

Pengaruh *Leveling* Terhadap Edukasi *Public Manner* Melalui Seni dan Budaya Remaja Kota Surabaya

Altheannisa Agatha Soraya, dan Irvansyah
Departemen Arsitektur, Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS)
e-mail: irvanmachmud@gmail.com

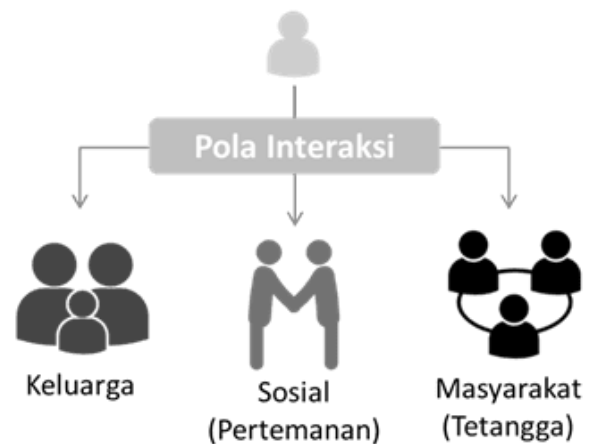
Abstrak—Remaja merupakan salah satu tahapan manusia yang merupakan masa produktif dalam perkembangan manusia dimana seseorang akan lebih sering melakukan berbagai kegiatan sekaligus mencari jati dirinya dengan melakukan interaksi pada lingkungan sekitarnya. Hal ini menjadikan *public manner* secara tidak langsung sebagai suatu prasyarat yang diperlukan bagi manusia sebagai makhluk sosial untuk berinteraksi dan bersosialisasi sehingga dapat diterima oleh lingkungannya. Salah satu cara yang dapat dilakukan yaitu dengan memahami *force* apa saja yang mampu mempengaruhi remaja untuk bersikap sopan dan santun. Namun pada masa ini remaja mulai lalai untuk menerapkan *public manner* yang baik dan benar. Akibatnya remaja cenderung memilih untuk berkumpul dengan lingkungan sosial yang dinilai memiliki kesamaan pendapat dan prinsip dengan mereka sehingga mereka memilih untuk berada di batas nyaman. Pendekatan *environmental possibilism* selanjutnya digunakan untuk menimbulkan berbagai peluang dalam sebuah kejadian melalui arsitektur perilaku.

Kata Kunci—Arsitektur, *Environmental Possibilism*, Interaksi, *Public Manner*, Remaja.

I. PENDAHULUAN

MANUSIA merupakan makhluk sosial yang menjalin hubungan antar sesamanya. Baik dari individu - individu, individu - kelompok, maupun kelompok dengan kelompok. Hal ini secara alami membangkitkan hasrat manusia untuk terikat kepada orang lain sehingga secara tak langsung manusia akan melakukan berbagai pendekatan kepada manusia yang lainnya. Salah satu cara untuk melakukan sosialisasi kepada lingkungannya yaitu dengan memulai interaksi antar manusia.

Selama melalui proses pendekatan tersebut, manusia akan mempunyai tata cara secara tak tertulis terkait bagaimana bertingkah dihadapan orang lain. Hal ini biasa dikenal dengan istilah *Manner*. *Manner* diciptakan melalui sebuah lingkungan binaan yang dipengaruhi oleh norma dan adat setempat. *Manner* dapat diterapkan untuk menjalin hubungan dan meninggalkan kesan yang baik bagi lawan bicaranya. *Manner* dibagi sesuai dengan pembagian pola interaksi manusia seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1 [1], mulai dari lingkup sempit seperti keluarga, kemudian pada lingkup sosial (*peer*), hingga *public manner*. Dengan ini, *public manner* dimaknai dengan sebuah tata cara bagaimana kita sebagai manusia berperilaku secara sopan dan santun terhadap makhluk hidup lain ketika berada di lingkungan umum, baik secara linguistik maupun perbuatan sehingga menjadikan *manner* salah satu materi yang perlu disampaikan secara luas melalui edukasi dengan pendekatan yang halus dengan memasukkan nilai-nilainya kedalam kehidupan



Gambar 1. Skema pola interaksi.

