

BAB II

TINJAUAN DAN LANDASAN TEORI

II.1 Tinjauan Umum

II. 1.1 Definisi Wisma

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001) pengertian wisma (wis.ma) adalah bangunan untuk tempat tinggal, kantor, kumpulan rumah, kompleks perumahan, permukiman. Peruntukan wisma adalah jenis peruntukan lokasi tanah atau lahan yang dapat didirikan bangunan untuk penggunaan rumah atau tempat tinggal.

Dalam proyek ini wisma atlet akan dihuni oleh atlet secara tidak permanen (penghuni atlet terus berganti sesuai dengan kebutuhan karantina) dan hak milik wisma menjadi hak milik pengembang dengan sistem pinjaman atau BOT dari Badan Pengelola Gelora Senayan (BPGS) (Sumber: Wawancara pengelola wisma atlet Senayan, 28 Maret 2011).

II.1.2 Definisi Atlet

Menurut Peraturan Organisasi Aeromodelling Indonesia (2010), atlet adalah olahragawan baik laki-laki maupun perempuan yang melatih kemampuan secara khusus untuk bersaing dalam pertandingan yang melibatkan kemampuan fisik, kecepatan atau daya tahan.

Kemudian menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001) pengertian atlet (at.let) adalah olahragawan, terutama yang mengikuti perlombaan atau pertandingan (kekuatan, ketangkasan, dan kecepatan).

II.1.3 Definisi Wisma Atlet

Berdasarkan jurnal “Kampung Atlet di Surabaya” (2008), wisma atlet adalah penggabungan dari pengertian atlet dan wisma, sehingga dapat disimpulkan bahwa wisma atlet merupakan sarana hunian/tempat tinggal/kompleks perumahan yang diperuntukkan bagi olahragawan ketika akan mengikuti pertandingan atau pemusatan pelatihan.

II.1.4 Cabang Olahraga di Senayan

Wisma atlet Senayan masih berada dalam naungan Badan Pengelola Gelora Senayan (BPGS). Untuk itu, penggunaan wisma atlet Senayan nantinya akan lebih di fokuskan kepada atlet-atlet yang bertanding di Gelora Bung Karno Senayan. Jenis-jenis cabang olahraga yang melakukan pertandingan di Gelora Bung Karno Senayan dapat di lihat dari fasilitas-fasilitas yang ada (Sumber: website Gelora Bung Karno), yaitu:

1. STADION UTAMA

Fungsi olahraga	:	Sepak bola	
Sepak bola	:	Jumlah pemain	: 11 orang
		Sifat	: Kelompok

2. Unit 2 – Gedora

- Hall Basket (indoor) Standard Internasional

Fungsi olahraga	:	Bola basket	
Bola basket	:	Jumlah pemain	: 5 orang
		Sifat	: Kelompok

- Gedung Olahraga/Hall A & B (indoor)

Fungsi olahraga	:	Senam, taekwondo, gulat, pencak silat	
Senam	:	Jumlah pemain	: 1-3 orang
		Sifat	: Individu
Taekwondo	:	Jumlah pemain	: 1-3 orang
		Sifat	: Individu
Gulat	:	Jumlah pemain	: 1 orang
		Sifat	: Individu
Pencak silat	:	Jumlah pemain	: 1-3 orang
		Sifat	: Individu

- Gedung Olahraga/Hall C (indoor)

- Hall Bulutangkis (indoor) : Bulutangkis

- Hall Voli (indoor) : Bola voli

Bulu tangkis	:	Jumlah pemain	: 1-2 orang
		Sifat	: Individu

- | | | |
|-----------|-----------------|------------|
| Bola voli | : Jumlah pemain | : 6 orang |
| | Sifat | : Individu |
- Lapangan Sepak Bola A & B (outdoor)

Fungsi olahraga	: Sepak bola
-----------------	--------------
 - Lapangan Sepak Bola & Atletik D (outdoor)

Fungsi olahraga	: Sepak bola, atletik	
Atletik	: Jumlah pemain	: 1-3 orang
	Sifat	: Individu
 - Lapangan Hoki (outdoor)

Fungsi olahraga	: Hoki	
Hoki	: Jumlah pemain	: 7 orang
	Sifat	: Kelompok
 - Lapangan Panahan (outdoor)

Fungsi olahraga	: Panahan	
Panahan	: Jumlah pemain	: 1 orang
	Sifat	: Individu
3. Unit 3 – Istora
- Gedung Istora (indoor) Standard Internasional

Fungsi olahraga	: Bulutangkis, tinju	
Tinju	: Jumlah pemain	: 1 orang
	Sifat	: Individu
 - Lapangan Softball Cemara III dan Pintu I (outdoor)

Fungsi olahraga	: Softball, baseball	
Softball & baseball	: Jumlah pemain	: 9 orang
	Sifat	: Kelompok
4. Unit 4 – Stadion Tennis
- Tennis Indoor (indoor) Standard Internasional

Fungsi olahraga	: Tennis meja, anggar, karate, angkat besi, futsal
-----------------	--
 - Tennis Outdoor (outdoor)

Fungsi olahraga	: Tennis lapangan	
Tennis meja	: Jumlah pemain	: 1-2 orang
	Sifat	: Individu

Anggar	: Jumlah pemain	: 1 orang
	Sifat	: Individu
Karate	: Jumlah pemain	: 1-3 orang
	Sifat	: Individu
Angkat besi	: Jumlah pemain	: 1 orang
	Sifat	: Individu
Binaraga	: Jumlah pemain	: 1 orang
	Sifat	: Individu

5. Unit 5 – Stadion Renang

- Kolam Tanding dan Kolam Loncat Indah (outdoor)

Fungsi olahraga	: Renang	
Renang	: Jumlah pemain	: 1 orang
	Sifat	: Individu

6. Hall Menembak - Shooting Range

Fungsi olahraga	: Menembak	
Menembak	: Jumlah pemain	: 1 orang
	Sifat	: Individu

Berdasarkan data-data tersebut, maka dapat diketahui bahwa terdapat 22 cabang olahraga di Gelora Bung Karno.

