

# Penerapan Arsitektur Lingkungan dan Perilaku pada Desain *Secret Soul Space A Place for Anonymity Soul* dengan Berempati

Ilham Ramadhan <sup>1</sup>, Soraya Masthura Hasan <sup>2</sup>, Eri Saputra <sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Arsitektur, Jurusan Teknik Sipil Dan Perancangan, Fakultas Teknik, Universitas Malikussaleh.

Email korespondensi: ilham.190160033@mhs.unimal.ac.id

---

## Abstrak

Arsitektur tidak dapat terlepas dari pengaruh lingkungan dan perilaku, ketiga hal ini saling mempengaruhi, dalam banyaknya persoalan sosial salah satunya mengenai privasi, privasi dibagai menjadi empat menurut Wastin (1967) yaitu *solitude*, *intimacy*, *anonymity*, dan *reserve*. Salah satu yang menarik adalah privasi *anonymity*, yaitu berperilaku berbeda sesuai keinginan ditempat umum, individu dapat mengekspresikan dirinya dengan bebas karena dia tahu orang asing tersebut tidak akan bertemu lagi dengannya dan orang asing tersebut dapat memberikan tanggapan objektif terhadap pertanyaan yang diajukan kepadanya, pendekatan yang dilakukan adalah dengan berempati kepada orang lain dan melakukan pengamatan, dengan mengetahui apa yang dikatakan, dipikirkan, dilakukan dan dirasakan oleh orang yang dipertanyakan perihal privasi *anonymity*, dia tidak dapat menggunakan otoritas atau pengekangan terhadap individu tersebut, objek perancangan direncanakan Keude Cunda, Muara Dua, Kota Lhokseumawe, fungsi tempat untuk menerapkan ruang yang memberikan pengalaman baru dan ketenangan bagi pengguna yang memiliki perilaku *anonymity*, menerapkan prinsip desain agar menghasilkan desain yang baik, dengan mempertimbangkan lingkungan sekitar untuk menyeimbangkan arsitektur lingkungan dan manusia.

**Kata-kunci:** *anonymity*, desain, empati, lingkungan, perilaku

---

## Pengantar

Arsitektur tidak akan terlepas dari pengaruh timbal balik antara lingkungan dan perilaku manusia. Lingkungan akan mempengaruhi perilaku manusia, demikian juga sebaliknya, perilaku manusia akan mempengaruhi lingkungannya. Berdasarkan pendekatannya, arsitektur dianggap sebagai bagian dari lingkungan, sedangkan perilaku manusia adalah perilaku pengguna dalam lingkungan arsitektur tersebut. Ideo.org (2011) mengutarakan bahwa jika desain arsitektur berpusat pada manusia yang mempercayai bahwa masalah dalam lingkungan arsitektur dapat diselesaikan walaupun permasalahan yang tersebut tampak sulit diatasi sekalipun seperti kemiskinan, kesetaraan terhadap gender dapat dipecahkan dengan pemecahan masalah yang baik, dalam hal ini berfokus kepada empati terhadap orang-orang yang memiliki perilaku privasi *anonymity*, empati adalah kapasitas kita untuk memahami kehidupan mental dan emosional orang lain. Secara bervariasi akan dianggap sebagai sebuah keterampilan yang terlatih, berbakat, atau kemampuan bawaan dan diberikan sifat psikologis dan moral (Lanzoni dalam Putra, 2022). Menurut Dam & Siang (2020) empati merupakan kemampuan

seseorang dalam melihat dunia melalui mata dan pandangan orang lain, untuk mengetahui apa yang sebenarnya mereka lihat berdasarkan sudut pandang dan pendapatnya, merasakan apa yang mereka rasakan sesuai perasaannya dan mengalami hal-hal yang mereka lakukan dan jalani sesuai dengan perilaku dan keinginannya.