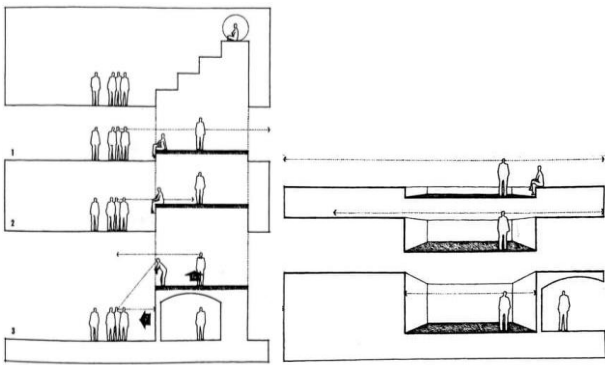


Gambar 2. Beberapa Interaksi yang secara tak langsung menerapkan *public manner* didalamnya.

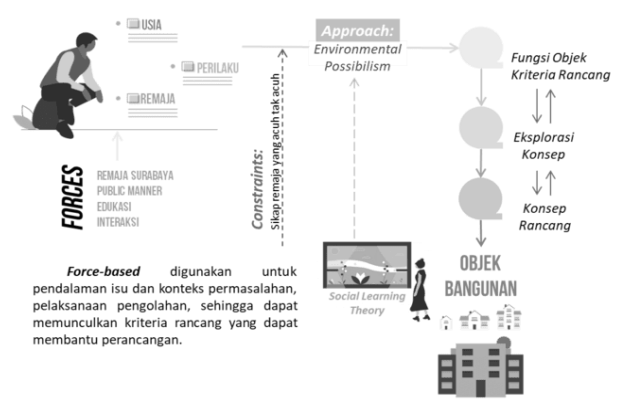
umum seperti lingkup public seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.

Manusia pada dasarnya dapat belajar melalui observasi terlebih dahulu dan kemudian mereproduksi tindakan mereka yang mendapatkan *reciprocal determinism*/hubungan timbal balik antara lingkungan dan perilaku. Dengan menggunakan pendekatan *environmental possibilism* yang membuka kesempatan-kesempatan luas dalam proses terjadinya perilaku, peran desain ini ditekankan sebagai komponen penting dalam sebuah *setting* yang mana berkontribusi terhadap kemunculan peluang-peluang dari adanya edukasi *public manner*.

Pada proyek ini, *levelling* dapat memberikan beberapa efek terhadap karakteristik ruang maupun psikologis pengguna



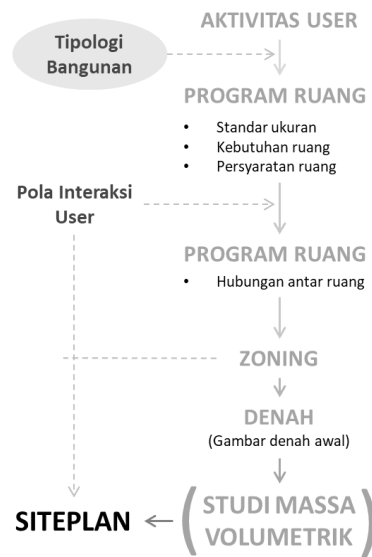
Gambar 3. Skema Perbedaan Pengaruh Skala Pengangkatan terhadap Karakteristik Ruang.



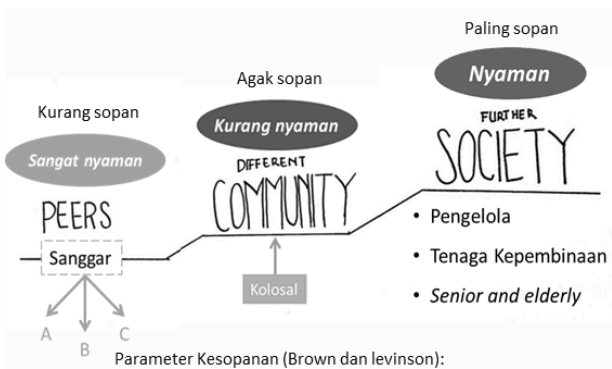
Gambar 6. Pengaplikasian *force-based framework* pada rancangan.



Gambar 4. Pengaplikasian *leveling* pada beberapa area di lingkungan binaan untuk menimbulkan perasaan tertentu.



Gambar 7. Diagram Alur volumetrik yang berpengaruh terhadap eksplorasi teknis dan formal.