II.1.5 Kajian Olahraga Individu dan Kelompok

Pada proyek wisma atlet ini, penyusun memfokuskan pada cabang olahraga yang di pertandingan secara individual dan kelompok. Setelah di ketahui cabang olahraga apa saja yang ada di Gelora Bung Karno Senayan, penyusun membagi cabang-cabang olahraga yang ada menjadi 2, yaitu:

1. Cabang olahraga yang bertanding secara kelompok dan membutuhkan kerja sama tim ada 7 cabang olahraga:
 - Bola Basket
 - Bola Voli
 - Sepak Bola
 - Baseball
 - Softball
 - Hoki
 - Futsal

2. Cabang olahraga yang bertanding secara individu ada 15 cabang olahraga, yaitu:

- Anggar
- Angkat Besi
- Atletik
- Bulu Tangkis
- Gulat
- Karate
- Menembak
- Olahraga Air/Renang
- Panahan
- Pencak silat
- Senam
- Taekwondo
- Tenis
- Tenis Meja
- Tinju

II.2 Tinjauan Khusus Topik

II.2.1 Definisi Arsitektur Perilaku

Arsitektur menurut Amos Rapoport adalah sebagai lingkungan buatan (built environment) yang mempunyai bermacam-macam kegunaan yaitu melindungi manusia, kegiatannya, serta milik-milikinya dari elemen-elemen alam (iklim, cuaca) dari musuh-musuh berupa manusia, hewan, dan dari kekuatan supranatural dengan membuat tempat, menciptakan kawasan aman dan sebagainya.

Arsitektur tidak seperti bidang seni lain, namun hadir dalam realitas sehari-hari. Arsitektur adalah ruang fisik untuk aktivitas manusia, yang memungkinkan pergerakan manusia dari satu ruang ke ruang lainnya, yang menciptakan tekanan antara ruang dalam bangunan dan ruang luar. Namun, bentuk arsitektur juga ada karena persepsi dan imajinasi manusia. (Joyce Marcella Laurens, 2004, p26)

Perilaku (pe-ri-la-ku) adalah tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan (Kamus Besar Bahasa Indonesia: Edisi III). Kata perilaku sendiri dapat merujuk pada aksi dari manusia, berkaitan dengan semua aktivitas manusia secara fisik; berupa interaksi manusia dengan sesamanya ataupun dengan lingkungan fisiknya.

Perilaku menurut Joyce Marcella Laurens (2004) mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

- Perilaku adalah kasatmata dan penyebab terjadinya perilaku secara langsung mungkin tidak dapat diamati.
- Perilaku mengenal berbagai tingkatan yaitu perilaku sederhana dan stereotip.
- Perilaku bervariasi dengan klasifikasi: kognitif, afektif dan psikomotorik yang menunjuk pada sifat rasional, emosional dan gerakan fisik dalam berperilaku.
- Perilaku bisa disadari dan juga tidak disadari.

Secara keseluruhan Haryadi dan B. Setiawan (2010) menjelaskan bahwa arsitektur perilaku dapat diartikan sebagai suatu lingkungan binaan yang diciptakan oleh manusia sebagai tempat untuk melakukan

aktivitasnya dengan mempertimbangkan segala aspek dari tanggapan atau reaksi dari manusia itu sendiri, menurut pola pikir atau persepsi manusia selaku pemakai.

II.2.2 Perilaku Sebagai Pendekatan Perancangan Arsitektur

Pendekatan perilaku menekankan kepada keterkaitan antara ruang dengan manusia dan masyarakat yang memanfaatkan, menghuni serta menggunakan ruang tersebut. Pendekatan perilaku nantinya akan menekankan perlunya memahami perilaku manusia atau masyarakat dalam pemanfaatan ruang. Ruang dalam pendekatan ini mempunyai arti dan nilai yang berbeda, tergantung tingkat apresiasi, pemahaman dan persepsi individu-individu yang menggunakan ruang tersebut.

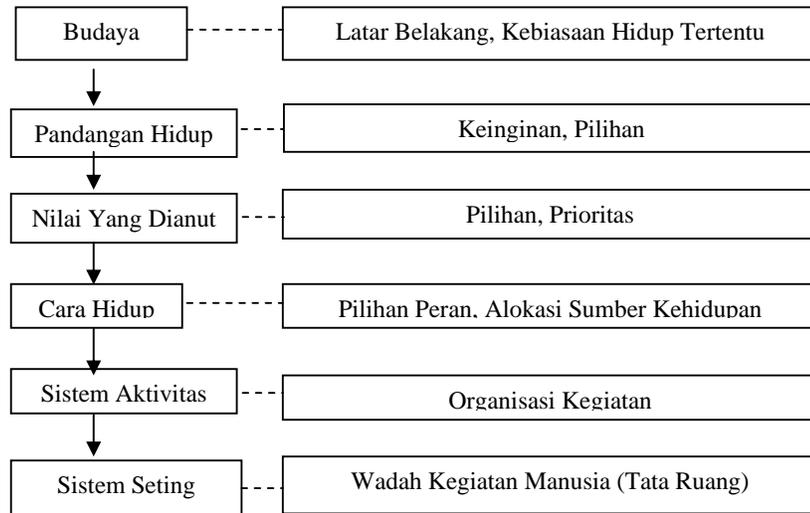
Dengan kata lain, menurut Rapoport (1977), perilaku sebagai pendekatan melihat bahwa aspek-aspek norma, kultur, psikologi masyarakat yang berbeda akan menghasilkan konsep dan wujud ruang yang berbeda.

