

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Arsitektur dan Perilaku

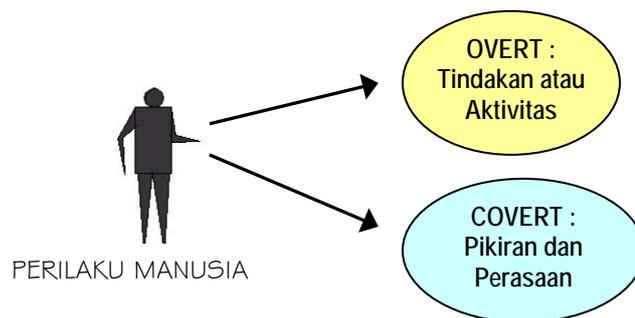
2.1.1. Arsitektur Manusiawi dalam Konteks Perilaku

Salah satu kritik terhadap arsitektur modern adalah pemahamannya terhadap manusia yang terbatas pada hal-hal yang bersifat fisik saja, serta cenderung mengabaikan faktor psikologis manusia. Salah satu slogan arsitektur modern yang terkenal yaitu *form follows function*, hingga kini masih bertahan karena sadar atau tidak sadar banyak arsitek masih menggunakannya. Banyak kegagalan arsitektur terjadi karena adanya kesenjangan antara apa yang dipahami oleh arsitek dengan apa yang dipahami oleh klien atau pengguna bangunan (Lipman 1974, Zeisel 1974). Selain itu arsitektur modern juga cenderung terlalu mekanistik. Arsitektur modern memperlakukan manusia seperti robot-robot belaka. Manusia hanya diperhatikan dan diperhitungkan eksistensinya dari faktor biologis dan fisik semata. Akibatnya arsitektur akan cenderung menjadi seragam (Gambar 2.1.). Apa yang dikerjakan secara fisik dan kenyamanan biologis menjadi penentu utama penghadiran arsitektur. Sementara aspek psikologis seperti rasa, batin, emosi, sentimen, tidak ikut dipertimbangkan (Priyotomo 2008, h.18). Keadaan ini pada akhirnya memunculkan gagasan-gagasan untuk mewujudkan arsitektur yang lebih manusiawi yaitu arsitektur yang tidak hanya memperhatikan eksistensi manusia dari faktor fisik semata, tetapi juga mempertimbangkan faktor psikologisnya..



Gambar 2.1. International style di Jakarta yang cenderung seragam. (Sumber : inilah.com)

Upaya untuk mewujudkan arsitektur yang manusiawi salah satunya adalah melalui pendekatan arsitektur perilaku. Arsitektur perilaku menekankan pada aspek-aspek psikologis atau batiniah dari manusia dalam interaksinya dengan arsitektur. Pengertian perilaku dalam hal ini adalah perilaku yang *overt* (nampak, mis.: berdiri, berjalan, tidur, menulis, dsb.) dan yang *covert* (tak nampak, misal : berpikir, merasa nikmat, merasa sumpek, dsb.) seperti terlihat pada Gambar 2.2.

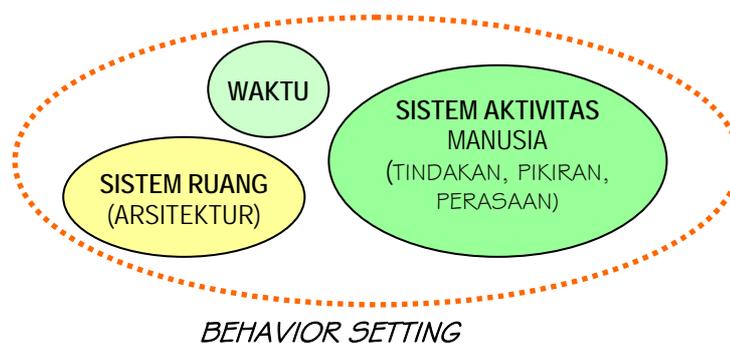


Gambar 2.2. Perilaku *overt* dan *covert* manusia

Pendekatan perilaku berpeluang menghadirkan arsitektur yang lebih manusiawi, karena pendekatan ini menekankan pada pembahasan dialektik antara ruang dengan manusia yang menggunakan ruang tersebut. Pendekatan perilaku menolak determinisme arsitektur yang menganggap manusia seolah robot yang dapat dipengaruhi begitu saja oleh arsitektur. Bangunan bersifat statis, namun adalah suatu tragedi jika kemudian memandang manusia pengguna bangunan sebagai suatu yang statis pula (Heath,1984).

Dalam arsitektur perilaku, ‘ruang’ tidak dipahami semata-mata hanya dari wujud fisik saja, tetapi lebih dipahami sebagai suatu *behavior setting* yang terkait dengan pengguna, aktivitas, dan waktu (Barker 1969 dalam Hariyadi 1995). *Behavior setting* mengandung pengertian satu kesatuan yang terdiri dari sistem aktivitas (*system of activity*) dan sistem ruang atau tempat (*system of setting*). Sistem aktivitas adalah suatu rangkaian kegiatan yang secara sengaja dilakukan oleh satu atau beberapa orang. Adapun sistem ruang adalah rangkaian unsur-unsur fisik atau spasial yang mempunyai hubungan tertentu dan terkait satu sama lain hingga dapat dipakai untuk kegiatan tertentu.

Dengan demikian *behavior setting* adalah suatu rangkaian kegiatan yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang dalam jangka waktu tertentu di suatu tempat tertentu. Ada aspek manusia yang mempunyai unsur fisik dan psikis sebagai pelaku kegiatan, tempat kegiatan, serta waktu kegiatan berlangsung.



Gambar 2.3. *Behavior setting*: sistem aktivitas, ruang, dan waktu

Gagasan tentang *setting* dikemukakan pula oleh Rapoport (1986). Dia mendefinisikan sistem *setting* sebagai suatu organisasi dari *setting-setting* ke dalam suatu sistem yang berkaitan dengan sistem kegiatan manusia. Gagasan yang mendasari konsep sistem ini adalah kenyataan bahwa seseorang tidak mungkin memahami apa yang terjadi di suatu *setting* tanpa mengetahui apa yang terjadi di *setting-setting* lain. Oleh karena itu sistem *setting* bersifat dinamis. Hal ini sejalan dengan pandangan Heath (1984) yang mengatakan bahwa arsitektur bukanlah suatu produk atau sekedar bangunan fisik saja (*a kind of product /building*). Tetapi arsitektur adalah suatu proses atau rangkaian aktivitas (*a kind of process/activity*).

Arsitektur dapat menjadi sebuah *behavior setting* jika arsitektur tersebut mampu mengakomodasi peran individu dan pola-pola aktivitas yang dilakukan penggunanya. Tanpa kesesuaian dengan aktivitas penggunanya, arsitektur sangat mungkin ditinggalkan para penggunanya. Dengan kata lain, arsitektur tersebut hanya berfungsi sebagai tempat, bukan sebuah *setting*. Aspek psikologis atau batiniah dalam hal ini sangat penting. Karena *behavior setting* terbentuk dari rangkaian perilaku spasial yang didorong oleh faktor-faktor psikologis seperti motivasi, persepsi, kognisi dan afeksi, serta faktor-faktor lingkungan.

Perbedaan rancangan pagar pembatas antrian di sebuah stadion dengan pagar antrian di ruang antrian kantor pelayanan publik, menjadi contoh yang jelas bagaimana *setting* perilaku yang ‘sama’ diakomodasi secara berbeda oleh rancangan, karena manusia yang terlibat mempersepsi lingkungan secara berbeda. Pada antrian di stadion, manusia yang terlibat mempersepsi lingkungan sebagai suatu situasi yang non-formal, bebas, dan menggugah emosi. Sedangkan di ruang kantor, lingkungan dipersepsikan sebagai suatu situasi yang formal dan tertib. Oleh karena itu rancangan pagar pembatas antrian di ruang kantor hanya berfungsi sebagai penanda saja, sedangkan di stadion benar-benar berfungsi sebagai pembatas secara fisik yang memaksa orang untuk antri dengan tertib (Gambar 2.4. dan 2.5.).



