

Studi Perilaku Mahasiswa Arsitektur Terhadap Kantin Jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat

Laila Zohrah, Rudi Hartono¹

Abstract – This research study the relationship between behaviour and (canteen) environment, especially correlation between behaviour which have been found with the context of studied. And only behaviour which dealt with architectural problem will be selected, and then solved. And in this hand out also studied the dominant environment influence by physical elements that caused certain behavioural appearance (specially the negative behaviour).

In architecture study of behavioural and environmental, according to Haryadi and Setiawan in its book *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku* (1996: 17) mentioned that personal dimension divided into two matters, physical factor and psychological factor which is in relation context between behaviour and its environment, both will influence the individual response to the occurrence stimuli environment.

From that statement, we can be said that reaction of human through his motion and or its behaviour is depending from the setting whereabouts he reside concerning both psychological and physical aspect, and also his/her culture background and ability of to understanding the meaning of technological, economics and political system will also give the influence to human behaviour.

Through the method of behavioural approach and mapping, canteen as object for this research showing us that canteen which in function build as place to rest, in the reality also own the prerequisite that having a very big effect to behavioural pattern of people around its. In example, canteen air circulation, wide, lighting, etc.

Keywords –behaviours, canteen, student

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kantin merupakan salah satu fasilitas umum yang menyediakan makanan dan minuman. Kantin biasanya digunakan oleh orang-orang untuk melepaskan lelah, misalnya setelah bekerja, kuliah, belajar, dan lain-lain. Tapi terkadang kantin juga berfungsi sebagai tempat untuk berbincang-bincang serta berdiskusi secara santai. Sehingga dapat dikatakan bahwa kantin yang baik adalah kantin yang dapat memberikan kenyamanan serta rasa betah bagi para pengunjungnya.

Yang menarik dari kantin Fakultas Teknik Unlam Banjarmasin adalah interaksi antar individu di dalamnya yang menimbulkan berbagai perilaku yang dipengaruhi oleh lingkungan kantin yang tidak sesuai dengan apa yang diharapkan dari sebuah kantin.

Dalam penelitian ini dikaji hubungan antara perilaku dengan lingkungan (kantin), terutama mengkaitkan antara perilaku yang telah ditemukan dengan konteks yang dikaji. Dan perilaku tersebut dipilih yang berhubungan dengan masalah arsitektural, lalu dipecahkan. Dan dalam makalah ini dikaji pula unsur-unsur fisik lingkungan yang dominan mempengaruhi munculnya perilaku-perilaku tertentu (khususnya negatif).

¹ *Staff pengajar Fakultas Teknik Unlam Banjarmasin*

Pada kampus teknik arsitektur terdapat tiga ruang kelas, tiga studio gambar, ruang dosen, ruang administrasi dan sebuah kantin yang terletak di ujung sebelah belakang kampus. Dari fenomena yang ada, para mahasiswa kebanyakan lebih menyukai berkumpul di kantin. Berbagai aktivitas mereka lakukan di sana tidak hanya makan dan minum saja, di sana juga ada yang hanya sekedar duduk saja, ada yang berbincang, ada yang sedang membaca bahkan ada yang sedang mengerjakan tugas kuliah dan masih banyak lagi lainnya. Umumnya, para mahasiswa yang ke kantin lebih suka duduk di koridor kantin dibandingkan duduk di dalam kantin sehingga suasana kantin selalu terasa lebih hidup dibandingkan ruang lainnya.

Perumusan Masalah

Pada penelitian ini ada beberapa hal yang akan dibahas, yaitu:

- Mengidentifikasi mengapa kantin menjadi tempat favorit bagi para mahasiswa untuk berkumpul
- Bagian mana dari kantin yang lebih disukai oleh para pengunjung kantin
- Bagaimana kecenderungan perilaku pengunjung kantin sewaktu berada di kantin

Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini merupakan bagian dari evaluasi pasca huni yang pengamatannya berfokus pada perilaku menghuni dengan variabel pengamatan yaitu :

- Pelataran/Tempat : Kantin Kampus Arsitektur UNLAM Banjarmasin
- Kelompok Pemakai : Mahasiswa Arsitektur
- Fenomena Perilaku

Tujuan Penelitian

Dari permasalahan tersebut di atas, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan suatu format konsep serta alternatif desain dari kantin Kampus Teknik Arsitektur yang dapat memberikan stimulan dan reaksi positif yang berkesesuaian dengan perilaku mahasiswa sebagai pelaku utama dalam penelitian ini

Hasil dari penelitian ini bermanfaat sebagai bahan masukan dalam desain ruang bersama/berkumpul pada lingkungan kampus.

KAJIAN TEORITIS

Kerangka Studi Perilaku

Pada dasarnya, kerangka pendekatan studi perilaku 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 dipilihnya di masyarakat. Lebih lanjut, konteks kultural dan sosial ini akan menentukan sistem aktivitas atau kegiatan manusia (Rapoport, 1997). Cara hidup dan sistem kegiatan akan menentukan macam dan wadah bagi kegiatan tersebut.