Pendekatan perilaku menekankan bahwa manusia merupakan makhluk berpikir yang mempunyai persepsi dan keputusan dalam interaksinya dengan lingkungan. Pandangan tentang interaksi akan berbeda di tiap komunitas atau individunya.

Berdasarkan penjelasan diatas, karena penekanannya lebih pada interaksi antara manusia dan ruang, pendekatan ini cenderung menggunakan istilah *setting* daripada ruang. Dalam pengembangannya dapat dikenal dengan istilah *behavior setting* karena definisi ruang biasanya lebih bersifat spasial saja, sementara kenyataannya ruang terintegrasi secara erat dengan sekelompok manusia dengan segala kegiatannya dalam kurun waktu tertentu. Istilah *setting* lebih memberikan penekanan pada unsur kegiatan manusia yang tidak tampak jelas pada istilah ruang.

Studi perilaku dapat ditinjau dari kerangka pendekatan yang menekankan bahwa latar belakang manusia seperti pandangan hidup, kepercayaan yang dianut, nilai-nilai dan norma-norma yang dipegang

akan menentukan perilaku seseorang yang antara lain tercermin dalam cara hidup dan peran yang dipilih. Cara hidup dan sistem kegiatan akan menentukan macam dan wadah bagi kegiatan tersebut. Wadah tersebut adalah ruang-ruang yang saling berhubungan dalam satu sistem tata ruang dan berfungsi sebagai tempat berlangsungnya kegiatan tadi. (Haryadi dan B. Setyawan, 2010, p23-24).



Sumber: Rapoport , 1977 (diterjemahkan oleh Haryadi dan B. Setiawan, 2010)

Menurut Haryadi dan B. Setiawan (2010), gambar tersebut menjelaskan bahwa kerangka pendekatan ruang dari aspek perilaku menekankan pada faktor *human agency*, yaitu keputusan setiap individu manusia atau sekelompok manusia untuk merumuskan pandangan-pandangannya terhadap dunia, nilai-nilai kehidupan yang diyakini bersama, menjabarkannya dalam kebiasaan hidup sehari-hari yang tertuang dalam sistem kegiatan dan wadah ruangnya (sistem seting).

II.2.3 Kajian Teori Arsitektur Perilaku

Berikut adalah konsep-konsep terkait arsitektur perilaku dengan topik/tema pembahasan:

II.2.3.1 Seting Perilaku (*Behavior Setting*)

Menurut Roger Barker, seting perilaku (*behavior setting*) adalah konsep kunci bagi analisis perilaku manusia dalam

arsitektur. Secara sederhana *behavior setting* dapat diartikan sebagai suatu interaksi antara suatu kegiatan dengan tempat yang spesifik.

Penekanan dalam kajian *behavior setting* berdasarkan pada bagaimana kita dapat mengidentifikasi perilaku-perilaku secara konstan atau berkala yang muncul pada suatu setting tertentu. Dalam bentuk aslinya, pengaturan *behavior setting* dirancang sebagai alat untuk menjelaskan perilaku manusia dalam kehidupan sehari-hari yang telah diamati sebelumnya (Universitas Gunadarma, 2010, Materi Kuliah Arsitektur dan Psikologi)

Behavior setting mengandung unsur-unsur sekelompok orang yang melakukan sesuatu kegiatan, aktifitas atau perilaku dari sekelompok orang tersebut, tempat berlangsungnya kegiatan tersebut dan waktu spesifik saat kegiatan tersebut dilakukan.

Dalam kajiannya, *behavior setting* dapat di jabarkan dalam 2 istilah yaitu *system of setting* dan *system of activity*. Berikut adalah penjelasannya:

- *System of Setting*
System of setting dapat berarti sistem tempat atau ruang yang diartikan sebagai rangkaian unsur-unsur fisik atau spasial yang mempunyai hubungan tertentu dan terkait hingga dapat dipakai untuk suatu kegiatan tertentu. Contohnya adalah ruang terbuka atau trotoar yang dijadikan berjualan kaki lima.
- *System of Activity*
System of activity dapat diartikan sebagai sistem kegiatan atau suatu rangkaian perilaku yang secara sengaja dilakukan oleh satu atau beberapa orang. Contohnya adalah rangkaian upacara perkawinan dengan adat Jawa.

Fungsi dari *behavior setting* adalah untuk mengevaluasi desain lingkungan. Dengan mencermati *behavior setting*, dapat dianalisis hasil rancangan, hubungan antar setting, titik perhatian

(focal points) atau tempat-tempat yang merupakan konsentrasi perilaku manusia.

