

# Isu Psikologi Sosial pada Konsep Ruang Publik Kontemplatif

Rafif S Yaristyan dan Kirami Bararatin

Departemen Arsitektur, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)

*e-mail:* q.ramy.b@arch.its.ac.id

**Abstrak**— Jakarta adalah kota yang sangat unik. Kondisi sosio-kultural yang terjadi di kota ini, penuh dengan peristiwa rumit dan bahkan bermasalah. Kumpulan permasalahan ini sangat mempengaruhi masyarakat kota. Mereka terjebak di kota tanpa solusi, tidak memiliki cara untuk melarikan diri. Masyarakat kekurangan waktu, energi, dan ruang untuk berhenti sejenak dan memahami hal-hal yang terjadi di sekitar mereka. Padahal itu semua perlu diaktualisasikan, direnungkan, dan direnungkan. Hal inilah yang disebut sebagai ‘Common Struggle of People of Jakarta’. Dalam ilmu psikologi social, kondisi demikian disebut ‘the Tragedy of the Common’, yang pertama dicetuskan oleh Garret Hardin. Perspektif ini membantu mentranslasikan respon formal arsitektural kepada permasalahan yang ada. Menggunakan pendekatan Concept-based Design, dengan dasar Teori Arsitektur Contextualism dan Teori Process of Discovery terkait kontemplasi. Sehingga menghasilkan rancangan yang dapat merespon isu yang ada, dengan menjadi ruang publik yang berperan sebagai suaka dari kondisi kota. Memungkinkan aktivitas dan eksplorasi mencapai Process of Discovery yang menghasilkan kontemplasi bagi pengguna. Rancangan mengimplementasikan kontemplasi, antusiasme, dan kebebasan ekspresi kolektif masyarakat ke dalam bentuk arsitektural berbentuk ruang publik terbuka.

**Kata Kunci**— Aktivitas, Discovery, Ruang Publik, Kontemplasi, Tragedy of the Commons.

## I. PENDAHULUAN

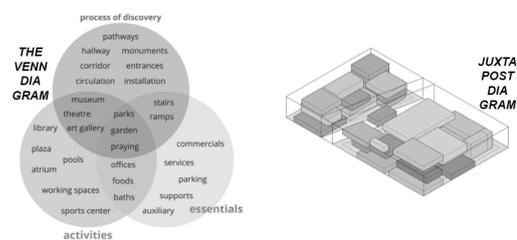
JAKARTA dan segudang ceritanya menimbulkan kesan tertentu bagi masyarakatnya. Kondisi dan situasi yang endemik di kota ini, banyak yang penuh dengan peristiwa buruk, rumit, dan bahkan bermasalah.

Kota ini sangat tegang dan luar biasa ‘crowded’ secara harfiah dan kiasan, menciptakan tingkat stres tinggi bagi penduduknya. Dengan populasi metropolitan lebih dari 20 juta dan terus meningkat, Jakarta adalah salah satu kota terbesar di dunia. Dengan kepadatan penduduk 15.174 jiwa/km persegi. Jumlah penduduk Jabodetabek adalah 30 juta, terhitung 11% dari keseluruhan penduduk Indonesia. Diprediksi jumlah penduduk tersebut akan mencapai 35,6 juta orang pada tahun 2030 dan menjadikan Jakarta sebagai megacity terbesar di dunia. Berbagai latar belakang sosial dan ideologi memperebutkan eksistensi di ruang kota. Ditambah dengan fakta bahwa Jakarta adalah salah satu melting pot terbesar di Asia Tenggara. Terdiri dari banyak ras, etnis, budaya, nilai moral, dan agama. Membuat kota sangat beragam dalam berbagai kategori.

Ada kondisi yang disebut ‘Hell of Enthusiasm’ menggambarkan kondisi warga Jakarta yang asing dan sangat di luar norma dengan aktualisasi. Hal ini biasanya dianggap sebagai hal yang dangkal, dan jarang dianggap serius. Kondisi yang terjadi adalah kebijakan dan peraturan ikut



Gambar 1. Ilustrasi Permasalahan Perancangan.

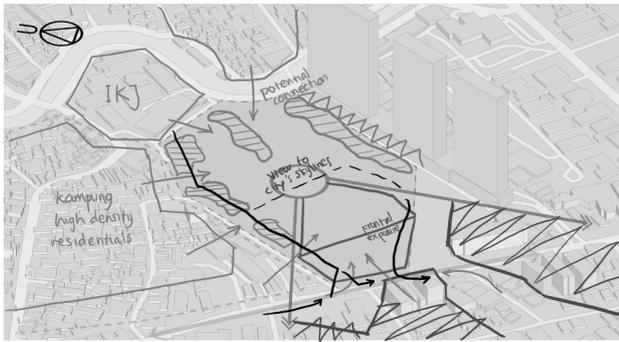


Gambar 2. Diagram Programming Ruang.

