

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Teori**

Pada bagian bab ini, penulis akan memaparkan dan menjelaskan literatur yang berkaitan langsung dengan pembahasan penelitian dan juga sebagai landasan serta menjadikan literatur sebagai acuan teori dari topik penelitian yang dibahas oleh penulis. Kemudian kajian teori juga membantu dalam membuat sebuah kerangka penelitian yang akan diterapkan pada penulisan penelitian. Selanjutnya ada beberapa landasan teori utama yang sesuai dengan topik penelitian yaitu berkaitan dengan hubungan antara perilaku dengan arsitektur yang tujuannya mencari tahu lebih dalam mengenai pengaruh sebuah perilaku komunitas terhadap perancangan arsitektur. Kajian teori diawali dengan pembahasan mengenai sebuah literatur mengenai hubungan antara aktivitas dan kegiatan manusia dengan ruang yang terdapat dalam buku *Space and Event* serta yang terdapat pada buku *Body, Personal Relations, and Spatial Values*, kemudian pada buku *The Language of Space*, dan juga pada kajian Teori Interior. Lalu pada pembahasan kajian teori selanjutnya membahas mengenai sebuah karakteristik dan kegiatan dari sebuah komunitas motor yang akan menjadi landasan penelitian mengenai sebuah perilaku komunitas yang nantinya akan berpengaruh terhadap sebuah rancangan arsitektur.

##### **2.1.1 Hubungan aktivitas dan kegiatan manusia dengan ruang**

Diketahui bahwa sebuah pergerakan manusia dan segala tindakan yang dilakukannya serta peristiwa yang melibatkan segala kegiatan mereka dapat berdampak pada lingkungan yang mereka tinggali atau mereka singgahi, seperti adanya adaptasi terhadap segala aktivitas dan kegiatan manusia sebelumnya. Arsitektur dibentuk dan dibangun berdasarkan kebutuhan atau keinginan manusia untuk menempati sebuah ruang, dari kebutuhan ruang itu sendiri dapat terbentuk sebuah ruang yang mengakomodasi fungsi, pergerakan manusia, dan juga memenuhi berbagai macam kebutuhan manusia. Dalam hal tersebut melalui segala peristiwa tersebut dapat terancang sebuah hubungan antara arsitektur dengan lingkungan yang membentuk sebuah program tersendiri yang memungkinkan penggunaannya untuk membentuk kegiatan mereka itu sendiri dan berreaksi sesuai

dengan ruang yang dibentuknya. Menurut Bernard Tschumi pada tahun 1983 yang memahami sebuah hubungan antara peristiwa dan hubungan pergerakan lingkungan sekitar mengatakan bahwa “Arsitektur dapat didefinisikan oleh tindakan yang dilakukan oleh pengguna kemudian disaksikan oleh selingkup ruang atau dinding pembatasnya”. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa pembentukan sebuah arsitektur yang sebelumnya tidak ada peristiwa didalamnya adalah ruang yang kosong kemudian tindakan manusia dapat mengubah hal tersebut dengan membentuk sebuah peristiwa yang disaksikan oleh ruang kosong sehingga memberikan beberapa elemen arsitektural yang menyesuaikan dengan kebutuhan *funksional* serta *estetika* pengguna itu sendiri.



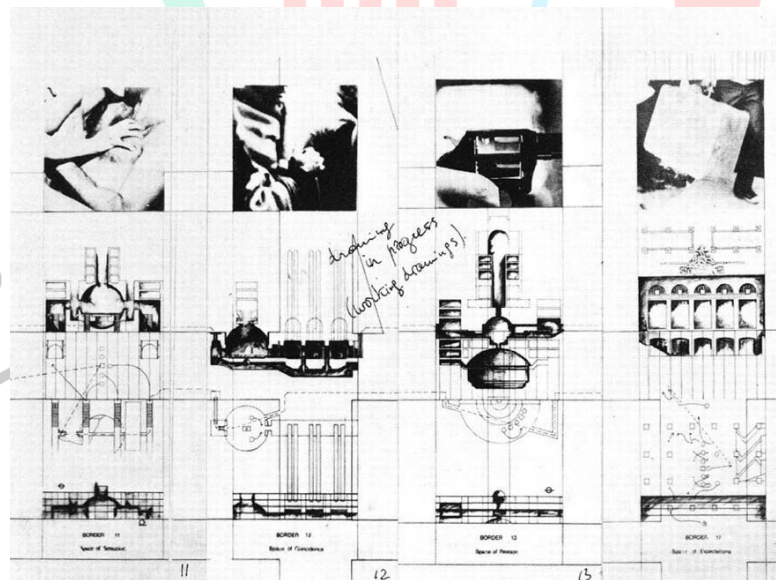
Gambar 2.1 Bernard Tschumi

(Sumber Gambar : <https://www.pinterest.com/pin/480337116481288142/>)

Dalam buku *Space and Event* karya Bernard Tschumi dapat menjelaskan dasar pemikiran bahwa ruang diciptakan oleh sebuah peristiwa yang terjadi didalamnya melalui segala tindakan yang dilakukan oleh manusia, arsitektur juga ditentukan melalui aktivitas dan gerakan yang pengguna yang memungkinkan dapat mengakomodasi fungsi dan kebutuhan pengguna. Sebelum terbentuknya sebuah arsitektur harus terdapat sebuah ide dan konsep sebelum menjadi sebuah desain yang menjelaskan mengapa ruang tersebut dapat terbentuk dan mengapa ruang tersebut memiliki beberapa elemen yang mungkin saja tidak perlu ditambahkan tetapi perancang menambahkan hal tersebut dalam sebuah ruang arsitektural.