Behavior setting sendiri memiliki beberapa karakteristik seperti:

- Sejumlah perilaku dapat terjadi di dalam sebuah ruangan ber dinding empat.
- *Behavior setting* memiliki saling ketergantungan antara pola perilaku yang terjadi dengan latar belakang lingkungan fisik.
- Perilaku kelompok berbeda dengan perilaku individu. Perilaku-perilaku yang hadir terkadang tidak menarik bagi penampilan individu, tapi dapat menjadi menarik terhadap setting.
- Pola perilaku yang terjadi dan latar belakang lingkungan fisik dapat berubah atau diubah karena keduanya mampu mengubah *behavior setting*.

Dalam *behavior setting*, perilaku harus di pelajari, ruang dan waktu harus di perhatikan serta di perhitungkan. Kemudian penekanan selanjutnya adalah perilaku harus jelas, dapat diamati dan bersifat objektif. Perilaku yang berlandaskan pendapat diri sendiri (subjektif) sangat sulit untuk diukur. Untuk itu dalam pengamatan *behavior setting*, observasi sangat perlu dilakukan karena untuk memahami perilaku manusia hal yang utama dilakukan adalah pengamatan terhadap manusia yang didukung oleh ruang dan waktu. (Lubomir Popov, 2010, *The Journal of Behavior Setting Theory*).

Kemudian selanjutnya adalah konsep yang cukup spesifik untuk memenuhi rangkaian observasi. Kejadian atau peristiwa ditetapkan dalam jumlah hari, jangka waktu diukur dalam jam dan populasi diukur dari jumlah orang yang mendiami setting tersebut dalam jangka waktu tertentu. Jika ada banyak manusia atau objek yang ada, maka dapat di definisikan menjadi diamati dan tidak diamati. Misalnya dalam suatu setting terdapat objek yang tidak banyak berperan aktif dalam pola perilaku, maka hal tersebut dapat di toleransi atau di abaikan.

Selanjutnya menurut Haryadi dan B. Setiawan (2010), hal terakhir dan terpenting pada kajian arsitektur perilaku adalah kita berhadapan dengan sekelompok orang yang mempunyai persepsi atau nilai-nilai yang sama dan mirip serta melakukan kegiatan dengan perilaku tertentu untuk tujuan yang telah disepakati. Dengan begitu dapat diartikan bahwa setiap kelompok manusia dapat membentuk *behavior setting* yang berbeda, bergantung pada nilai-nilai, kesempatan dan keputusan yang telah dibentuk.

Dari pembahasan ruang personal diatas, dapat diketahui bahwa dalam pembahasan proyek nantinya haruslah mengidentifikasi perilaku-perilaku atlet individu dan kelompok yang dilakukan secara berkala dalam suatu seting tertentu serta waktu yang spesifik. Identifikasi perilaku dapat diperoleh dari observasi yang dilakukan.

II.2.3.2 Ruang Personal (*Personal Space*)

Sommer (1969) mendefinisikan ruang privat (*personal space*) sebagai batas tak tampak di sekitar seseorang, yang mana orang lain tidak boleh atau merasa enggan untuk memasukinya.

Ruang personal masih berupa bidang kecil berdasarkan jangkauan manusia yang dimiliki setiap orang. Di kehidupan sehari-hari, jarak atau jangkauan seseorang terhadap orang lain bergantung pada sikap dan pandangan orang tersebut.

Dengan kata lain dapat di katakan bahwa ruang personal memiliki ciri-ciri:

- Suatu batas tidak kasat mata yang mengikuti dan mengelilingi seseorang
- Batas dapat membesar atau mengecil sesuai dengan situasi interaksi seperti perbedaan individual, suasana lingkungan dan kebutuhan spesifik interaksi.

Dalam ruang personal, manusia menggunakan ruang untuk aktivitas komunikasi atau interaksi dengan sesamanya.

Berdasarkan kalimat tersebut, Edward Hall (1966) melakukan penelitian dan menyatakan ada 4 jarak utama dalam ruang personal dengan karakteristik sebagai berikut (Universitas Tarumanegara, 2011, Materi Kuliah Psikologi Arsitektur):

- Jarak Intim (Intimate Distance)
 - a. Tingkat dekat jarak intim berada antara 0-15 cm (0-6") digunakan untuk kegiatan yang menenangkan, perlindungan, olah raga gulat, dan aktivitas kontak fisik lainnya.
 - b. Tingkat jauh jarak intim berada antara 15-45 cm (6-8") yang digunakan untuk individu yang diasosialkan terhadap hubungan yang sangat dekat atau bersentuhan.
- Jarak Personal (Personal Distance)
 - a. Tingkat dekat jarak ini antara 45-75 cm (18-30") yang digunakan untuk interaksi antara individu-individu yang telah saling kenal dengan baik dan dalam suasana yang nyaman.
 - b. Tingkat jauh jarak ini berada antara 75-120 cm yang umumnya digunakan untuk interaksi sosial antara teman dengan kenalannya.
- Jarak Sosial (Social Distance)
 - a. Tingkat dekat jarak ini berkisar antara 120-200 cm. Zona jarak ini digunakan untuk interaksi antara individu-individu yang tidak saling kenal atau sedang melakukan transaksi bisnis (business distance).
 - b. Tingkat Jauh jarak ini antara 200-350 cm, digunakan untuk kegiatan bisnis formal. Disini terjadi rasa persahabatan atau ada usaha menjalin persahabatan.
- Jarak Publik (Public Distance)
 - a. Tingkat dekat yaitu antara 350-700 cm yang umumnya terdiri dari sekitar 30-40 orang sering terjadi diantara seorang pembicara dengan para pendengar.