Kepedulian kita akan kualitas hidup manusia akan sangat membantu berkembangnya ilmu arsitektur kearah hal-hal yang mengandung permasalahan sosial. Permasalahan sosial yang pada mulanya tidak banyak dibicarakan dan bahkan dihindari dengan alasan sempit bahwa permasalahan sosial merupakan permasalahan dari ilmu social itu sendiri, dan akhirnya mulai menjadi bahan kajian isu tentang kenyamanan ruang, kesesakan, rasa terisolasi, hilangnya privasi seseorang, citra budaya suatu bangunan atau kawasan adalah contoh yang banyak dibicarakan dan dengan adanya ilmu-ilmu sosial dan humaniora berperan besar dalam menunjang perancangan dibidang arsitektur (Haryadi & Setiawan, 2020).

Studi tentang hubungan antara arsitektur lingkungan dan perilaku mendapat manfaat dari kontribusi dari ilmu-ilmu sosial dan humaniora. Contohnya dalam kasus peristiwa diledakkannya sebuah bangunan kompleks perumahan di Amerika Serikat yang sebelumnya telah memperoleh penghargaan dan malah menimbulkan berbagai permasalahan kepada penghuninya. Tindakan vandalisme dan tindakan kejahatan kriminal dapat menyebabkan hilangnya rasa aman para penghuni yang tidak dapat menumbuhkan kemampuan penghuni dalam mengontrol lingkungan sekitar mereka.

Begitu banyaknya permasalahan sosial yang berkaitan dengan arsitektur, salah satunya mengenai privasi, privasi seseorang bisa menjadi perhatian dalam pertimbangan perancangan. Privasi merupakan tingkatan interaksi atau keterbukaan yang dikehendaki seseorang pada suatu kondisi atau situasi tertentu, sejauh mana seseorang tersebut menginginkannya. Tingkatan privasi yang diinginkan itu berkaitan dengan keterbukaan atau tertutupan, yaitu adanya keinginan untuk berinteraksi dengan orang lain, atau justru ingin menghindari atau berusaha untuk menjaga jarak agar sulit dicapai oleh orang lain (Hartono dalam Prabowo, 1998).

Privasi dibagi menjadi empat macam menurut Prabowo (1998); Alman dalam Wastin (1967) yaitu *solitude*, *intimacy*, *anonymity*, dan *reserve*. Berikut penjelasan dari keadaan privasi yan pertama hingga keempat.

1. Keadaan privasi yang pertama adalah *solitude* atau kesendirian, yaitu seseorang ingin menyendiri dipisahkan dari kelompok dan bebas dari pengamatan orang lain serta dalam kondisi privasi yang ekstrim, mungkin terganggu dalam rangsangan fisik yang mengganggu, seperti kebisingan, bau, dan getaran. Ketenangan pikirannya mungkin juga terus terganggu oleh sensasi fisik panas, dingin, gatal, dan nyeri. Akhirnya dalam kesendirian dia akan berdialog dengan pikiran atau hati nuraninya, namun terlepas dari semua gangguan fisik dan psikologisnya, kesendirian adalah kondisi privasi terlengkap yang dapat dicapai oleh seseorang.
2. Keadaan privasi kedua adalah *intimacy* atau keintiman adalah keadaan seseorang yang bersama orang lain namun bebas dari pihak-pihak lain. Maksudnya sekumpulan orang yang melakukan pengasingan atau pemisahan bersama sehingga mencapai hubungan yang sangat dekat, santai, dan jujur antara dua individu tau lebih, contoh *intimacy* adalah pasangan suami istri, keluarga, lingkaran pertemanan, atau kelompok kerja.
3. Keadaan privasi yang ketiga adalah *anonymity* atau anonimitas terjadi karena keadaan seseorang yang tidak menginginkan untuk dikenal oleh pihak lain, sekalipun ia berada dalam suatu keramaian umum seperti keinginan untuk merahasiakan jati diri, namun tetap mencari dan menemukan kebebasan dalam melakukan pengawasan dan berada di antara orang-orang dan dia sedang diawasi. Dalam keadaan ini individu dapat bergabung ke dalam *situational landscape* yaitu pengetahuan atau ketakutan bahwa seseorang diawasi secara sistematis ditempat-tempat umum