Arsitektur tidak dapat dipisahkan dari peristiwa dan tindakan yang terjadi sebelumnya sesuai dengan lingkungan yang mereka ciptakan, arsitektur juga merupakan sebuah pergerakan makhluk hidup yang mencakup aspek individu yaitu sikap, gerakan, dan tindakan serta maksud sebuah pengguna yang terikat dalam suatu lingkungan yang memiliki beberapa kebutuhan khusus.

Arsitektur menggunakan analogi tentang bagaimana seorang penulis dapat menciptakan cerita tentang mereka, seperti sering menggunakan sebuah tata dan bahasa yang khusus untuk menyesuaikan dan menandakan sebuah aktivitas dan kegiatan mereka sehingga dapat membentuk sebuah pendekatan desain yang mendorong interpretasi dari sebuah bangunan yang dirancang. Pada akhirnya arsitek dan desainer harus memprioritaskan desain melalui acara, kegiatan, dan tindakan sebuah pengguna diatas sebuah bentuk dan materialitas bangunan yang secara alami dikembangkan melalui tindakan pengguna didalamnya. Pengaturan tata ruang dan bentuk lingkungan kita dapat memiliki dampak langsung terhadap interaksi hubungan sosial yang pada akhirnya sebuah ruang yang diciptakan melalui hal tersebut dapat berintegrasi dengan pengguna itu sendiri.



Gambar 2.2 Buku Space and Event karya Bernard Tschumi

(Sumber Gambar : <https://ajar.arena-architecture.eu/articles/10.5334/ajar.250/> )

Dalam studi kasus yang penulis bahas yaitu area komersial Carburator Spring yang dapat menjadi preseden desain rancangan sebuah area komersial

melalui perilaku dan tindakan komunitas motor itu sendiri, hal itu dapat dijelaskan melalui beberapa peristiwa dan tindakan yang sebelumnya memang sudah terjadi di area tersebut. Melalui berbagai kegiatan dan tindakan yang dilakukan komunitas motor membutuhkan sebuah ruang special yang mencakup berbagai kebutuhan komunitas diantaranya adalah sebuah bengkel, bar, restoran, dan beberapa ruang untuk memperoleh aspek individu seperti adanya ruang *body art tattoo* dan *piercing*. Seiring berjalannya waktu, melalui segala kegiatan dan aktivitas serta tindakan yang dilakukan oleh komunitas motor seperti adanya *Sunday Morning Riding* atau *Sunmori* dan juga *Night Riding* kebutuhan yang diperlukan oleh komunitas tersebut dapat mencakup banyak hal yang terencana mulai dari kebutuhan komunitas maupun kebutuhan individu, keberadaan bengkel merupakan hal utama yang diperlukan oleh komunitas motor tetapi adanya ruang bar dan ruang yang lainnya dapat membantu memenuhi kebutuhan komunitas dan memenuhi aspek kebutuhan individu untuk memperoleh kepuasan tersendiri. Berdasarkan teori *Space and Event* dengan melihat pengalaman atas kebutuhan sebuah komunitas motor yang membutuhkan tempat untuk berkumpul untuk melakukan kegiatan sesuai gaya hidup komunitas. Teori ini menjadi dasar sebuah latar belakang atas pengalaman pengguna bahwa ruang tercipta dikarenakan adanya sebuah peristiwa didalamnya, dengan pengalaman dan peristiwa aktivitas dan kegiatan komunitas motor yang telah melakukan berbagai kegiatan dan aktivitas di tempat tersebut membentuk sebuah ruang perkumpulan bagi komunitas motor itu sendiri.

Perasaan komunitas adalah hal yang sudah pasti dimiliki oleh setiap anggota pada sebuah komunitas itu sendiri hal itu mencakup beberapa hal yang semuanya memiliki kesamaan yang seragam hal itu seperti kesamaan adat istiadat, norma sosial, bahasa, hingga gaya hidup bersama. Umumnya kesamaan tersebut tidak dimiliki oleh komunitas lain melainkan mereka juga punya kesamaan perasaan antar komunitas mereka itu sendiri dan hal itu menjadi salah satu karakteristik keberadaan komunitas tersebut. Komunitas motor tidak menganggap keberadaan motor hanya sebagai alat transportasi mereka melainkan sebuah gaya hidup yang sulit dipisahkan, sepeda motor mereka melambangkan sebuah citra dari pemiliknya yang juga menjadikan hobi bagi mereka. Kemunculan komunitas motor diawali dari

masyarakat yang ingin mencari wadah untuk mereka menyalurkan hobinya kemudian membentuk sebuah kelompok pecinta motor yang memiliki kesamaan yang seragam, mulai dari sinilah muncul dan berkembangnya berbagai komunitas motor dengan masing-masing kegemaran serta karakteristik yang berbeda-beda. Dalam sebuah komunitas memiliki gaya hidup yang berkaitan dengan mengupayakan seseorang atau sekelompok tertentu menjadi eksis dan trendi dengan cara tertentu serta berbeda dengan kelompok lain.

Menurut Machin & Leeuwen, gaya hidup atau *life style* yang dimaksud adalah gabungan antara gaya hidup personal atau *individual style* dan juga gaya hidup sosial atau *social style*. Gaya hidup tersebut muncul menyesuaikan pada kondisi lingkungan tertentu seperti adanya aktivitas bersama yang dilakukan oleh kelompok untuk mengisi kegiatan di sebuah tempat tersebut mulai dari sosialisasi, *touring*, *anniversary*, dan bakti sosial. Melalui kajian teori tentang gaya hidup berkaitan langsung dengan adanya keberadaan komunitas motor yang terkadang memiliki gaya hidup yang cukup menonjol dibandingkan dengan komunitas lain, hal tersebut dapat bermanfaat bagi komunitas tersebut dikarenakan muncul sebuah identitas yang melekat pada setiap anggota komunitas. Selain itu muncul beberapa gaya hidup personal yang anggota komunitas yang membuat mereka memiliki karakter pribadi yang kuat salah satu contohnya adalah dengan menambahkan tato dan *piercing* pada bagian tubuhnya sehingga membuat anggota komunitas memiliki gaya hidup personal yang berbeda-beda sesuai dengan keinginan mereka.