Teori Pendekatan Dalam Studi Perilaku

Dalam studi perilaku ada beberapa teori pendekatan yang dapat digunakan, yaitu:

a. Pendekatan Semiotik

Semiotik adalah ilmu tentang tanda-tanda. Semiotik terdiri dari tiga komponen, yaitu:

- *Sintak* yaitu hubungan antara pertanda dalam suatu sistem pertanda
- *Semantik* yaitu hubungan antara pertanda dengan sesuatu yang diwakilinya yang menjelaskan makna pertanda tersebut
- *Pragmatik* yaitu hubungan antara pertanda dengan hubungan manusia

b. Pendekatan Simbolis

Merupakan sesuatu yang mewakili makna tertentu yang disepakati bersama oleh suatu kelompok masyarakat. Simbol ada dua, yaitu:

- Simbol yang maknanya telah diketahui masyarakat.
- Simbol khusus yakni maknanya hanya disepakati oleh kelompok tertentu.

c. Pendekatan Non-Verbal

Perilaku manusia dapat dipengaruhi unsur-unsur non-verbal dari suatu budaya seperti pakaian; perletakan, bentuk dan susunan ruang; jenis makanan; gerak tubuh dan lainnya.

Metode Analisis Dalam Studi Perilaku

Perilaku manusia sangat beragam dan berubah, tergantung pada setting tempat manusia itu berada. Dalam kajian Arsitektur Lingkungan

dan Perilaku, ruang diartikan sebagai suatu pe-tak yang dibatasi oleh dinding dan atap baik oleh unsur yang permanen ataupun tidak per-manen. Dalam kaitannya dengan manusia hal paling penting dari pengaruh ruang terhadap perilaku manusia adalah fungsi atau pemakaian dari ruang tersebut. Pengaruh ruang-ruang tersebut ter-hadap perilaku pemakainya cukup jelas, karena pemakai melakukan kegiatan ter-tentu di masing-masing ruang tersebut. Sesuai dengan fungsi-nya, ruang-ruang tersebut di-harapkan mempunyai bentuk, perabot, dan kon-disi ruang tertentu. (Sumber: Arsitektur Ling-kungan dan Perilaku)

Kantin menurut kamus umum bahasa Indonesia berarti warung kantor. Namun, sesuai dengan perkembangan jaman, kantin mulai di-dirikan di tempat-tempat umum lainnya. Ber-beda dengan warung lainnya, biasanya kantin letaknya menyatu atau menjadi bagian dari bangunan atau tempat-tempat umum tersebut. (Sumber : Arsitektur Lingkungan dan Perilaku)

Penataan perabot juga mempengaruhi kesan yang ditimbulkan oleh kantin. Penyusunan meja sebaiknya berkelompok-kelompok agar para pengunjung bisa saling berbincang-bincang. (Sumber : Majalah Kartini)

Selain itu, penggunaan warna yang santai dan lembut mampu memberikan kesan santai kepada yang melihatnya. (Sumber : Majalah Kartini)

Sistem pelayanan yang baik juga sangat mempengaruhi baik tidaknya sebuah kantin, sebab apabila kantin dengan pelayanan yang ku-rang teratur menyebabkan pengunjungnya me-rasa kurang nyaman berada di kantin yang ber-sangkutan. (Sumber : Majalah Kartini)

Kajian arsitektur lingkungan dan perilaku menekankan bahwa ruang atau lingkungan itu bersifat sangat personal dan mempunyai arti yang spesifik bagi setiap individu. Setiap in-dividu dan masyarakat cenderung mempunyai kapasitas yang berbeda dalam memberikan ja-waban terhadap pengaruh lingkungan atau set-ting disekitarnya. Beberapa konsep penting da-lam kajian arsitektur lingkungan dan perilaku adalah sebagai berikut:

a. Behavior Setting (Setting Perilaku)

Behavior setting dapat diartikan secara se-derhana sebagai suatu interaksi antara suatu kegiatan dengan tempat yang spesifik. Dengan

demikian behavior setting mengandung unsur-unsur sekelompok orang yang melakukan se-suatu kegiatan, aktivitas atau perilaku dari se-kelompok orang tersebut, tempat dimana ke-giatan tersebut dilakukan, serta waktu spesifik saat kegiatan tersebut dilaksanakan. *Behavior setting* dijabarkan dalam dua istilah yakni *system of setting* dan *system of activity* dimana keterkaitan dua hal ini membentuk satu behavior setting tertentu.

System of setting merupakan tempat atau ruang yang diartikan sebagai rangkaian unsur-unsur fisik atau spasial yang mempunyai hu-bungan tertentu dan terkait hingga dapat dipakai untuk suatu kegiatan tertentu. Sementara *system of activity* atau sistem kegiatan diartikan sebagai suatu rangkaian perilaku yang secara sengaja dilakukan oleh satu atau beberapa orang.

b. Enviromental Perception (Persepsi tentang Lingkungan)

Persepsi lingkungan adalah interpretasi tentang suatu setting oleh individu, berdasarkan latar belakang budaya, nalar, dan pengalaman individu tersebut.