Gambar 2.4. Pagar antrian di stadion Bung Karno, Jakarta. Desain pagar dibuat untuk mengakomodasi *setting* perilaku yang cenderung berebut secara kasar.
(Sumber : hasil survey)



Gambar 2.5. Antrian di Ditlantas Metrojaya. Pengantri cenderung tertib karena suasananya formal. Desain pagar pembatas mengakomodasi *setting* perilaku yang terjadi.
(Sumber : website Polda Metrojaya)

Pemahaman tentang arsitektur sebagai suatu *setting* perilaku (yang terdiri dari aspek fisik dan non-fisik) secara tak langsung juga dikemukakan oleh para arsitek. Salah satunya adalah arsitek dan budayawan Mangunwijaya. Dalam buku “Wastu Citra” ia mengemukakan bahwa arsitektur atau *wastu* mempunyai sisi material dan spriritual yang merupakan satu kesatuan yang tak dapat dipisahkan. Arsitektur dapat menjadi manusiawi jika upaya kehadiran unsur batiniah atau psikologis dapat meningkatkan harkat dan martabat manusia. Mangunwijaya mengungkapkan sisi batiniah dari bangunan sebagai berikut :

.... Tetapi semua itu belum mengungkapkan dan menyinarkan sesuatu yang paling menjadi ciri kemanusiawian manusia yang diam dalam rumah. Yakni, segi kebudayaannya, segi spiritualnya. Rumah memang bisa dianggap sebagai mesin, alat pergandaan produksi. Tetapi lebih dari itu, rumah atau bangunan lain adalah Citra, cahaya pantulan jiwa dan cita-cita kita. Ia adalah lambang yang membahasakan segala yang manusiawi, indah dan agung dari dia yang membangunnya; kesederhanaan dan kewajaran yang memperteguh hati setiap manusia. Rumah memang kita gunakan tetapi lebih dari itu, rumah adalah cermin dan bahasa kemanusiaan kita yang bermartabat. (Mangunwijaya, 1995 : 31-32).

Hal serupa dikemukakan oleh Pangarsa (2008) dalam bukunya “Arsitektur Untuk Kemanusiaan”. Meminjam istilah yang dipakai oleh Mangunwijaya, menurutnya arsitektur haruslah “memanusiakan manusia”. Istilah tersebut merujuk pada suatu kegiatan mempersiapkan dan mendudukkan manusia untuk dapat hidup dalam jalinan kebersamaan dengan segenap makhluk hidup ciptaan Tuhan diluar dirinya. Hal itu berarti mengembalikan manusia pada fitrah atau sifat alamiahnya, antara lain bersifat serba murah belas-kasih antar sesama.

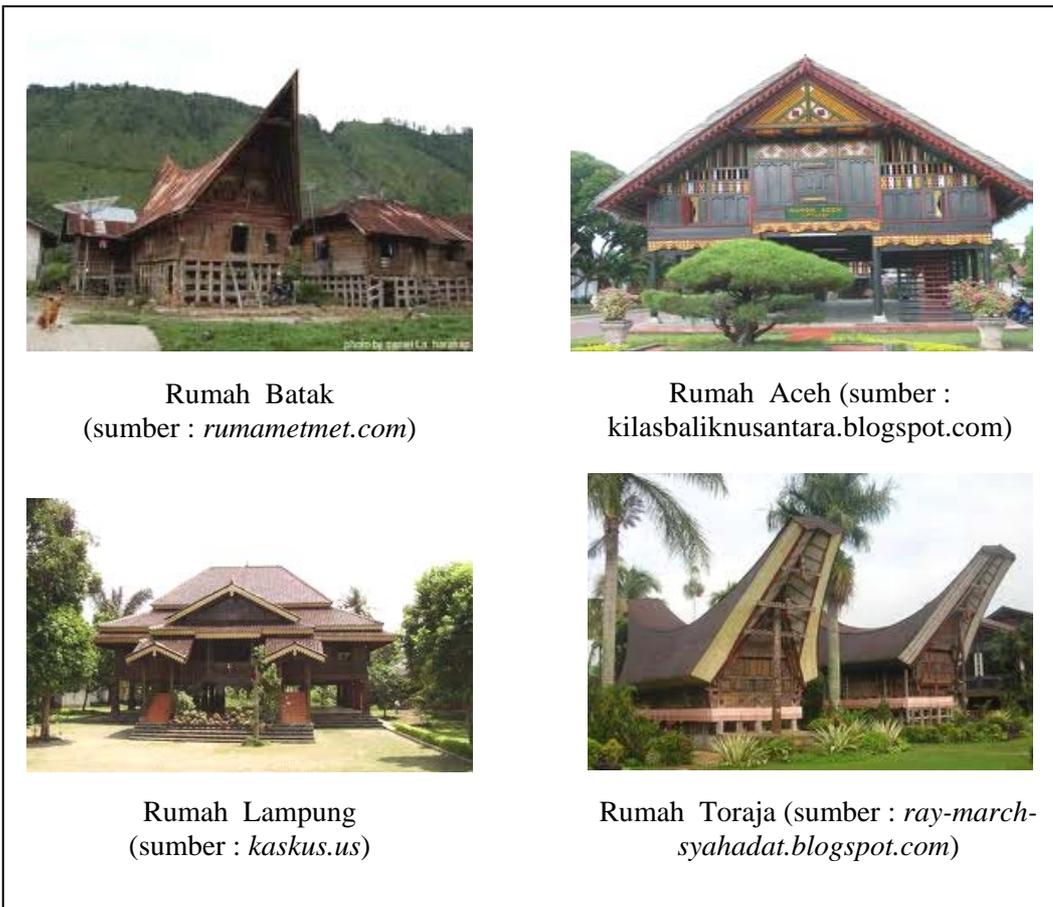
Secara tradisi masyarakat di nusantara juga mempunyai pemahaman yang serupa.. Dalam arsitektur rumah-rumah nusantara misalnya, sering dijumpai ruang dalam bentuk teras, halaman atau pelataran. Ruang ini menjadi tempat terjadinya *setting* perilaku yang membentuk sikap luhur berupa gotong royong dan musyawarah (Gambar 2.6.).



Gambar 2.6. Teras rumah bergaya betawi (kiri) dan ‘tanean lanjang’ atau halaman panjang di sebuah rumah tradisional Madura (kanan).

Teras rumah-rumah di nusantara secara tradisi menjadi tempat terjadinya perilaku yang ramah dan guyub terhadap tamu. Demikian juga keberadaan *tanean lanjang* di Madura, *natah* di Bali, dan *neta* di Lombok. Pada *tanean lanjang* anak-anak bermain sambil belajar berinteraksi dengan orang lain dibawah pengawasan anggota keluarga yang lebih tua, yang juga beraktivitas di area tersebut. Para orang tua biasanya duduk-duduk sambil mengobrol di mushola yang berhubungan langsung dengan *tanean*, sambil mengawasi anak-anaknya bermain.

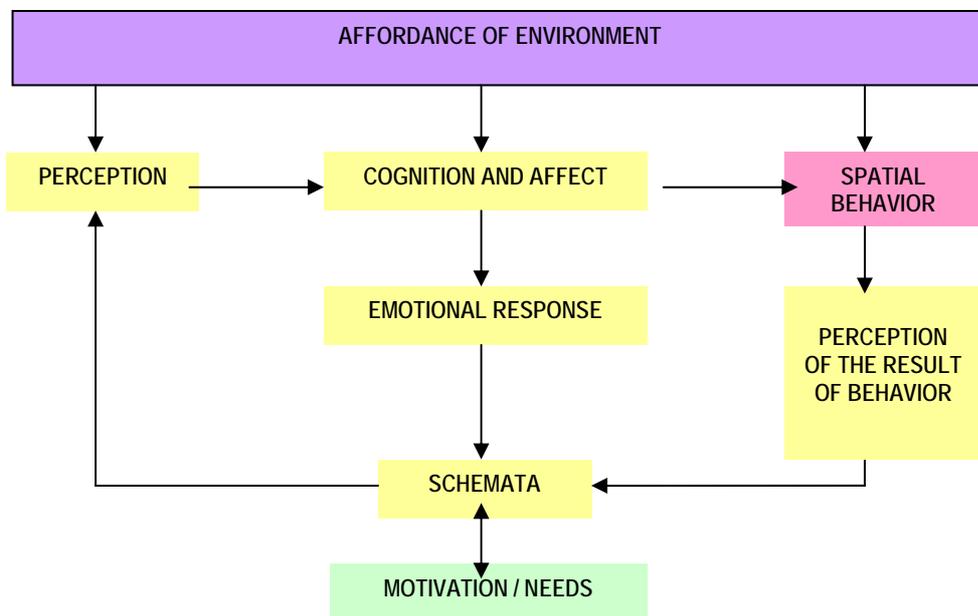
Dalam aspek bentuk atau rupa, keragaman langgam bangunan rumah klasik di nusantara menunjukkan bahwa bentukan arsitektur terjadi bukan hanya semata-mata atas dasar pertimbangan yang bersifat fisik belaka. Namun terutama juga hal-hal yang bersifat non fisik (Gambar 2.7.).



Gambar 2.7. Berbagai macam rumah klasik di nusantara . Sama-sama akomodatif terhadap iklim tropis, namun langgamnya bisa berbeda-beda.

2.1.2. Proses Terjadinya Perilaku Spasial (*spatial behavior*)

Kajian tentang perilaku dalam arsitektur berkaitan dengan proses-proses psikologis yang mempengaruhi terbentuknya perilaku spasial atau *spatial behavior*. Proses-proses psikologis tersebut adalah adanya motivasi, skemata, persepsi, kognisi, dan afeksi. Perilaku spasial meliputi perilaku *overt* dan *covert* dari seseorang atau sekelompok orang dalam suatu sistem ruang atau lingkungan arsitektur. Perilaku yang terjadi didalam lingkungan arsitektur dilatar belakangi oleh pengaruh timbal balik dari motivasi internal dengan lingkungan sekitar. Patricios (dalam Lang, 1987) membuat model yang menunjukkan pengaruh lingkungan pada proses terjadinya perilaku manusia seperti yang terlihat dalam gambar 2.8. Disitu tampak bahwa terjadinya perilaku spasial (*spatial behavior*) bisa merupakan respon langsung dari lingkungan, bisa juga dari proses kognisi dan afeksi yang diperoleh melalui proses persepsi. Proses persepsi ini dipengaruhi oleh *schemata* yang dimotivasi oleh kebutuhan (*need*).