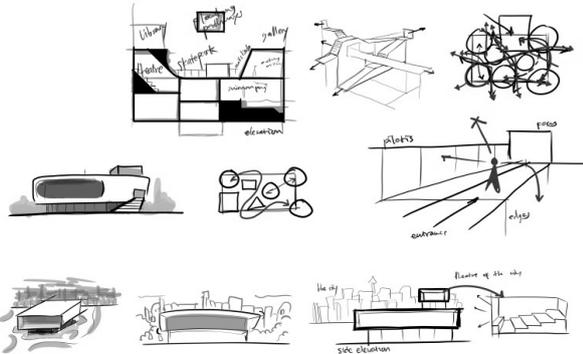
campur, masyarakat menilai negatif, dan lingkungan perkotaan menghalangi. Membuat Jakarta berada di peringkat bawah sebagai metropolitan yang paling menimbulkan kecemasan (stress). Survey dilakukan oleh lembaga Vaay, Jakarta menduduki peringkat #92 dengan skor 41,8.

Kesenjangan sosial yang sangat besar di masyarakat baik secara ekonomi maupun budaya. Menciptakan segregasi besar di masyarakat, konflik permusuhan antara yang kaya dan yang tidak, yang *privileged* dan *unprivileged*. Salah satunya tergambar dengan *Gross Domestic Product* (GDP) sebesar US\$483,8 miliar pada tahun 2016, yaitu sekitar 17,5% dari total GDP Indonesia. Diperburuk oleh fakta bahwa Indonesia memiliki nilai kesenjangan sosial yang tinggi, dengan 10 persen orang terkaya Indonesia memiliki sekitar 77 persen dari seluruh kekayaan negara.

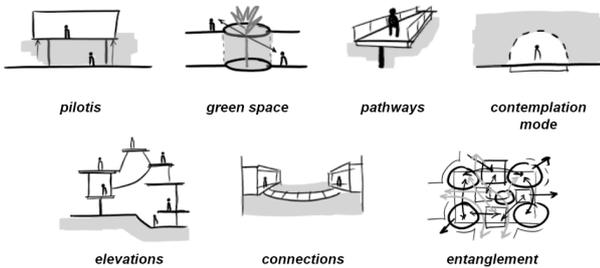
Masyarakat terjebak di kota tanpa solusi dan tidak memiliki cara untuk melarikan diri darinya. Masyarakat kekurangan waktu, energi, dan ruang untuk berhenti dan memahami hal-hal yang terjadi di sekitar mereka. Padahal semua orang membutuhkan aktualisasi, kontemplasi, dan refleksi. Oleh karena itu munculah isu utama, yaitu “Bagaimana ruang kota (arsitektur) berdampak pada penggunaannya dalam konteks pemenuhan kebutuhan *tangible* dan *intangible*.” Gambar 1.



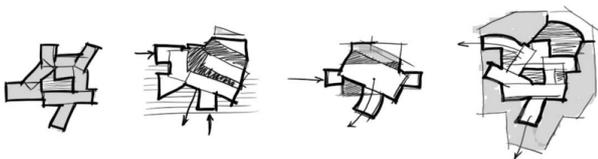
Gambar 3. Ilustrasi Analisa Tapak.



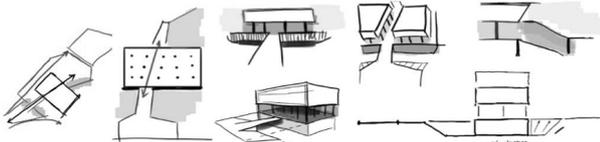
Gambar 4. Ilustrasi konsep formal



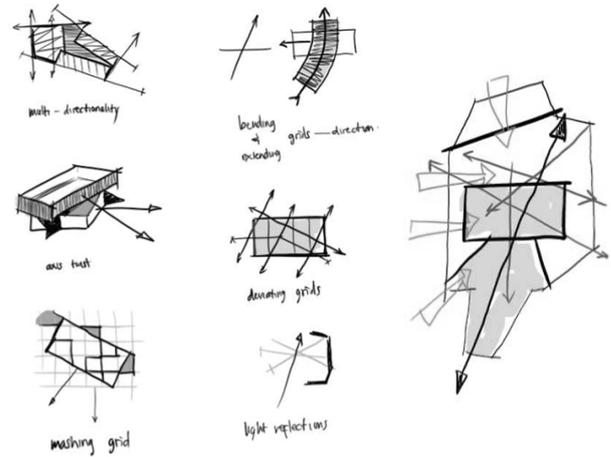
Gambar 5 Ilustrasi Prinsip Rancangan.



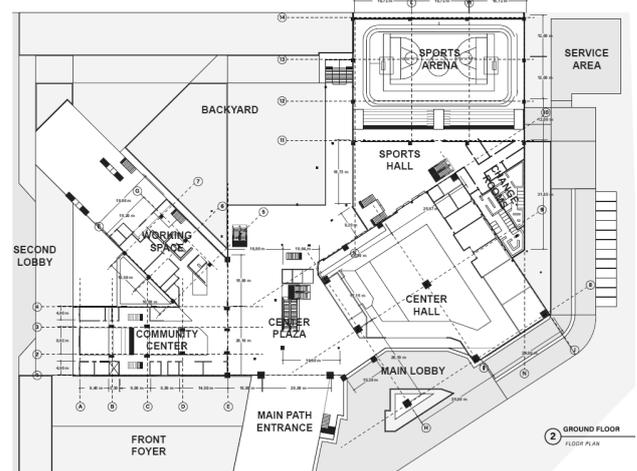
Gambar 6. Eksplorasi Massa Pada Tapak.