Di dalam konteks studi antropologi lingkungan, isu mengenai lingkungan ini akan menyangkut apa yang disebut sebagai aspek emic dan etic. Emic menggambarkan bagaimana suatu lingkungan dipersepsikan oleh kelompok di dalam sistem tersebut (bagaimana suatu kelompok mempersepsikan lingkungannya). Sementara etic adalah bagaimana pengamat atau outsider (misalnya perancang) mempersepsikan lingkungan yang sama.

c. Perceived Environment (lingkungan yang terpersepsikan)

Lingkungan yang terpersepsikan memiliki tiga proses yaitu kognisi (*cognitive*) dan afeksi (*affective*) serta kognasi (*cognative*). Proses kognisi meliputi proses penerimaan, pemahaman, dan pemikiran tentang suatu lingkungan. Proses afeksi meliputi proses perasaan dan emosi, keinginan, serta nilai-nilai tentang lingkungan. Sementara proses kognasi meliputi munculnya tindakan, perlakuan terhadap lingkungan sebagai respon dari proses kognisi dan afeksi.

Behavior Mapping (Pemetaan Perilaku)

Di dalam kajian arsitektur lingkungan dan perilaku, pemetaan perilaku banyak dimanfaatkan untuk melakukan penyempurnaan-penyempurnaan perancangan, terutama melalui teknik yang dikenal dengan Evaluasi Purna Huni. Terdapat dua cara untuk melakukan pemetaan perilaku yakni:

1. Place-centered Mapping (Pemetaan Berdasarkan Tempat)

Teknik ini digunakan untuk mengetahui bagaimana manusia atau sekelompok manusia memanfaatkan, menggunakan atau mengakomodasikan perilakunya dalam suatu situasi waktu dan tempat tertentu. Dan perhatian dari teknik ini meliputi satu tempat yang spesifik baik kecil maupun besar.

2. Person-centered Mapping (Pemetaan berdasarkan seseorang)

Sedangkan teknik ini menekankan pada pergerakan manusia pada suatu periode tertentu. Dan yang diamati hanya satu orang secara khusus.

Dasar Tindakan Manusia

Menurut Suptandar dalam bukunya *Desain Interior*, motif terbesar tindakan manusia adalah akal budi. Sedangkan yang membatasi kegiatan dan tingkah laku manusia adalah *norma; cita rasa; posisi dan peranan*.

a. Norma

Norma sengaja diciptakan, untuk mengatur kehidupan tingkah laku bermasyarakat, tetapi oleh karena kelompok masyarakat itu banyak dan masing-masing beraneka ragam normanya maka seringkali sifat norma itu menjadi relatif. Norma berfungsi sebagai pengaturan atas ukuran yang mengatur kegiatan dan tingkah laku manusia agar orang tahu apa yang sebaiknya dilakukan.

b. Cita rasa

Cita rasa adalah kepekaan yang timbul dalam diri manusia untuk merasakan suatu suasana atau keadaan dan kemampuan untuk menilai sesuatu obyek percobaan atau menilai obyek sebagai bahan perbandingan.

Cita rasa/ selera manusia dapat dibedakan dalam dua kategori, yaitu:

- Selera fisik

- Selera rohani

Perbedaan selera disebabkan oleh:

- Perbedaan latar belakang budaya
- Perbedaan lingkungan fisik
- Perbedaan status ekonomi
- Perbedaan kemampuan intelektual dan pengalaman

Selain perbedaan-perbedaan tersebut di atas, perbedaan selera dari tiap individu juga disebabkan oleh perbedaan keinginan serta pengalaman.

c. Posisi dan Peranan

Dalam melakukan kegiatan, tingkah laku manusia pada umumnya terbatas pada:

- Posisi individu dalam kelompok masyarakat
- Peranan yang dilakukan dalam posisi tersebut

Posisi individu dapat dikategorikan dalam beberapa kelompok, yaitu:

- Umur dan jenis kelamin
- Keluarga
- Pekerjaan dan pendidikan
- Kerabat dan handaitaulan
- Status
- Latar belakang budaya/ ras/ kebiasaan

Kegiatan dan Tingkah Laku Manusia

Kegiatan dan tingkah laku manusia mempunyai tuntutan untuk memenuhi keinginan-keinginan yang ada dalam diri manusia yang bersangkutan.

Kegiatan manusia timbul karena dorongan pemenuhan kebutuhan sehari-hari sebagai makhluk hidup, jadi secara langsung kegiatan dan tingkah laku manusia timbul karena dorongan tersebut.

Dorongan dasar kegiatan dan tingkah laku manusia hanya dapat diuraikan menurut dorongan dasar untuk pemenuhan kebutuhan biologis, psikis, dan sosial. Misalnya:

- Dorongan dasar untuk mempertahankan diri/ hidup, misalnya makan, minum, perumahan dan lainnya.
- Dorongan dasar untuk pemenuhan kebutuhan psikis meliputi dorongan dasar untuk mendapatkan rasa aman, respon emosional pengalaman baru, dan sebagainya.