Gambar 2.8. Proses Dasar Perilaku Manusia (*The fundamental Processes of Human Behavior*). Sumber : Patricious dalam Lang 1987

Motivasi dan Kebutuhan. Motivasi adalah dorongan yang berada di balik perilaku. Ia mendorong perilaku dalam rangka pemenuhan kebutuhan (*needs*). Teori Hirarki Kebutuhan yang dikemukakan Abraham Maslow menyebutkan bahwa ada enam tingkatan kebutuhan manusia, mulai dari yang terendah yaitu kebutuhan fisik hingga kebutuhan untuk mengaktualisasikan diri yang bersifat psikis. Pada tiap level, dorongan untuk memenuhi kebutuhan akan timbul sesudah kebutuhan yang berada di level bawahnya terpenuhi.

Dorongan untuk memenuhi kebutuhan fisik (*physiological needs*) seperti rasa lapar dan haus berada pada level yang terendah. Level berikutnya adalah kebutuhan keamanan baik fisik maupun psikis (*safety needs*), misalnya : kebutuhan akan rumah untuk tempat berlindung dari panas, hujan, dan gangguan makhluk lainnya. Ketiga adalah kebutuhan untuk memiliki atau mencintai dan dicintai (*belonging and love needs*), seperti : perasaan ingin menjadi bagian dari kelompok, suku, atau profesi tertentu. Kemudian yang keempat adalah *esteem needs*, yaitu kebutuhan untuk dihargai oleh orang lain. Kelima adalah *actualization needs*, yaitu kebutuhan untuk mengaktualisasikan diri atau menunjukkan kapasitas, kemampuan, dan kegunaan dirinya bagi orang lain. Kemudian yang keenam adalah *cognitive and aesthetic needs*, seperti rasa haus akan pengetahuan dan hasrat pada sesuatu yang indah dan menyenangkan. Dalam perkembangannya beberapa ahli mengemukakan kebutuhan akan adanya Tuhan sebagai tambahan.

Skemata adalah struktur kognitif atau pemahaman yang dengannya seseorang beradaptasi dan terus mengalami perkembangan mental dalam interaksinya dengan lingkungan. Skemata juga berfungsi membuat kategori-kategori untuk mengidentifikasi rangsangan yang datang sehingga seseorang bisa mengenali lingkungannya. Skemata ini dari waktu ke waktu terus berkembang sejalan dengan informasi yang terus diperoleh oleh benak kita.

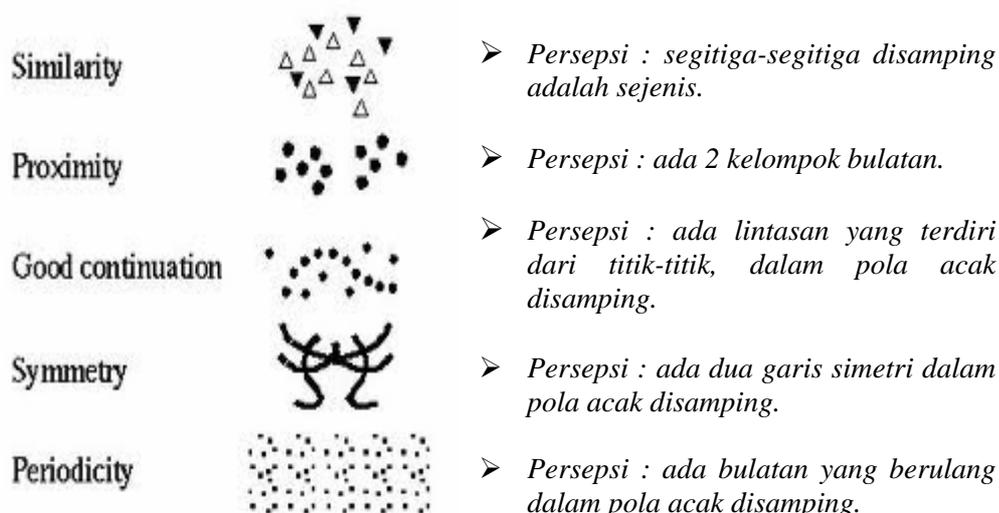
Persepsi merupakan proses yang terjadi di dalam diri seseorang yang dimulai dengan diterimanya rangsang, sampai rangsang itu disadari dan dimengerti olehnya sehingga ia dapat mengenali dirinya sendiri dan keadaan di sekitarnya. Persepsi merupakan proses pengorganisasian dan penginterpretasian

terhadap stimulus oleh organisme atau individu sehingga didapat sesuatu yang berarti dan merupakan aktivitas yang terintegrasi dalam diri individu.

Proses pemahaman terhadap rangsang atau stimulus yang diperoleh dari panca indera, menyebabkan persepsi terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu : persepsi visual dari indera mata, persepsi auditori dari indera telinga, persepsi perabaan dari indera peraba , persepsi penciuman dari indera hidung, dan persepsi perabaan dari indera kulit.

Teori Gestalt tentang Persepsi. Teori Gestalt menjelaskan proses persepsi melalui pengorganisasian komponen-komponen sensasi yang memiliki hubungan, pola, ataupun kemiripan menjadi kesatuan. Teori gestalt cenderung berupaya mengurangi pembagian sensasi menjadi bagian-bagian kecil. Teori ini sering digunakan dalam desain dan cabang seni rupa lainnya, karena banyak menjelaskan bagaimana persepsi visual bisa terbentuk. Persepsi tersebut antara lain : kedekatan posisi (*proximity*), kesamaan bentuk (*similarity*), penutupan bentuk (*closure*), kesinambungan pola (*continuity*), perulangan (*periodicity*).

Inilah yang menyebabkan kita sering bisa merasakan keteraturan dari pola-pola yang sebenarnya acak. Gambar berikut adalah contoh pola-pola yang dapat dipahami dengan teori Gestalt.



Gambar 2.9. Pola-pola Gestalt (Sumber :Lang, 1987)

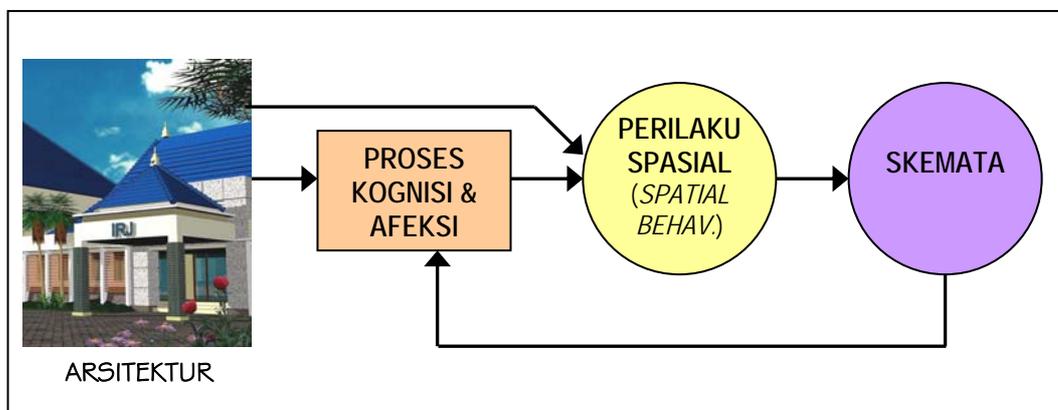
2.1.3. Aspek-aspek Perancangan pada Pendekatan Perilaku.

Dengan memandang arsitektur sebagai unit-unit *behavior setting* maka aspek-aspek perancangan dalam pendekatan ini adalah : (a) sistem ruang atau arsitektur, dan (2) perilaku manusia yang terwujud dalam sistem aktivitas. Sasaran perancangan adalah membuat *setting-setting* perilaku yang diinginkan, dengan cara menciptakan sistem ruang dan memprediksikan sistem aktivitas yang akan terjadi (Lang 1987).

a. Bentuk dan Ruang

Seperti dalam uraian terdahulu, terjadinya perilaku spasial (*spatial behavior*) bisa merupakan respon langsung dari lingkungan, bisa juga merupakan hasil dari proses kognisi dan afeksi. Proses kognisi dan afeksi ini dipengaruhi oleh skemata (*schemata*) yang telah terbentuk dalam benak seseorang. Skemata ini berupa pemahaman dalam diri seseorang yang setiap saat berkembang tergantung pada lingkungan yang selama ini dia jumpai.