- b. Tingkat terjauh berada lebih dari 700 cm yang umumnya digunakan masyarakat biasa ketika bertemu dengan pejabat, bintang film dan orang-orang penting lainnya.

Selain jarak utama tersebut, ruang personal juga memiliki fungsi-fungsi ketika seseorang berinteraksi dengan orang lain atau kelompok lain, yaitu:

- Fungsi kenyamanan
Sommer (1959) mengatakan bahwa seseorang menjadi kurang nyaman atau tidak nyaman ketika ia berbicara dengan orang lain terlalu jauh atau terlalu dekat dengannya.
- Fungsi proteksi diri
Jarak juga dapat dipakai seseorang sebagai penyanggah atau pelindung terhadap ancaman emosi/ancaman fisik ketika berinteraksi dengan orang lain.
- Fungsi komunikasi
Jarak tertentu yang digunakan atau dipelihara antara seseorang dengan orang lain seringkali di ciptakan dan di pertimbangkan untuk menciptakan suasana yang efektif yang terkait dengan kualitas hubungan dengan orang lain tersebut.

Ruang personal tidak dapat di ciptakan atau di bentuk tanpa pengaruh dari luar ataupun dari dalam suatu individu atau kelompok. Peneliti telah membagi faktor-faktor pengaruh terhadap ruang personal sebagai berikut:

- Faktor Kultural
 - a. Bangsa
 - b. Latar belakang etnik
- Faktor Individual
 - a. Perkembangan usia

Evans dan Howard (1973) menyatakan bahwa anak-anak berumur 12 tahun menggunakan ruang personal sama dengan cara orang dewasa melakukannya.

b. Jenis kelamin

Duke dan Nowick (1972) menemukan jika pasangan campuran pria-wanita memelihara jarak interpersonal lebih kecil dibanding yang sejenis.

c. Personaliti

Penelitian Cook (1970) dan Paterson & Holmes (1966) menyatakan bahwa individu-individu yang berkepribadian hangat menunjukkan kecenderungan memiliki zona ruang personal lebih kecil.

- Faktor Situasional

a. Situasi Sosial

King (1966) menemukan bahwa ketika kesamaan individual dan pembawaan meningkat atau bertambah, maka ruang personal akan mengecil.

b. Seting Fisik

Hall (1966) menyatakan bahwa ruang yang paling diinginkan adalah sesuatu yang fleksibel, yang memungkinkan seseorang memilih bersosialisasi atau tidak, tergantung kebutuhan dan kesempatan yang ada.

Setelah penjabaran diatas, kesimpulan yang didapat untuk pengamatan perilaku pada proyek wisma atlet adalah bahwa ruang personal sebagai batas tak tampak dari seseorang dapat diketahui berdasarkan jarak utama dalam suatu aktivitas interaksi. Jarak utama tersebut diukur berdasarkan fungsi dari ruang personal itu sendiri.

II.2.3.3 Kesesakan (*Crowding*)

Crowding atau kesesakan adalah situasi ketika seseorang atau sekelompok orang sudah tidak mampu mempertahankan ruang privatnya. Dengan kata lain, karena situasi tertentu, masing-masing telah mengintervensi batas-batas ruang personal.

Kesesakan dapat berhubungan dengan kepadatan (*density*), yaitu banyaknya jumlah manusia dalam suatu batas ruang tertentu. Makin banyak jumlah manusia berbanding dengan luas ruangnya, maka makin padat keadaannya. Menurut Stokols (1972), kepadatan (*density*) adalah kendala keruangan, sedangkan kesesakan (*crowding*) adalah respon subjektif terhadap ruang yang sesak.

Sedangkan menurut Amos Rapoport (1975), ia mengatakan bahwa kepadatan juga dapat dilihat dari sisi subjektif. Dalam suatu kepadatan seseorang mempersepsikan jumlah orang pada tempat tertentu, jumlah *space* yang tersedia dan bagaimana mengorganisasikan *space* tersebut. Dengan demikian ia menyimpulkan jika kepadatan adalah persepsi langsung seseorang terhadap *space* yang tersedia, sedangkan kesesakan adalah evaluasi subjektif seseorang terhadap jumlah *space* yang tidak mencukupi.

Adapun ciri dari kesesakan adalah persepsi terhadap kepadatan (dalam arti jumlah manusia sehingga nonmanusia tidak termasuk) dan persepsi manusia secara subjektif. Kesesakan dapat terjadi apabila ada gangguan atau hambatan tertentu dalam interaksi sosial dan dalam usaha pencapaian suatu tujuan.

Para peneliti telah menjabarkan dampak-dampak negatif dari kesesakan yaitu:

- Dampak Terhadap Perasaan

Stokols (1972) menjelaskan bahwa ketika seseorang merasakan kesesakan, ia juga berusaha meredakan persepsi negatif dari situasi tersebut.

- Dampak Terhadap Perilaku Sosial

Baum (1975) mengemukakan bahwa terjadi perilaku penarikan diri dari kelompok dan menjauhi orang lain ketika sebuah ruangan dipadati banyak orang.

Hutt dan Vaizy (1966) meneliti situasi anak-anak yang sedang bermain. Hasil penelitian tersebut adalah bahwa ketika jumlah anak-anak yang bermain ditingkatkan, maka jumlah interaksi di kelompok tersebut menurun, bahkan terjadi perilaku penarikan diri di antara mereka.