Seringkali motif dasar kebutuhan biologis di dalam masyarakat lebih kuat pengaruhnya jika dibandingkan dengan motif-motif dasar fisik. Hal ini disebabkan manusia pertama-tama memikirkan kelangsungan hidup ditinjau dari segi perumahan seperti yang terjadi sekarang ini. (Suptandar, 1999)

Jarak-Jarak Pada Manusia

a. Intimate *distance*

Yaitu pembicaraan antara dua orang atau lebih yang sudah sangat intim seperti mereka yang sedang berpacaran, pembicaraan antar anak-anak atau antar keluarga. Fase terjauh antara 15 – 45 cm dan fase dekat antara 0 – 15 cm.

b. Personal *distance*

Yakni jarak antara kursi pemilik sejauh 60 – 100 cm dalam suatu ruang pribadi di mana tidak semua orang bisa memasukinya.

c. Social *distance*

Yaitu jarak interaksi publik dalam suatu ruang pertemuan atau konferensi sejauh 150 – 300 cm. Sedang dalam gedung semi publik bisa mencapai 2 – 3 meter. Pada ruang konferensi atau rapat yang terbatas jumlah pesertanya dianjurkan agar satu sama lain maksimum berjarak 4 meter agar tiap pembicaraan terdengar jelas. Hal yang sama juga terjadi dalam ruang resepsi di mana para tamu didudukkan tidak jauh, agar mudah dihubungi, karena itu dianjurkan sebaiknya ruang tunggu tamu terletak agak menyamping dan tidak mengganggu lalu lintas tamu yang akan masuk.

d. Public *distance*

Yaitu jarak bicara di dalam *hall* antara pembicara dengan *audience/ public* seperti pada *concert hall, convention hall*, bisa mencapai 20 – 30 meter oleh karena itu harus dibantu dengan penguat suara. Pada saat ini pembicara atau figure penyanyi di panggung yang berjarak jauh bisa jelas menatap.

e. Proxemics *distance*

Yaitu jarak komunikasi yang terjadi di dalam pertemuan umum di mana satu sama lain tidak atau belum kenal tetapi bisa

terjadi interaksi misalnya saat duduk di kereta api, bus atau pesawat, pendek kata saling duduk berdekatan tetapi masing-masing tetap menjaga jarak interaksi. (Suptandar, 1999)

Ruang

Ada dua macam ruang yang dapat mempengaruhi perilaku. Pertama, ruang yang dirancang untuk memenuhi fungsi yang lebih fleksibel. Masing-masing perancangan fisik ruang tersebut mempunyai variabel independen yang berpengaruh terhadap perilaku pemakainya. Variabel tersebut adalah ukuran dan bentuk, perabot dan penataannya, warna serta unsur lingkungan ruang (suara, temperatur, dan pencahayaan). (Haryadi dan Setiawan 1996)

Variabel-Variabel Ruang

Adapun variabel-variabel dari ruang adalah sebagai berikut:

a. Ukuran dan Bentuk

Pada perancangan ruang, ukuran dan bentuk disesuaikan dengan fungsi yang akan diwadahi. Ukuran ruang yang terlalu besar atau terlalu kecil akan mempengaruhi psikologis dan tingkah laku pemakainya. Seperti yang terjadi pada kantin kampus yang menjadi objek pengamatan, ruang kantin yang terlalu kecil menyebabkan terjadinya pola-pola tingkah laku yang beraneka (akan dijelaskan lebih lanjut pada uraian data). Ruang yang terlalu sempit akan menimbulkan suasana sesak dan kurang nyaman bagi pemakai.

b. Perabot dan Penataannya

Perabot dibuat untuk memenuhi tujuan fungsional dan mempengaruhi perilaku pemakainya. Sebuah kursi difungsikan untuk orang duduk, tetapi juga untuk mempengaruhi perilaku orang tersebut. Misalnya perancangan kursi sedemikian rupa sehingga tidak nyaman diduduki untuk waktu lama, seperti kursi di lapangan terbang, kursi di restoran di mana pemiliknya tidak menginginkan pengunjung untuk duduk berlama-lama. Penataan perabot juga berperan penting dalam mempengaruhi kegiatan dan perilaku pemakainya.

c. Warna Ruang

Warna memiliki peranan penting dalam mewujudkan suasana ruang dan mendukung terwujudnya perilaku-perilaku tertentu. Misalnya warna merah memberi kesan hangat, warna biru, hijau dapat memberikan kesan dingin atau teduh, dan lainnya. Pengaruh warna cukup dominan terhadap perilaku.

d. Suara, Temperatur dan Pencahayaan

Empat unsur lingkungan ini juga memberikan pengaruh terhadap kondisi ruang dan perilaku pemakainya. Suara, yang diukur dalam desibel, akan berpengaruh buruk apabila terlalu keras. Suara dari pesawat terbang yang terlalu keras didengar orang-orang yang tinggal didekat bandara akan mengakibatkan kerusakan gendang telinga atau ketulian.

Temperatur berkaitan dengan kenyamanan pemakai ruang. Ruang yang panas karena pembukaan atau jendela yang langsung terkena sinar matahari, akan membuat pemakainya kepanasan, berkeringat dan merasa pengap.