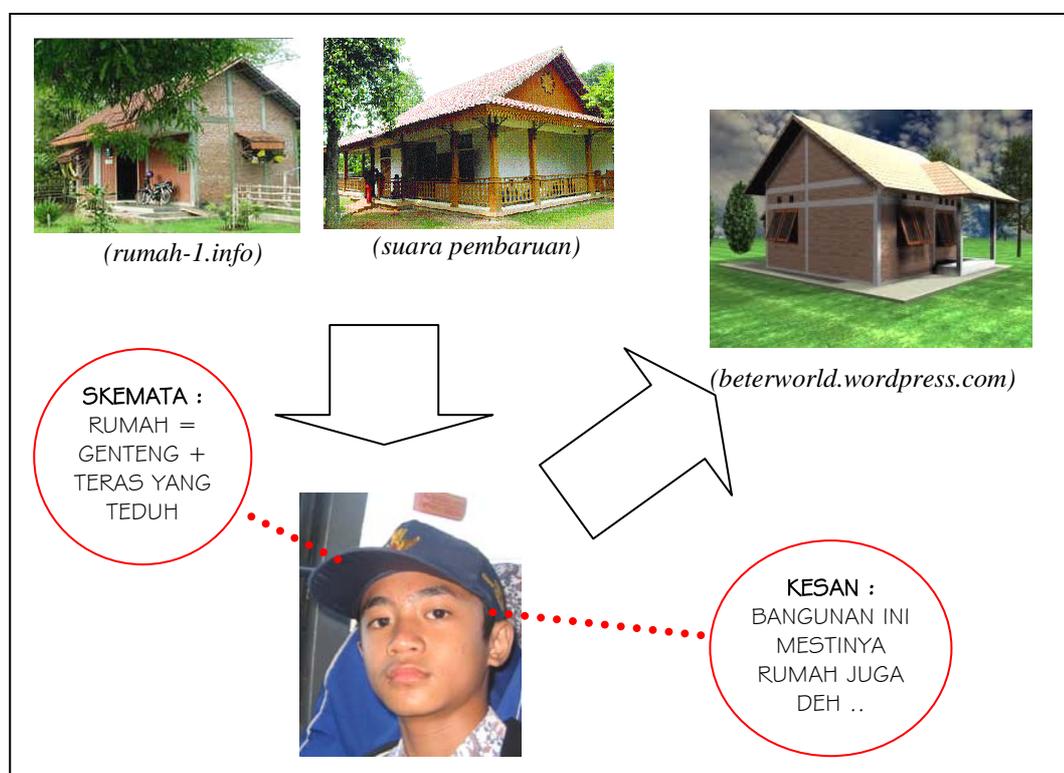
Arsitektur sebagai lingkungan fisik mempunyai unsur kepadatan (*mass*) dan kekosongan atau ruang (*space*). Kepadatan ditangkap oleh seseorang sebagai bentuk atau rupa, kekosongan ditangkap sebagai suasana (Ching, 1984). Kedua unsur ini merupakan satu kesatuan yang tak terpisahkan. Bentuk dan suasana yang ditangkap oleh seseorang kemudian menimbulkan respon berupa perilaku spasial seperti : kagum, senang, terkejut, tertekan, berdiri mematung, terbirit-birit, berseru, dan sebagainya.



Gambar 2.10. Perilaku spasial sebagai respon terhadap lingkungan arsitektur.

Unsur bentuk dan ruang masing-masing menimbulkan respon perilaku spasial yang berbeda. Seseorang cenderung merespon bentuk arsitektur secara spontan atau langsung tanpa melalui proses kognisi dan afeksi. Sebaliknya suasana ruang cenderung direspon melalui proses kognisi dan afeksi terlebih dahulu. Oleh karena itu terkadang dijumpai seseorang yang pada awalnya masuk ke dalam suatu ruangan terkagum-kagum akan keindahan ruangan itu, setelah beberapa saat kemudian kekagumannya menjadi berkurang setelah merasakan suasana di tempat tersebut.

Skemata terbentuk dari perilaku spasial yang merupakan respon dari lingkungan arsitektur. Dengan memahami skemata yang ada pada diri pengguna dari arsitektur, seorang arsitek bisa memprediksi atau mengarahkan perilaku spasial dan skemata yang ditimbulkan oleh rancangannya. Misalnya seorang anak tiap kali melihat bangunan rumah tinggal, dia selalu menjumpai unsur genteng dan teras yang teduh. Ketika di saat lain dia melihat suatu rancangan yang terdapat unsur-unsur tadi, maka dia akan cenderung menangkap kesan rumah tinggal atau *homy* pada rancangan tersebut.



Gambar 2.11. Skemata pengguna arsitektur mempengaruhi kesan terhadap rancangan.

b. Aktivitas

Heimsath (1977) mengemukakan bahwa aktivitas manusia adalah sesuatu yang kompleks. Perbincangan mengenai aktivitas manusia tidak lepas dari apa yang diistilahkan olehnya sebagai *role*, *pattern*, *background*, dan *goals*. Keempatnya melekat pada setiap partisipan yang terlibat didalam suatu *setting*.

Role adalah peran yang dilakukan oleh seseorang atau partisipan yang terlibat dalam suatu *setting* perilaku. Dalam suatu restoran misalnya, ada pengunjung, pelayan, koki, petugas pembersih, dan manajer restoran. Masing-masing melakukan rangkaian kegiatan tertentu pada waktu dan tempat tertentu pula. Pengunjung datang lalu berjalan mencari tempat, duduk, memesan makanan dan menyantapnya. Pelayan jalan berkeliling, mengantarkan pesanan, menyapa pengunjung, berjalan ke dapur, membersihkan meja. Manajer lebih banyak duduk di posisinya mengawasi restoran, sesekali berkeliling menyapa pengunjung, dan memeriksa masakan di dapur. Koki berada sepanjang hari di dapur menyiapkan masakan. Semua partisipan melakukan kegiatannya masing-masing dalam *setting* tersebut.

Pattern atau pola adalah suatu tindakan atau gerakan yang dilakukan individu, sedangkan *activities* atau aktivitas adalah gerakan yang dilakukan oleh sekelompok orang. Dalam menjalankan perannya setiap orang melakukan gerakan atau tindakan dengan caranya sendiri yang bisa saja berbeda dengan orang lain. *Pattern* biasanya didorong oleh dua hal, yaitu : (i) pengalaman orang tersebut dalam menghadapi situasi yang serupa dan (ii) apa yang disebut sebagai '*rule of the house*' atau aturan main yang berlaku di *setting* tersebut.

Seorang pengunjung restoran biasanya akan duduk di meja yang disediakan dan langsung memanggil pelayan untuk memesan makanan karena dia sebelumnya telah berulang kali mengalami situasi yang serupa. Namun ketika dia memasuki restoran lain yang *rule of the house*-nya cepat saji, dia tidak akan mencari-cari pelayan untuk memesan makanan. Dia akan menyesuaikan diri dengan *rule of the house* restoran tersebut dan langsung menjemput makanan di meja layanan sekaligus membayarnya.

Dalam suatu *setting* perilaku, semuanya akan berjalan lancar dan nyaman jika masing-masing partisipan memahami dan bisa memprediksi apa yang

akan dilakukan partisipan lainnya. Pelayan restoran misalnya, akan langsung menyambut pengunjung yang baru masuk karena dia mengenali orang tersebut sebagai tamu restoran dan ia bisa memprediksi bahwa tamu tersebut pasti mencari-cari tempat duduk. Di tempat lain, seorang pengunjung yang belum pernah masuk ke restoran cepat saji, akan terheran-heran duduk di meja restoran Mc Donald menunggu pelayan yang tidak kunjung datang ke mejanya.

Service Role dan Served Role. Dalam bangunan-bangunan publik seperti restoran, sekolah, rumah sakit, penjara, super market dan sejenisnya, terdapat banyak orang yang terlibat didalamnya. Masing-masing mempunyai peran dan melakukan aktivitas. Terdapat dua kelompok besar peran yang mempunyai karakteristik berbeda. Pertama adalah *served role* atau peran ‘melayani’, dan yang kedua adalah *service role* atau peran ‘dilayani’. Dalam *setting* restoran, pelanggan adalah partisipan *served role* sedangkan yang lainnya adalah partisipan *service role*. Manajer restoran dan pelayan walaupun sama-sama berperan sebagai *service role* tetapi mempunyai keterlibatan berbeda.

Ada hirarki dalam dalam *service role*, tiap bangunan atau *setting* perilaku berbeda-beda (tabel 2.1). Perbedaan hirarki dalam *service role* menunjukkan ada banyak bentuk pola hubungan sosial. Dalam proses merancang penting untuk mengetahui pola hubungan tersebut, karena akan berpengaruh dalam menentukan sistem yang ada pada bangunan. Pada tabel 2.1. terlihat bahwa pengunjung sebuah restoran misalnya adalah satu-satunya *served role* yang harus dilayani, sedangkan di bangunan rumah sakit ada beberapa *served role* dan pasien adalah *served role* pada hirarki tertinggi. Bagi arsitek pemahaman ini membuat dia harus membedakan sistem-sistem yang ada pada bangunan restoran dan rumah sakit. Misalnya pada sistem sirkulasi di bagian pintu masuk kedua bangunan tersebut.