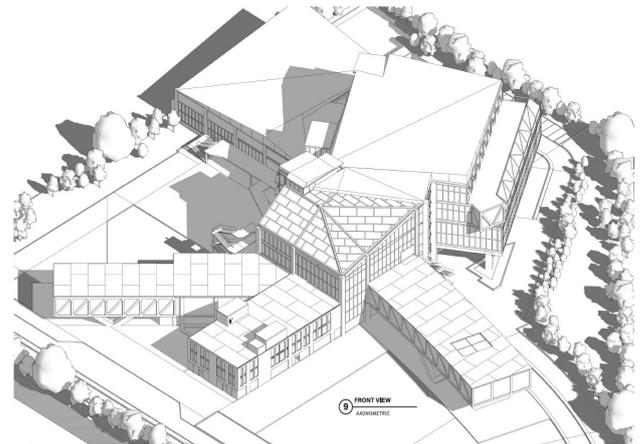
Gambar 7. Eksplorasi Massa Bangunan.



Gambar 8. Eksplorasi Formal Contextualism.



Gambar 9. Layout Plan Rancangan.

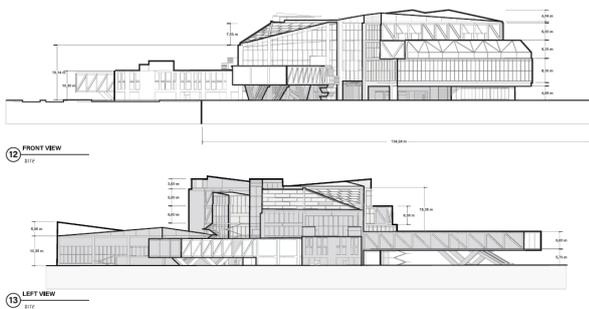


Gambar 10. Axonometric Exterior View Rancangan.

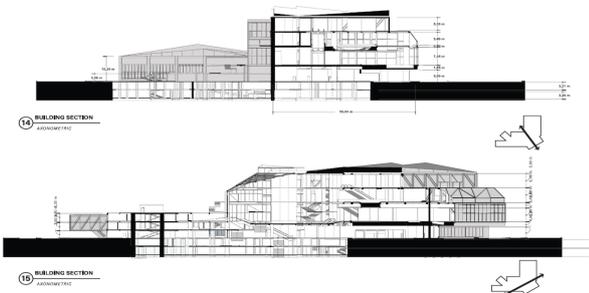
Kebutuhan masyarakat sangat minim dipenuhi di ruang Kota Jakarta. Pengaruh atau efek dari ruang Kota Jakarta bagi masyarakat menjadi penting dalam kaitannya dengan isu yang diangkat [1]. Ruang kota yang tidak inklusif dan responsif, tentu tidak dapat mendukung *'quality of life'* yang baik hadir di Jakarta. Padahal *'quality of life'* sangat krusial bagi kehidupan masyarakat. Yang terdiri dari *Physical*, *Psychical*, dan *Social* [2]. Kesadaran akan kebutuhan manusia yang lebih dari kebutuhan pokok masih rendah di Jakarta. Padahal tidak terpenuhinya kebutuhan *'self-fulfillment'* masyarakat di ruang kota, sudah terbukti

berdampak negatif bagi kondisi kota itu sendiri. Ruang publik yang mengedepankan kebutuhan akan kontemplasi dan aktualisasi diri masyarakat masih sulit untuk ditemukan.

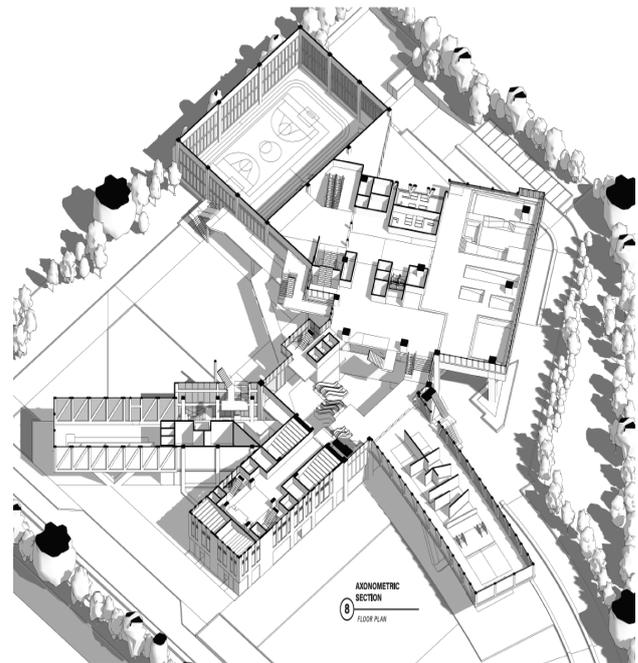
Semua lapisan fenomena yang terjadi di Jakarta ini menjadi efek majemuk yang menekan kesejahteraan psikologis warga Jakarta. Orang-orang muak dengan segala sesuatu di sekitar mereka. Ruang kota memberikan sedikit atau tidak ada *'quality of life'* dalam hal tingkat kebutuhan manusia yang lebih tinggi. Ini mempengaruhi orang-orang dengan cara yang lebih mendalam dan spiritual. Hal inilah yang disebut sebagai *'Common Struggle of People of Jakarta'*.