Pencahayaan dapat mempengaruhi kondisi psikologis seseorang. Bagi seorang perancang, pencahayaan ruang difungsikan untuk memenuhi kebutuhan ruang akan cahaya dan untuk segi estetika (Haryadi dan Setiawan, 1996)

METODE PENELITIAN

Teknik Pengumpulan Data

Sesuai dengan tujuan penelitian, maka untuk memperoleh/mengumpulkan data dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Melakukan observasi/pengamatan lapangan terhadap kondisi kantin yang ada saat ini, meliputi:
 - Jenis perabot / fasilitas pendukung
 - Tata letak / layout perabot
 - Sirkulasi
 - Perilaku yang terjadi
2. Melakukan pengukuran, meliputi:
 - Menggambar ulang denah tata letak perabot/fasilitas penunjang beserta jaraknya

Analisis Data

Data yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisis berdasarkan teori. Keluaran yang dihasilkan berupa arahan desain ruang yang

mewadahi kegiatan mahasiswa dalam berkumpul

Objek Pengamatan

Obyek yang diteliti adalah kantin kampus Arsitektur FT UNLAM Banjarmasin

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Hasil Pengamatan

a. Warna Ruang

Kantin kampus arsitektur terletak di ujung kanan sebelah belakang kampus. Pencapaian menuju ke kantin dapat ditempuh dari dua arah, yaitu dari arah entrance samping dan secara langsung dari selasar yang menghubungkan kantin dengan ruang lainnya. Luas dari ruangan kantin ini sekitar 32,4 m², pada awalnya ruang ini tidak diperuntukkan sebagai kantin akan tetapi sebagai kamar kecil (toilet).

Di sebelah luar kantin yaitu pada area selasar terdapat dua buah meja panjang yang letaknya berdempetan dengan tembok dan sederetan kursi yang tersusun dengan arah yang membelakangi tembok. Kondisi dari perabot tersebut terutama kursi dapat dikatakan tidak layak untuk dipakai, ada beberapa di antara kursi tersebut yang joknya rusak, tidak kokoh lagi (peyot), dan warnanya yang kusam. Selain itu pada area luar ini juga terdapat sebuah bangku panjang terbuat dari kayu yang terletak di sebelah kiri jika dilihat dari depan pada posisi feil lantai yang berbeda dari perabot lainnya (hampir sejajar muka tanah). Dinding eksterior kantin ini seringkali dijadikan sebagai tempat untuk memajang/ menempelkan pengumuman, sedangkan pada kolom-kolom terlihat tulisan-tulisan tangan dari para oknum tertentu yang melakukannya.

b. Data Ruang

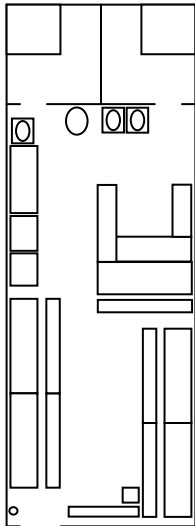
Detail Perabot dan Data Kantin

- Warna
 - Dinding dan plafond kantin berwarna kuning. Namun keadaannya sangat kotor sehingga berubah menjadi kusam.
- Ketinggian Plafond
 - Tinggi plafond dari lantai sekitar 3 meter
- Jenis Material

Dari segi jenis material dapat dilihat bahwa kantin tersebut terbuat dari material-material yang sama dengan material Fakultas Teknik, yaitu beton.

- **Pencahayaan**

Pencahayaan dalam kantin hanya memanfaatkan cahaya matahari yang masuk melalui jendela.



Gambar 1. Denah Kantin Fakultas Teknik Banjarmasin

- **Keterangan denah kantin (Gambar 1):**

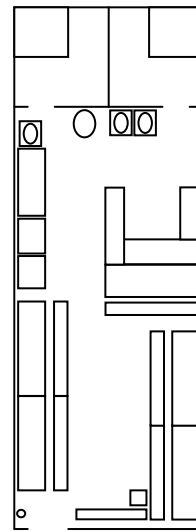
1. meja panjang
2. kursi panjang
3. rak makanan
4. lemari
5. kulkas
6. tempat cuci piring
7. kompor
8. drum
9. wc
10. bangku

c. **Data Perilaku**

Denah pemetaan perilaku

- **Place Center Map**

- Waktu pengamatan : Senin, 15 Maret 2004
pukul 08.00 – 09.30

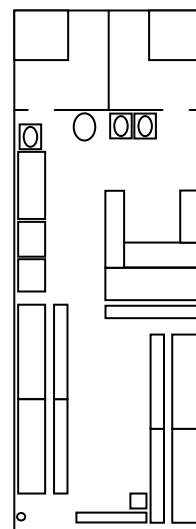


Gambar 2. Denah Kantin Fakultas Teknik Banjarmasin

Keterangan (Gambar 2):

1. Kelompok pembeli di daerah ini selain menikmati makanan dan minuman mereka juga sambil mengobrol bersama pengelola
2. Sedangkan kelompok pembeli yang ini hanya satu orang saja yang menikmati makanan dan minumannya dan lainnya terlihat asyik berdiskusi masalah tugas. Ketika menikmati hidangan, biasanya pengunjung membelakangi meja
3. Pengelola kantin terlihat sangat sibuk menyediakan makanan sambil sesekali mengobrol bersama pengunjung yang mengajaknya berbincang

