

KONSEP ARSITEKTUR PERILAKU SEBAGAI STRATEGI DESAIN PADA NITIPRAYAN ART CENTER DI KAMPUNG SENI NITIPRAYAN

Muhammad Irfan Dwifan H., Maya Andria Nirawati, Kusumaningdyah Nurul Handayani
Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta
irfandwifanhernowo@student.uns.ac.id

Abstrak

Arsitektur perilaku bertujuan menciptakan lingkungan yang disesuaikan dengan perilaku manusia penggunaannya. Pengaplikasian arsitektur perilaku pada Nitiprayan art center dapat menciptakan hubungan yang erat antara seni, manusia dan arsitektur yang akan saling mempengaruhi satu sama lain. Maka, urgensi penelitian ini adalah mengetahui komponen arsitektur perilaku yang sesuai untuk menciptakan lingkungan art center yang sesuai dengan penggunaannya. Metode dari penelitian ini adalah mempelajari sifat dan karakter art center serta pengguna lalu dianalisis dengan teori proses perilaku manusia, yang didalamnya terdapat proses perilaku persepsi dan perilaku spasial individu sebagai dasar teori. Penelitian ini menghasilkan strategi desain dari Nitiprayan art center yang menggunakan pendekatan arsitektur perilaku, yaitu penerapan pola adaptasi berjenjang, kombinasi interaksi media pameran 2D + 3D, pemisahan objek pameran pemicu stress dan menciptakan lingkungan yang nyaman aspek zoning, sirkulasi dan fisika bangunan.

Kata kunci: perilaku, art center, seni.

1. PENDAHULUAN

“Jangan mengaku seniman bila belum pernah tinggal di Kampung Seni Nitiprayan.” (Yogyes, 2015). Kalimat tersebut merupakan sebuah anekdot yang tumbuh dikalangan seniman Yogyakarta. Yogyakarta sendiri memiliki angka jumlah wisatawan yang relatif selalu meningkat tiap tahunnya. Daya tarik utama wisatawan datang berkunjung ke Yogyakarta adalah beragamnya wisata sejarah, kebudayaan dan kesenian yang ditawarkan. Berdasarkan data Bappeda DIY tahun 2016 didapat data atraksi kesenian dan budaya terbanyak ada di Kota Yogyakarta dengan 632 atraksi, Kabupaten Bantul menempati posisi ketiga dengan 89 atraksi budaya dan kesenian. Kabupaten Bantul dengan julukan sebagai rumah seniman menjadikan data tersebut menjadi ironi tersendiri, seniman-seniman seakan sulit berkarya di rumahnya sendiri sehingga harus menuju Kota Yogyakarta untuk berkarya. (Wibowo, 2016).

Tabel 1
Data Pelaku Seni di DIY

Elemen	Tahun				Satuan
	2020	2021	2022	2023	
Tokoh Seniman Budayawan	369	486	487	489	Orang
Grup Kesenian	5253	6289	6781	7826	Grup

Sumber : Bappeda.jogjapro, 2023

Dari data tabel dapat disimpulkan terus terjadi pertumbuhan jumlah pelaku seni yang berkarya di DIY dari tahun ke tahun yang menunjukkan bahwa kesenian dan budaya sangat dihargai di

DIY. Tetapi, menurut data Taman Budaya Yogyakarta (2018) terdapat hanya 81 seniman seni rupa yang aktif melakukan pameran seni rutin seniman dari berbagai disiplin seni di DIY, dengan kata lain masih banyak ribuan seniman lain yang belum diberi wadah untuk apresiasi. Hal ini karena sulitnya cari ruang apresiasi khususnya seniman muda dan belum memiliki nama untuk karyanya dapat diapresiasi dengan baik oleh publik, faktor harga sewa gedung/pertunjukan yang tinggi, kurangnya jumlah ruang apresiasi untuk menampung karya mereka dan tidak meratanya ruang apresiasi di DIY menjadi penyebabnya.

Kampung Nitiprayan adalah tempat yang unik karena banyak orang berbakat mulai dari seniman seni tradisional hingga modern, yang memilih untuk tinggal di Kampung Nitiprayan yang di kampung itu pada akhirnya melahirkan sebuah kelompok social dan mereka mendeklarasikannya desa sebagai “Ruang Seni” dan disebut sebagai “Kampung Seni Nitiprayan” (Leksono, 2013).