Gambar 11. Tampak Depan dan Kiri Rancangan.



Gambar 12. Potongan Panjang dan Lebar Rancangan.



Gambar 13. Denah Axonomerik Lantai Satu.

Keadaan 'struggle' tersebut dapat didefinisikan dalam teori psikologi sosial. Fenomena tersebut disebut 'Tragedy of the Commons' oleh ahli ekologi Garret Hardin [3] yang dideskripsikan sebagai kondisi yang terjadi apabila semua individu bertindak demi kepentingan diri (*self-interest*), untuk memaksimalkan sumber daya yang dimiliki bersama (*the commons*). Seperti pada 'Struggle of People of Jakarta', semua orang bertarung dalam level individual (aktualisasi dan kontemplasi) untuk mencapai kebahagiaan dan lepas dari tekanan kota. Namun hal tersebut memperburuk kondisi ruang publik, sehingga menciptakan kerugian bagi semua. Dalam hal ini, terjadi konflik antara kepentingan pribadi dengan kepentingan bersama. Sehingga sumber daya yang ada, dalam konteks ini ruang publik, menjadi tereksplorasi [4]. Terdapat anggapan bahwa ada kebebasan pribadi untuk memiliki sumber daya bersama, mengakibatkan kerugian bagi semua orang. Akhirnya, sumber daya milik bersama ini bukan menjadi sumber kemakmuran bersama, tapi justru menjadi tragedi.

## II. METODE DESAIN

### A. Metode Desain

*Concept-based* memakai framing idea untuk mengembangkan rancangan. Proses tersebut mengidentifikasi prioritas besar dari ide utama dan kemudian menggunakan prioritas tersebut untuk mendorong proses desain Gambar 4. Segala sesuatu yang tidak selaras dengan konsep keseluruhan diabaikan atau dibatasi pengaruhnya. Sementara ide sentral dapat dikembangkan dari banyak sumber, itu akan selalu menjadi proses *top-down*. Metode yang dihasilkan dari *concept-based framework* menggunakan metafora, analogi, pertanyaan, dan 'ide besar' [5]. *Concept-based framework* bergerak di sekitar penciptaan ide sentral yang digunakan untuk mengatur bagian-bagian dari proposal desain. Semua aspek desain kemudian dinilai terhadap, dan harus memperkuat, ide sentral. Menggunakan konsep sebagai

kriteria penilaian memastikan semua bagian 'berbicara dalam bahasa yang sama' [5] Gambar 4,5,6,7.

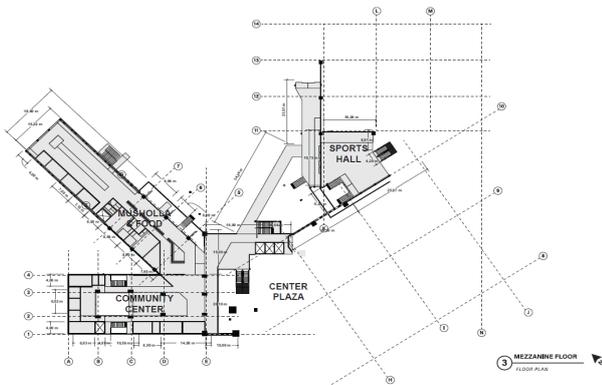
### B. Pendekatan Desain

Untuk mendekati isu dan permasalahan yang dihadapi, beberapa teori dapat digunakan dan diimplementasikan. Secara umum, teori telah dibagi menjadi empat aspek yang berbeda. Semuanya fokus pada relasi manusia, kebutuhan aktualisasinya, dan arsitektur. Beberapa di antaranya berbicara tentang cara arsitektur dapat mewujudkan kegiatan aktualisasi.

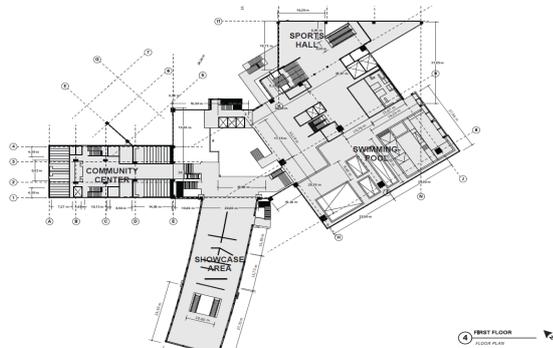
Yang pertama adalah tentang SUBJEK, manusia yang menjadi pengguna dan kebutuhannya. Abraham Maslow mengajukan hipotesis Hirarki Kebutuhan pada tahun 1943, berdasarkan psikologi. Aktualisasi Diri adalah titik tertinggi dalam hierarki. Aktualisasi diri adalah perjalanan menemukan diri sendiri [6].

Yang kedua terkait dengan AKTIVITAS subjek, yaitu proses penemuan. Menemukan sesuatu menjadikannya milik kita sendiri; Manusia mengasosiasikannya dengan memori dan perasaan, membuatnya lebih pribadi. Itu tertanam dalam diri kita, bagian dari identitas diri [7]. Manusia melihat sesuatu yang sebelumnya tidak terlihat atau tidak diketahui tetapi, bisa juga berupa eksplorasi, atau proses pencarian. Penemuan juga diperlukan untuk pertumbuhan potensi seseorang dan pencarian nilai-nilai, yang keduanya didefinisikan oleh Maslow Gambar 20,21.