Pada komunitas motor itu sendiri menerapkan gaya hidup sosial yang menjadi salah satu kunci kebersamaan mereka disamping berkegiatan dan beraktivitas hal itu seperti gaya hidup modifikasi motor, gaya hidup ini menjadi salah satu tujuan utama keberadaan sebuah komunitas dikarenakan kesamaan hobi dan kesukaan mereka terhadap motor. Para anggota komunitas memodifikasi dan merestorasi motor mereka agar dapat terlihat lebih cantik sesuai dengan keinginan dan biaya yang dimiliki oleh anggota tersebut dikarenakan biaya yang dikeluarkan dalam memodifikasi dan merestorasi sebuah motor tidaklah murah sehingga mereka dituntut untuk mencicil modifikasi sesuai dengan apa yang mereka mau. Selanjutnya gaya hidup sosial yang juga diterapkan oleh para anggota komunitas motor adalah gaya hidup miras, gaya hidup ini terbentuk disemua komunitas motor

apapun yang mengkonsumsi minuman-minuman beralkohol biasanya juga komunitas tersebut disponsori oleh salah satu brand yang memang menyediakan minuman beralkohol untuk komunitas itu sendiri. Pada dasarnya penerapan gaya hidup miras tersebut mereka lakukan untuk mempererat hubungan persaudaraan antara satu dengan yang lainnya dikarenakan mungkin tidak semua dari mereka yang bisa dapat berkumpul setiap hari oleh anggota pada acara tertentu, tidak ada kepentingan yang ada pada gaya hidup tersebut dikarenakan hanya untuk bersenang-senang bagi para anggota komunitas. Gaya hidup tersebut dilakukan pada tempat anggota komunitas berkumpul atau *basecamp* komunitas dan tidak mengganggu orang lain dan kepentingan umum lainnya.

### **2.1.2 Kegiatan Komunitas Motor**

Perkembangan sebuah komunitas motor di kota-kota besar semakin banyak adalah sebuah kenyataan yang dihasilkan melalui perkembangan sosial masyarakat saat ini, seperti adanya sebuah ajakan antar individu dengan individu lainnya untuk mengikuti hobi mereka hanya karena merk kendaraan yang mereka pakai itu sama. Akitvitas dan kegiatan komunitas motor terkadang masing dinilai arogan dikarenakan beberapa opini masyarakat yang menganggap hanya membahayakan dirinya dan suka bertindak anarkis. Namun hal itu tidak memiliki bukti yang valid dikarenakan mereka juga memiliki beberapa kegiatan yang dilakukan secara rutin dalam memperat solidaritas anggota komunitas itu sendiri. Biasanya dalam sebuah komunitas motor ada sebuah tradisi berkumpul bersama di sebuah tempat baik bengkel ataupun *coffee shop* yang dilakukan oleh anggota komunitas kemudian diberitahukan mengenai aktivitas dan kegiatan komunitas motor tersebut, kegiatan-kegiatan tersebut meliputi:

1. Sosialisasi tentang *safety riding*, salah satu kegiatan yang menjadi agenda rutin yang dilakukan sebuah komunitas motor yang dilakukan minimal 2 kali dalam 1 bulan pada masing-masing komunitas. Sosialisasi tersebut bertujuan agar anggota mengetahui keamanan dan keselamatan yang umum dalam berkendara, kemudian anggota juga wajib mengerti dan selalu mematuhi rambu lalu lintas. Hal ini juga menjadi salah satu kegiatan yang selalu dilakukan sebelum mereka berkendara.



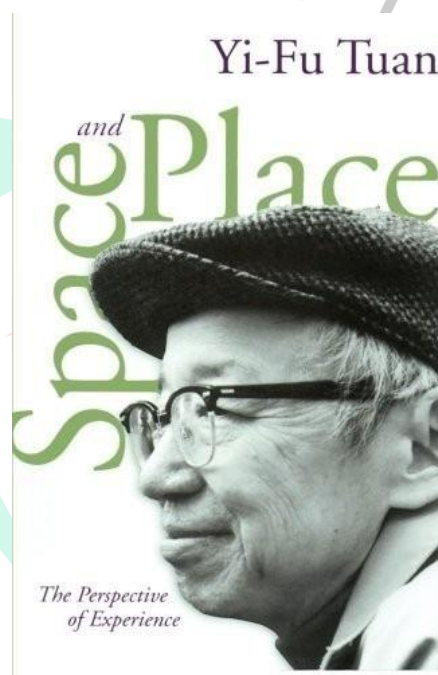
2. *Anniversary* komunitas, yang merupakan kegiatan yang biasanya diadakan dalam kurun waktu 1 tahun sekali pada setiap komunitas. Pada anniversary ini biasanya memperingati hari berdirinya sebuah komunitas itu sendiri, disini anggota komunitas dapat belajar bagaimana cara mengkonsep sebuah acara, bagaimana mereka berinteraksi dengan sesama anggota komunitas dan memberikan pendapat mereka masing-masing. Acara *Anniversary* biasanya dilakukan disebuah tempat komunitas berkumpul dan juga bisa diadakan di jalanan.
3. *Touring* komunitas, kegiatan ini adalah sebuah praktik yang dilakukan langsung anggota komunitas dalam berkendara yang baik melalui sosialisasi yang sudah mereka terima sebelumnya, umumnya anggota komunitas diajarkan dalam hal kekompakan, lalu ketertiban lalu lintas, dan tidak lupa menghargai pengendara lain yang juga melintas di jalanan. *Touring* ini biasanya dilakukan pada pagi dan juga malam hari sesuai kesibukan dari setiap komunitas, pengadaan touring ini juga membutuhkan sebuah titik kumpul yang biasanya digunakan komunitas untuk berkumpul.
4. Acara bakti sosial, umumnya dalam kegiatan ini adalah sebuah bentuk kepedulian komunitas terhadap masyarakat khususnya pada masyarakat yang kurang mampu. Pada kegiatan ini juga anggota komunitas diajarkan untuk mengerti dalam hidup bermasyarakat perlu memiliki jiwa sosial yang tinggi, dikarenakan manusia sendiri adalah makhluk sosial yang membutuhkan orang lain.