dan dapat menghancurkan rasa relaksasi dan kebebasan yang dicari di ruang terbuka dan area publik. Dalam aspek *anonymity* ini individu dapat mengekspresikan dirinya dengan bebas karena dia tahu orang asing tersebut tidak akan bertemu lagi dengannya dan orang asing tersebut dapat memberikan tanggapan objektif terhadap pertanyaan yang diajukan kepadanya, dia tidak dapat menggunakan otoritas atau pengekangan terhadap individu tersebut. Contoh lain seperti seorang mempublikasi suatu gagasan secara anonim, individu tersebut ingin menyampaikan gagasan secara *public* kepada masyarakat atau sebagian masyarakat, namun tidak ingin diidentifikasi sebagai penulisnya terutama oleh pihak berwenang, dan itu merupakan tindakan keinginan individu untuk mendapatkan privasi *public*.

4. Keadaan privasi keempat adalah *reserve* atau cadangan, kondisi ini adalah menciptakan penghalang psikologis terhadap gangguan yang tidak diinginkan, hal ini terjadi ketika kebutuhan individu untuk membatasi komunikasi tentang dirinya dilindungi oleh kebijaksanaan orang-orang disekitarnya. Keadaan ini memunculkan sikap timbal balik dan ketidakpedulian, yaitu hubungan yang menciptakan "jarak mental" untuk melindungi kepribadian.

Dengan adanya empat keadaan privasi ini kita dapat mengetahui keadaan privasi yang mungkin pernah terjadi disekitar kita saat ini, sebagai contoh jika kita kaitkan dengan terjadinya pandemi Covid-19 yang mengharuskan masyarakat untuk berdiam diri dirumah, dan dianjurkan melakukan pembuatan sosial atau *social distancing* dan setelah beberapa tahun berlalu, saat ini masyarakat lebih waspada jika berada dikeramaian karena sedikit terbiasa untuk menjaga jarak, dan ini sesuai dengan salah satu keadaan privasi yaitu keadaan privasi *anonymity*.

Berempati kepada beberapa individu menurut Ferreira et al. (2015) adalah mengenai apa yang dikatakan, apa yang dipikirkan, apa yang dilakukan dan apa yang dirasakan, hal ini akan dikaitkan terhadap keadaan privasi ketiga yaitu *anonymity* tersebut, maka kita akan mendapatkan pandangan baru dari orang lain disekitar kita untuk memberikan pandangan apa keinginan, kebutuhan dan kemauan individu yang berperilaku seperti privasi *anonymity* akan menghasilkan ide desain dalam perencanaan perancangan bangunan. Dengan adanya perencanaan desain ini dapat memberikan ruang atau tempat untuk jiwa-jiwa *anonymity* yang mempertimbangkan perilaku dan lingkungan dalam menciptakan ruang.

## Data

Lokasi site berada di keude cunda, muara dua kota Lhokseumawe, luas area yang akan digunakan sebesar 34.000 m<sup>2</sup> (3.4 Ha). Data hasil kuesioner mengenai perilaku *anonymity* yang dialami oleh 42 orang responden terdapat:

1. 38 dari 42 responden pernah melakukan perilaku privasi *anonymity*
2. 38 dari 42 responden merasa privasinya terjaga
3. 18 dari 42 responden merasa sebagai seorang yang *introvert*
4. 24 responden merupakan seorang yang *ekstrovert*