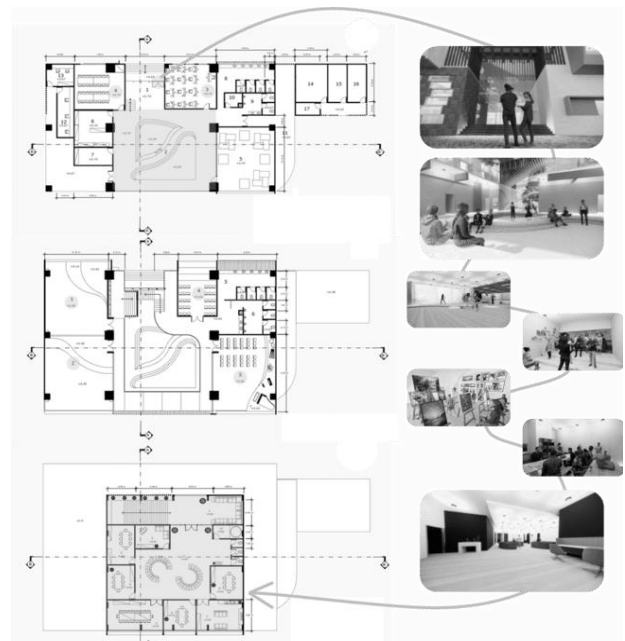


Gambar 5. Parameter Kesopanan oleh Brown dan Levinson sebagai acuan alokasi dan keterlacaan pada konsep *leveling* dalam proses edukasi *public manner*.

seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3 [2]. Dengan ini, desain dapat dimaksimalkan untuk menimbulkan beberapa interaksi tertentu supaya dapat mensukseskan edukasi *public manner* seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.

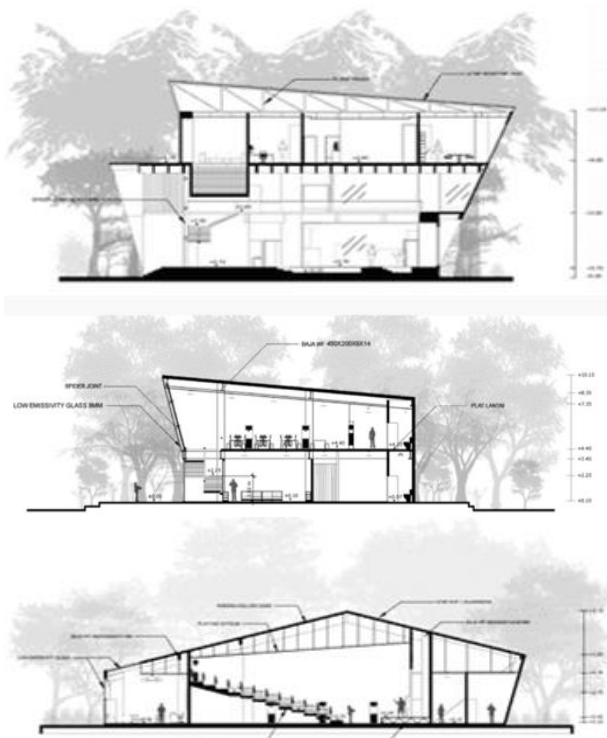
A. Konteks Desain

Dilansir dari data PUSLITBANG Kesejahteraan Sosial, Kementerian Sosial RI tahun 2015, sebanyak 65% remaja perkotaan mengalami pengabaian di lingkungan kehidupannya seperti lingkungan keluarga, sosial, maupun masyarakat [3]. Hal ini menjadikan tingkah laku dan keputusan remaja dinilai kurang terkontrol dan bersifat non-preventif [4]. Untuk menjalankan proses edukasi ini, dibutuhkan target edukasi yang memiliki kapabilitas untuk berkembang pada suatu wilayah yang strategis untuk

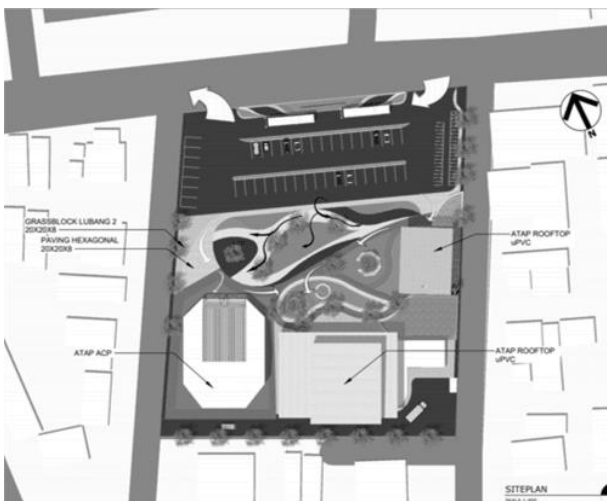


Gambar 8. *Leveling* dan *sequence* dalam bangunan yang dibagi menjadi 3 tingkatan sesuai parameter Brown dan Levinson berdasarkan publisitas area terhadap pengunjung.

penerapannya. Pada tahap perkembangan manusia, remaja merupakan salah satu titik yang tepat untuk mendapatkan edukasi ini agar dapat secara langsung menerapkannya kepada lingkungannya.



