masa yang kaku, namun bukan berarti bangunan ini sangat fungsional. Keseluruhan bangunan dalam kategori nyaman karena suhu dan pencahayaan bangunan memadai, namun ada sebagian aspek desain yang kurang nyaman digunakan oleh pengguna.

Kata kunci: arsitektur perilaku, Institut Kesenian Jakarta, sekolah seni

Abstract

Art in this modern era is required to be more creative and innovative. Improving the quality of special arts high schools is needed to support the needs of today's art. Art Schools have different user characteristics. The difference in these characteristics is seen from the various fields of art and the origin of the user's area. In Art School buildings the relationship between users and buildings must be in harmony. By using descriptive qualitative research methods to produce a complete picture in either verbal or numerical form, present basic information about a relationship, and create a set of categories. This study explores and clarifies a field situation, by way of descriptions to produce an overview of Behavioral Architecture in the Art School. After conducting an analysis using the variables in the behavioural architecture of the Art School. The Jakarta Arts Institute building has a rigid mass form, but that doesn't mean this building is very functional. The arrangement of the building mass is not good so that users feel uncomfortable. However, in terms of the overall building, it is still in a comfortable category because the temperature and lighting of the building are adequate.

Keywords: behavior architecture, Institut Kesenian Jakarta, school of art

PENDAHULUAN

Pada era modern ini kita dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif. Maka dari itu generasi muda membutuhkan wadah yang

dapat memfasilitasi kreatifitas dalam berkesenian berupa sekolah seni, komunitas seni, atau sejenisnya. Sehingga dapat menggali potensi pada diri, serta dapat membimbing

masa depan dengan menanamkan nilai-nilai budaya dan norma-norma dari kecil agar remaja menjadi terarah. Seni merupakan ekspresi seseorang yang bersifat kreatif, emosional, individual, dan universal (Ahadiyah et al., 2017). Namun, saat ini sarana dan prasarana fasilitas pendidikan belum sepenuhnya mampu mewadahi kegiatan penciptaan kreativitas sehingga diperlukan sebuah fasilitas pendidikan yang tidak hanya mewadahi kegiatan belajar mengajar, tetapi juga mampu mewadahi kegiatan pengembangan kreativitas (Abid, 2019). Upaya tersebut dapat dilakukan dengan memberikan ruang-ruang kreatif sebagai media berekspresi, bereksplorasi, dan berkreasi sesuai dengan minat dan bakat masing-masing anak yang bersifat aman dan mampu menstimulasi sebagai dukungan atas usaha pemerintah dalam meningkatkan kreativitas sumber daya manusia dan kualitas pendidikan.

Arsitektur perilaku merupakan sebuah konsep desain yang didasarkan kepada pengamatan terhadap aktivitas manusia. Desain dapat menjadi pendukung atau penghalang terjadinya perilaku (Watson, 1878-1958, dalam Suwandi & Nur'aini, 2021). Manusia sebagai individu ataupun berkelompok selalu membutuhkan ruang untuk beraktivitas, arsitektur sangat berhubungan erat dengan perilaku, sehingga banyak penelitian di bidang arsitektur perilaku ini (Nur'aini, 2019). Manusia dan lingkungannya merupakan faktor penting yang saling mempengaruhi, perilaku manusia dapat merubah bentuk lingkungan dan sebaliknya lingkungan dapat merubah perilaku manusia (Nuqul, 2005 dalam Prima & Prayogi, 2020). Pendekatan arsitektur perilaku diperlukan dalam mendesain fasilitas pendidikan yang diwujudkan dalam bentuk sekolah kreatif sebagai wadah kegiatan belajar mengajar dan pengembangan kreativitas. Dengan menerapkan pendekatan arsitektur perilaku, diharapkan dapat menciptakan ruang dan suasana yang aman untuk anak dalam mengekspresikan gagasan serta mampu menstimulasi pengguna untuk bereksplorasi dan berkreasi dalam proses mengembangkan kreativitasnya sesuai dengan kebutuhan, karakter, dan perilaku pengguna pada masing-masing jenjang pendidikan (Nurkamalina et al., 2018).