## Isu

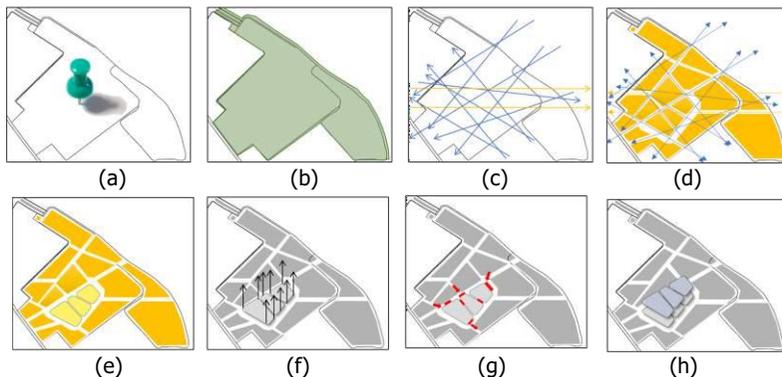
Pandemi Covid-19 yang berlangsung selama beberapa tahun berpengaruh besar terhadap kebiasaan dan perilaku manusia di dunia. Merubah tingkah laku dan perilaku, menjadi lebih memerlukan privasi tinggi, merahasiakan diri menjadi salah satu perilaku yang mungkin terjadi. Kurangnya ruang yang memberikan sensai healing untuk perilaku manusia yang beragam untuk mengontrol emosional dan perilaku manusia terutama dalam hal privasi *anonymity*, dengan mempertimbangkan lingkungan, perilaku dan berempati terhadap sesama akan menimbulkan pandangan baru dalam dunia arsitektur.

## Tujuan perencanaan

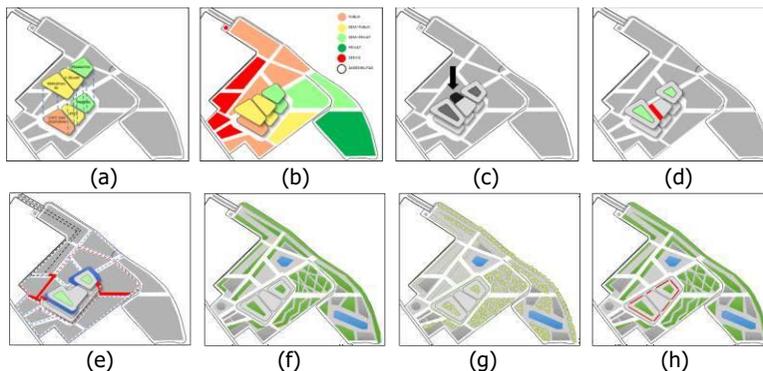
Dengan fungsi tempat untuk menerapkan ruang yang memberikan pengalaman penyembuhan dan ketenangan bagi pengguna yang memiliki perilaku *anonymity*, menerapkan prinsip desain agar menghasilkan desain yang baik, untuk berkumpulnya jiwa-jiwa *anonymity*. Memberikan pengalaman yang berbeda untuk mengekspresikan diri dan bisa bebas merahasiakan jati diri yang sebenarnya di keramaian dan akan disediakan pada setiap zona akan memiliki ketertarikan sendiri dan fungsi sesuai dari kebutuhan dan keinginan pengguna berdasarkan lingkungan, perilaku dan empati.

Dengan adanya perencanaan rancangan ini hendaknya akan memberikan wadah dan zona yang dapat memberikan pengalaman yang berbeda untuk mengekspresikan diri dan bisa bebas merahasiakan jati diri yang sebenarnya di keramaian, memberikan kebebasan dalam berperilaku dan berpendapat dikeramaian.

### Konsep



**Gambar 1.** (a). *Area available*, lokasi site berada di Keude Cunda, Muara Dua Kota Lhokseumawe, (b). *Planned area*, luas area yang akan digunakan sebesar 34.000 m<sup>2</sup> (3.4 Ha), (c). *Intersecting line*, tarikan garis berasal dari pola lintasan matahari dan arah angin pada *site* (d). *Site pattern*, pola yang dihasilkan berdasarkan arah angin dan nantinya bertujuan untuk memecah angin, membatasi suatu area, mempertimbangkan parkir dan dapat meredam suara pada *site* (e). *Optimal pattern*, area batasan tersebut membentuk pola (area) yang optimal terhadap respon *view* dan iklim, (f). *Extrusion*, pola di ekstrusi untuk menghasilkan ruang sebagai wadah untuk beraktivitas, (g). *Connecting*, menghubungkan setiap massa bangunan sebagai bentuk sirkulasi pengguna, (h). *Extrusion*, pola yang sudah di ekstrusi sebelumnya diberikan Lantai ke dua untuk menghasilkan ruang sebagai wadah untuk beraktivitas.