Selain pola hubungan sosial, jumlah partisipan yang terlibat dalam suatu aktivitas juga penting untuk dipertimbangkan. Aktivitas normal 3 – 4 orang di meja makan, akan berbeda dengan aktivitas yang melibatkan banyak orang seperti dalam suatu pertandingan basket. Namun menurut Heimsath, kegiatan normal sehari-hari biasanya hanya melibatkan 1 hingga 8 orang partisipan. Bahkan dalam aktivitas yang melibatkan sejumlah besar partisipan, aktivitas akan cenderung terbagi dalam kelompok-kelompok yang lebih kecil.

Dengan memahami bahwa aktivitas adalah sesuatu yang kompleks, seorang arsitek harus merencanakan peran partisipan, memahami situasi sosial yang ada, dan latar belakang dari partisipan. Jika tidak, maka akan terjadi perilaku yang tidak diharapkan atau diprediksi oleh arsitek.

Dengan demikian hal-hal yang harus dipertimbangkan oleh arsitek dalam merancang adalah : situasi atau aktivitas sosial yang ada pada bangunan, derajat fleksibilitas dari masing-masing aktivitas, aturan main atau *house rules* yang ada atau seharusnya ada, dan latar belakang serta tujuan dari partisipan.

Tabel 2.1. *Service and Served Roles in Building*

Building Type	PERSONEL IN BUILDING								
	Group	Role 1	Role 2	Role 3	Role 4	Role 5	Role 6	Role 7	Role 8
Office Building	1	Leasee	Visitor	-	-	-	-	Clean and Maintenance	Building Manager
Public Building	1	Visitors	Visitors in Group	-	-	-	Guides	Clean and Maintenance	Building Manager
Store	2	Customer	-	-	-	Stock Employees	Salesman	Clean and Maintenance	Store Manager
Church	2	Worshiper Re.School	-	-	-	Volunteer Teachers	Volunteer Workers	Clean and Maintenance	Minister
Restaurant	2	Guest	-	-	-	Service Help	Kitchen Help	Clean and Maintenance	Manager / Owner
Grade School	2	Student	Parent	-	-	Teachers	Kitchen Help	Clean and Maintenance	Principal
Manufacturing	2	Workers	-	-	-	-	Supervisors	Clean and Maintenance	Manager / Owner
General Hospital	3	Patient	Family	Outpatient	Medical, Nurses	Nursing Helpers	Kitchen Help	Clean and Maintenance	Hospital Adm.
Resort Hotel	3	Guest	-	-	Recreation Help	Service Help	Kitchen Help	Clean and Maintenance	Manager
University	3	Student	-	-	-	Teachers	Kitchen Help	Clean and Maintenance	President/ bsns.staf
Jail/ Prison	4	Inmate	Family	Other Visitors	Social Medical	Kitchen Help	Clean & Mntnce.	Guards	Warden/ Sheriff
Juvenile Home	4	Ward	Family	-	Foster Family	Teachers	Kitchen Help	Clean and Maintenance	Supervisor
Home for Retarded	4	Ward	Family	-	Foster Family	Teachers	Kitchen Help	Clean and Maintenance	Supervisor
Preparation School	4	Student	Family	-	Faculty Family	-	Kitchen Help	Clean and Maintenance	Head Master
Psychiatric Hospital	4	Patient	Family	Other Visitors	Medical Staff	Nursing Helpers	Kitchen Help	Clean and Maintenance	Hospital Adm.
Remote Post	4	Workers	-	-	-	-	Kitchen Help	Clean and Maintenance	Officer in charge
Space Station	4	Astronaut	-	-	-	-	-	Astronaut	Officer in charge

(Sumber : Heimsath 1977, p.53)

Background dan goals atau latar belakang dan tujuan menyangkut hal-hal yang mempengaruhi perilaku seseorang dalam suatu *setting*. *Goals* sendiri dipengaruhi oleh *background*. *Background* menyangkut usia, jenis kelamin, status perkawinan, pekerjaan, dan seterusnya. Seorang napi anak umur 13 tahun dan baru saja lulus SD tentu akan berbeda *goals*-nya dengan napi lain berumur 17 tahun yang biasa hidup di jalanan, ketika berada di *setting* ruang kelas. Napi yang lebih muda mungkin merasa tidak terganggu dengan suasana ruang kelas yang dan cara pembelajaran yang konvensional. Dia berpikir tujuannya berada di kelas memang untuk belajar. Namun napi satunya akan dengan cepat merasa bosan karena dia berpikir alasan dia berada di kelas sekedar memenuhi kewajiban saja.

Goals juga dipengaruhi oleh bagaimana seseorang dapat terpenuhi kebutuhannya. Tiap orang bisa berbeda *goals*-nya tergantung apa yang dibutuhkan orang itu. Kebutuhan fisik (*physiological needs*), kebutuhan keamanan (*safety needs*), kebutuhan untuk memiliki atau mencintai dan dicintai (*belonging and love needs*), kebutuhan untuk dihargai oleh orang lain (*esteem needs*), kebutuhan untuk mengaktualisasikan diri (*actualization needs*), dan seterusnya. Seorang napi anak yang selalu membuat ulah bisa saja disebabkan tidak terpenuhinya kebutuhannya akan perhatian dan kasih sayang orang tua. Tujuan dia berada di kelas tidak lagi untuk belajar tetapi lebih untuk mendapatkan perhatian dari guru atau teman lainnya.

Karena *background* antara satu partisipan dengan yang lainnya berbeda, *goals*-nya pun akan berbeda. Napi misalnya, akan lebih mementingkan sel atau kamar yang leluasa dan bisa memberi privasi. Namun petugas jaga yang memang latar belakang tugasnya berkaitan dengan keamanan, akan lebih mengutamakan bagaimana setiap pergerakan napi di kamar dapat terpantau setiap saat. Konflik yang terjadi akibat perbedaan *goals* ini yang harus dapat diakomodasi oleh arsitektur LP sebagai *servant rol* dalam konteks yang lebih luas.

Latar belakang budaya juga mempengaruhi sistem *setting* atau bentuk arsitektur (Rapoport, 1977). Contohnya orang Jawa yang memandang huniannya sebagai tempat berteduh yang bersifat sementara memunculkan bentuk arsitektur yang pernaungan (Priyotomo 2006, Hidayat 2009).

2.2. Lembaga Pemasyarakatan Anak

2.2.1. Gambaran Umum

Lembaga Pemasyarakatan Anak atau LP Anak adalah tempat pembinaan dan pendidikan narapidana anak berusia dibawah 18 tahun. Alasan penempatan anak di LP biasanya karena pelanggaran hukum kriminal yang diputuskan oleh pengadilan. Disitu anak menjalani hukuman dengan cara dikurung dan dibatasi berbagai macam kebebasannya. Namun prinsip utama yang diterapkan dalam institusi tersebut adalah pembinaan dan pendidikan.

Di Indonesia belum ada LP Anak yang rancangannya dari awal memang diperuntukkan untuk LP khusus anak. Sebagian merupakan bangunan penjara dewasa yang kemudian digunakan khusus untuk anak. Sebagian lagi menempati penjara dewasa dalam blok yang terpisah. Fasilitas di dalam LP yang menunjang pendidikan seperti ruang kelas, ruang ketrampilan, atau perpustakaan belum dirancang dengan baik. Penambahan fasilitas pendidikan di LP tersebut pada umumnya bersifat tambal sulam.

Berbeda dengan di Indonesia, di mancanegara LP untuk anak yang dikenal dengan berbagai istilah, seperti *Juvenile Correctional Facilities* atau *Detention Facilities*, pada umumnya sudah dirancang dengan baik. Rancangan *Juvenile Facilities* sama sekali berbeda dengan rancangan penjara. Tampilan bangunannya tidak lagi berupa penjara, namun seperti bangunan publik pada umumnya. Gambar 2.12. memperlihatkan salah satu bangunan *Juvenile Correctional Facilities* di Amerika Serikat yang penampilannya seperti bangunan perkantoran.



Gambar 2.12. Tampak depan sebuah LP khusus anak di Chicago, Amerika Serikat
(Sumber :urbanlegend.about.com)

Fasilitas yang biasanya ada di *Juvenile Facilities* dikelompokkan dalam tiga jenis yaitu fasilitas administrasi, fasilitas hunian, dan fasilitas pelayanan pendidikan dan rekreasi (Mc Millen 2006). Fasilitas-fasilitas tersebut dirancang untuk memenuhi seluruh kebutuhan napi selama menjalani masa hukumannya di *juvenile facilities* tersebut. Baik kebutuhan yang bersifat fisik maupun psikis. Fasilitas yang berperan melayani kebutuhan fisik antara lain adalah ruang makan (*food services/dining*), ruang layanan kesehatan (*medical services*), dan fasilitas hunian (*resident housing and related activities*). Fasilitas yang melayani kebutuhan psikis adalah ruang kunjungan (*visitation*), ruang pendidikan (*education*), ruang rekreasi (*indoor and outdoor recreation*), dan ruang ibadah (*religious services*). Sedangkan fasilitas lainnya yang bersifat penunjang adalah kantor administrasi (*administrative offices*), ruang staf (*staff lockers/break areas*), ruang penerimaan (*intake/admissions*), ruang laundry (*laundry services*), serta fasilitas perawatan (*maintenance*).