Gambar 9. Potongan massa.



Gambar 10. Alur Sirkulasi mulai dari masuk lahan, menuju ke taman informal sebagai area utama interaksi publik dimulai, hingga masuk ke dalam bangunan.

B. Permasalahan dan Tujuan Desain

Permasalahan desain yang dihadapi adalah bagaimana *public manner* yang baik dapat diaplikasikan ke dalam suatu lingkungan binaan yang berupa arsitektur. Tujuan desain dari proyek ini tak lain adalah memicu remaja untuk meningkatkan budaya melalui interaksi terhadap lingkungan sekitarnya dengan memberikan berbagai peluang bagi Remaja Kota Surabaya untuk menerapkan langsung edukasi *Public Manner* yang telah didapatinya dari lingkungan binaan.

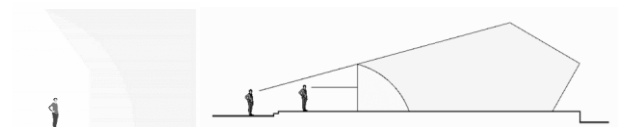
II. METODE DESAIN

A. Kriteria Desain

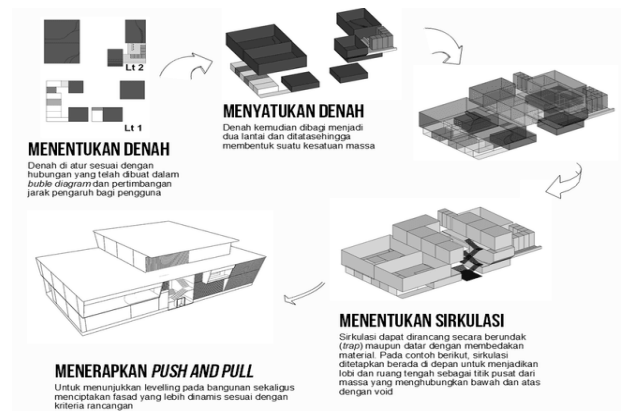
Berikut merupakan 3 kriteria utama dalam perancangan *Pusat Edukasi Public manner* Kota Surabaya:



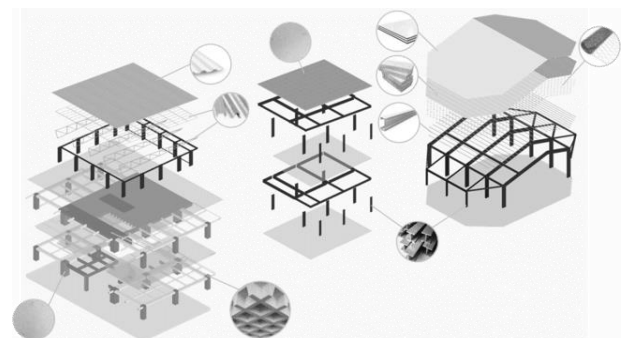
Gambar 11. Penciptaan *open-flow circulation* untuk menciptakan *pathways* bagi pengguna sehingga memberikan berbagai kemungkinan interaksi bagi pengunjung.



Gambar 12. Konsep pengaruh bentuk dan skala terhadap subjek.



Gambar 13. Transformasi massa 1.

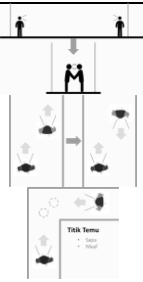
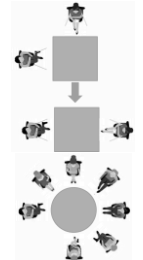


Gambar 14. Aksonometri struktur dan material bangunan.

1. Desain Dapat memicu interaksi interhuman sehingga dapat menyampaikan edukasi *public manner* pada remaja.
2. Desain yang dinamis sebagai representasi dari rasa ingin tahu remaja sekaligus untuk pengembangan diri dengan *self-exploration*
3. Konfigurasi ruangan yang fleksibel sehingga mampu memfasilitasi kegiatan formal maupun informal terkait edukasi *public manner*.