- Dampak Terhadap Kinerja

Stokols dan Alman (1987) menemukan bahwa kesesakan dapat mempengaruhi kinerja, terutama terhadap tugas-tugas yang rumit dan kompleks.

Haris (1979) juga melakukan penelitian di tempat kerja karyawan dan telah membuktikan bahwa terjadi kinerja yang buruk pada orang-orang yang mengantisipasi kesesakan pada lingkungan kerja mereka.

Kesimpulan yang didapat untuk proyek adalah kesesakan harus dilihat dari sisi si pengguna untuk mengetahui adakah kesesakan dalam suatu ruang yang dapat mengganggu aktivitas pengguna.

II.2.4 Pemetaan Perilaku (Behavioral Mapping)

Pemetaan perilaku adalah salah satu teknik survei untuk kajian arsitektur perilaku. Dikatakan oleh Sommer (1986) bahwa pemetaan perilaku dapat digambarkan dalam bentuk sketsa atau diagram mengenai suatu area dimana manusia melakukan berbagai kegiatannya. Tujuannya sendiri adalah untuk menggambarkan perilaku dalam peta, mengidentifikasi jenis dan frekuensi perilaku, serta menunjukkan kaitan antara perilaku tersebut dengan wujud perancangan yang spesifik.

Menurut Haryadi dan B. Setiawan (2010), jenis-jenis perilaku yang biasa dipetakan antara lain: pola perjalanan, migrasi, perilaku konsumtif, kegiatan rumah tangga, hubungan ketetanggaan serta penggunaan fasilitas publik.

Terdapat 2 cara dalam melakukan pemetaan perilaku, yaitu:

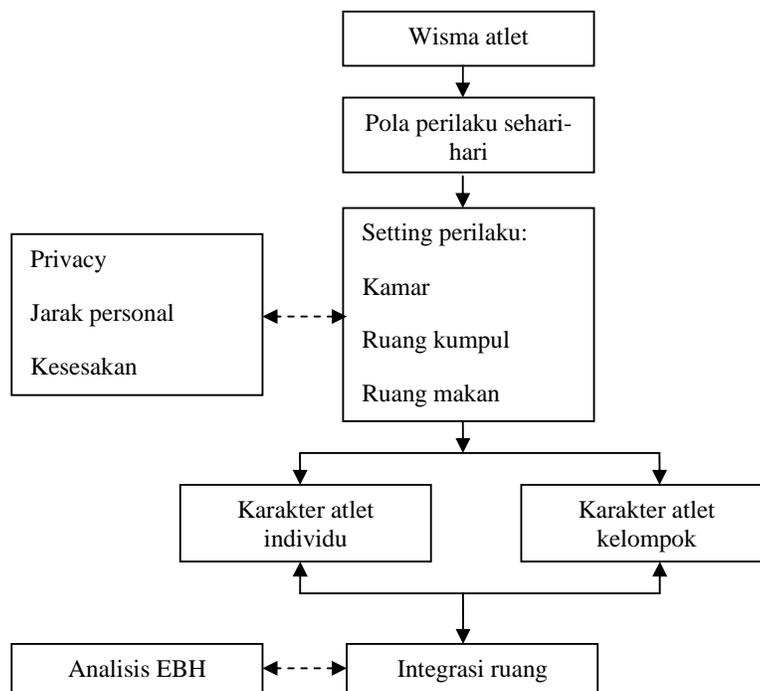
- Pemetaan Berdasarkan Tempat (*Place-centered Mapping*)

Teknik ini digunakan untuk mengetahui bagaimana manusia memanfaatkan dan menggunakan perilakunya dalam situasi waktu serta tempat yang tertentu. Langkah-langkah yang dilakukan adalah membuat sketsa tempat, membuat daftar perilaku yang akan diamati dan menentukan simbol setiap perilaku serta yang terakhir adalah mencatat berbagai perilaku yang terjadi dengan menggambarkan simbol-simbol tersebut pada sketsa awal.

- Pemetaan Berdasarkan Pelaku (*Person-centered Mapping*)
 Teknik ini lebih menekankan pada pergerakan manusia pada periode tertentu. Peneliti nantinya akan berhadapan dengan seseorang atau sekelompok manusia yang khusus akan diamati. Kemudian nantinya pergerakan dan aktivitas tersebut dicatat dengan sketsa-sketsa pada peta dasar yang telah disiapkan.

II.2.5 Kerangka Studi Perilaku

Gambar II.2.5.1 Kerangka studi perilaku



II.3 Studi Banding

II.3.1 Studi Literatur Proyek Sejenis

II.3.1.1 Beijing *Athlete Village*

Gambar II.3.1.1.1 Gambar perspektif Beijing *Athlete Village*



Sumber: Google Image Search

Luas area total : 66 hektar

Fungsi : Penginapan atlet saat Olimpiade Beijing 2008

Perkampungan atlet Beijing menempati area sebesar 370.000 m² dimana penginapan memiliki 2 tema yaitu “six-story” dengan 22 bangunan dan “nine-story” dengan 20 bangunan. Keseluruhan bangunan dapat menampung 16.800 atlet beserta pelatih dan *official* tiap tim dari berbagai negara.

Gambar II.3.1.1.2 Foto fasad Beijing *Athlete Village*



Sumber: Google Image Search

Selain penginapan atlet, disana juga terdapat fasilitas antara lain klinik, restoran, perpustakaan, pusat hiburan dan juga fasilitas penunjang atlet seperti fitness, kolam renang, lapangan tenis, lapangan basket dan area jogging. Di tiap kamarnya terdapat wi-fi, telepon, TV, pengamanan sidik jari dan sensor untuk perlindungan keamanan.