Di Indonesia fasilitas yang serupa dengan yang ada di *Juvenile Facilities* juga disediakan di Lembaga Pemasyarakatan (LP) Anak. Namun terdapat beberapa perbedaan di antara keduanya. Antara lain tidak disediakan ruang *laundry* pada LP anak di Indonesia. Menurut pengelola LP Anak di Blitar, salah satu perilaku yang diharapkan dibentuk di LP Anak adalah sifat kemandirian. Mereka dididik untuk bisa mandiri mengurus dirinya sendiri. Oleh karena itu fasilitas yang bersifat terlalu memberi kemudahan pada napi tidak diutamakan. Mereka lebih didorong untuk bisa menggunakan fasilitas yang ada untuk melayani diri mereka sendiri.

Hal lain yang banyak dijumpai pada rancangan LP Anak yang ada di Indonesia saat ini adalah *zoning* atau pengelompokan ruang yang tidak jelas. Hal ini setidaknya dapat dijumpai di LP Anak Tangerang dan LP Anak Blitar. Di kedua LP tersebut ruang-ruang hunian, ruang pendidikan, dan ruang penunjang tidak dipisahkan dalam zona tersendiri. Ini mengakibatkan kegiatan di masing-masing ruang tidak dapat berjalan dengan baik. Misalnya ruang kelas yang bersifat tertib dan tenang berada sangat berdekatan dengan ruang ketrampilan yang cenderung bebas dan menimbulkan bising. Napi yang sedang mengikuti pelajaran pada akhirnya tidak dapat berkonsentrasi.

Selain itu juga banyak kondisi sanitasi yang buruk dan tidak terencana dengan baik. Di LP Anak Tangerang misalnya, di dalam kamar atau sel tidak disediakan toilet. Ini menimbulkan perilaku anak yang tidak tertib dan cenderung jorok. Napi sering buang hajat sembarangan karena pada waktu malam mereka tidak memperoleh akses yang bebas ke toilet di luar kamar. Dengan kondisi seperti itu petugas pun sulit untuk mengarahkan perilaku mereka menjadi lebih baik.

Secara konsep penanganan LP Anak di Indonesia sudah cukup baik. LP Dewasa maupun LP Anak saat ini sudah tidak lagi menggunakan konsep penghukuman, tetapi konsep pemasyarakatan atau memasyarakatkan kembali orang yang dipidana (reintegrasi). Namun karena keterbatasan anggaran, dalam hal kondisi fisik LP Anak, konsep ini masih belum dapat diterapkan sepenuhnya. Khusus LP Anak, ciri utama yang membedakannya dengan LP Dewasa adalah keharusan adanya suasana yang tidak berkonotasi penjara dan fasilitas pendidikan bagi napi anak untuk mengembangkan dirinya.

Menurut Cetak Biru Pemasyarakatan yang berisikan rencana pengembangan pemasyarakatan di Indonesia, ada beberapa kriteria umum yang harus dipenuhi oleh LP Anak. Antara lain, perlakuan terhadap narapidana anak tidak boleh mempengaruhi mental, seperti menakut-nakuti, mengancam, apalagi melakukan tindakan kekerasan. Petugas dalam menjalankan perannya tidak diperbolehkan menggunakan seragam. Petugas juga dilarang keras melakukan tindakan-tindakan yang dapat menimbulkan kebencian atau keinginan untuk balas dendam kepada petugas. Selain itu, kesempatan untuk selalu bermain dan belajar harus dikedepankan serta tingkat interaksi dengan lingkungan dan keluarga harus cukup sering. Pendidikan anak harus senantiasa tersedia hingga ke jenjang yang paling tinggi, baik formal maupun non-formal. Selain itu ketrampilan atau penjurusan keahlian harus disediakan sesuai dengan bakat dan minat anak atau disesuaikan dengan kemajuan masyarakat (misal : penguasaan teknologi terkini). Secara umum, LP Anak secara nama dan bentuk fisik harus mencerminkan perlindungan anak. Tidak lagi mencerminkan penjara yang angker dan menakutkan.

2.2.2. Persyaratan dan Kriteria LP Anak

Persyaratan dan kriteria LP Anak di Indonesia mengacu pada ketentuan internasional tentang penanganan anak dan remaja yang bermasalah dengan hukum. Selain ketentuan yang tertuang dalam cetak biru pengembangan pemasyarakatan, belum ada ketentuan yang secara khusus mengatur tentang persyaratan dan kriteria fasilitas Lembaga Pemasyarakatan Anak.

Salah satu ketentuan yang menjadi rujukan adalah Peraturan Minimum PBB tentang Standard Minimum Pelaksanaan Keadilan Remaja atau *United Nations Standards Minimum Rules for the Administration of Juvenile Justice (Beijing Rules)*, yang dituangkan dalam resolusi 40/33 tahun 1985. Di situ disebutkan antara lain bahwa penempatan remaja di LP akan selalu menjadi disposisi penyelesaian terakhir dan untuk waktu tersingkat yang diperlukan. Selain itu juga disebutkan bahwa tujuan pelatihan dan perlakuan untuk remaja yang ditempatkan di LP adalah bukan untuk penghukuman, melainkan untuk menyediakan pembinaan, perlindungan, pendidikan, dan keahlian ketrampilan dengan sasaran membantu mereka mendapatkan peran konstruktif dan produktif secara sosial di masyarakat.

Ketentuan lain adalah Peraturan PBB Tentang Perlindungan Bagi Remaja yang Tertindas Kebebasannya , atau *United Nations Rules for the Protection of Juvenile Deprived of Their Liberty* yang tertuang dalam resolusi PBB no 45/113 tahun 1990. Bagian D tentang lingkungan gedung dan akomodasi menyebutkan antara lain :

Desain fasilitas penahanan untuk remaja dan lingkungan gedung harus sesuai dengan tujuan rehabilitasi pembinaan di dalamnya, dengan memperhatikan secara tepat kebutuhan remaja akan hak pribadi, menstimulir panca indra, kesempatan untuk berkumpul dengan rekan-rekan dan turut serta dalam kegiatan-kegiatan olah raga, latihan fisik, dan kegiatan di waktu senggang. Desain dan struktur fasilitas penahanan remaja harus dibuat sedemikian rupa sehingga dapat memperkecil resiko terjadinya kebakaran dan menjamin agar evakuasi dari gedung dapat berlangsung dengan aman. ... (ayat 32)

... akomodasi tidur biasanya harus terdiri dari asrama untuk kelompok kecil atau ruang tidur tersendiri, dengan mengingat standar-standar setempat. Selama jam tidur, harus ada pengawasan

secara teratur tapi tidak menyolok di semua ruang tidur, termasuk ruang tidur tersendiri maupun asrama untuk kelompok untuk menjamin perlindungan bagi setiap remaja. (ayat 33)

*Kepemilikan barang pribadi merupakan unsur dasar dari hak-hak atas kebebasan pribadi dan merupakan hal yang penting bagi kondisi psikologis remaja....
... barang-barang pribadi yang tidak ingin dipergunakan atau yang tidak boleh dipegang oleh remaja harus disimpan di tempat yang aman... (ayat 35)*

Lainnya adalah Peraturan Minimum Tentang Standar Perlakuan Terhadap Narapidana atau *Standard Minimum Rules for the Treatment of Prisoners* yang tertuang dalam resolusi PBB nomor 2076 tahun 1977. Beberapa hal penting dalam peraturan tersebut adalah :

- Pertimbangan penempatan berdasarkan jenis kelamin, usia, dan catatan kriminal, serta tujuan pembinaan. (ayat 8).
- Pria dan wanita ditempatkan secara terpisah . Demikian juga blok sel wanita dan pria harus benar-benar terpisah secara keseluruhan (ayat 8).
- Tahanan yang statusnya belum diputuskan oleh pengadilan harus ditempatkan secara terpisah dengan narapidana. (ayat 8).
- Bila ruang tidur merupakan sel-sel tersendiri, narapidana harus ditempatkan di kamar tersendiri pada malam hari. (ayat 9).
- Harus ada penjagaan secara teratur di malam hari. (ayat 9).
- Semua akomodasi harus memenuhi persyaratan kesehatan, seperti kandungan udara, luas minimum ruangan, pencahayaan, dan ventilasi udara. (ayat 10).
- Ukuran jendela harus cukup besar hingga memungkinkan untuk bekerja dan membaca dengan penerangan alami. Posisi dan ukuran ventilasi harus memungkinkan terselenggaranya ventilasi alami walaupun ventilasi buatan juga tersedia. (ayat 11).
- Instalasi sanitasi harus bersih dan layak (ayat 12).