Kriteria desain ini selanjutnya diolah lebih lanjut untuk menghasilkan konsep *leveling* yang didasarkan kepada

Tabel 1.

| Konsep dasar (<i>minor</i>) terkait perletakan perabot hingga konsep mayor terkait <i>building image</i> dan juga <i>leveling</i> | |
|--|---|
| Kriteria | Konsep Rancangan / Material/fungsi |
| | Sirkulasi |
| Pemetaan Pola interaksi dan penciptaan peluang kejadian dengan menciptakan ruang pengaruh |  |
| Penyempitan volume ruang pada area sirkulasi | Memperbesar peluang antar individu untuk berinteraksi melalui kontak sosial yang akan terjadi dengan tegur sapa, meminta maaf, ataupun tersenyum |
| Sirkulasi dibuat menjadi dua arah | |
| Adanya Sirkulasi yang dibelokkan | |
| 1 | Tatanan Perabot |
| Perletakan kursi dengan arah yang berhadapan untuk memicu terjadinya komunikasi |  |
| Perletakan kursi melingkar untuk mempermudah diskusi | Mempermudah individu untuk melakukan diskusi |
| 2 & 3 | Suasana dan Visual |
| Meningkatkan rasa aman dan percaya diri bagi remaja dengan pencahayaan yang cukup dan merata untuk mempermudah aktivitas observasi dalam edukasi <i>public manner</i> | <ul style="list-style-type: none"> - Cermin pada dinding atau kolom - Warna ruang cerah - Pencahayaan alami pada sanggar - <i>Passive cooling</i> pada zona pengembangan informal dan <i>active cooling</i> pada zona pengembangan formal |
| | Leveling |
| <ul style="list-style-type: none"> - Adanya perbedaan elevasi mengakibatkan manusia cenderung menyadari perbedaan status - Menimbulkan rasa <i>sungkan</i> - Kesadaran untuk tunduk dan bersikap sopan dan santun | Alokasi pada <i>leveling</i> sebagai representasi dari tingkat kesopanan oleh Brown dan Levinson (1978) |
| | Ambiguous Boundaries |
| Penyamaran batas yang diciptakan untuk memperhalus transisi antar zona | <ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan material seperti kaca maupun kisi - Menciptakan void di dalam sebuah massa yang masif - Penyediaan ruang-ruang sanggar yang cukup luas |
| Fungsi ruangan yang fleksibel terhadap berbagai aktivitas pengguna | |

parameter kesopanan linguistik Brown dan Levinson seperti yang ditunjukkan pada Gambar 5.

B. Social Learning Theory

Proyek ini menggunakan *social learning theory* sebagai teori utama yang mendukung adanya sebuah sistem edukasi dengan mengobservasi lingkungannya kemudian mereproduksi apa yang dipelajarinya, dalam proyek kali ini kita berbicara tentang *public manner*. Terdapat tiga persepsi yang ditekankan oleh Julian Rotter dalam penyampaiannya terkait teori ini yaitu:

1. Manusia pada hakekatnya termotivasi untuk mencari dukungan, seperti stimulasi positif dan menghindari hal hal yang dianggap kurang sesuai dan tidak menyenangkan baginya.
2. Kepribadian merepresentasikan sebuah interaksi dari individu dengan lingkungan (misal, stimuli yang disadari dan direspon oleh seseorang).
3. Untuk memahami perilaku, perlu mempertimbangkan sejarah kehidupan individu dan pengalaman belajar serta lingkungan karena interpretasi subyektif seseorang terhadap lingkungan menentukan perilakunya.

Social learning theory memiliki 6 konsep dasar, yaitu Harapan, *Observational Learning*, Kapabilitas behavioral, *Self-efficacy*, *Reciprocal Determinism*, dan *Reinforcement*.

Teori ini selanjutnya digunakan sebagai salah satu alat untuk memudahkan pelaksanaan pendekatan terhadap konteks remaja surabaya dengan memahami pola pikirnya sehingga mampu membidik subyek untuk merespon isu *public manner*.

C. Pendekatan Environmental Possibilism

Pada obyek rancang kali ini, peran arsitektur ditetapkan sebagai *environmental possibilism* dimana lingkungan fisik mungkin akan memberikan kesempatan atau memberikan hambatan-hambatan terhadap tingkah laku manusia yang sebenarnya dipengaruhi oleh faktor faktor lain seperti contoh faktor budaya. Dalam konteks ini, akan mencoba membahas pola perilaku antara manusia dengan manusia lainnya (hubungan interhuman) dengan arsitektur sebagai lingkungan fisik dari adanya fenomena perilaku terkait. Sehingga peran pendekatan disini ialah menekankan peran desain sebagai komponen penting dalam sebuah *setting* yang mana berkontribusi terhadap beberapa perilaku tertentu.