- Waktu pengamatan : Selasa, 16 Maret 2004
pukul 10.00 – 11.00



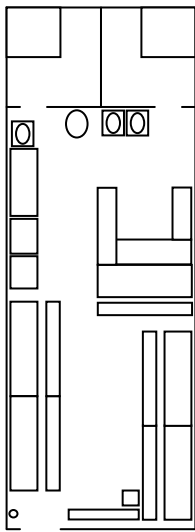
Gambar 3. Denah Kantin Fakultas Teknik Banjarmasin

Keterangan (Gambar 3):

1. Sekelompok pembeli yang datang dan langsung duduk di dekat pintu. Mereka sedang asyik terlihat berkipas-kipas, karena memang suasana kantin terasa pengap
2. Tidak beberapa lama datang seorang pengunjung yang dari pintu masuk kantin langsung berteriak memesan minuman, dan duduk di luar kantin berkumpul bersama teman-temannya

- Person Center Map

- Waktu pengamatan : Kamis, 18 Maret 2004 pukul 10.00 – 11.00



Gambar 4. Denah Kantin Fakultas Teknik Banjarmasin

Keterangan (Gambar 4):

Tepat pada pukul 10.15 WITA datang seorang mahasiswa angkatan '99. Pada saat itu keadaan kantin tidak terlalu ramai hanya ada 4 orang pengunjung saja. Tiga diantaranya wanita. Ketika memasuki kantin ia langsung menuju ke salah seorang pengelola kantin dan memesan minuman. Setelah itu ia mengambil tempat duduk dekat pintu. Ia mengambil tiga buah makanan kecil lalu memakannya. Setelah itu ia menambah lagi makanan kecilnya dua buah. Setelah menghabiskan sisa makanan dan minumannya ia lalu menuju ke pengelola kantin untuk membayar. Namun ia tidak membayar sesuai dengan apa yang ia makan, ia membayar segelas air dan tiga makanan kecil, padahal ia tadi memakan lima buah makanan kecil. Setelah membayar ia sempat mengobrol sebentar dengan pengelola kantin, lalu setelah itu berlari keluar

- Pola Sirkulasi Pengunjung

Keterangan (Gambar 4):

Karena pintu yang dimiliki kantin ini hanya satu sehingga pengunjung sulit untuk keluar-masuk. Seperti yang terlihat pada Gambar 4. Biasanya sirkulasi pengunjung sangat bermacam, namun terkadang juga menemui masalah ketika pengunjung lagi banyak. Sebab pengunjung berkumpul di dekat pintu masuk, menunggu tempat yang kosong.

Selain itu, pengelola kantin juga sering terlihat keluar masuk kantin untuk mengantarkan minuman kepada pengunjung. (Seperti yang terlihat pada Gambar 4).

Aktivitas Kantin

Aktivitas di kantin berlangsung setiap harinya kecuali pada hari Minggu yakni pada jam 7.30 – 15.30. Aktivitas yang terjadi di kantin dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu:

1. Aktivitas Pengelola Kantin

- Membersihkan ruangan kantin
- Menyiapkan kue-kue yang disajikan di atas meja
- Menyiapkan beberapa menu masakan sebagai menu makan siang
- Melayani setiap pesanan dari para pengunjung dan menghidangkannya
- Membersihkan peralatan-peralatan yang kotor
- Mengantarkan pesanan ke ruang-ruang tertentu
- Melayani pembayaran

2. Aktivitas Pengunjung

- Makan dan minum
- Membaca buku
- Santai seperti berbincang/ berdiskusi dengan teman, membicarakan masalah yang sifatnya ringan dalam suasana non-formal, hanya duduk sambil menunggu jam kuliah berikutnya atau hanya sekedar istirahat saja.
- Aktivitas lainnya seperti membeli makanan ringan ataupun rokok, merapikan diri (bercermin), berdiri saja karena tidak ada kursi yang kosong, merokok, bersenandung (menyanyi), mendengarkan musik (per individu).

Suasana Ruang

a. Pencahayaan

Kantin ini mendapatkan pencahayaan alami yang cukup yang berasal dari jendela depan dan pintu depan.

b. Penghawaan

Penghawaan alami berlangsung kurang baik pada kantin ini. Ventilasi silang tidak diterapkan, sehingga kantin terasa panas.

c. Privasi Ruang

Privasi ruang pada kantin ini cukup tinggi. Privasi ini terbentuk karena letak kantin yang berada di ujung bangunan.

Pengguna dan Ruang Kantin

Pada dasarnya kantin merupakan ruang yang bersifat publik, dapat digunakan oleh semua orang yang terlibat dalam kegiatan di kampus FT UNLAM Banjarmasin. Pengguna kantin dalam penelitian ini dapat dikelompokkan berdasarkan profesinya, yaitu mahasiswa, Staff Administrasi, Staff Pengajar, Pejabat Fakultas, Staff pembantu dan Tamu. Berikut hasil pengamatan terhadap kegiatan dan waktu penggunaan koridor oleh masing-masing kelompok:

Sesuai dengan hasil pengamatan bahwa mahasiswa merupakan pengguna yang paling aktif dan paling mendominasi aktifitas di kantin.