Dari beberapa aktivitas dan kegiatan yang dilakukan oleh komunitas motor tersebut menghilangkan stigma negatif masyarakat tentang keberadaan komunitas tersebut dikarenakan pada angora juga menjunjung tinggi nilai sosial dan budaya yang ada pada masyarakat.

### **2.1.3 Body, Personal Relations, and Spatial Values**

Dalam buku *Space and Place* karya Yi-Fu Tuan menjelaskan mengenai sebuah ruang yang didefinisikan sebagai komposisi abstrak yang dibentuk melalui berbagai macam ide dari segi apapun sehingga menjadikan pengguna sebagai objek utama yang harus dicapai dengan bermacam-macam kebutuhannya. Berbagai bentuk yang tercipta dalam eksplorasi sebuah ruang bergantung terhadap sebuah objek yang

ditujukan yaitu manusia itu sendiri sebagai pengguna ruang, Perbedaan berbagai macam perspektif sifat dan budaya yang berbeda-beda dapat mempengaruhi elemen dalam proses pembentukan sebuah ruang didalamnya, kesamaan perspektif sifat dan budaya beberapa pengguna dapat juga menentukan apa yang akan dibentuk dalam sebuah ruang. Bagian tubuh pengguna menjadi salah satu bagian yang paling penting dalam mengeksplorasi sebuah ruang dikarenakan memiliki lima panca indra yaitu penglihatan, peraba, pendengaran, penciuman, pengecap yang dapat merasakan secara fisik.



Gambar 2.3 Buku Space and Place karya Yi-Fu Tuan

(Sumber Gambar : <https://www.amazon.com/Space-Place-Perspective-Yi-Fu-Tuan/dp/0816638772> )

Kemudian juga tubuh manusia dapat merespon adanya sebuah ruang secara psikologis seperti keadaan dimana seseorang yang berada pada ruang tersebut dapat merasa gembira, sedih, ataupun marah. Dalam melakukan sebuah aktivitas dan kegiatan sebuah ruang akan dapat mempengaruhi kinerja dari aktivitas dan kegiatan yang dilakukan dan mungkin saja dapat menentukan dan menggambarkan mood itu sendiri. Hubungan antara manusia dengan ruang, yang diartikan bahwa manusia memiliki sebuah skema khusus untuk menggabungkan sebuah kenyamanan dan keamanan khusus demi membentuk sebuah ruang didalamnya, Keadaan ruang dapat membentuk sebuah pertanyaan pada setiap pengguna atau manusia baik

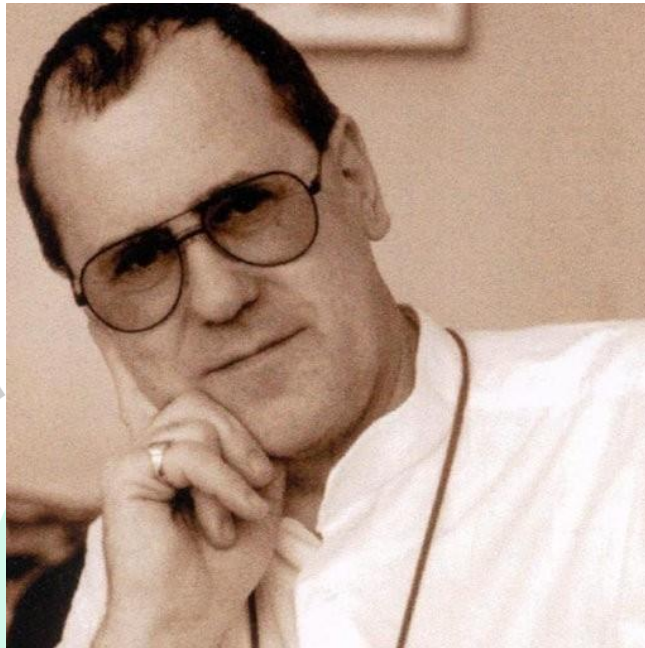


secara psikologis maupun secara fisik, tentang bagaimana tingkat kenyamanan ruang tersebut terhadap aktivitas dan kegiatan yang dilakukan pengguna baik itu secara rutin ataupun spontan.