Arsitektur perilaku merupakan pendekatan yang meneliti tentang hubungan perilaku manusia dengan lingkungan. Dalam arsitektur digunakan sebagai pertimbangan penerapan desain. Penerapan desain akan mengarah kepada perbaikan lingkungan yang mampu mewadahi pola perilaku sesuai dengan kebutuhan perilaku kegiatan. Penelitian ini berangkat melalui permasalahan mengenai perilaku dari pengguna dengan desain sekolah seni yang kemudian akan diarahkan pada kriteria desain yang baik untuk diterapkan (Nurkamalina et al., 2018).

Sebuah sekolah seni dituntut untuk menyediakan tempat yang memperhatikan kenyamanan, keamanan dan keselamatan pengguna. Maka diperlukan kajian timbal balik antara pengguna terhadap desain yang ada dan kebutuhan dari pengguna dengan aktivitas - aktivitas yang dilakukan. Identitas suatu kawasan dengan lingkup kecil atau lingkup yang besar memegang peran penting dalam masyarakat urban. Identitas suatu kawasan mempunyai pengaruh terhadap pola perilaku pengguna, khususnya menyangkut lingkungan tempat ia berada (Nurnani et al., 2018).

Berdasarkan uraian di atas, perlu adanya penelitian tentang konsep arsitektur perilaku pada sekolah seni untuk mengetahui desain yang baik, nyaman, dan aman, serta sesuai dengan prinsip-prinsip arsitektur perilaku. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan prinsip dan karakter dari arsitektur perilaku, dan mengidentifikasi hubungan perilaku pengguna dengan desain sekolah seni Institut Kesenian Jakarta.

METODE

Untuk memenuhi tujuan penelitian yang telah dirumuskan, maka penggunaan metode penelitian harus tepat agar tidak melebar dari pembahasan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode penelitian deskriptif kualitatif ini merupakan metode penelitian dengan cara mengamati fakta-fakta maupun gambaran situasi yang ada yang kemudian dianalisis dengan mendeskripsikan serta mengidentifikasi setiap aspek yang ada. Habsy (2017) mendefinisikan bahwa metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan

data deskriptif berupa kata-kata tertulis, lisan atau bentuk tindakan kebijakan. Dalam penelitian ini terdapat beberapa tahapan yang dilakukan, sebagai berikut:

1. Mengumpulkan teori yang berhubungan dengan penelitian yang diperoleh dari jurnal dan buku, baik melalui internet ataupun bentuk fisik.
2. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, studi literatur, dan survei lapangan untuk memperoleh data-data yang dapat mendukung pembahasan penelitian. Pada tahap ini juga dilakukan pemilahan atau merangkum data yang terkumpul sehingga data yang diambil adalah data penting untuk dianalisis.
3. Analisis data yang merupakan proses penguraian dan analisis tentang arsitektur perilaku pada sekolah seni dengan tujuan merumuskan konsep arsitektur perilaku pada sekolah seni Institut Kesenian Jakarta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan penelitian ini merupakan pembahasan yang dilakukan pada kasus Institut Kesenian Jakarta yang telah diambil datanya. Menurut Haryadi dan Setiawan (1995) dalam Septiawan et al., (2018), variabel yang mempengaruhi perilaku manusia adalah bentuk dan ukuran ruang, *layout furniture*, warna, suara, temperatur dan pencahayaan. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis menggunakan variabel-variabel yang berpengaruh terhadap perilaku pengguna bangunan antara lain (Gibson, 1988):

Ruang dan Bentuk

Hal terpenting dari pengaruh ruang terhadap perilaku manusia adalah fungsi dan pemakaian ruang tersebut. Perancangan fisik ruang memiliki variabel yang berpengaruh terhadap perilaku pemakainya. Sedangkan bentuk ruang harus disesuaikan dengan fungsi yang akan diwadahi, ukuran yang terlalu besar atau terlalu kecil akan mempengaruhi psikologis pemakainya.