Khusus tentang persyaratan desain yang harus dipenuhi dalam rancangan LP Anak disebutkan dalam *Design Guide: Juvenile Facility Design* (Mc Millen 2009, p.12) adalah :

- Ruang-ruang dalam yang harus berkesan terbuka, dengan adanya pandangan keluar yang leluasa serta pencahayaan alami yang mengurangi kesan sumpek (*crowding*).
- Adanya akses keluar dari area hunian maupun kegiatan bersama, untuk mengurangi kesan terkurung.
- Adanya penggunaan warna-warna yang cerah, aksen dekoratif yang selalu berubah dan variatif, serta peluang untuk mengekspresikan hal-hal yang bersifat personal.
- Furniture harus dapat diubah-ubah sesuai kebutuhan program pembinaan napi anak.
- Pada saat tertentu harus ada perubahan suasana yang mengkondisikan suasana normal yang akan dijumpai napi setelah keluar dari LP.
- Adanya penggunaan material yang kedap suara untuk mengakomodasi perilaku anak yang cenderung gaduh.
- Perlu digunakan material dan sistem konstruksi yang mengakomodasi sifat anak yang kadang suka merusak.
- Ruang-ruang diatur agar dapat mewadahi program-program yang bervariasi dan terus menerus, untuk menghindarkan penghuni maupun pengelola dari kegiatan yang tidak produktif.

2.3. Karakter Anak dan Remaja

Dalam Lembaga Pemasyarakatan, anak berada dalam periode remaja menuju dewasa. Periode seseorang yang sedang dalam proses pembentukan konsep diri. Dewasa dalam pengertian ini bukan sekedar menurut hukum, tetapi lebih jauh lagi menyangkut aspek kepribadian. Pada usia dewasa kepribadian seseorang biasanya sudah terbentuk. Menurut Allport (dalam Sarwono, 2010) secara psikologis kedewasaan adalah keadaan dimana sudah terdapat ciri-ciri psikologis tertentu pada seseorang. Ciri-ciri psikologis tersebut antara lain adanya kemampuan untuk melihat diri sendiri secara obyektif (*self objectivation*). Pandangan subyektif yang didominasi oleh emosi sudah mulai berkurang, karena emosi mereka sudah stabil.

Ciri-ciri yang disebutkan Allport tersebut bisa terbentuk seiring dengan pertumbuhan fisiknya, namun sering pula dijumpai pertumbuhan fisik mendahului kematangan psikologis. Di dalam LP Anak perlu pula diperhatikan bahwa anak sedang mengalami pertumbuhan fisik (badan makin panjang dan tinggi), alat-alat reproduksi mulai berfungsi. Hal ini ditandai dengan peristiwa haid pada wanita dan mimpi basah pada pria. Selain itu juga ada tanda-tanda seksual sekunder yang tumbuh (pada wanita misalnya : payudara membesar, pada pria misalnya : suara dan jakun membesar, dll.).

Mappiare (1982) merujuk pada pendapat dari para ahli psikologi Indonesia maupun mancanegara tentang rentang waktu usia anak remaja. Ia menyimpulkan bahwa rentang usia anak remaja adalah 12 tahun hingga 21 tahun bagi wanita, dan 13 hingga 22 tahun bagi pria. Jika dibagi atas remaja awal dan remaja akhir, maka remaja awal berada dalam rentang usia 12-13 tahun sampai 17-18 tahun, dan remaja akhir berada dalam rentang usia 17-18 tahun sampai 21-22 tahun. Dengan demikian penghuni LP anak (menurut aturan 12 - 21 tahun) dapat digolongkan sebagai anak remaja.

Pada masa-masa awal remaja, anak sering mengalami kondisi emosi dan perasaan yang tak stabil. Kemampuan berpikirnya lebih dikuasai oleh emosinya, sehingga kurang bisa menerima pendapat orang lain yang bertentangan dengan pendapatnya. Mereka juga sering menolak saran atau bantuan dari orang tua. Ini karena mereka menganggap dirinya lebih mampu dan cenderung menganggap orang tua tidak bisa mengerti perasaan dan pikiran mereka. Oleh karena itu masa-masa awal remaja ini adalah masa yang kritis atau sulit baik bagi remaja tersebut maupun pada orang tua.

Setelah mencapai masa remaja akhir, kebanyakan dari mereka sudah lebih stabil emosinya. Demikian juga pertumbuhan fisiknya sudah hampir sempurna. Tinggi dan besar badannya sudah stabil dan berimbang. Demikian juga pada aspek-aspek psikisnya seperti : pemilihan cita-cita, ketertarikan pada lawan jenis, minat, sudah relatif tetap dan tidak mudah berubah. Sehingga mereka lebih mudah mengadakan penyesuaian-penyesuaian pada segala aspek hidupnya.

Charlotte Buhler (dalam Zulkifli, 1987) seorang ahli psikologi, dalam bukunya *Practische Kinder Psychologie, 1949*, mengemukakan masa perkembangan anak dan pemuda sebagai berikut :

- a) Masa pertama, usia sampai 1 tahun. Anak berlatih mengenal lingkungannya dengan berbagai macam gerakan. Pada masa ini terdapat dua peristiwa yang penting, yaitu belajar berjalan dan berbicara.
- b) Masa kedua, usia 2 sampai 4 tahun. Anak makin mengenal lingkungannya melalui bermain, kemajuan berbahasa, dan pertumbuhan kemauannya. Dunia dilihat dan dinilainya menurut keadaan dan sifat batinnya. Semua binatang dan benda mati disamakan dengan dirinya. Anak terlihat sering bercakap-cakap dengan boneka atau mainannya.
- c) Masa ketiga, usia 5 sampai 8 tahun. Pada masa ini keinginan bermain berkembang menjadi semangat bekerja. Rasa tanggung jawab terhadap pekerjaan, dan juga rasa sosialnya semakin tinggi. Pandangan terhadap dunia sekelilingnya ditinjau dan diterima secara obyektif.
- d) Masa keempat, usia 9 sampai 13 tahun. Keinginan maju dan memahami kenyataan mencapai puncaknya. Pertumbuhan jasmani sangat subur. Ketika anak perempuan berusia 12-13 tahun dan anak laki-laki berusia 13-14 tahun, mereka mengalami masa krisis dalam proses perkembangannya. Pada masa ini mulai timbul kritik terhadap diri sendiri kesadaran akan kemauan, penuh pertimbangan, mengutamakan tenaga sendiri, disertai berbagai pertentangan yang timbul dengan lingkungan, dan sebagainya.
- e) Masa kelima, usia 14 sampai 19 tahun (masa pubertas). Anak kelihatan lebih subyektif, kemampuan dan kesadaran dirinya terus meningkat. Hal ini berpengaruh pada perilakunya. Di masa puber anak selalu merasa gelisah karena mereka mengalami *sturm und drang* (ingin memberontak, gemar mengkritik, suka menentang, dan sebagainya). Pada akhir masa ini, yaitu usia sekitar 17 tahun, anak mulai mencapai perpaduan (sintesis), keseimbangan antara dirinya sendiri dan pengaruh dunia lingkungan. Mereka membentuk pribadi, menerima norma-norma budaya dan kehidupan. Mereka mulai menjadi orang dewasa muda.

2.4. Hukuman dan Proses Belajar

2.4.1. Hukuman untuk Anak

Salah satu hal yang diharapkan pada diri napi selama berada dalam LP adalah adanya perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Oleh karena itu cetak biru pemasyarakatan menekankan adanya upaya pendidikan dan pembinaan di LP Anak. Perubahan perilaku diupayakan melalui proses belajar dengan melengkapi LP dengan fasilitas pendidikan dan pembelajaran. Belajar dapat membawa perubahan bagi anak. Baik perubahan pengetahuan, ketrampilan, maupun sikap. Dengan perubahan tersebut, anak akan dapat menyelesaikan permasalahannya dan dapat menyesuaikan diri dengan masyarakat nantinya.

Di sisi lain tak dapat dipungkiri bahwa LP anak sejatinya adalah tempat hukuman. Berbeda dengan sekolah yang semata-mata ditujukan untuk keperluan pendidikan, kehadiran anak di LP disebabkan oleh perbuatan yang melanggar hukum. Oleh karena itu pendidikan anak di LP bisa dipandang sebagai bagian dari hukuman. Atau bisa juga dipandang sebaliknya, hukuman yang mereka jalani di LP merupakan bagian dari pendidikan mereka.

Penggunaan unsur hukuman untuk membentuk perilaku tertentu sudah dikenal cukup lama. Skinner (1938 dalam Jarvis 2000) mengemukakan tentang dua jenis perilaku, yaitu perilaku responden (*respondent behavior*) dan perilaku operan (*operant behavior*). Perilaku responden didasarkan pada refleks dan tidak perlu dipelajari, sedangkan perilaku operan adalah perilaku yang diperoleh melalui proses belajar. Skinner berpendapat bahwa sebagian besar perilaku manusia adalah perilaku operan.