Tingkat kenyamanan ruang yang dinilai pengguna mungkin saja memiliki pendapat yang nyaman atau tidak nyaman dikarenakan perspektif pengguna yang berbeda-beda, biasanya hubungan pengguna dengan sebuah ruang dapat menjadi baik ketika ruang tersebut menyediakan beberapa kebutuhan khusus bagi pengguna dan juga memenuhi kriteria estetika bagi pengguna itu sendiri. Dalam studi kasus yang penulis bahas yaitu area komersial Carburator Spring pembentukan sebuah ruang abstrak tercipta dikarenakan adanya beberapa aktivitas dan kegiatan dari komunitas yang mempengaruhi terbentuknya ruang. Aktivitas dan kegiatan yang dilakukan secara rutin membentuk sebuah kenyamanan ruang bagi pengguna itu sendiri dikarenakan banyak hal khusus yang disediakan di area tersebut dalam memenuhi kebutuhan gaya hidup serta kebutuhan estetika pada area komersial Carburator Spring.

Kebutuhan ruang untuk gaya hidup sebuah komunitas yang berkaitan langsung dengan kenyamanan psikologis pengunjung pada area tersebut salah satunya adalah keberadaan bengkel serta bar pada area tersebut, hal itu dikarenakan perilaku komunitas motor yang biasa mereka lakukan untuk menyenangkan dan memuaskan diri mereka pribadi adalah dengan memodifikasi atau merestorasi motor sehingga mereka dapat merasakan kepuasan tersendiri, gembira, senang saat berada ditempat tersebut. Di area bengkel dan bar juga dapat merasakan kebersamaan saat berkumpul hanya untuk membahas mengenai otomotif dan beberapa kegiatan dan aktivitas yang akan mereka lakukan selanjutnya. Berdasarkan kajian teori inipenulis akan mengkorelasikan bahwa sebuah ruang dapat mempengaruhi kenyamanan psikologis pengguna menyesuaikan dengan gaya hidup dari aktivitas pengguna yang telah dilakukan mereka di sebuah ruang yang sebelumnya terbentuk atas dasar pengalaman kegiatan mereka, sehingga keberadaan ruang tersebut dapat membentuk kenyamanan bagi komunitas motor tersendiri.

#### 2.1.4 The Language of Space



Gambar 2.4 Foto Bryan Lawson

(Sumber Gambar : <https://www.researchgate.net/profile/Bryan-Lawson-2> )

Dalam buku *The Language of Space* karya Bryan Lawson mengatakan bahwa sebuah ruang pada dasarnya akan selalu berkontribusi terhadap tiga faktor yang berhubungan pada penggunaannya yaitu :

1. Stimulasi, dapat dikatakan sebagai sebuah nilai yang mementingkan kebutuhan biologis seperti adanya sifat manusia sebagai pengguna yang terkadang ingin mencoba untuk melakukan hal baru yang memang lebih menantang
2. Keamanan, dapat dikatakan sebagai sebuah nilai yang mementingkan kebutuhan psikologis yaitu rasa aman pada manusia mungkin rasa aman tersebut diinginkan setiap manusia ketika mereka sedang melakukan aktivitas secara individu ataupun secara berkelompok
3. Identitas, dapat dikatakan sebagai sebuah nilai seseorang dalam mengekspresikan individu atau kelompok masing-masing dapat ditandai dengan beberapa macam simbol sehingga tidak dapat menimbulkan disorientasi terhadap individu atau kelompok lain

Tetapi pada dasarnya manusia memiliki kepribadian yang berbeda-beda dan tidak semuanya memiliki kesamaan yang significant, kebutuhan rasa aman pada manusia biasanya akan mengalahkan rasa keinginan manusia untuk mendapatkan rasa nyaman pada sebuah ruang. Perancangan yang sering dijumpai sering merancang ruang dengan cara yang lebih abstrak yang berkonsentrasi pada sebuah ruang fisik tanpa melibatkan kondisi manusia sebagai pengguna ruang tersebut. Dengan ketiga faktor tersebut para perancang mungkin dapat lebih mengeksplorasi hubungan antara fisik dan kemanusiaan ruang. Berdasarkan kajian teori *The Language of Space* karya Bryan Lawson penulis akan menjadikan ketiga poin kontribusi ruang terhadap pengguna menjadi faktor-faktor yang akan juga mempengaruhi kenyamanan psikologis pengguna terhadap ruang yang telah terbentuk, kemudian ketiga faktor tersebut akan menjadi dasar sebuah pertanyaan penelitian yang akan ditujukan kepada pengguna untuk dapat menjawab rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini. Kriteria untuk menentukan kenyamanan berdasarkan dimensi ruang dan manusia terdapat tiga kategori yang akan menjadi landasan serta acuan pertanyaan penelitian, ketiga hal tersebut meliputi :

1. Stimulasi, melihat bentuk – bentuk ruang yang dipengaruhi oleh pengalaman atau peristiwa dan kebutuhan pengguna didalamnya.
2. Keamanan, mengukur tingkat rasa keamanan dan kenyamanan pengguna selama beraktivitas secara individu maupun berkelompok.
3. Identitas, mengukur nilai-nilai identitas komunitas motor pada elemen-elemen arsitektural yang ditonjolkan.

### **2.1.5 Dasar Interior**

Dalam buku Teori Interior karya Andie A. Wicaksono dan Endah Tisnawati membahas mengenai sebuah dasar interior yang didefinisikan sebagai sebuah proses perencanaan ruang didalam sebuah bangunan sehingga menjadi tatanan fisik untuk memenuhi kebutuhan dan aktivitas manusia didalamnya. Perancangan desain interior adalah sebuah ilmu yang tidak dapat dibatasi oleh berbagai lingkungan, yang sangat berhubungan langsung mengenai ilmu konstruksi, seni rupa, seni arsitektur, dan juga kerajinan.