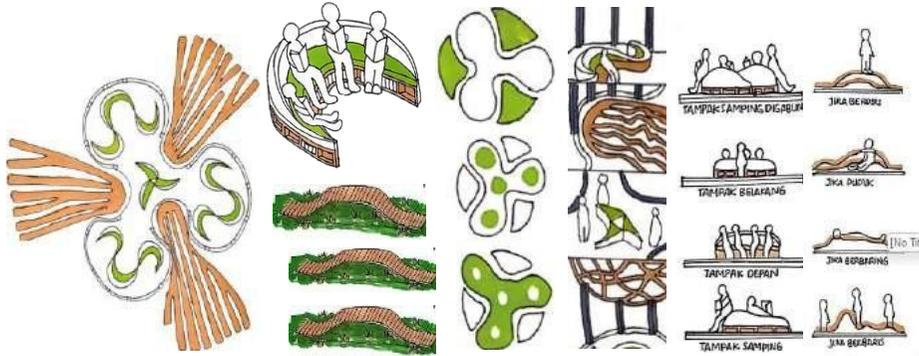


**Gambar 2.** (a). *Space program*, *Café*, *exhibition area*, *library*, *study room* disediakan untuk pengunjung yang membutuhkan ruang yang nyaman dan dapat memaksimalkan interaksi, (b). *Space program*, pada area semi privat disediakan ruang merasa sepi dikeramaian berupa sirkulasi acak pada *site* bagi pengunjung yang tidak terlalu suka keramaian, dan ruang pengamatan dilantai dua, (c). *Substraction*, pola disubstraksi untuk memunculkan *open space* pada sisi dalam massa bangunan dan mengurangi sebagian sisi lantai dua untuk memaksimalkan pencahayaan, (d). *Connecting*, menghubungkan dua ruang yang memiliki satu kesamaan zonasi untuk

memaksimalkan sirkulasi yang disediakan, (e). *Aksesibilitas*, akses menuju lantai dua disediakan *ramp* dan juga terdapat akses kendaraan, sepeda, dan pejalan kaki. Untuk menuju lantai atas disediakan dua akses dengan dua arah masuk yang berbeda, (f). *Landscaping*, pola pengaturan lanskap luar dan dalam pada bangunan di sesuaikan berdasarkan kebutuhan ruang dan area zonasi, (g). *Vegetation*, pemilihan vegetasi luar dan dalam bangunan menyesuaikan dengan kebutuhan seperti memilih Pohon Angsana yang bertujuan untuk berteduh, Pohon Ketapang Putih untuk berteduk dan estetika dengan jarak pohon 3-4 meter, Pohon Pucuk Merah sebagai petunjuk arah dan Pohon Shrubs sebagai pagar alami dan penyaring debu dari depan bangunan, (h). *Façade*, peletakan fasad pada sisi timur barat guna mengurangi intensitas radiasi.

### Ide desain

Ide desain yang timbul dari perilaku *anonymity* adalah



**Gambar 3.** Ide Desain *Anonymity Space*, *Sofa Anonymity*, *Anonymity Root Bench*

Ide desain yang dihasilkan adalah *anonymity space* yang merupakan adaptasi dari adanya sifat menyembunyikan diri atau merahasiakan jati diri agar tidak diketahui orang lain seperti menyembunyikan keburukan diri, kesedihan dan terciptalah ruang untuk bisa merasa bebas, dan terdapat *anonymity sofa* untuk perilaku pengamat dari seorang *anonymity* disediakan sofa pengamat sekaligus penyembunyian diri. Adanya *anonymity root bench* ide desain yang terinspirasi dari hasil karya arsitek Korea, Yong Ju Lee yang merupakan furnitur umum berbentuk lingkaran dengan diameter 30m, dipasang di rumput, yang menunjukkan bentuk dinamis akar yang menyebar ke seluruh taman, orang-orang dapat beristirahat sambil duduk dan bersandar pada ketinggian yang berbeda. Karya seni yang dirancang dengan algoritma komputer menghadirkan dinamika dari geometri tiga dimensi. Selain memberikan kesan berbentuk lingkaran utuh, *root bench* juga menyatu dengan rumput dan mengaburkan batas antara instalasi buatan dan lingkungan alami. Sambil berkomunikasi satu sama lain, pengunjung dapat merasa nyaman di ruang istirahat sekaligus menikmati karya seni. Berfungsi sebagai furnitur dengan tiga ketinggian berbeda: kursi anak (250mm), kursi dewasa (450mm), dan meja (75mm). Bentuknya yang ritmis dapat memberikan rangsangan segar pada Taman Hangang dan memberikan berbagai aspek kesenangan dan cocok dengan ide desain perilaku orang-orang yang berperilaku berbeda di keramaian, dapat berlarian, meloncat.