D. Keterkaitan Perancangan Dalam Force Based-Framework

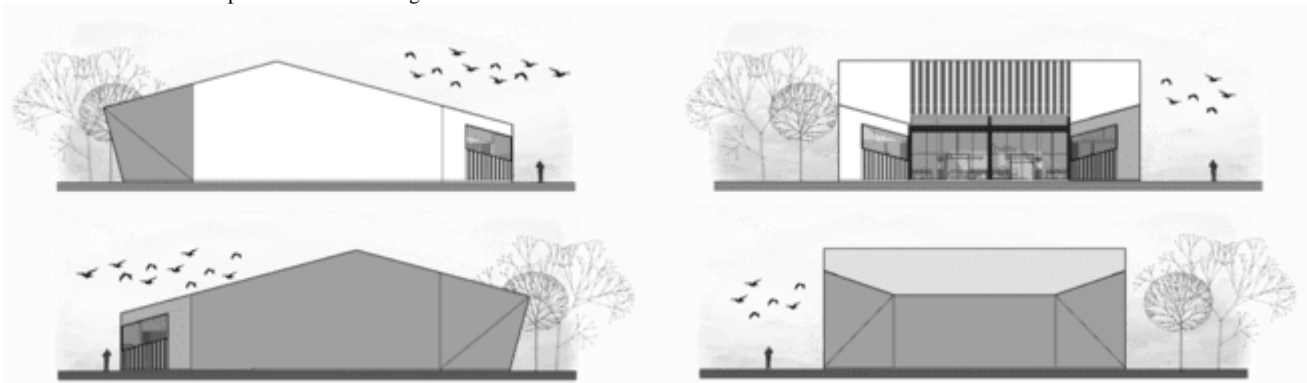
Force based framework merupakan salah satu kerangka berpikir oleh Plowright untuk mendesain yang mengacu pada *forces* seperti data, regulasi, dan lain sebagainya, yang didapat dari konteks dalam lahan maupun lingkungan



Gambar 15. Gambar Tampak Massa Pengembangan Utama.



Gambar 16. Gambar Tampak Massa Pendukung.



Gambar 17. Gambar Tampak Massa Auditorium.

sekitarnya. Kerangka berpikir ini dimaksudkan untuk membantu memetakan segala tindakan dan keputusan bagi perancang dalam mendesain sebuah proyek dalam proses perancangan. Bermula dengan memfokuskannya kepada input apa saja yang didapat sehingga kemudian dapat dipetakan menjadi beberapa alternatif konsep rancang yang dapat diaplikasikan kedalam rancangan.

Desain dikembangkan mulai dari identifikasi beberapa *force* yang telah dipilih, seperti usia dan perilaku remaja, kemudian dieksplorasi lebih lanjut melalui pendekatan perilaku *environmental possibilism* untuk memahami pola interaksi pada subjek remaja surabaya sehingga dapat dipetakan kebutuhan apa saja yang diperlukan oleh remaja untuk memicu adanya interaksi-interaksi sosial yang diharapkan. Kemudian dengan dasar *social learning theory*, selanjutnya dilakukan proses seleksi interaksi apa yang cukup berpotensi untuk memicu *public manner* sehingga akan muncul beberapa konsep terkait cara agar edukasi *public manner* dapat tersampaikan kepada remaja surabaya seperti yang ditunjukkan pada Gambar 6.