Analisis dan Pembahasan

Ternyata dari sebuah kantin terdapat sangat banyak permasalahan yang perlu dipecahkan. Permasalahan tersebut antara lain dapat kita analisis seperti berikut ini.

Dari observasi yang dilakukan sebanyak enam kali dalam jangka waktu lima hari serta tinjauan langsung ke lokasi objek pengamatan dan pemetaan perilaku pengunjung, analisis dan pembahasan akan dibedakan pada dua hal, yaitu:

1. Analisis terhadap pengunjung yang ada di dalam.

Kecenderungan perilaku pengunjung yang berada di dalam yaitu:

- Pengunjung yang berada di dalam cenderung untuk langsung memesan makanan/ minuman. Durasi waktu pengunjung di dalam kantin rata-rata 10 - 30 menit setiap harinya.

- Pengunjung yang berada di dalam cenderung tidak berlama-lama di dalam karena efek psikologis yang ditimbulkan oleh ruang kantin yang sempit dan minim akan bukaan membuat pengunjung merasa sumpek dan bosan jika terlalu lama berada di dalam. Ada pula sebagian di antaranya yang kemudian berpindah duduk ke luar karena merasakan hal yang demikian.
- Pada waktu-waktu tertentu (jam kunjungan terbesar) para pengunjung harus rela berdesakan dan sebagian harus berpindah ke luar karena jumlah kursi yang tidak mencukupi.
- Keberadaan fasilitas seperti kipas angin perlu dipertahankan namun akan lebih baik lagi jika dapat diminimalisasi penggunaan penghawaan buatan dengan penambahan bidang bukaan. Selain itu cermin pada ruang kantin ini menjadi suatu suguhan yang pas bagi pengunjung yang ingin merapikan diri pada saat keluar/ masuk kantin.
- Susunan perabot yang saling membelakangi membuat suasana ruang dalam menjadi tidak akrab.

2. Analisis terhadap pengunjung yang berada di luar kantin.

Kecenderungan perilaku dari pengunjung yang berada di luar, yaitu:

- Pengunjung yang berada di luar bermacam-macam, ada yang hanya duduk saja sambil megobrol ataupun menunggu jam kuliah berikutnya (dari kantin mahasiswa dapat melihat secara langsung ruang dosen yang berada di seberangnya), ada yang duduk santai sambil menikmati minuman ataupun sedang menyantap makanan, dan lainnya. Pada dasarnya suasana di luar terlihat akrab dan santai dalam nuansa keterbukaan.
- Suasana keterbukaan kantin bagian luar membuat pengunjung merasa lebih betah dan nyaman berada di situ. Hal ini terlihat dari durasi waktu kunjungan yang rata-rata di atas 30 menit.
- Kecenderungan pengunjung yang bergerombol di selasar kantin menimbulkan efek negatif yaitu yang pertama membuat pengunjung lainnya yang ingin ke kantin enggan melewati selasar tersebut dan yang

kedua yaitu dapat mengganggu konsentrasi mahasiswa yang berada di ruang Studio Gambar.

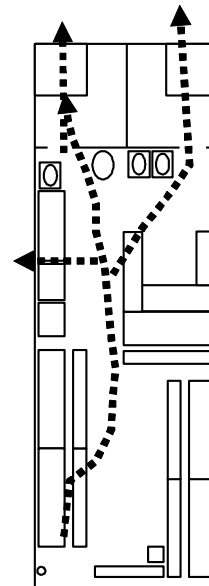
- Pengunjung yang berada di luar seringkali mendapati kesulitan dalam memesan makanan karena harus masuk terlebih dahulu dan ada kalanya pesanan tersebut datangnya lebih lambat.
- Dinding bagian luar kantin terdapat tempelan-tempelan pengumuman yang ditempelkan begitu saja pada bidang dinding. Selain itu ada beberapa pengunjung yang seringkali mencoret dinding (bidang kolom) dengan tulisan-tulisan tangan yang tidak bertanggung jawab.
- Bangku samping yang menjadi tempat favorit bagi sebagian besar pengunjung pada siang hari tidak lagi demikian karena area ini terkena sinar matahari siang.
- Seringkali pengunjung harus berdiri saja karena kurangnya kursi yang tersedia. Ruang terbuka kantin yang relatif sempit ini membuat para pengunjung duduk dengan pola yang tidak tertata sehingga mengesankan kesemerawutan.
- Perabot yang ada diluar selain kurang dari segi jumlah juga kurang layak untuk dipakai dan penataannya pun tidak dapat mengarahkan pada suatu pola yang mendukung terciptanya suatu setting yang dapat tertata (terkendali).

Secara garis besar analisis di atas dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Permasalahan

Banyak pengunjung kantin yang terlihat sedang kipas-kipas karena kepanasan karena suasana kantin yang pengap

- Analisis : Kantin ini hanya memiliki beberapa ventilasi sebagai tempat sirkulasi udara dan masuknya cahaya dari luar. Tapi jumlahnya tidak sesuai dengan ukuran kantin sehingga sirkulasi udara berjalan lambat. Hal ini mengakibatkan suasana kantin terasa panas dan pengap.
- Solusi : Perlu dibuat lubang ventilasi lebih banyak agar sirkulasi udara menjadi lancar. Lubang ventilasi ini bisa dibuat pada dinding belakang, depan, dan kiri.