Kampung Seni Nitiprayan sebenarnya telah memiliki modal yang sangat besar untuk menjadi kampung wisata yang mengedepankan wisata dan budaya, teater, pagelaran seni, galeri seni berkumpul menjadi satu pada kampung ini. Namun sayangnya, kekuatan ini belum mampu diperlihatkan karena kurangnya pemberitaan mengenai kampung ini (Zahra dan Sugiyanto, 2021). Oleh karena itu perlunya suatu galeri komunitas yang dapat merepresent citra Kampung Nitiprayan sebagai pusat berkesenian di Kampung Nitiprayan yang akan menjadi garda terdepan kesenian di kampung tersebut.

Arsitektur perilaku merupakan sebuah konsep desain yang didasarkan kepada pengamatan terhadap aktivitas manusia. Desain dapat menjadi pendukung atau penghalang terjadinya perilaku (Watson, 1878, dalam Suwandi & Nuraini, 2021). 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 sudah banyak digunakan, di antaranya pada penelitian yang berjudul Penerapan Desain Arsitektur Perilaku pada Perancangan Redesain Pasar Panggungrejo Surakarta (Saputro, 2018), Penerapan Konsep Arsitektur Perilaku pada Pusat Komunitas Anak Jalanan berbasis Kewirausahaan dan Kesenian di Jakarta (Kadeli dkk., 2018), dan masih banyak lagi. Dapat diindikasikan bahwa pendekatan arsitektur perilaku dapat diimplementasikan pada berbagai macam bangunan. Maka dari itu, bangunan art center dapat mengimplementasikan arsitektur perilaku di dalamnya.

Pengaplikasian konsep proses perilaku manusia dalam arsitektur perilaku dapat dijadikan dasar perencanaan art center ini karena dapat menciptakan ruang yang dapat memahami perilaku penggunanya. Maka dari itu, urgensi dari penelitian ini adalah mengetahui komponen arsitektur perilaku yang paling sesuai untuk menciptakan lingkungan art center yang sesuai dengan penggunanya dengan dasar teori arsitektur perilaku persepsi Paul Bell (1978) dan perilaku spasial individu Joyce Marcella (2004).

2. METODE PENELITIAN

Penulis melakukan beberapa tahap untuk mengetahui implementasi arsitektur perilaku yang paling sesuai untuk Nitiprayan *art center*.

Tahap pertama melakukan kajian studi literatur terkait *art center* dan arsitektur perilaku, lalu mengambil dasar teori proses perilaku manusia yang berisi teori spasial individu dari Joyce Marcella (2004) dan proses perilaku persepsi dari Paul A Bell (1978) sebagai acuan dasar teori perilaku.

Tahap kedua menganalisis bangunan studi kasus (*Kersan Art Studio* dan *Sangkkring Art Space*) berdasarkan landasan teori perilaku yang memuat jenis kegiatan, user dan durasi pengguna, didapat dengan observasi dan literatur bangunan studi kasus terkait.

Tahap ketiga melakukan proses analisis dari tiap tahap menggunakan dasar teori perilaku spasial individu dan perilaku persepsi.

Tahap keempat didapat hasil analisis yang akan menentukan pendekatan perilaku yang paling sesuai dengan Nitiprayan *art center* di Kampung Nitiprayan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Studi Art Center

Art Center atau pusat seni merupakan suatu wadah kesenian dimana produsen seni, pertunjukan dan konsumen saling berinteraksi yang mencakup semua unsur kesenian dan kebudayaan (Kim & Jung, 2015).

Menurut Rohmat Hidayat (2014) karakteristik kegiatan di dalam *Art Center* memiliki karakter dan sifat apresiatif, kreatif, edukatif dan rekreatif. Apresiatif merupakan kegiatan yang dapat memberikan pandangan, pemahaman, penghargaan dan penilaian tentang segala sesuatu objek penelitian. Kreatif merupakan kegiatan seniman sebagai pelaku utama seni memiliki keinginan untuk membentuk dan menghasilkan sesuatu yang baru. Edukatif merupakan kegiatan yang dilakukan mampu memberikan tambahan ilmu pengetahuan dan informasi tentang objek pada galeri. Rekreatif merupakan kegiatan yang bersifat santai dan ringan dalam menikmati suasana atau kegiatan di dalam galeri secara keseluruhan.