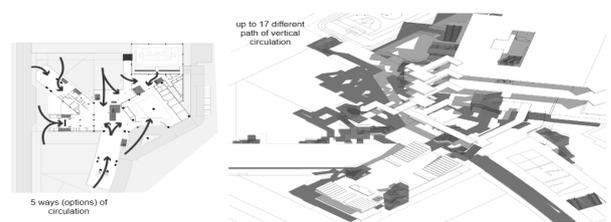
Teori ketiga menjelaskan HUBUNGAN penemuan (*discovery*) dan aktualisasi manusia terhadap *architecture syntax*. Apa yang dapat ditemukan melalui pengalaman lingkungan binaan diungkapkan oleh arsitektur. Arsitektur mengungkapkan keindahan, kebenaran, dan kesederhanaan. Sehingga individu yang terlibat dalam pengalaman arsitektur ini dapat menjadi lebih sadar akan ideologi tersebut dalam diri mereka. Ketika individu menghadapi kesenangan, keutuhan, dan keunikan dalam lingkungan yang dibangun, mereka mulai membuat hubungan antara kualitas-kualitas ini dan diri mereka sendiri, membawa mereka lebih dekat ke



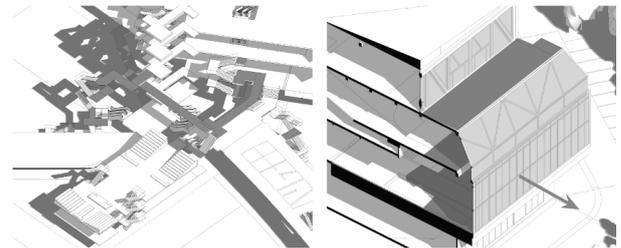
Gambar 14. Denah Lantai Mezzanine.



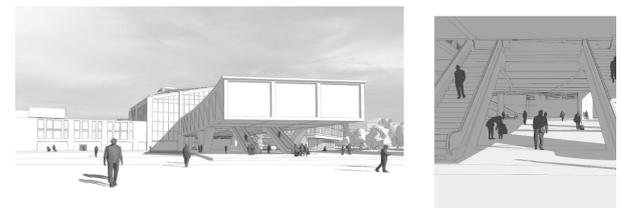
Gambar 15. Denah Lantai Satu.



Gambar 16. Ilustrasi Sirkulasi pada Tapak dan Sirkulasi Vertikal.



Gambar 17. Ilustrasi pathways dan viewpoint terkait kontemplasi.



Gambar 18. Ilustrasi perspective outdoor rancangan

realisasi diri.

Teori keempat dan terakhir penting untuk menetapkan latar belakang atau tema untuk konsep yang diajukan. Aktualisasi menjadi aktivitas menemukan, artinya konsep perlu memahami 'realitas' di mana pengguna berada, dan mencoba mengontekstualisasikannya. *Contextualism* berasal dari unsur-unsur Radiant City. Itu kemudian dikritik oleh Jane Jacobs dan disorot oleh Tom Schumacher, yang berpendapat bahwa kota yang dirancang dengan semangat modernisme dan kota 'tradisional' dapat dianggap sebagai jalan tengah. Struktur tersebut merespon konteks kota di sekitarnya, menurut teori *contextualism*. Seperti deformasi, bentuk ideal yang terfragmentasi, *figure* dan *ground*, dan sistem grid & diagonal [8] Gambar 8.

### C. Deskripsi Tapak

Dalam skala tapak, terdapat beberapa eksplorasi konsep desain yang ditemukan. Hal yang ditemukan antara lain : terkait aksesibilitas tapak, merespon peran sebagai ruang publik terbuka harus dapat dijangkau dengan mudah; terkait *exposure* dari luar tapak kedalam serta dari dalam tapak keluar, sebagai perwujudan konteks kontemplasi terhadap kondisi kota; dan ruang luar pada tapak yang memiliki potensi Gambar 3.

'*Connectivity to surroundings.*' Aksesibilitas terhadap tapak dari lingkungan sekitar menjadi salah satu poin utama dalam perannya sebagai ruang publik terbuka Gambar 13.

'*Frontal main exposure of the site in general, and of the mass specifically, concave and convex form of aperture.*' Bentuk tapak yang unik membuka kemungkinan untuk konsep desain yang unik pula. *Exposure* dari luar ke dalam tapak menjadi salah satu hal yang ditekankan pada konsep rancangan di skala tapak.

'*View of the skylines, in relation to surroundings and*

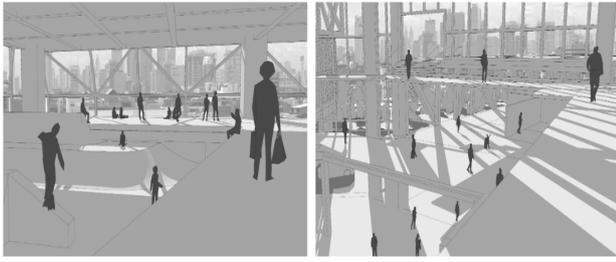
*sightlines in and outside the site.*' Ide rancangan sangat terkait dengan konsep reflektif terhadap cakrawala kota. '*greenery/ open spaces/ plazas & atrium/ ruang luar.*' Ruang luar juga menjadi perhatian dalam konsep rancangan pada tapak. Memaksimalkan fungsi tapak sekaligus memberikan area hijau adalah salah satu hal yang bisa menggambarkan kontras dengan ruang kota di sekitarnya.