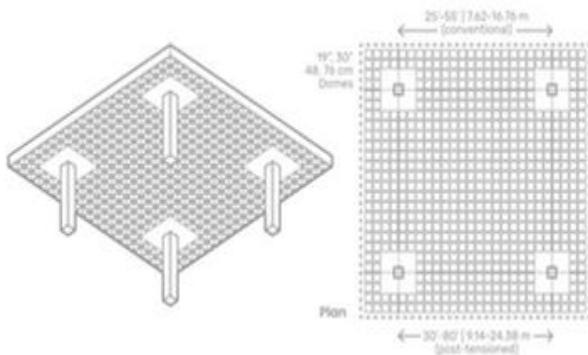
III. HASIL DAN EKSPLORASI

A. Eksplorasi Formal

Eksplorasi ini dimulai dengan mencoba memetakannya

dari isu kurangnya edukasi *public manner* dan konteks remaja Kota Surabaya yang dideskripsikan kedalam 2 arahan deskripsi kemudian diarahkan kepada 3 kriteria desain. Yang pertama terkait bagaimana arsitektur mampu menstimulasi remaja untuk meningkatkan budaya *public manner* yang baik melalui interaksi terhadap lingkungan sekitarnya. Yang kedua, memahami pola perilaku remaja dan apa saja yang dibutuhkan untuk menjalin interaksi antara remaja dengan lingkungan sekitarnya. Arahan pertama ditujukan ke kriteria pertama, sementara arahan kedua, dipetakan menuju kriteria kedua dan ketiga seperti yang ditunjukkan pada Gambar 7.

Kemudian dari kriteria tersebut, diteruskan ke beberapa konsep sebagaimana yang tertera pada Tabel 1. Kriteria pertama mencakup tentang konsep dari lingkup yang lebih kecil seperti penataan perabot ruangan dan juga permainan sirkulasi untuk menjamin terjadi proses edukasi *public manner* dari interaksi-interaksi yang diharapkan dari konsep tersebut. Kemudian untuk konsep mayor seperti suasana visual, *leveling* dan *ambiguous boundaries* dicanangkan kepada kriteria kedua dan ketiga. Seperti bagaimana suasana dibuat terasa aman dan dapat membangkitkan rasa percaya diri bagi remaja, kemudian bagaimana *leveling* berpengaruh terhadap psikologis manusia, dan bagaimana *ambiguous boundaries* memberikan dampak yang terkesan lebih ramah bagi remaja sehingga remaja dapat dengan mudah melakukan observasi



Gambar 18. Ilustrasi Waffle Slab.

untuk mengedukasi diri dan memberikan ketidakterbatasan kegiatan eksplorasi diri dan juga lingkungannya.

B. Konsep Leveling

Leveling pada dasarnya merupakan sebuah konsep dimana menentukan ketinggian relatif dari titik yang berbeda, baik pada, diatas, maupun dibawah suatu permukaan. Prinsip utama dari *leveling* adalah untuk mendapatkan garis pandang horizontal sehubungan dengan jarak vertikal titik-titik di atas ataupun di bawah garis pandang yang dapat ditemukan. Konsep fundamental dari *leveling* adalah alokasi dan keterlacakan (*Allocation and Traceability*). Alokasi lebih dimaknai dengan proses dimana persyaratan (*'Resources'*) didefinisikan pada satu tingkat (sistem, segmen, elemen, dsb) yang dilanjutkan ke bagian-bagian arsitektur fisik di tingkat bawah berikutnya (segmen, elemen, subsistem, dll). Keterlacakan merupakan kemampuan atau proses yang melacak melalui tautan persyaratan tingkat yang lebih rendah kembali ke atas

Konsep *leveling* ini ditujukan untuk mengenali dan menyadari adanya batas spasial yang tercipta diantara ruang dan memahami sampai pada tingkatan mana mereka mengerti dan berhasil menerapkan *public manner* terhadap lingkungan sekitarnya. Selanjutnya konsep ini akan di aplikasikan pada parameter Brown dan Levinson sehingga dapat menciptakan sequence yang tepat dan arah langkah yang cukup jelas namun tetap fleksibel bagi pengunjung untuk bereksplorasi dari area outdoor hingga kedalam massa bangunan seperti yang ditunjukkan pada Gambar 8 dan Gambar 9.

C. Konsep Taman

Taman ini mempertegas perbedaan elevasi muka tanah secara visual yang menceritakan adanya tingkatan lain yang perlu dicapai dan dieksplorasi lebih lanjut untuk mengedukasi diri dengan *public manner* untuk menjadi pribadi yang lebih baik. *Trap* pada levelling disesuaikan dengan standar kenyamanan pengguna sekaligus menjadi ruang transisi dari taman informal menuju massa formal yang lebih spesifik seperti pada Gambar 10.

Dengan pendekatan *environmental possibilism*, *user* secara tidak langsung diarahkan menuju tingkatan kedua dimana massa-massa formal berada. Pemilihan material lansekap ikut berperan dengan padu padan elemen lansekap untuk menciptakan beberapa *path* kepada *user*. Sebagaimana tercipta pada undakan pertama yang dialami oleh pengguna, terdapat perpaduan *paving block* dan *grassblock* pada elemen transisi yang sama (*trap*) yang ditata mengalir membelok untuk mengarahkan sirkulasi pengguna menuju Massa

Pengembangan Utama (sanggar) seperti yang ditunjukkan pada Gambar 11.