Gambar 5. Denah Sirkulasi Hawa di Kantin Fakultas Teknik Banjarmasin

2. Permasalahan:

Banyak pengunjung yang lebih suka duduk di luar.

- Analisis : Dengan ukuran yang kecil, kantin ini tidak mampu untuk menampung pengunjung dalam jumlah banyak. Apabila kantin telah penuh, pengunjung yang tidak suka berdesak-desakan dan yang datang belakangan memilih untuk duduk di luar
- Solusi : Agar kantin yang kecil itu terlihat besar alangkah baiknya barang-barang yang tidak terpakai disingkirkan dan penataan letak perabot di tata ulang

3. Permasalahan:

Ada pengunjung yang membayar tidak sesuai dengan apa yang ia makan

- Analisis : Makanan yang disediakan di kantin ada yang diletakkan di meja-meja tempat para pengunjung duduk. Mereka akan lebih mudah mengambil tanpa harus berdiri lagi. Namun hal ini sangat tidak menguntungkan bagi pengelola, karena makanan tersebut bisa terlindung dari penglihatan pengelola apabila pengunjung banyak. Sehingga memungkinkan pengunjung yang tidak membayar sesuai dengan yang dimakannya
- Solusi : Agar lebih efektif, semua makanan ditempatkan pada satu tempat dimana tempat tersebut dapat dilihat dengan jelas oleh pengelola kantin.

4. Permasalahan:

Ada pengunjung yang suka berteriak ketika memesan minuman dan apabila pesanan mereka terlambat

- Analisis : Hal ini terjadi karena mereka malas mendekati pengelola sebab ketika mereka memasuki kantin mereka langsung mencari tempat duduk. Agar tempat duduk mereka tidak ditempati pengunjung lain maka mereka memesan pesanan mereka dengan berteriak. Hal ini juga disebabkan karena terlambatnya pesanan mereka datang. Pengelola kantin terkadang lupa dan bingung harus melakukan beberapa kegiatan sekaligus, menyiapkan pesanan dan melayani pembayaran
- Solusi : Agar lebih mudah, pengelola menyediakan tempat khusus untuk memesan minuman dan letaknya dekat pintu masuk, sehingga pengunjung bisa langsung memesan minuman baru mereka mencari tempat duduk tanpa harus takut diambil pengunjung lain

5. Permasalahan:

Pengunjung kebanyakan menikmati makanan sambil membelakangi meja

- Analisis: Hal ini terjadi karena jarak antara meja dan kursi terlalu rapat, sehingga pengunjung tidak punya ruang untuk menempatkan kaki. Kecilnya ukuran kantin tidak memungkinkan untuk memperlebar jarak ini.
- Solusi : Agar lebih luas, kantin harus ditata ulang sehingga jarak antara kursi dan meja tidak terlalu rapat. Dengan demikian pengunjung dapat lebih santai menikmati makanan sambil menghadap meja.

KESIMPULAN

Pada hakikatnya manusia adalah individu/ pribadi yang memiliki ciri khas tertentu dengan latar belakang kultur dan pandangan hidup yang berbeda-beda. Secara kodrati, manusia juga merupakan makhluk sosial yaitu makhluk yang memerlukan orang lain untuk saling berinteraksi/ bersosialisasi.

Kampus adalah salah satu dari sekian lingkungan binaan di mana terdapat sub-sub sistem dengan setting kegiatan yang berbeda di dalamnya. Dilihat dari segi fungsinya, kampus

merupakan suatu institusi pendidikan di mana terjadi interaksi sosial antara mahasiswa, dosen, staf karyawan dan lainnya. Terdapat berbagai macam aktivitas di kampus seperti belajar mengajar, konsultasi tugas, praktikum dan aktivitas pokok lainnya sesuai dengan jurusan masing-masing. Seperti halnya yang terjadi pada kampus teknik arsitektur, begitu banyak aktivitas yang dilakukan oleh para pelaku sehingga terdapat banyak objek yang dapat diamati di sana.

Dari penjelasan yang ada, terbukti bahwa sebuah lingkungan sangat mempengaruhi pola perilaku manusia. Tidak hanya menghasilkan pola perilaku yang positif saja melainkan juga negatif.

Melalui pembahasan mengenai kantin sebagai objek dari penelitian ini dapat kita temui bahwa kantin yang sebenarnya berfungsi sebagai tempat beristirahat, ternyata juga memiliki prasyarat yang berpengaruh sangat besar pada pola perilaku orang-orang di sekitarnya. Seperti halnya sirkulasi udara, luas kantin, pencahayaan, dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. 2000. *Psikologi Umum*. Ganesha. Bandung.
- Boedojo, P. 1986. *Arsitektur, Manusia, dan Pengamatannya*. Djambatan: Jakarta
- Setiawan B dan Haryadi. 1996. *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku*. UGM. Yogyakarta.
- Suptandar, J dan Pamudji. 1999. *Desain Interior*. Djambatan. Jakarta