Menurut Ismail et al. (2016), bentuk dasar dari massa bangunan atau bentuk ruang mampu merespon penggunaannya. Bentuk-bentuk tersebut diharapkan dapat menimbulkan suasana kenyamanan dan

kebebasan psikologis sehingga menimbulkan suasana kreatif.

Pada Institut Kesenian Jakarta atau biasa disebut Kampus IKJ, peneliti melakukan wawancara kepada pengguna Kampus IKJ sebagai narasumber untuk analisis ruang dan bentuk pada Kampus IKJ. Berikut akan dijelaskan hasil analisis pada Kampus IKJ. Narasumber Raka menjelaskan alur kegiatan di Kampus IKJ dimulai dari ruang kelas untuk kelas biasa (non praktek). Selesai kelas biasanya menuju kantin atau Taman Ismail Marzuki (TIM) untuk makan siang. Karena ruang kantin tidak memadai untuk kapasitas mahasiswa IKJ, narasumber lebih memilih untuk makan siang di sekitar Taman Ismail Marzuki. Waktu makan siang habis, narasumber melanjutkan kegiatan menuju studio (laboratorium Desain Komunikasi Visual/ laboratorium komputer). Setelah itu kembali ke kelas dan saat selesai kuliah narasumber kembali ke Taman Ismail Marzuki.

Narasumber Bella mengatakan akses masuk Kampus IKJ bisa melalui gerbang utama (lewat TIM), gerbang samping dan gerbang belakang. Narasumber Bella biasa melalui gerbang samping karena dekat parkir motor. Selesai memarkir motor narasumber menuju ke gedung Fakultas Seni Rupa (FSR). Untuk mencapai gedung FSR harus melalui gedung Fakultas Film dan Televisi (FFTV) dan Fakultas Seni Pertunjukan (FSP) dan taman. Peletakan gedung di Kampus IKJ kurang nyaman bagi narasumber, karena jarak antar bangunan jauh dan fasilitas jalannya kurang nyaman, gersang. Berikut ditunjukkan gambar 1.



Gambar 1 Taman Dekat Gedung Fakultas Seni Rupa

Sumber: Narasumber Bella, 2021

Fasilitas Kampus IKJ memiliki ruang-ruang yang mendukung kegiatan. Ruang-ruang tersebut memiliki bentuk ruang yang serupa yaitu persegi, karena massa bangunan Kampus IKJ adalah persegi. Berikut beberapa contoh ruang pada Kampus IKJ:

a) Ruang kelas

Fasilitas pendidikan seperti ruang kelas mendukung dalam proses pembelajaran sehingga membantu kegiatan dalam pembelajaran. Ruang kelas pada Kampus IKJ memiliki kapasitas yang cukup banyak. Ruangan yang digunakan sebagai ruang kelas juga terlihat cukup besar. Jarak yang cukup lebar di antara kursi, namun sirkulasi untuk jalan terlihat sempit. Hal tersebut dapat membuat pengguna yang duduk di antara sirkulasi akan merasa terganggu dan tidak nyaman. Berikut ditunjukkan pada gambar 2 ruang kelas Kampus IKJ.



Gambar 2 Ruang Kelas Kampus IKJ
Sumber: Yanti, 2017

b) Kantin

Kantin pada Kampus IKJ ini sangat kecil tidak sebanding dengan kapasitas mahasiswa yang ada. Kantin ini hanya memiliki beberapa meja yang masing-masing meja kira-kira diisi 4 sampai 5 kursi. Berikut ditunjukkan pada gambar 3 kantin Kampus IKJ.