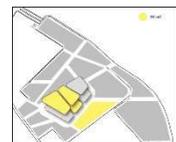
#### Zona publik

1. *Café*
2. *Plaza*
3. *Market*
4. *Music stage*



#### Zona semi publik

1. Area Perpustakaan
2. Area belajar
3. Area kelompok bersekat





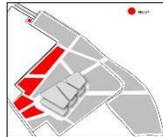
**Gambar 4.** Zona Publik



**Gambar 5.** Zona Semi Publik

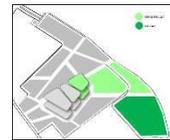
#### Zona Servis

Pos jaga, TPS, Toilet, Parkir, Gudang, Ruang utilitas, Rental sepeda ATM center, Apotik



#### Zona Privat

1. Area pengamat
2. Area pameran
3. Area Sirkulasi acak
4. Ruang pengelola



**Gambar 6.** Zona Servis



**Gambar 7.** Zona Privat

## Kesimpulan

Dengan adanya ruang yang disediakan untuk individu berperilaku privasi *anonymity* dapat memberikan pandangan baru bahwa ruang membutuhkan timbal balik dari lingkungan nya dan perilaku manusianya. Dengan kita berempati untuk mengetahui apa yang dikatakan, dipikirkan, dilakukan, dan dirasakan seseorang maka akan menghasilkan ide dan desain yang dibutuhkan. Namun dari hasil ini masih banyak sekali kekurangan yang ada semoga dengan berjalannya waktu dapat menjadi lebih baik lagi hendaknya. Dan semoga dapat menambah wawasan dalam hal arsitektur perilaku dan lingkungan.

## Daftar pustaka

- Dam, Ri. F., & Siang, T. Y. (2020). *What Is Empathy and Why Is It So Important in Design Thinking?* Interaction Design Foundation. <https://www.interaction-design.org/literature/article/design-thinking-getting-started-with-empathy>
- Ferreira, B., Silva, W., Oliveira, E., & Conte, T. (2015). Designing personas with empathy map. *Proceedings of the International Conference on Software Engineering and Knowledge Engineering, SEKE, 2015-Janua*(May), 501–505. <https://doi.org/10.18293/SEKE2015-152>
- Haryadi, & Setiawan, B. (2020). Arsitektur, lingkungan dan perilaku. In *pengantar ke teori metodologi dan aplikasi* (Issue 3). gajah mada university press.
- IDEO.org. (2011). The ield guide to human-centered design. In *HCD Toolkit* (Issue 1). <https://doi.org/10.4337/9781789906196.00009>
- Prabowo, H. (1998). Pengantar Psikologi lingkungan. In *Seri Diktat Kuliah Universitas Gunadarma*. penerbit gunadarma.
- Putra, R. A. (2022). Penerapan Konsep Human Centered Design Untuk Lingkungan Hidup Yang Lebih Baik Pada Permukiman Kumuh Pesisir. *Arsitekno*, 9(2), 50. <https://doi.org/10.29103/arj.v9i2.8479>
- Wastin, A. (1967). Privacy and freedom. In *ig publishing* (Vol. 1, Issue August). ig publishing. [www.igpub.com](http://www.igpub.com)