Ilmu ini juga membahas mengenai teknologi pengondisian ruangan terhadap lingkungan maupun penggunaannya, perbedaan mendasar dengan perancangan ruang luar dimana perencanaan interior memiliki ruang yang spesifik tertutup sehingga terdapat batasan dengan ruang luar. Kemudian juga dalam ilmu interior juga terdapat sebuah problematika ruang seperti keterbatasan terhadap aktivitas pengguna didalamnya, sebuah ruang memiliki jumlah dan batasan tertentu dalam menentukan sebuah kapasitas ruang. Dasar sebuah perencanaan interior dalam pembentukan sebuah ruang adalah adanya keberadaan dinding, plafon, dan lantai serta bukaan pada ruang hal itu dapat membentuk sebuah ruang tertentu yang akan memenuhi kebutuhan manusia didalamnya.

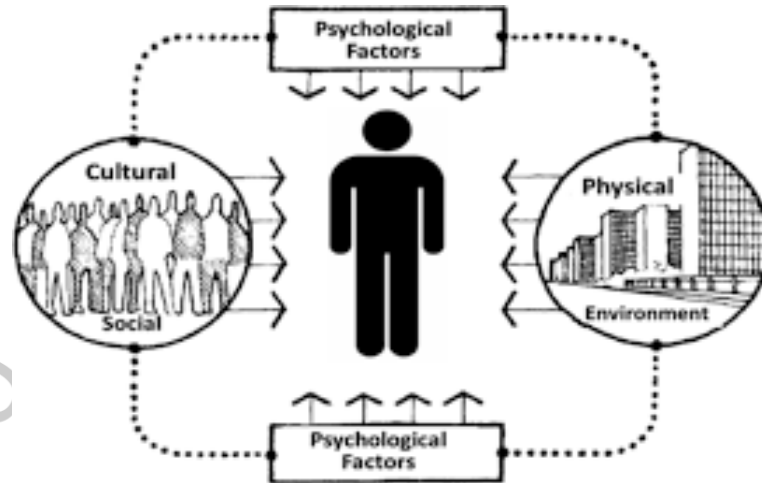
1. Dinding terbentuk atas tujuan sebagai pemisah setiap ruang yang ada didalam sebuah bangunan yang mungkin akan terjadi perbedaan dimensi serta ukuran didalamnya sesuai dengan kebutuhan manusia
2. Plafon merupakan permukaan bidang atas pada sebuah ruangan yang meliputi batas atas sebuah ruangan, terbentuknya plafon merupakan sebuah bidang yang bertujuan untuk menyembunyikan bagian bawah struktur lantai atas atau atap
3. Lantai merupakan bidang bawah dari sebuah bangunan yang dapat menjadi pijakan untuk pengguna dalam beraktivitas dan dapat menunjukkan sebuah sirkulasi yang ada pada sebuah bangunan didalamnya
4. Bukaan ruang memiliki beberapa bentuk dan ukuran yang disengaja diciptakan dan juga diaplikasikan kepada sebuah ruangan yang bertujuan merespon keberadaan cahaya dan pergerakan udara didalamnya.

## **2.2 Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu merupakan sebuah penelitian yang telah dilakukan oleh para ahli dan orang lain sebelumnya yang juga memiliki keterkaitan dengan topik yang dibahas dalam penelitian ini, sehingga dapat terhubung langsung dengan penelitian yang dibahas. Kemudian penelitian terdahulu juga membantu penulis dalam mengkaji dan menganalisis sebuah data dikarenakan ada sebuah tolak ukur persamaan dan juga perbedaan antara penelitian yang dilakukan sebelumnya, selanjutnya juga beberapa kajian teori yang sebelumnya sudah digunakan dalam

penelitian terdahulu dapat dijadikan landasan dan acuan oleh penulis serta menjadi sebuah referensi untuk dibahas pada penelitian.

### 2.2.1 Dampak Elemen Interior Terhadap Psikologis dan Perilaku Pengguna Ruang



Gambar 2.5 Dampak Elemen Interior Terhadap Psikologis dan Perilaku Pengguna Ruang

(Sumber Gambar : <https://ejournal.borobudur.ac.id/index.php/teknik/article/view/740> )

Jurnal ini membahas mengenai desain interior yang memiliki fungsi paling besar sebagai wadah bagi penggunanya, ketika terbentuknya sebuah perancangan desain interior diperlukan adanya hubungan khusus antara penghuni ruang, hubungan tersebut dapat mempengaruhi psikologis penghuni ruang dalam sebuah bangunan. Bagian utama dari penelitian ini adalah mencakup sebuah kepentingan terkait identitas, privasi, keselamatan, keamanan, aksesibilitas, dan juga estetika. Perwujudan sebuah perilaku pengguna ruang dan psikologis pengguna yang diinginkan dalam sebuah perancangan menjadi salah satu pertimbangan terkait terbentuknya sebuah perancangan arsitektur khususnya pada desain interior, hal itu terkait juga mengenai siapa yang teliti dikarenakan akan membantu peneliti dalam mencapai keinginan pengguna. Pertimbangan sebuah desain arsitektur dapat digunakan dalam membantu sebuah desainer untuk mewujudkan kondisi psikologis yang diinginkan sehingga keberadaan elemen arsitektural dapat menyesuaikan status psikologis dari penghuni dan pengguna ruang. Penelitian ini juga dapat menciptakan sebuah kepedulian terkait pentingnya interaksi antara desain interior dengan