Gambar 3 Kantin Kampus IKJ

Sumber: Yanti, 2017

Perabot dan Penataannya

Hall (1982a, 1982b) dalam buku berjudul *The Hidden Dimension* dan *The Silent Language*, mengatakan mengenai bagaimana orang menggunakan ruang juga dilakukan dengan melakukan pengamatan yang sifatnya sangat sensitif, yaitu bagaimana pengaruh jarak terhadap komunikasi yang diterima oleh masing-masing orang. Observasinya adalah ukuran jarak jauh dekat antara manusia dengan manusia lainnya sehingga dapat menginterpretasikan hubungan sosial bahwa menjaga jarak adalah "*coldness*", sedangkan semakin dekat jarak maka itu berarti "*friendliness*". Karena jarak dapat mempengaruhi pengguna dalam menggunakan ruang di dalam bangunan. Sirkulasi di dalam bangunan menjadi sangat penting. Perabot dan penataannya harus disesuaikan dengan bentuk dari ruangan itu sendiri agar dapat menghasilkan sirkulasi dengan jarak yang sesuai dengan kebutuhan. Berikut akan dijelaskan ruang yang ada di IKJ.

Bentuk penataan perabot harus disesuaikan dengan sifat dari kegiatan yang ada di ruang tersebut. Penataan yang simetris memberi kesan kaku, dan resmi. Sedangkan penataan asimetris lebih berkesan dinamis dan kurang resmi.

Kampus IKJ memiliki peletakan masa bangunan sesuai dengan grid. Bentuk bangunan juga dibuat kotak-kotak sesuai dengan garis grid. Ruang-ruang di dalam bangunan disesuaikan dengan fungsi ruangnya. Peletakan perabotnya disesuaikan dengan bentuk dari ruangan itu sendiri. Berikut penggunaan perobotan dan penataannya pada gambar berikut.

Peletakan perabot pada Kampus IKJ disesuaikan dengan bentuk dari ruangan itu sendiri. Berikut penggunaan perobotan dan penataannya pada gambar 4. Penataan perabotan pada ruang kelas ini disusun berbaris rapi dan mengikuti bentuk ruangnya. Terlihat di sisi kiri gambar terdapat kolom sehingga kursinya disusun menyesuaikan.



Gambar 4 Penataan perabot Kampus IKJ
Sumber: Yanti, 2017

Pada ruang editing peletakan perabot dibuat menempel di sisi-sisi ruang dan menyisakan ruang sirkulasi di tengah ruang. Peletakan dilakukan seperti yang disebutkan, karena ruangnya memanjang. Berikut ditunjukkan pada gambar 5.



Gambar 5 Ruang Editing
Sumber: Yanti, 2017

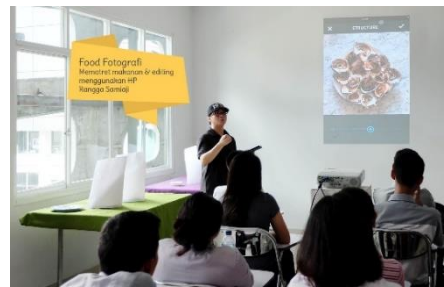
Warna

Warna memiliki peranan penting dalam mewujudkan suasana ruang dan mendukung terwujudnya perilaku-perilaku tertentu. Pada ruang, pengaruh warna tidak hanya menimbulkan suasana panas atau dingin, tetapi warna juga dapat mempengaruhi kualitas ruang tersebut. Warna merupakan salah satu aspek terpenting dalam desain interior, keberhasilan sebuah interior antara lain ditentukan oleh bagaimana memasukkan unsur warna untuk menciptakan kesan menyenangkan (Pile, 1995 dalam Nur'aini, 2016).

Dari sisi psikologi, warna mempunyai pengaruh kuat terhadap suasana hati dan emosi manusia, membuat suasana panas atau dingin, provokatif atau simpati, menggairahkan atau menenangkan. Warna merupakan sebuah sensasi, dihasilkan otak dari cahaya yang masuk melalui mata. Secara fisik sensasi-

sensasi dapat dibentuk dari warna-warna yang ada (Marsya & Anggraita, 2016).

Penggunaan warna pada ruang disesuaikan dengan fungsi dan tujuan dari ruang tersebut. Kampus IKJ memiliki 3 fakultas yang terbagi menjadi fakultas seni, fakultas desain, dan fakultas pertunjukan. Setiap fakultas memiliki kebiasaan dan kebutuhan khusus dalam menggunakan ruang. Berikut akan dijelaskan pengaruh warna pada ruang di Kampus IKJ menurut narasumber.