## III. HASIL DAN DISKUSI

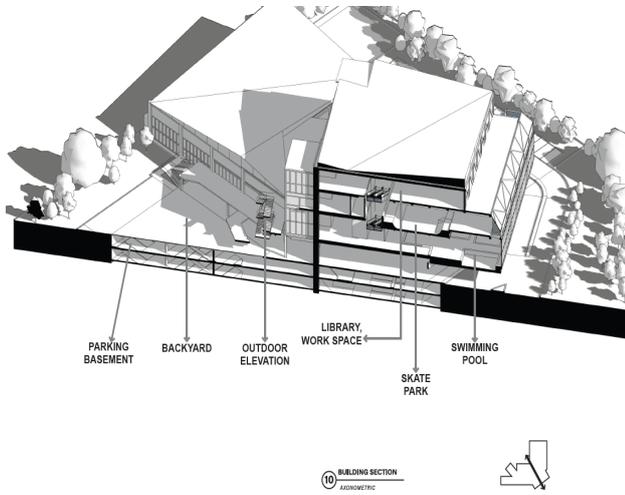
### A. Perspektif Psikologi Sosial

Menurut Van Vugt [9] fenomena '*tragedy of the commons*' dapat diselesaikan dengan sudut pandang psikologi sosial. Ada empat komponen yang diperlukan untuk intervensi sosial tersebut. Terdiri dari Informasi, Identitas, Institusi, dan Insentif. Solusi ini termasuk menyediakan lebih banyak informasi untuk mengurangi ketidakpastian tentang masa depan, memastikan kebutuhan masyarakat akan identitas sosial yang kuat dan rasa kebersamaan terpenuhi, kebutuhan untuk dapat mempercayai institusi yang berperan sebagai penanggung jawab '*the commons*' [10]. Dan nilai insentif untuk meningkatkan diri sendiri dan penggunaan yang bertanggung jawab, sambil menghukum eksploitasi yang berlebihan. Sudut pandang ini dapat membantu mentranslasikan respon formal arsitektural kepada permasalahan yang ada.

Informasi. Seperti yang dicatat Van Vugt [9], orang memiliki kebutuhan mendasar untuk memahami lingkungan mereka, untuk membantu mereka memahami apa yang terjadi di masa depan atau di saat ketidakpastian. Semakin banyak informasi yang dimiliki seseorang, semakin mereka merasa aman dalam membuat keputusan rasional yang dapat berdampak pada lingkungan tempat mereka tinggal.



Gambar 19. Ilustrasi *Perspective Indoor* Rancangan.



Gambar 20. Ilustrasi *Section Axonometric Lebar*.

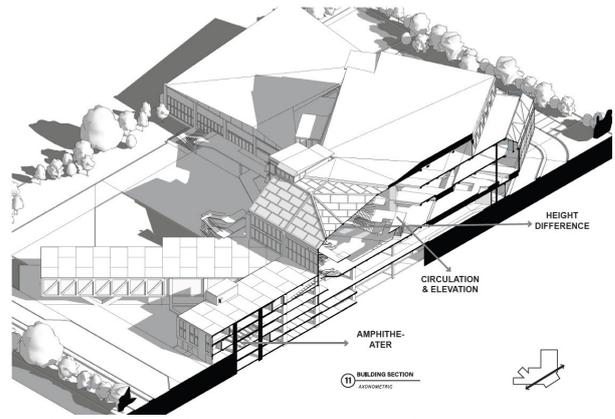
Kesadaran akan kebutuhan manusia yang lebih dari kebutuhan pokok masih rendah di Jakarta. Padahal tidak terpenuhinya kebutuhan *'self-fulfillment'* masyarakat di ruang kota, sudah terbukti berdampak negatif bagi kondisi kota itu sendiri. Rancangan harus dapat menyelesaikan itu.

Konsep aktualisasi sangat erat terkait dengan pencarian informasi. Pencarian pemenuhan diri ini memperlihatkan bagaimana kita berfungsi sebagai manusia. Manusia memiliki keinginan, manusia mencari apa yang ia inginkan, dan menemukannya, dengan demikian memuaskan kebutuhan awal [11]. Dalam penemuan (*discovery*), kita melihat sesuatu yang sebelumnya tidak terlihat atau tidak diketahui. Penemuan dapat terjadi sebagai kejutan, momen pencerahan (*epiphany*); tetapi bisa juga berupa eksplorasi, atau proses pencarian [12].