Lingkup kegiatan berupa pengelolaan, pameran dan wawasan. Pameran terdapat dua jenis, yaitu pameran Tunggal yang merupakan pemajangan kesamaan karya dan dipajang dalam metode yang dihasilkan oleh seorang seniman. Selanjutnya pameran bersama yang merupakan pemajangan karya yang mempunyai perbedaan penciptaan dari berbagai seniman. Kegiatan pengembangan wawasan diwadahi dengan kegiatan seperti workshop, dokumentasi, seminar, kepastakaan dan diskusi. Kegiatan pengelolaan yang mewadahi kegiatan yang bersifat *administrative*, manajerial, pengadaan karya dan perawatan lingkungan dan fasilitas galeri. Pelaku kegiatan yaitu seniman yang mempunyai tugas memberikan arahan mengenai proses mempraktekan secara langsung dalam pembuatan karya pada *workshop*, pengunjung sebagai pemikat karya dan pengelola yang merupakan orang yang bertugas mememanajemenkegiatan (Rohmat, 2014).

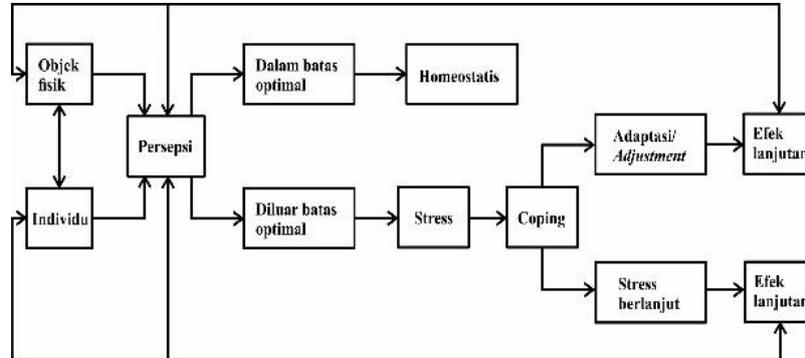
Studi Arsitektur Perilaku, Proses Perilaku Manusia: Proses Persepsi (Paul A Bell, 1978) dan Proses Spasial Individu (Joyce Marcella, 2004)

Arsitektur merupakan ruang fisik sebagai wadah aktivitas manusia, yang memungkinkan terjadinya pergerakan manusia dari satu ruang ke ruang lainnya, yang menciptakan suatu hubungan antara ruang dalam dan ruang luar suatu bangunan (Cahyadi & Kurniawan, 2019).

Manusia tidak pernah terlepas dari lingkungan yang membentuk diri mereka ini mencerminkan manusia sebagai makhluk sosial. 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 mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan, mewadahi aktivitas penghuninya dengan nyaman dan menyenangkan, memenuhi nilai estetika, komposisi dan estetika bentuk. (Hidayat, dkk. 2018).

Persepsi adalah sebuah tanggapan atau penerimaan langsung dari sesuatu atau proses seseorang mengetahui berbagai macam hal melalui pancainderanya. Pada arsitektur, persepsi pada sebuah ruang merupakan sebuah nilai rancangan yang berada dalam imajinasi seseorang arsitek yang kemudian diberikan kepada pengguna. Persepsi akan sebuah bangunan akan bergantung kepada memori dan pengalaman pengguna sehingga akan berbeda (Primandita & Roni, 2020).

Dalam proses persepsi oleh Paul A Bell (1978) dijelaskan bahwa persepsi adalah proses menerima informasi dari lingkungan, suatu proses untuk mendapatkan informasi dari dan tentang lingkungan seseorang yang berfokus pada penerimaan pengalaman empiris, biasanya didahului dengan adanya stimulus, proses diterimanya rangsangan sampai rangsangan itu disadari dan dimengerti oleh individu yang bersangkutan ini disebut persepsi. Proses ini digambarkan melalui skema sebagai berikut,



Gambar 1
Skema Proses Persepsi
Sumber: Paul Bell, 1978

Pada skema persepsi oleh Paul Bell (1978) dijelaskan bahwa persepsi dapat timbul dari individu dan objek fisik, lalu dari persepsi itu ada yang dalam batas optimal dan ada yang diluar batas optimal seseorang. Dalam batas optimal akan berlanjut menjadi homeostatis, jika persepsi yang didapat diluar batas optimal akan berlanjut menjadi stress. Lalu dari stress ini akan timbul 2 aksi yaitu adaptasi atau stress itu masih tetap berlanjut.

Perilaku spasial muncul sebagai tanggapan atas rangsang yang datang dari lingkungannya. Kondisi lingkungan fisik yang ada di sekitar manusia ditangkap oleh berbagai indra reseptor manusia sebagai suatu bentuk stimulus. Di dalam pikiran manusia informasi ini dikoordinasikan dan ditafsirkan sehingga manusia dapat memahami lingkungannya tersebut. (Sarwono, 1944).