Gambar 6 Ruangan di Kampus IKJ
Sumber: www.roosvansia.com, 2021

Kampus IKJ memiliki beberapa masa bangunan dalam yang memiliki fungsi masing-masing. Masa bangunan terbagi sesuai dengan fakultas yang ada di dalam program kampus. Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada pengguna bangunan Kampus IKJ akan disebutkan tentang penggunaan warna pada ruang di Kampus IKJ.

Pertama, menurut narasumber Raka Putra, penggunaan warna pada ruang dalam kelas didominasi dengan warna putih dan ruang luar dihiasi karya mural mahasiswa. Penggunaan warna pada ruang tidak mempengaruhi narasumber Raka dalam beraktivitas di dalam Kampus IKJ.

Kedua, narasumber Dandy mengatakan lorong-lorong di gedung seni rupa yang diblok cat warna merah ataupun di mural. Walau ruang tersebut dihiasi dengan warna merah dan mural hal tersebut tidak mengganggu. Narasumber Dandy mengatakan hal tersebut tidak mengganggu kenyamanan dalam beraktivitas di Kampus IKJ.

Ketiga, narasumber Bella menjelaskan warna pada gedung fakultas seni rupa. Ruang pada gedung fakultas seni rupa memiliki warna yang sama yaitu broken white. Penggunaan warna tersebut sangat mempengaruhi narasumber Bella. Penggunaan warna broken

white pada ruangan membuat ruang lebih terlihat luas dan suasana menjadi lebih nyaman.

Keempat, narasumber Tara mengatakan warna ruang pada kampus IKJ rata-rata memiliki warna hampir sama, diinding berwarna cream atau putih. Tapi ada beberapa ruang yang dicat mural, seperti ruang fakultas seni rupa.



Gambar 7 Selasar (koridor) di Kampus IKJ
Sumber: ikj.ac.id, 2021

Terakhir yang kelima, narasumber Nadira menyampaikan bahwa warna ruang untuk fakultaas film dan televisi memiliki 2 nuansa warna. Pertama, nuansa cat berwarna putih dan kedua menggunakan busa *soundproof* untuk ruang kedap suara. Warna-warna pada ruang yang ada di Kampus IKJ tidak mempengaruhi Nadira dalam beraktivitas di dalam kampus.

Suara, Temperatur dan Pencahayaan

Suara diukur dengan decibel, akan berpengaruh buruk bila terlalu keras. Demikian pula dengan temperatur dan pencahayaan yang dapat mempengaruhi psikologis seseorang.

Bangunan kampus IKJ terletak di pusat kota dengan kepadatan yang tinggi. Kampus IKJ juga terletak negara beriklim tropis. Berdasarkan hal tersebut bangunan harus memperhatikan suhu, temperatur dan pencahayaan yang baik bagi gedung dengan fungsi sekolah yang mempelajari seni. Karena suara (bising) ke dalam atau ke luar ruang akan berpengaruh buruk pada pengguna apabila terlalu keras. Demikian pula dengan temperatur dan pencahayaan yang dapat mempengaruhi psikologis pengguna bangunan.

Penggunaan cahaya buatan pada ruang-ruang di Kampus IKJ sangatlah penting. Begitu pula jika cahaya yang didapat tidak

sesuai dengan aktivitas yang dikerjakan, tentu akan mengganggu konsentrasi dan kenyamanan bahkan kesehatan.

Peneliti juga melakukan wawancara kepada beberapa narasumber. Narasumber pertama bernama Raka Putra. Narasumber Raka mengatakan pencahayaan pada ruang sangat mempengaruhi kegiatan, apalagi saat ruang digunakan untuk menggambar. Suhu juga mempengaruhi ruang sama halnya dengan pencahayaan. Suhu yang dingin dapat membuat laptop/komputer tidak mudah panas dan sebagai pengguna juga tidak terganggu karena kepanasan atau pengap di dalam ruang. Sejauh yang narasumber Raka rasakan ruang di DKV IKJ semuanya memiliki ruangan yang nyaman.