Nama ruang	<i>Privacy</i>	Kesesakan
<p data-bbox="349 275 688 390">Kamar tidur Gambar II.3.1.1.3 Foto kamar Beijing <i>Athlete Village</i></p>  <p data-bbox="363 716 675 747">Sumber: Google Image Search</p>	<p data-bbox="711 275 1050 411">Ya Kamar di desain cukup melindungi <i>privacy</i> atlet</p>	<p data-bbox="1073 275 1409 457">Tidak Kamar hanya diperuntukkan untuk 2 orang atlet</p>
<p data-bbox="349 768 688 884">Ruang makan Gambar II.3.1.1.4 Foto ruang makan Beijing <i>Athlete Village</i></p>  <p data-bbox="363 1157 675 1188">Sumber: Google Image Search</p>	<p data-bbox="711 768 1050 894">Ya Ruang makan hanya boleh di gunakan oleh atlet</p>	<p data-bbox="1073 768 1409 999">Tidak Jarak antar meja cukup luas dan ruang makan di desain besar agar mampu menampung banyak atlet</p>
<p data-bbox="349 1205 688 1320">Klinik Gambar II.3.1.1.5 klinik Beijing <i>Athlete Village</i></p>  <p data-bbox="363 1598 675 1629">Sumber: Google Image Search</p>	<p data-bbox="711 1205 1050 1331">Ya Klinik hanya boleh di gunakan oleh atlet</p>	<p data-bbox="1073 1205 1409 1388">Tidak Penataan alat-alat klinik di atur dengan jarak yang renggang antar alat</p>

II.3.1.2 Vancouver Athlete Village

Gambar II.3.1.2.1 Foto fasad Vancouver Athlete Village



Sumber: Google Image Search

Lokasi : Vancouver, Canada

Fungsi : Penginapan atlet saat *Winter Olympics 2010* dan *Winter Paralympics 2010*

Perkampungan atlet yang berada pada lahan sebesar 56.000 m² ini telah dibangun sejak febuari 2006 sampai dengan tahun 2009. Ada 600 unit hunian yang di peruntukan untuk 2.800 atlet dan memiliki 12 sampai 15 bangunan yang di pergunakan untuk tempat tinggal pejabat dan pelatih. Memiliki fasilitas seperti ruang seni, *bike track*, gym, restoran, studio kebugaran dan klinik.

Gambar II.3.1.2.2 Gambar site plan Vancouver Athlete Village



Sumber: Google Image Search

Tempat pertandingan berada cukup jauh dari perkampungan atlet yaitu sekitar 12 kilometer. Atlet dapat berjalan, memakai bus atau feri untuk menuju ke tempat pertandingan dan pusat perbelanjaan kota untuk mencari hiburan.

Gambar II.3.1.2.3 Foto interior Vancouver Athlete Village



Sumber: Google Image Search

Kamar atlet memiliki luasan yang besar. Per kamarnya di peruntukan untuk 2 atlet dengan jenis kasur *single bed*. Kamar yang luas tersebut di desain menyesuaikan pola perilaku atlet yang membutuhkan ruang gerak yang cukup luas. Selain itu luasnya kamar dapat berguna bagi atlet yang ingin melakukan peregangan otot atau pemanasan kecil.

II.3.2 Studi Literatur Topik Sejenis

Dalam studi literatur dengan topik sejenis, karena cukup sulit menemukan tema dengan topik yang sama, maka penyusun mengambil proyek yang berbeda namun memiliki kesamaan pada topik.

II.3.2.1 Toyama Children's Centre

Gambar II.3.2.1.1 Foto perspektif Toyama Children's Center



Sumber: Google Image Search

Lokasi : Issui Gun, Toyama

Fungsi : Pusat pendidikan anak pra sekolah

Pusat pendidikan anak pra sekolah *Toyama Children's Centre* di bangun pada tahun 1992. Kegiatan yang terjadi di dalam pusat

pendidikan anak tersebut adalah kegiatan belajar dan bermain anak-anak pra sekolah.

Gambar II.3.2.1.2 Foto interior dan perspektif Toyama Children's Center



Sumber: Google Image Search

Karena di peruntukan untuk anak-anak, segala akses dibuat mudah dan sesuai dengan skala anak. Interior yang ada di dalam di desain dengan warna-warna cerah dan bentuk-bentuk menyenangkan agar mengembangkan daya imajinasi anak.

Selain itu jalan-jalan yang dibuat sangat memperhatikan keselamatan anak dengan pemberian railing yang cukup tinggi. Agar sesuai dengan skala anak, lebar jalan tidak dibuat terlalu lebar dan terlalu kecil namun pas dengan anak-anak.

Di bawah ini adalah kesamaan konsep antara Toyama *Children's Centre* dengan wisma atlet Senayan yang akan di rancang:

Toyama <i>Children's Centre</i>	Wisma atlet Senayan (terbaru)
Bentuk massa mengikuti pola anak-anak yang suka berlari-lari dan tidak bisa diam	Bentuk massa nantinya akan mengikuti pola atlet individu dan atlet kelompok

II.3.3 Studi Lapangan

II.3.3.1 Wisma Atlet Ragunan

Gambar II.3.3.1.1 Foto tampak depan wisma atlet Ragunan



Sumber: Dokumen Pribadi, 22 Februari 2011

Fungsi : Tempat tinggal atlet junior yang akan mengikuti audisi

Wisma atlet Ragunan atau disebut juga *White House* terdiri dari 1 bangunan tunggal dengan 3 lapis lantai. Di peruntukan bagi atlet junior pria dan wanita ketika mereka akan melakukan audisi kejuaraan serta pelatih-pelatih mereka. Cabang olahraga nya sendiri di wisma atlet Ragunan ada 12 cabang olahraga.