Dalam Buku Arsitektur dan Perilaku dari Joyce Marcella (2004) dijelaskan bahwa Spasial Individu merupakan sesuatu yang dapat diamati secara langsung sehingga hal ini tidak menjadi kontroversi seperti halnya usaha orang menjelaskan proses persepsi dan kognisi. Pendekatan perilaku-lingkungan mengenai perilaku manusia menunjukkan bahwa perilaku seseorang adalah fungsi dari motivasinya, affordances lingkungan dan imagenya tentang dunia di luar persepsi langsung dan makna citra tersebut bagi orang yang bersangkutan. Seringkali manusia harus berada pada situasi dimana manusia berhadapan dengan lingkungan yang asing baginya. Pada lingkungan jenis ini, ada kemungkinan manusia akan menerima rangsangan yang melebihi batas-batas optimal ataupun yang berada di bawahnya karena rangsangan yang diterima tidak terduga oleh persepnsinya selama ini. Agar tetap eksis, manusia membutuhkan penyesuaian diri terhadap stimulus dari lingkungannya. Ada dua cara penyesuaian diri manusia terhadap lingkungannya, yaitu menyesuaikan perilaku dengan lingkungan atau menyesuaikan lingkungan dengan perilaku (Sarwono, 1944).

Studi Kasus Sangkring Art Space dan Kersan Art Studio

Sangkring Art Space dan Kersan Art Studio memiliki perbedaan dalam kegiatan yang diselenggarakan oleh masing-masing galeri. Sangkring Art Space merupakan galeri yang tidak berbadan hukum, kegiatan pameran yang diselenggarakan lebih mencakup pada semua ragam karya seni. Manajemen Sangkring Art Space secara umum memiliki tujuan untuk mewadahi seluruh

seniman, khususnya seniman muda dan professional. Kersan *Art Studio* merupakan galeri berbadan hukum dan memiliki dukungan dana dari Perusahaan dalam menyelenggarakan kegiatan pameran dan lebih berfokus pada kegiatan residensi seniman antar negara (Wijayanto, 2016).

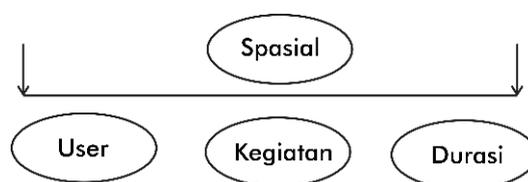
Pada tanggal 2 Februari 2023 peneliti melakukan observasi langsung ke bangunan studi kasus. Pertama peneliti mendatangi Sangkring *Art Space* yang merupakan galeri yang besar yang ada di nitiprayan, disana tidak hanya karya seni rupa saja yang dipamerkan tetapi mempunyai satu teater yang berfungsi sebagai ruang pentas seni, baik seni visual dan seni musik. Selain itu peneliti juga mewawancarai salah satu manajer dari Sangkring *Art Space* yaitu Ibu Rianti, beliau mengatakan bahwa Sangkring *Art Space* memiliki 3 ruang pameran utama yaitu balai banjar, sangkring *art project* dan sangkring *art space*. Beliau juga mengatakan disini tidak hanya ruang pameran saja tetapi juga ada ruang *workshop* bagi para seniman untuk mengekspresikan karyanya, selain itu juga ada event kelas seni biasanya diadakan sebulan sekali yang dibuka agar orang umum yang ingin belajar lebih jauh tentang seni dan ikut langsung merasakan dalam proses terbentuknya sebuah karya seni.

Pada tanggal 2 Februari 2023 juga peneliti melakukan studi kasus ke Sangkring *Art Space* dan Kersan *Art Studio* untuk mengambil sampel perilaku persepsi dari Paul Bell (1978) dan spasial individu dari Joyce Marcella (2004). Pertama melakukan observasi terkait perilaku persepsi, pada Sangkring *Art Space* didapati perilaku persepsi zoning ruang yang tidak teratur, dimana alur dari galeri 1 ke galeri 2 harus keluar kembali menuju lobby lalu menuju parkir hingga menuju galeri 2, ini menimbulkan persepsi ke pengguna ruang rasa sirkulasi yang tidak beraturan (*stress*). Selain itu pada kedua galeri studi kasus juga didapati penataan penempatan karya pada ruang pameran yang acak dan tidak terstruktur atau berurutan, ini juga menimbulkan stimulus persepsi ke pengunjung galeri. Ditemukan juga pada kedua galeri studi kasus adaptasi ruang yang tidak berjenjang pada ruang pameran yang menciptakan juga stimulus perilaku persepsi.