Narasumber Dandy mengatakan bahwa suhu dan pencahayaan sangat mempengaruhi ruangan. Beberapa ruang berikut terasa nyaman karena memiliki suhu yang cukup dingin dan pencahayaan baik seperti, Studio dan Ruang Kelas. Sedangkan ruang Galeri, Teater Seni Pertunjukan kurang nyaman digunakan.



Gambar 8 Ruang Galeri di Kampus IKJ
Sumber: ikj.ac.id, 2021

Suhu dan pencahayaan sangat mempengaruhi ruang, itulah yang dikatakan narasumber Bella. Narasumber Bella juga merasa studio fashion desain nyaman adalah karena ruang didominasi dengan kaca sehingga mahasiswa mendapatkan pencahayaan yang bagus ditambah lampu ruang yang terang. Pencahayaan yang baik akan sangat membantu dalam proses mendesain. Tidak hanya pencahayaan pendingin ruangan juga mempengaruhi ruang, dan ruang di gedung Fakultas Seni Rupa memiliki ruang yang nyaman dan baik. Namun ada ruang yang

kurang bagus pencahayaannya, ruang itu adalah studio jahit.



Gambar 9 Ruang Editing di Kampus IKJ
Sumber: ikj.ac.id, 2021

Menurut narasumber Tara mengatakan suhu dan temperatur mempengaruhi beberapa ruang seperti, ruang pentas seni pertunjukan di fakultas seni pertunjukan, teater luwes dan gedung etnomusikologi. Ruang-ruang tersebut adalah ruang yang memiliki suhu dan temperatur yang nyaman untuk pengguna.

Terakhir dari narasumber Nadira yang mengatakan beberapa ruang memiliki pencahayaan yang baik padahal tidak memiliki jendela. Karena ruang tersebut memakai busa *soundproof* untuk meredam kebisingan. Namun sejauh ini ruangan tersebut masih tergolong nyaman digunakan.



Gambar 10 Studio Pertunjukan Film di Kampus IKJ
Sumber: ikj.ac.id, 2021

SIMPULAN DAN SARAN

Seni pada era modern ini dituntut untuk lebih kreatif dan inovatif. Peningkatan kualitas Sekolah tinggi khusus seni sangat dibutuhkan untuk menunjang kebutuhan seni pada masa kini. Sekolah Seni memiliki karakteristik pengguna yang berbeda-beda. Perbedaan karakteristik tersebut dilihat dari berbagai bidang seni dan asal daerah pengguna. Pada bangunan Sekolah Seni hubungan antar

pengguna dan bangunan harus selaras. Karenanya penerapan arsitektur perilaku bangunan harus memiliki empat prinsip desain arsitektur perilaku yaitu memperhatikan kondisi dan perilaku pengguna, mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan, mewadahi aktivitas penghuni dengan nyaman dan menyenangkan, memenuhi nilai estetika, komposisi, dan estetika bentuk. Keempat prinsip desain arsitektur perilaku tersebut diterapkan pada komponen perancangan arsitektur yang meliputi pengolahan zona kegiatan, gubahan massa, serta tampilan dalam dan luar bangunan.

Kampus IKJ memiliki bentuk masa yang kaku, yaitu kotak-kotak. Namun bukan berarti bangunan ini sangat fungsional. Kampus IKJ memiliki penataan masa bangunan yang kurang baik karena tidak diimbangi dengan fasilitas jalan (pedestrian) yang baik, sehingga pengguna merasa tidak nyaman. Namun dari sisi keseluruhan bangunan Kampus IKJ masih dalam kategori yang nyaman karena suhu dan pencahayaan bangunan sudah memadai.

UCAPAN TERIMAKASIH

Kami ucapkan terima kasih kepada Program Studi Arsitektur Universitas Muhammadiyah Jakarta yang telah membiayai penelitian ini melalui Hibah PPKM dari Dikti dengan Nomor kontrak: 01/E1/PPK/KM.05.03/2021.