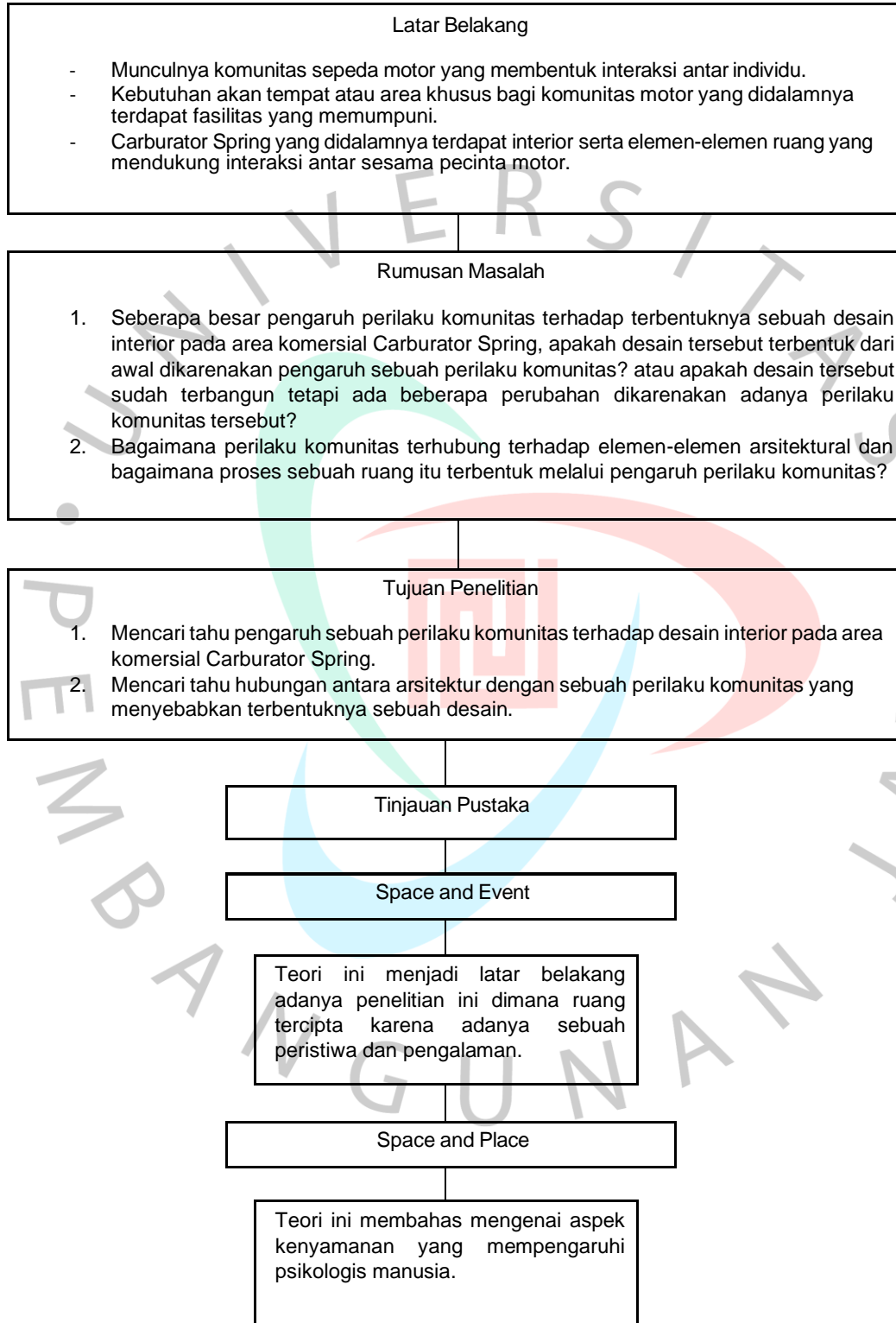
hubungan psikologis pengguna dikarenakan dalam masyarakat modern, lebih dari 70% umur pengguna atau manusia dihabiskan langsung didalam sebuah ruang.

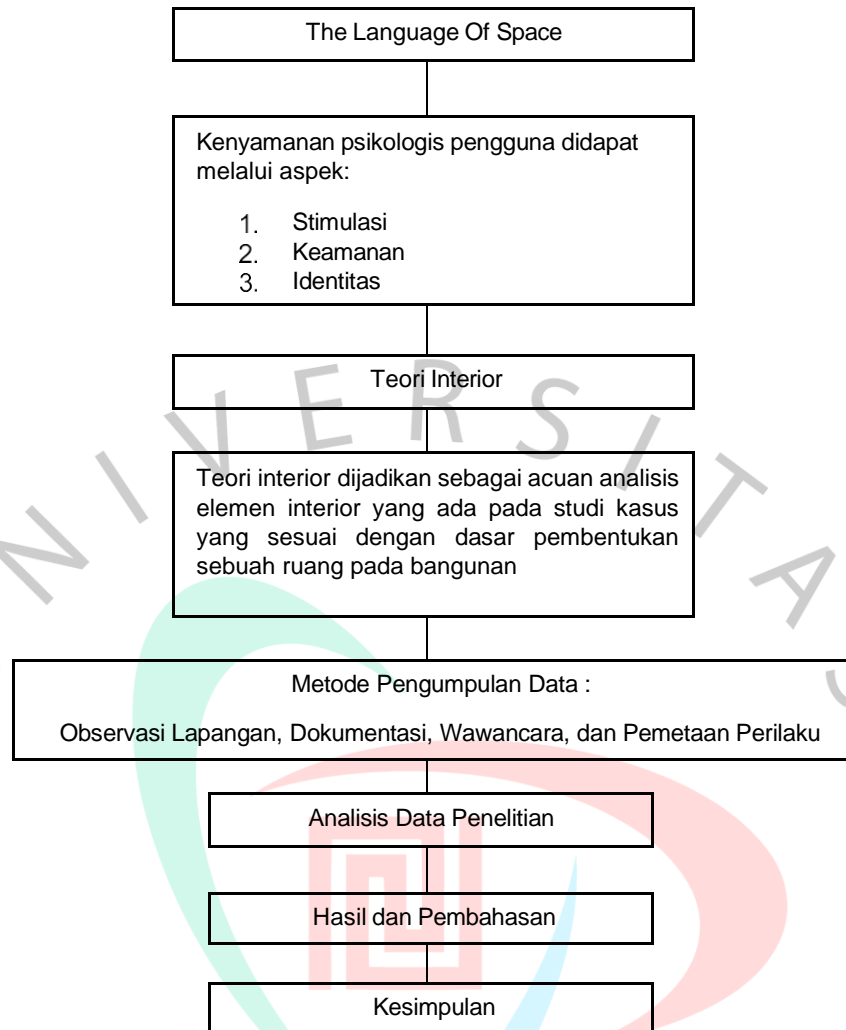
Judul	Metode Penelitian	Tujuan Penelitian	Hasil Penelitian
Dampak Elemen Interior Terhadap Psikologis dan Perilaku Pengguna Ruang	Metode dalam penelitian ini mendasari pendekatan deskriptif dan interpretative melalui survey awal yang dilakukan untuk menyelidiki hubungan antara arsitektur, desain interior dan juga status psikologis pengguna ruang.	Metode dalam penelitian ini mendasari pendekatan deskriptif dan interpretative melalui survey awal yang dilakukan untuk menyelidiki hubungan antara arsitektur, desain interior dan juga status psikologis pengguna ruang.	Penelitian ini dapat menunjukkan hubungan elemen interior yang berdampak langsung terhadap psikologis dan perilaku pengguna seperti menunjukkan pertimbangan terkait arsitektur interior untuk sebuah identitas kemudian dalam permasalahan keamanan, keselamatan, dan kesehatan serta dampak elemen estetika dalam keadaan emosional psikologis pengguna ruang.