D. Konsep Tampak Massa

Pada tampak massa metode yang diterapkan untuk merealisasikan konsep *leveling* adalah transformasi substraktif dan aditif melalui *push and pull* pada fasad massa seperti yang ditunjukkan pada Gambar 12. Dimulai dengan eksplorasi bentuk dasar massa.

Pada Gambar 13, sisi yang mengarah ke subjek (hampir menaungi) membuat bangunan seolah mendorong dan mengarahkan pengguna untuk bergerak masuk ke dalam massa. Hal ini direalisasikan dengan menciptakan cekungan menuju ke arah yang diharapkan. Menjelaskan tentang bagaimana menciptakan massa yang terkesan lebih formal karena massa auditorium digunakan hanya untuk penampilan/*eventual*, maka massa yang diciptakan sebaiknya lebih besar dan masif. Namun massa ini harus tetap memberikan kesan ramah demi mendukung *self-exploration* bagi para pengunjung. Hal ini sesuai dengan bagaimana pendekatan *Environmental Possibilism* memberikan dampak secara samar. Maka elevasi atap dinaikkan secara bertahap ketika pengunjung mulai masuk kedalam bangunan sehingga memberikan kesan lapang dan luas. Pada area pertama yang dilihat oleh *user* diberi material transparan supaya *user* mampu melihat ke dalam bangunan, sehingga dapat menarik minat pengunjung untuk mengeksplorasi bagian dalam bangunan seperti yang ditunjukkan pada Gambar 14.

E. Eksplorasi Teknis

Dimulai dengan mengetahui kebutuhan ruangan untuk masing-masing aktivitas yang akan terjadi. Hasil dari proses ini akan memberikan gambaran luasan yang kemudian disusun untuk menjadi denah sehingga dapat memberikan gambaran untuk bangunan dan juga sistem strukturnya. Pada satu lahan akan dibagi menjadi tiga massa bangunan dengan satu taman informal sebagai area publiknya. Massa Utama sebagai pusat edukasi formal utama yang ada pada lahan yang mencakup kegiatan eksplorasi melalui seni dan budaya seperti yang ditunjukkan pada Gambar 15, Massa Pendukung sebagai area istirahat dan berinteraksi dengan lingkungan seperti yang ditunjukkan Gambar 16, Auditorium sebagai lokasi penampilan hasil edukasi seni dan budaya untuk bersosialisasi dengan kalangan yang lebih jauh (senior) seperti yang ditunjukkan pada Gambar 17.

Dikarenakan sebagian besar ruangan pada massa utama memerlukan bentang lebar dengan adanya beban kantor diatasnya, maka alternatif untuk sistem struktur pada massa pengembangan utama menggunakan *Waffle Slab* seperti yang ditunjukkan Gambar 18, sementara pada massa pendukung dan Auditorium digunakan sistem *rigid frame* dan konstruksi Baja. Utilitas termasuk sistem drainase dan sanitasi air dari PDAM, sistem kelistrikan dengan 1-2 MCB untuk masing-masing massa bangunan, CCTV, serta sistem penghawaan *passive* dan *active cooling*.

IV. KESIMPULAN

Public manner merupakan salah satu budaya sikap yang perlu dilestarikan bagi manusia. Arsitektur mampu berperan menjadi wadah dari penciptaan sebuah lingkungan binaan, sehingga dapat berkontribusi dalam penyampaian maupun

melestarikan budaya yang dimiliki. Dengan leveling, arsitektur dapat menunjukkan adanya perbedaan status sosial kepada subjek rancangan sehingga subyek mampu belajar secara mandiri melalui observasi dan eksplorasi lingkungan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. Hesdaliya, "Pola Interaksi dalam Keluarga dengan Kecenderungan Perilaku Menyimpang Peserta Didik (Studi Korelasi pada Peserta Didik Kelas XI SMAN 3 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2017-2018)," UIN Raden Intan Lampung, 2018.
- [2] F. D. Ching, *Architecture : Form, Space, and Order*. New York: John Wiley & Sons Inc, 1995.
- [3] B. P. Statistik, "Kota Surabaya dalam Angka," Surabaya, *Badan Pus. Stat. Kota Surabaya*, 2017.
- [4] D. A. Kopec, "Environmental Psychology for Design," *Fairchild Publ. Inc, London*, 2018.