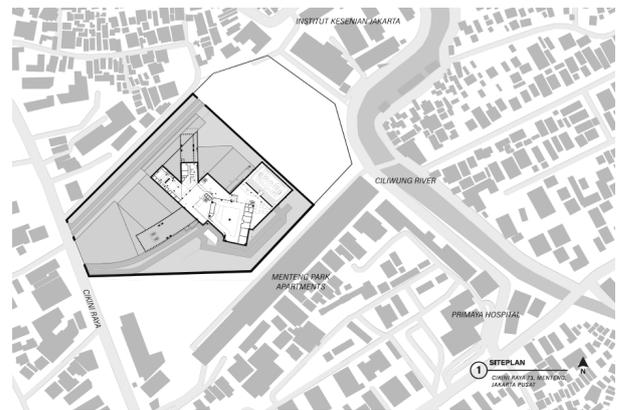
Arsitektur dapat mendukung penemuan potensi seseorang melalui pengungkapan nilai-nilai tersebut. *Revelation* pada arsitektur mengungkapkan apa yang harus ditemukan melalui pada pengalaman lingkungan binaan. Mengungkapkan berarti menyingkapkan seperti menarik selubung atau tirai, menyingkapkan apa yang sebelumnya tidak terlihat. Ketika informasi baru terungkap melalui arsitektur, individu yang terlibat dalam pengalaman arsitektur ini harus menjadi lebih hidup dengan nilai-nilai ini dalam diri mereka sendiri Gambar 16.

*Pathways* menjadi elemen penting di dalam konsep ini. Sering disebut juga sebagai jalan, *pathways* berperan besar dalam perjalanan yang dialami pengguna. Perjalanan tersebut akan mempengaruhi pengalaman. Sehingga bagaimana *pathways* terbentuk, menghubungkan, dan mawadahi pergerakan menjadi poin penting dalam membangkitkan perasaan dan kontemplasi bagi penggunaannya Gambar 17.

*Programming* ruang menjadi penting untuk menjawab



Gambar 21. Ilustrasi *Section Axonometric Panjang*.



Gambar 22. *Layout Plan* dan Lingkungan Sekitar Tapak.

kebutuhan manusia, terutama kontemplasi dan ekspresi. Yaitu dengan menghasilkan *experience* dan *journey* tertentu pada berbagai aktivitasnya. Pengalaman ruang dapat memberikan informasi tertentu. Sehingga hadir *user experience* yang diinginkan, seperti refleksi, kontemplasi, dan kebebasan ekspresi. *Programming* yang inovatif dan unik tentunya akan memberikan pengalaman yang unik pula. Disinilah letak potensi *programming* dapat menghasilkan *Process of Discovery* yang baru, sehingga pengguna dapat menemukan informasi baru yang mendukung aktivitas kontemplasi Gambar 2.

Identitas. Kita manusia, seperti dicatat Van Vugt, memiliki kebutuhan yang mendalam untuk menjadi bagian dari kelompok sosial. Kami pada dasarnya adalah makhluk sosial dan mendambakan penerimaan kelompok dan kepemilikan kelompok. Manusia akan berusaha keras untuk tetap berada dalam kelompok pilihan mereka. Dan meningkatkan *sense of belonging* mereka sendiri. Kondisi kota menekan psikologis orang yang berada didalamnya. Kondisi dan situasi yang penuh dengan peristiwa rumit, dan bahkan bermasalah. Semangat hidup, antusiasme, dan *passion* mereka dikuras habis. Sebuah kondisi yang kita sebut *'Hell off Enthusiasm'*, menggambarkan kondisi warga Jakarta yang asing dan sangat melenceng dari aktualisasi. Masyarakat butuh *passion* dan antusiasme mereka kembali, mengambil kembali jati diri mereka. Dengan cara kembali beraktualisasi dan melakukan refleksi. Rancangan dapat menjadi solusi dengan menyediakan ruang publik yang memungkinkan aktualisasi, kebebasan emosional, refleksi, dan kontemplasi diri. Sebuah ruang untuk meratapi kondisi sosial dan kultur Jakarta dan segala seluk beluknya.

*Intangible* aspect pada ruang arsitektural dapat

mempengaruhi identitas manusia. Arsitektur mewujudkan nilai & kualitas, yang membangkitkan emosi, penemuan dan mengarah pada kontemplasi. Sehingga dengan merancang ruang publik untuk menghasilkan nilai dan kualitas *intangible* tertentu, dampak yang hadir juga dapat diukur dan disesuaikan dengan konsep yang ada. Emosi dan perasaan manusia adalah aspek psikologis yang dipengaruhi oleh elemen-elemen eksternal. Dengan merancang ruang dimana manusia beraktivitas, berarti elemen eksternal tersebut dapat direkayasa. Untuk mempengaruhi emosi dan perasaan manusia ke dalam domain kontemplatif dan aktualisasi diri. Sehingga manusia dapat menemukan jati diri dan identitas mereka kembali Gambar 18,19.

Institusi. Memiliki peran mengawasi (*policing*) milik bersama, itu akan cukup untuk memastikan penggunaan yang adil dari sumber daya bersama. Institusi, sebuah lembaga atau objek penegakkan keadilan mendapatkan kepercayaan pengguna dengan menerapkan aturan dan prosedur pengambilan keputusan yang adil. Dapat dikorelasikan dengan sebuah tipologi bangunan ruang publik yang menjadi wadah aktivitas aktualisasi dan kontemplasi Gambar 9,10,11. Dengan asumsi aktualisasi adalah sumber daya yang dibutuhkan semua orang. Peran penting yang perlu dipenuhi oleh rancangan adalah memastikan setiap penggunanya dapat dengan merata mengalami aktualisasi dan kontemplasi. Seefektif dan seefisien mungkin, tanpa menghalangi satu dan lainnya, tidak seperti '*struggle*' yang terjadi di ruang kota pada umumnya.