Tabel 2. 1 Metode Penelitian Terdahulu



## 2.3 Kerangka Berfikir





Tabel 2.2 Kerangka Pemikiran

## 2.4 Sintesis Penelitian

Sintesis	Kriteria	Parameter yang dikaji
Space and Event	Ruang terbentuk atas dasar sebuah peristiwa yang telah terjadi di sebuah tempat.	Pengalaman aktivitas pengguna yang sebelumnya pernah terjadi seperti keberadaan tongkrongan para anggota komunitas motor di tempat tersebut
Space and Place (Body, Personal relation, and Spatial values)	Ruang mempengaruhi sebuah kenyamanan psikologis didasari dengan	Kenyamanan psikologis komunitas motor diperoleh berdasarkan perilaku

	<p>segala tindakan dan aktivitas yang dilakukan oleh pengguna</p>	<p>aktivitas mereka, mereka berkumpul memperoleh keadaan mood yang baik seperti gembira dan senang juga merasakan puas. Kenyamanan psikologis juga didapat atas dasar pengalaman aktivitas dan perilaku pengguna di dalam sebuah ruang perkumpulan didalamnya.</p>
<p>The Language of Space</p>	<p>Faktor yang mempengaruhi kenyamanan pengguna yang menjadi hubungan antara ruang dengan manusia:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Stimulasi</li> <li>2. Keamanan</li> <li>3. Identitas</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Stimulasi keberadaan ruang ruang pendukung kebutuhan gaya hidup komunitas untuk pemenuhan kebutuhan komunitas dalam mencoba hal yang baru.</li> <li>2. Rasa kemanan yang diciptakan pada area tersebut didapat melalui sebuah hubungan antara ruang dengan lingkungan sekitar dimana pengunjung dapat melakukan kebisingan didaerah tersebut tanpa takut mengganggu masyarakat umum.</li> <li>3. Identitas dapat diperoleh melalui karakteristik komunitas motor yang terdapat pada area komersial</li> </ol>

		tersebut, keberadaan tersebut dapat dinilai dari seberapa banyak furniture yang tercipta atas dasar karakteristik dari komunitas motor itu sendiri.
Teori Interior	Teori interior membahas mengenai elemen dasar pembentuk sebuah interior yang terdiri dari beberapa elemen yaitu dinding, plafon, lantai, dan juga bukaan ruang	Keterkaitan antara elemen interior yang ada pada area komersial carburetor spring dengan elemen dasar pembentuk desain interior.

Tabel 2.3 Sintetis Penelitian

#### 2.4.1 Tabel Elemen Pembentuk Interior

Elemen Pembentuk Interior	
Dinding	Menjelaskan mengenai bagian dari dinding yang terdapat ornamen serta aksesoris otomotif kemudian menjadi salah satu hal yang menarik untuk ditunjukkan ke pengunjung Carburator Spring, hal ini menjadi sebuah hubungan antara perilaku arsitektur dengan elemen pembentuk ruang dalam aspek stimulasi
Plafon	Menjelaskan mengenai bagian atas pada ruangan yang tertutup dan juga ruangan yang tidak memiliki tutup atas sehingga menyebabkan adanya transparansi antara ruangan satu dengan ruangan yang lainnya

Lantai	Menjelaskan mengenai hubungan antara elemen pembentuk interior dengan aspek kenyamanan pengunjung yaitu identitas dimana bagian permukaan lantai yang digunakan sebagai pijakan aktivitas komunitas memiliki kegiatan berbeda di setiap ruangnya
Bukaan Ruang	Menjelaskan adanya hubungan pengunjung dengan ruangan yang ditandai dengan adanya bukaan visual atau transparansi yang terdapat pada ruang sehingga pengunjung juga dapat melihat aktivitas yang ada didalamnya

Tabel 2.4 Elemen Pembentuk Interior



HALAMAN INI SENGAJA DIKOSONGKAN