Kedua melakukan observasi terkait perilaku spasial individu, pada Sangkring *Art Space* didapati penggunaan beberapa titik ruang galeri seni untuk *spot selfie*, didapati juga penggunaan anak tangga untuk tempat duduk-duduk dan nongkrong, pada Kersan *Art Studio* juga ditemukan adanya area yang teduh dan lapang untuk tempat berkumpul. Hal ini sesuai dengan teori spasial individu Joyce Marcella (2004) bahwa perilaku seseorang adalah fungsi dari motivasinya, *affordances* lingkungan dan *imajenya* tentang dunia di luar persepsi langsung dan makna citra tersebut bagi orang yang bersangkutan.

Hasil Analisis Teori Arsitektur Perilaku (Persepsi dan Spasial Individu) terhadap *Art Center*

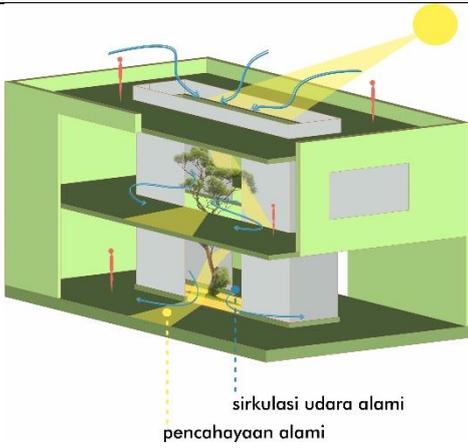
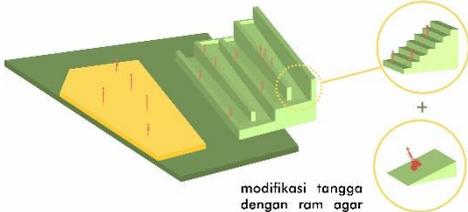
Penerapan teori Persepsi dan Spasial individu dilakukan di beberapa galeri seni studi kasus yaitu di Kersan *Art Studio* dan Sangkring *Art Space* setelah itu dilakukan analisis dan hasil dari analisis ini digunakan untuk mengetahui komponen arsitektur perilaku seperti apa yang paling sesuai untuk menciptakan lingkungan *art center* yang sesuai dengan penggunaannya. Berikut hasil analisis dari teori arsitektur perilaku spasial individu Joyce Marcella (2004) dan persepsi Paul Bell (1978):



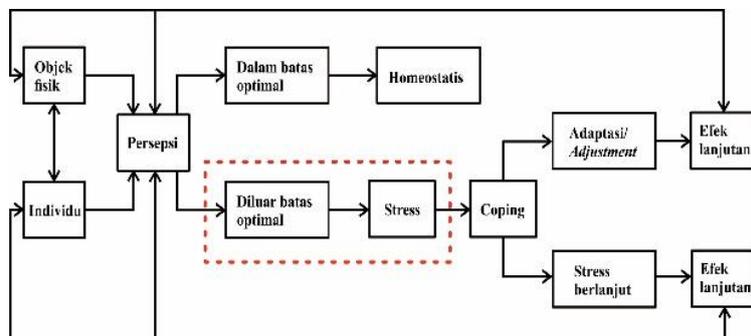
Gambar 2
Skema Perilaku Spasial Individu

Pada analisis menggunakan teori spasial individu Joyce Marcella (2004) di bangunan galeri seni studi kasus didapat hasil bahwa unsur dari spasial individu didalamnya terbagi beberapa unsur yaitu user, kegiatan dan durasi, dari unsur user, kegiatan dan durasi ini peneliti melakukan observasi ke pengguna galeri seni di bangunan studi kasus dan didapat beberapa hasil analisis perilaku spasial individu di bangunan studi kasus, lalu didapat strategi desain pada *art center*, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2
Hasil Analisis Teori Spasial Individu pada Strategi Desain Art Center

Teori Arsitektur Perilaku	Temuan Perilaku	Strategi Desain	Visualisasi
Teori Spasial Individu	Menggunakan area yang teduh dan lapang untuk tempat berkumpul	Membuat komunal <i>space</i> terbuka dengan sirkulasi udara yang baik	 sirkulasi udara alami pencahayaan alami
	Menggunakan beberapa tangga untuk tempat duduk dan nongkrong	Memasukan desain untuk menikmati pertunjukan karya seni yang menyerupai tangga sebagai tempat duduk	 modifikasi tangga dengan ram agar kaum difabel dapat menggunakan

Pada analisis teori persepsi di bangunan studi kasus menggunakan diagram persepsi Paul Bell (1978) didapat hasil analisis sebagai berikut:

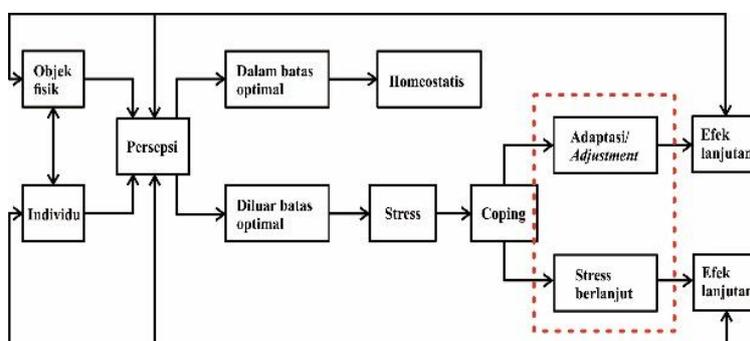


Gambar 3
Posisi Skema Persepsi Tabel 3
 Sumber: Paul Bell, 1978

Tabel 3
Analisis Teori Perilaku Persepsi dari Diagram Persepsi Paul Bell (1978)

Diagram Persepsi Paul Bell (1978)	Temuan Faktor Penyebab Persepsi
Persepsi <i>stress</i> atau Tidak Nyaman	<i>Thermal Feels</i>
	Media pameran yang menciptakan kondisi <i>stress</i> dan tidak nyaman
	Tidak nyaman dilihat dari durasi pengamatan terhadap suatu karya

Setelah didapati temuan persepsi *stress* atau tidak nyaman ini berdasarkan diagram persepsi Paul Bell (1978) berlanjut apakah persepsi *stress* ini dapat adaptasi atau *stress* ini tetap berlanjut, Hal ini dijabarkan pada tabel 3 berikut ini:



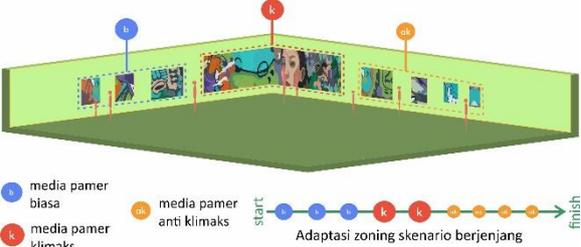
Gambar 4
Posisi Skema Persepsi Tabel 4
 Sumber: Paul Bell, 1978

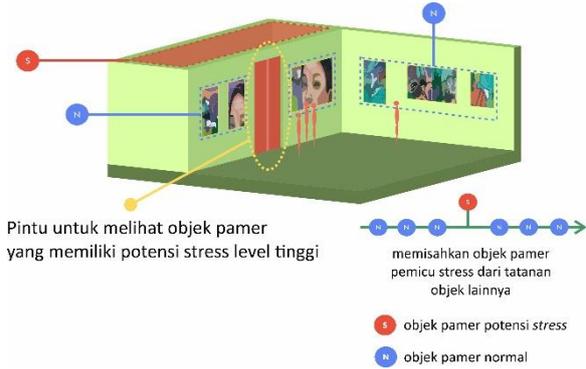
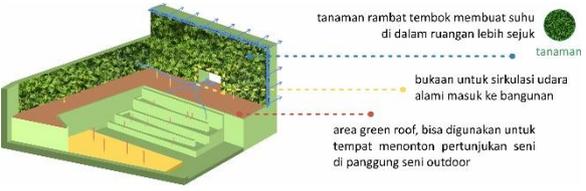
Tabel 4
Analisis Faktor Penyebab Adaptasi dan *Stress*/Rasa tidak nyaman berlanjut dari Diagram Persepsi Paul Bell (1978)

Diagram Persepsi Paul Bell (1978)	Temuan Faktor Penyebab Persepsi
Adaptasi	Zoning skenario ruang media pameran
	Kombinasi media pameran/interaksi 2D + 3D
<i>Stress</i> /Rasa Tidak Nyaman Berlanjut	<i>Thermal</i>
	Durasi pada karya titik tertentu
	<i>Lighting</i>
	Objek Pameran

Selanjutnya setelah didapati faktor penyebab persepsi adaptasi dan *stress*/rasa tidak nyaman berlanjut dapat ditarik hasil untuk strategi desain pada art center, lebih jelasnya akan dijabarkan pada tabel 5

Tabel 5
Hasil Analisis Teori Perilaku Persepsi dari Diagram Persepsi Paul Bell (1978) pada Strategi Desain Art Center