Menyadari hal-hal tersebut, dapat ditentukan tipologi dan fungsi bangunan yang akan dirancang. Dimana kedua definisi fungsi bangunan ini dapat menggambarkan konsep kontemplasi serta perspektif institusi yang dibutuhkan pada rancangan. Yang pertama adalah bangunan yang berperan sebagai sarana bagi publik untuk melakukan berbagai aktivitas. Terutama aktivitas yang bersifat komunal dan kegiatan berskala publik. Rancangan juga memiliki peran untuk memenuhi kebutuhan pribadi masyarakat (dalam konteks ini kontemplasi dsb.) dalam level kolektif di ruang umum untuk semua orang. Fungsi kedua yaitu untuk mewadahi kegiatan masyarakat yang beragam (namun spesifik kategorisasinya) dalam wadah yang terpusat (*centralized*).

Komponen terakhir untuk membantu orang menghindari tragedi milik bersama adalah Insentif. Manusia dapat dimotivasi oleh pasar yang menghargai perilaku lingkungan yang positif, dan menghukum perilaku berbahaya yang tidak diinginkan. Van Vugt mengutip pasar kredit polusi di AS sebagai contoh sukses dalam mendorong perilaku 'hijau'. Van Vugt juga menunjukkan bahwa insentif finansial (atau lainnya) tidak selalu diperlukan ketika faktor-faktor lain, seperti identitas kelompok yang kuat, tersedia. Faktanya, skema insentif dapat menjadi kontraproduktif jika secara

langsung melemahkan kebutuhan inti lainnya, seperti informasi, identitas, atau institusi.

#### IV. KESIMPULAN

Konsep rancangan dilatarbelakangi dampak kondisi ruang publik kepada masyarakat kota Jakarta. merespon kondisi kota yang supresif terhadap *passion*, kebebasan ekspresi, dan aktualisasi masyarakatnya. Menggunakan metode *Concept-based* berdasarkan Teori Spekulatif *Contextualism*, penyelesaian isu arsitekturalnya tercapai. Perspektif ilmu psikologi sosial membantu konsep sampai kepada translasi formal arsitektural. Menggunakan '*the Tragedy of Commons*' memberikan detail kebutuhan spesifik yang bisa diambil dari konsep *Process of Discovery*. Sehingga rancangan dapat mengimplementasikan kontemplasi dengan baik dan menyelesaikan isu dengan dasar teori yang konkrit. Hasilnya adalah ruang publik yang memungkinkan aktualisasi, kebebasan emosional, refleksi, dan kontemplasi diri. Ruang untuk meratapi kondisi sosial budaya Jakarta dan segala seluk beluknya Gambar 22.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Irfandi, Mirza, Irzaidi, and Khairul Huda, "Pengaruh Kualitas Fisik Ruang Terbuka Publik Aktif Perkotaan terhadap Kualitas Hidup Masyarakat," in *Temu Ilmiah Ikatan Peneliti Lingkungan Binaan Indonesia* 6, Oct. 2017, pp. A023–A030. doi: 10.32315/ti.6.a023.
- [2] R. Risser, K. Schmeidler, L. Steg, S. Forward, and L. Martincigh, "Assessment of the quality of life in cities : environmental conditions and mobility," *Urbani Izziv*, vol. 17, no. 1, pp. 187–193, 2006.
- [3] Garret Hardin, "The Tragedy of the Commons.," *JSTOR*, vol. 162, no. 3859, pp. 1243–1248, 1968, doi: <https://doi.org/10.2307/1724745>.
- [4] M. Van Vugt, "Averting the tragedy of the commons using social psychological science to protect the environment," *Curr Dir Psychol Sci*, vol. 18, no. 3, pp. 169–173, 2009, [Online]. Available: <https://www2.psych.ubc.ca/~schaller/308Readings/VanVugt2009.pdf>
- [5] P. D. Plowright, *Revealing Architectural Design Methods, Frameworks and Tools*. Newyork: Routledge, 2014.
- [6] Abraham H. Maslow, *The Farther Reaches of Human Nature*, 1st ed. Penguin / Arkana, 1973.
- [7] Lambert Deckers, *Motivation: Biological, Psychological, and Environmental*, Fifth. Routledge Press, 2018.
- [8] David J. Goodman and Harry Francis Mallgrave, *An Introduction to Architectural Theory: 1968 to the Present*, 1st ed. Wiley-Blackwell, 2011.
- [9] M. Van Vugt, "Triumph of The Commons: Helping the World to Share," *NewScientist*, Aug. 19, 2009. [Online]. Available: <https://www.newscientist.com/article/mg20327225-700-triumph-of-the-commons-helping-the-world-to-share/>
- [10] Abu Bakar Fahmi, "Kemacetan di Jakarta dalam Perspektif Psikologi Sosial," *Konsorsium Psikologi Ilmiah Nusantara*, vol. 3, no. 9, Sep. 2017.
- [11] A. Lawlor, *The Temple in the House: Finding the Sacred in Everyday Architecture*, First Edition. Penguin / Arkana, 1994.
- [12] Jon Lang, *Creating Architectural Theory: The Role of the Behavioral Sciences in Environmental Design*. New York: Van Nostrand Reinhold, 1987.