DAFTAR PUSTAKA

- Abid, M. (2019). Menumbuhkan Minat Generasi Muda Untuk Mempelajari Musik Tradisional. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang*, 2, 999–1015. Retrieved from <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Prosidingpps/article/download/3067/2883>
- Ahadiyah, A. ... Nur'aini, R. D. (2017). Sekolah Tinggi Seni Dan Desain Di Jakarta Selatan. *Purwarupa*, 1(1), 63–68.
- Buku Saku Profil Institut Kesenian Jakarta. [online], <https://ikj.ac.id> diakses tanggal 21 Agustus 2021

- Gambar Ruang Kelas [online], <https://www.roosvansia.com/2016/03/IKJDAY2016.html> diakses tanggal 20 Agustus 2021.
- Gambar Selasar (koridor) Institut Kesenian Jakarta. [online], <https://www.roosvansia.com/2016/03/IKJDAY2016.html> diakses tanggal 20 Agustus 2021.
- Gibson, E. J. (1988). Exploratory Behavior in The Development of Perceiving, Acting, and The Acquiring of Knowledge. *Annual Review of Psychology*, 39, 1–41.
- Habsy, B. A. (2017). Seni Memahami Penelitian Kualitatif Dalam Bimbingan Dan Konseling: Studi Literatur. *Jurkam: Jurnal Konseling Andi Matappa*, 1(2), 90–100. Retrieved from <https://www.neliti.com/publications/177169/seni-memahami-penelitian-kualitatif-dalam-bimbingan-dan-konseling-studi-literatu>
- Hall, E. T. (1982a). *The Hidden Dimension*. United States of America: Anchor Books Editions.
- Hall, E. T. (1982b). *The Silent Language*. United States of America: Anchor Books Editions.
- Ismail, F. ... Ikhsan, F. A. (2016). Youth Center di Kebumen Sebagai Wadah Pengembangan Kreativitas Remaja dengan Pendekatan Psikologi Arsitektur. *Arsitektura*, 14(2).
- Marsya, I. H., & Anggraita, A. W. (2016). Studi Pengaruh Warna pada Interior Terhadap Psikologis Penggunaanya, Studi Kasus pada Unit Transfusi Darah Kota X. *Jurnal Desain Interior*, 1(1), 41. <https://doi.org/10.12962/j12345678.v1i1.1461>
- Nur'aini, R. D. (2016). Kajian Penggunaan Warna Pada Interior Ruang Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal Rekayasa*, 06(01), 1–8.
- Nur'aini, R. D. (2019). Teritorialitas Dalam Tinjauan Ilmu Arsitektur. *INformasi Dan Ekspose Hasil Riset Teknik SIPil Dan Arsitektur*, 15(1), 12–22. <https://doi.org/10.21831/inersia.v15i1.24860>
- Nurkamalina, O. P. ... Pramesti, L. (2018). Penerapan arsitektur perilaku pada perancangan sekolah kreatif di Surakarta. *Senthong*, 1(2), 223–232.
- Nurnani, Dewi. ... Djatmika. 2018. Analisis Teknik dan Kualitas Terjemahan Istilah Budaya dalam Kumpulan Abstrak Hasil Penelitian Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Surakarta. *Prasasti: Journal of Linguistics*, Vol 3, Number 1, April 2018.
- Prima, T. S., & Prayogi, L. (2020). Kajian Perilaku Pejalan Kaki Pada Kawasan Transit Oriented Development (TOD). *Jurnal Arsitektur ZONASI*, 3(1), 1–10. <https://doi.org/10.17509/jaz.v3i1.22842>
- Septiawan, T. ... Nur'aini, R. D. (2018). Penerapan Konsep Arsitektur Perilaku pada Kawasan Wisata Islam. *Jurnal Arsitektur Purwarupa*, 2(2), 37–42.
- Suwandi, A. A., & Nur'aini, R. D. (2021). Kajian Konsep Arsitektur Perilaku dan Tingkat Kenyamanan Penghuni Pada Hunian Vertical dengan Analisis Behavioral Mapping. *Vitruvian. Jurnal Arsitektur, Bangunan, & Lingkungan*, 10(3), 257–266.