Diagram Perilaku Persepsi Paul Bell (1978)	Temuan Faktor Penyebab Persepsi	Strategi Desain	Visualisasi
Adaptasi	Zoning skenario media pameran	Membuat skenario zoning ruang media pameran yang berjenjang, penempatan media pameran diatur sesuai sifat media pameran, ada 3 yaitu biasa saja, klimaks dan anti klimaks. Penataan akan diatur berjenjang mulai dari media pameran biasa saja dilanjut media pameran klimaks dan diakhiri dengan media pameran anti klimaks, begitu seterusnya.	 <p>Adaptasi zoning skenario berjenjang</p> <p>Mengatur zoning skenario media pameran, dengan menerapkan pola adaptasi yang berjenjang.</p>
	Kombinasi media pameran/interaksi 2D + 3D	Membuat interaksi media pameran dengan membuat sirkulasi antar zona ruang pameran seperti "gerbang", menaikkan level ketinggian lantai media pameran, membuat interaksi media pameran dengan cara panel yang dapat digeser dan media pameran yang dapat dibuka tutup seperti "lemari" untuk melihatnya.	 <p>Media pameran karya seni dapat digeser agar interaksi 3D antara pengunjung dan karya seni terbentuk.</p> <p>Membuat sirkulasi antar ruang pameran dengan "gerbang" yang menciptakan pengalaman pengunjung seperti memasuki dunia ruang pameran yang berbeda.</p> <p>Media karya seni yang memiliki potensi "klimaks" dipisahkan dengan cara menaikkan level ketinggian dan harus naik tangga untuk melihat, ini menciptakan interaksi ke pengunjung.</p> <p>Membuat media pameran karya seni dengan cara "membuka menutup" seperti lemari yang menciptakan interaksi 3D antar pengunjung dan karya seni lebih terasa.</p>

Stress/Rasa Tidak Nyaman Berlanjut	Objek Pamer	Memisahkan objek pameran yang berpotensi menciptakan <i>stress</i> ke luar tatanan objek pameran. Membuat ruangan khusus untuk objek pameran pemicu <i>stress</i> tersebut	 <p>Pintu untuk melihat objek pameran yang memiliki potensi stress level tinggi</p> <p>memisahkan objek pameran pemicu stress dari tatanan objek lainnya</p> <p>S objek pameran potensi stress N objek pameran normal</p>
	Durasi pada karya titik tertentu		
	Thermal	Menempatkan bukaan untuk penghawaan udara alami ke bangunan, menempatkan bukaan pencahayaan alami pada dinding dan langit-langit serta pengadaan pencahayaan buatan berupa <i>spot light</i> ke arah media pameran	 <p>tanaman rambat tembok membuat suhu di dalam ruangan lebih sejuk</p> <p>tanaman</p> <p>bukaan untuk sirkulasi udara alami masuk ke bangunan</p> <p>area green roof, bisa digunakan untuk tempat menonton pertunjukan seni di panggung seni outdoor</p>
	Lighting		

Hasil analisis di Tabel 5 diatas dapat terlihat bahwa dari skema perilaku persepsi Paul Bell (1978) *stress* yang didapat dari persepsi diluar batas optimal tidak sepenuhnya dapat langsung beradaptasi tetapi *stress* itu dapat berlanjut juga. Oleh karena itu *stress* yang berlanjut ini dapat diantisipasi atau diminimalisir dengan beberapa strategi desain dari persepsi penyebabnya agar efek lanjutannya tidak terlalu parah. Pada tabel 5 terlihat persepsi penyebab *stress* berlanjut ini didapat dari faktor internal dan eksternal, diantaranya dari faktor internal adalah objek pameran itu sendiri dan durasi lamanya mengamati karya di titik tertentu, hal ini dapat diantisipasi dengan strategi desain yang memisahkan objek pameran yang berpotensi menciptakan *stress* ke luar tatanan objek pameran dan membuat ruangan khusus untuk objek pameran tersebut. Sedangkan dari faktor eksternal didapat dari faktor *thermal feels* dan *lighting*, hal ini dapat diminimalisir dengan menempatkan bukaan untuk penghawaan udara alami ke bangunan dan menempatkan bukaan pencahayaan alami pada dinding dan langit-langit serta pengadaan pencahayaan buatan berupa *spot light* ke arah media pameran. Hasil analisis teori perilaku persepsi Paul Bell (1978) diatas baik yang melalui proses adaptasi atau pun dari proses *stress* berlanjut diharapkan dapat digunakan sebagai komponen arsitektur perilaku dalam perancangan *art center* kedepannya.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Terdapat beberapa hasil temuan komponen arsitektur perilaku yang dapat diambil dan diterapkan sebagai strategi desain Nitiprayan *art center*. Teori spasial individu menghasilkan beberapa strategi desain, pertama sirkulasi ruang galeri yang lapang agar kegiatan pengunjung tidak saling