Ada pemisahan di tiap lantainya yaitu lantai 1 untuk wanita, lantai 2 untuk pria dan lantai 3 untuk atlet-atlet pelatnas. Untuk jumlah penghuni, pria lebih banyak dari penghuni wanita.

Keterkaitan wisma atlet Ragunan dengan topik/tema (penjelasan lebih lanjut ada pada bab IV):

Nama Ruang	Individu	Kelompok
Kamar tidur	<p>Gambar II.3.3.1.2 Foto kamar tidur atlet renang</p>  <p>Sumber: Dokumen Pribadi, 22 Febuari 2011</p> <p>Pola peletakkan kasur mengikuti jarak personal (tingkat dekat jarak ± 75 cm)</p>	<p>Gambar II.3.3.1.3 Foto kamar tidur atlet voli</p>  <p>Sumber: Dokumen Pribadi, 22 Febuari 2011</p> <p>Pola peletakkan kasur lebih renggang dan mengikuti jarak personal (tingkat jauh jarak ± 120 cm)</p>
Ruang kumpul	Lebih beraktivitas di dalam kamar	Memfaatkan ruang kumpul dan ruang luar

Di bawah ini adalah fasilitas lain yang ada pada wisma atlet Ragunan, yaitu:

- Ruang makan (terpisah dari gedung)

Gambar II.3.3.1.4 Foto ruang makan wisma atlet Ragunan



Sumber: Dokumen Pribadi, 22 Februari 2011

Ruang makan besar dengan jarak antar meja dibuat lebih lebar. Ketika jam makan, atlet akan di kelompokkan sesuai dengan cabang olahraga dan terkadang memakai sekat pemisah.

- Ruang tv
- Ruang laundry
- Fitnes (terpisah dari gedung)
- Klinik (terpisah dari gedung)

Gambar II.3.3.1.5 Foto ruang makan wisma atlet Ragunan



Sumber: Dokumen Pribadi, 22 Februari 2011

- Semua fasilitas olahraga untuk berbagai cabang olahraga

Secara keseluruhan, wisma atlet Ragunan telah memiliki fasilitas yang memadai, namun tidak di dukung pada desain tiap ruangannya seperti kamar tidur yang sumpek. Padahal wisma tersebut diperuntukan untuk semua atlet, namun yang terjadi adalah semua ruang di desain sama.

II.3.3.2 Perkampungan Atlet Senayan

Gambar II.3.3.2.1 Fasad perkampungan atlet Senayan



Sumber: Google Image Search

Perkampungan atlet Senayan terletak di jalan pintu 1 Gelora Senayan dengan fungsi awal sebagai mess karyawan Singapur yang bekerja di Jakarta. Perkampungan atlet senayan berdiri pada tahun 1974 bersamaan dengan di banggunya Gelora Bung Karno Senayan oleh presiden RI pertama, Ir. Soekarno.

Kondisi bangunan sudah tidak layak huni dengan jumlah unit sebanyak 20 dalam 1 blok nya, sedangkan blok hunian ada tiga gedung atau *tower* serta 1 unitnya di isi oleh 15 atlet. Karena kondisi asli tidak di peruntukkan untuk atlet, sehingga fasilitas yang ada di perkampungan atlet senayan kurang memadai dan fasilitas hanya ada di masing-masing unit hunian yaitu:

Nama Ruang	Individu	Kelompok
<p>Kamar tidur</p> <p>Gambar II.3.3.2.2 Foto kamar tidur perkampungan atlet Senayan</p>  <p>Sumber: Dokumen Pribadi, 28 Maret 2011</p>	Tidak ada	Tidak ada
<p>Ruang kumpul</p> <p>Gambar II.3.3.2.3 Foto interior perkampungan atlet Senayan</p>  <p>Sumber: Dokumen Pribadi, 28 Maret 2011</p>	Tidak ada	Tidak ada

Fasilitas lain yang ada di wisma atlet Senayan

- 1 ruang jemur
- 1 dapur

Kondisi perkampungan atlet Senayan memang tidak bisa di katakan layak sebagai sebuah hunian atlet. Selain itu, di wisma atlet Senayan juga belum memperhatikan perbedaan perilaku atlet individu dan kelompok.

II.3.3 Kesimpulan Studi Banding

Setelah melakukan studi banding melalui literatur dan survey, dapat terlihat bahwa tidak semua wisma atlet yang memperhatikan tentang perbedaan perilaku individu dan kelompok, sehingga perlu di kembangkan desain dengan topik/tema khusus ini. Selain itu, studi banding juga memperlihatkan beberapa point penting yang dapat membantu dalam merancang wisma atlet nantinya, yaitu:

- Ruangan yang ada tidak boleh sesak dan supaya kamar tidak sesak, sebaiknya di isi oleh 2 atlet saja.
- Ruang makan di desain besar.
- Ruang luar dapat di manfaatkan untuk relaksasi atlet.
- Bentuk bangunan dapat mengikuti berdasarkan perilaku penghuni atau manusia.