mengganggu, kedua komunal space terbuka dengan sirkulasi udara yang baik, ketiga desain untuk duduk dan menikmati pertunjukan karya seni yang dibuat menyerupai tangga. Teori perilaku persepsi juga menghasilkan beberapa strategi desain, pertama dari proses adaptasi menghasilkan skenario zoning ruang media pameran yang berjenjang, interaksi media pameran dengan menciptakan sirkulasi antar zona ruang pameran seperti “gerbang”, menaikkan level ketinggian lantai media pameran, interaksi media pameran dengan cara panel yang dapat digeser dan media pameran yang dapat dibuka tutup seperti “lemari” untuk melihatnya. Kedua dari proses *stress*/rasa tidak nyaman berlanjut menghasilkan pemisahan objek pameran yang berpotensi menciptakan *stress* ke luar tatanan objek pameran, menciptakan ruangan khusus untuk objek pameran pemicu *stress* tersebut, selanjutnya penempatan bukaan untuk penghawaan udara alami ke bangunan, penempatan bukaan pencahayaan alami pada dinding dan langit-langit dan pengadaan pencahayaan buatan berupa *spot light* ke arah media pameran

3. REFERENSI

- Cahyadi, A. &. (2019). Penerapan Arsitektur Perilaku Pada Perancangan Panti Rehabilitasi Untuk Orang Dengan HIV/AIDS di Sleman. *Vitruvian: Jurnal Arsitektur, Bangunan dan Lingkungan*, 08(3), 103.
- Dewi, N. K. (2018). Penerapan Konsep Arsitektur Perilaku Pada Pusat Komunitas Anak . *Purwarupa: Jurnal Arsitektur* 2(2), 1-10.
- DIY, B. P. (2023). *Data Seniman Budayawan dan Grup Kesenian Daerah Istimewa Yogyakarta*. Retrieved from https://bappeda.jogjaprov.go.id/dataku/data_dasar/index/111-kebudayaan
- Hidayat, Y. N. (2018). Penerapan Konsep Arsitektur Perilaku Pada Bangunan Pusat Rehabilitasi Down Syndrome di Jakarta. *PURWARUPA: Jurnal Arsitektur* 2(2), 43-56.
- Kim, J. &. (2015). Study On CEO Characteristics for Management of Public Art Performance Centers. *Journal of Open Innovation: Technology, Market and Complexity*, 1(1), 1-21.
- Leksono, L. &. (2013). Creative Cluster or Creative Class? A Case Study of Nitiprayan Artist Kampung, Yogyakarta. *Asmorowati*.
- M, L. &. (2005). *Arsitektur dan Perilaku Manusia*. Jakarta: Grasindo.
- Prima, T. S. (2020). Kajian Perilaku Pejalan Kaki pada Kawasan Transit Oriented Development (TOD). *Jurnal Arsitektur ZONASI*, 3(1), 1-10.
- Primandita & Roni Sugiarto, H. (2020). Kajian Persepsi Terhadap Ruang Arsitektur Melalui Media Fotografi Studi Kasus: Kampung Korea Bandung. *Riset Arsitektur (RISA)*, 4(04), 339-349.
- Suwandi, A. A. (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.
- W., S. &. (2016). *Psikologi Lingkungan dan Pembangunan*. Jakarta: Mitra Wacana Media.
- Wahyu, S. B. (2018). Penerapan Desain Arsitektur Perilaku pada Perancangan Redesain Pasar Panggungrejo Surakarta. *Jurnal Senthong (Vol. 1, Issue 2)*., 203-212.
- Wijayanto, H. (2016). Seniman Sebagai Pemilik Galeri Studi Komparasi antara Tiga Manajemen Galeri Swasta di Yogyakarta. *Jurnal Tata Kelola Seni*, 2(2)., 97-111.
- Yogyakarta, T. B. (2023). *Informasi Data Seniman Aktif Daerah Istimewa Yogyakarta*. Retrieved from <https://tamanbudayayogya.jogjaprov.go.id>
- Zahra, L. &. (2021). Pelatihan Penulisan Kreatif pada Media Sosial di Kampung Seni Nitiprayan. *Dinamisia: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(3)., 672-677.