Skinner mengidentifikasi bahwa ada tiga bentuk respons atau operan yang mengikuti suatu perilaku, yaitu : (1) Operan netral (*neutral operant*), yaitu respons yang tidak menambah atau mengurangi probabilitas perilaku yang diulang-ulang, (2) Penguat (*reinforcer*), yaitu respons yang menambah probabilitas perilaku yang diulang-ulang, dan (3) Penghukum (*punisher*), yaitu respons yang mengurangi probabilitas perilaku yang diulang-ulang. Penguat dan penghukum masing-masing ada yang bersifat positif dan negatif.

Penguatan positif (*positive reinforcement*) adalah penguatan yang membawa konsekuensi menyenangkan. Contohnya seorang napi anak suatu ketika diberi kesempatan menggunakan kolam renang (*reinforcer*) karena telah berhasil menyelesaikan tugasnya, maka kali berikutnya dia tidak akan segan untuk menyelesaikan tugasnya lagi. Ia akan cenderung mengulangi perbuatannya karena mendapat efek yang menyenangkan. Penguatan negatif (*negative reinforcement*) adalah penguatan karena menyingkirkan sesuatu yang tidak menyenangkan. Contohnya adalah penggunaan narkoba atau obat-obatan penghilang rasa sakit.

Seperti halnya penguat, penghukum juga bisa bersifat negatif atau positif. Penghukum positif (*positive punisher*) adalah penghukum yang berupa stimulus tidak menyenangkan. Misalnya : napi yang dimasukkan ke sel isolasi karena terlibat perkelahian dengan napi lainnya. Sebaliknya penghukum negatif (*negative punisher*) berupa hilangnya stimulus yang menyenangkan. Misalnya : napi yang biasanya diberi kesempatan bermain basket tiga kali seminggu, karena melakukan kesalahan jatahnya dikurangi menjadi sekali seminggu.

Dengan adanya konsep baru tentang pemasyarakatan yang menekankan pada aspek pendidikan dan pembinaan, maka hukuman yang bersifat *negative punishment* akan lebih baik untuk diterapkan ketimbang yang bersifat *positive punishment*. Hukuman seperti ini dapat memperkecil risiko timbulnya rasa dendam dan sakit hati di hati anak ketika mendapatkan hukuman. Di sisi lain penguatan yang bersifat positif (*positive reinforcement*) juga hasilnya akan lebih baik dibanding yang bersifat negatif (*negative reinforcement*). Karena anak akan menjadi paham bahwa untuk mendapatkan sesuatu yang diinginkan mereka harus menunjukkan prestasi atau perilaku baik terlebih dahulu.

Karena itu rancangan LP Anak harus dapat mengakomodasi kedua jenis hukuman tersebut. Fasilitas yang menyenangkan seperti kolam renang dan *game center*, pemanfaatannya harus dapat diatur secara fleksibel. Fasilitas itu harus diberi akses sendiri-sendiri, sehingga memudahkan petugas untuk melakukan sistem buka-tutup. Sekali waktu napi diberi kebebasan akses sebagai bentuk penghargaan, lain waktu akses bisa dibatasi sebagai bentuk hukuman.



Anak dihukum duduk di lantai karena gaduh. Duduk di lantai merupakan *positive punishment*.
(akane-dsila.blogspot.com)



Anak yang suka berenang, dapat dihukum dengan cara tidak diperbolehkan menggunakan kolam renang. Kolam renang menjadi *negative punishment*
(republika.co.id)



Bermain basket bisa menjadi salah satu bentuk *reward* atau *positive reinforcement*
(palopopos.co.id)



Anak suka bermain dan bergerak bebas (kiri). Jika anak dikurung dalam sel ataupun di ruang biasa dia akan merasakan *negative punishment* (kanan).
(luwuraya.com ; republika.co.id)

Gambar 2.13. Berbagai macam bentuk hukuman (*punishment*) dan penghargaan (*reward / positive reinforcement*) bagi anak.

2.4.2. Proses Belajar

Ada bermacam definisi dan pendapat para ahli tentang istilah 'belajar'. Tidak ada satu definisi yang dapat memuaskan semua pakar dan teoritis. Namun sebagian besar sependapat bahwa istilah belajar mengacu pada terjadinya perubahan pada diri seseorang melalui pengalaman. Perubahan itu terjadi dari saat sebelum belajar ke saat setelah belajar, dan sifatnya bukan sementara tetapi berjangka panjang.

Baharuddin (2009) mengemukakan beberapa definisi belajar oleh para ahli sebagai berikut :

Learning is the process by which behavior (in the broader sense) is originated or changed through practice or training.

Belajar adalah proses ketika tingkah laku (dalam arti luas) diubah atau ditimbulkan melalui paraktek atau latihan

--Howard L. Kingsley

- *to gain knowledge, comprehension, or mastery through experience or study (bertambahnya pengetahuan dan keahlian melalui pengalaman belajar).*
- *to fix in the mind or memory: memorize (perpaduan antara berpikir dan mengingat, menghafalkan).*
- *to acquire through experience (kesiapan untuk memperoleh pengalaman).*

-- American Heritage Psychology

Perubahan perilaku dalam proses belajar meliputi peningkatan pada kompetensi atau kemampuan kognitif, afeksi, dan motorik. Bloom (1956) mengemukakan tingkatan kompetensi kognitif sebagai berikut :

- a) Tingkatan pertama (C1) : *knowledge* atau pengetahuan adalah kemampuan untuk mengingat dan menghafal.
- b) Tingkatan kedua (C2) : *comprehension* atau pemahaman adalah kemampuan untuk menterjemahkan, menginterpretasikan, dan menyimpulkan.
- c) Tingkatan ketiga (C3) : *application* atau penerapan adalah kemampuan untuk menggunakan konsep, prinsip, dan prosedur untuk memecahkan masalah.

- d) Tingkatan keempat (C4) : *analysis* adalah kemampuan untuk memecahkan konsep menjadi bagian-bagian dan mencari hubungan antar bagian tersebut.
- e) Tingkatan kelima (C5) : *synthesis* adalah kemampuan untuk menggabungkan bagian-bagian hingga menjadi satu kesatuan.
- f) Tingkatan keenam (C6) : *evaluation* adalah kemampuan untuk membandingkan ide-ide, nilai, metode dan sebagainya dengan standar yang ada.

Adapun kemampuan afeksi digambarkan Krathwohl, Bloom, dan Masia (1964) sebagai berikut :

- a) Tingkatan pertama (A1) : *receiving* atau pengenalan, perasaan ingin menerima, ingin menghadiri, sadar akan situasi, obyek, atau fenomena.
- b) Tingkatan kedua (A2) : *responding* atau pemberian respon. Diwujudkan dalam tindakan aktif hadir atau berpartisipasi dalam suatu situasi.
- c) Tingkatan ketiga (A3) : *valuing* atau penghargaan terhadap nilai. Diwujudkan dalam sikap menerima dan kemudian memegang teguh nilai kebenaran atau kebaikan.
- d) Tingkatan keempat (A4) : *organization* atau pengorganisasian. Mampu menghubungkan suatu nilai dengan nilai yang ada pada dirinya, kemudian mengintegrasikan nilai tersebut ke dalam hidupnya.
- e) Tingkatan kelima (A5) : *internalization* atau pengamalan. Kemampuan untuk menginternalisasikan nilai-nilai menjadi pola hidup.

Selanjutnya kemampuan psikomotorik digambarkan Dave (1967) adalah :

- a) Tingkatan pertama (P1) : *imitation* atau peniruan. Kemampuan untuk meniru gerak hasil pengamatan.
- b) Tingkatan kedua (P2) : *manipulation* atau penggunaan. Kemampuan menggunakan konsep untuk melakukan gerak.
- c) Tingkatan ketiga (P3) : *precision* atau ketepatan. Kemampuan melakukan gerak secara teliti dan benar.
- d) Tingkatan keempat (P4) : *articulation* atau perangkaian. Kemampuan merangkaian berbagai gerakan secara berkesinambungan.

- e) Tingkatan kelima (P5) : *naturalisation* atau naturalisasi. Kemampuan melakukan gerak secara wajar dan efisien.

Perilaku manusia sebagian besar merupakan perilaku yang dibentuk, diperoleh dan dipelajari melalui proses belajar. Berkaitan dengan proses pembentukan perilaku, ada beberapa cara belajar yang dikemukakan para ahli. Yang pertama adalah dengan cara kondisioning atau pembiasaan. Cara ini dilakukan dengan membiasakan seseorang berperilaku seperti yang diharapkan, sehingga lama-lama akhirnya akan terbentuklah perilaku tersebut. Cara ini didasarkan atas teori belajar yang dikemukakan oleh Pavlov (teori kondisioning klasik), Thorndike (teori kondisioning instrumental) dan Skinner (teori kondisioning operan). Cara yang kedua adalah dengan pengertian (*insight*). Cara ini didasarkan pada teori belajar kognitif, yaitu belajar yang disertai dengan pengertian. Bila dalam eksperimen Thorndike yang dipentingkan dalam belajar adalah latihan, maka dalam eksperimen Kohler yang dipentingkan dalam belajar adalah pengertian atau insight. Sedangkan cara yang ketiga adalah dengan model. Pembentukan perilaku dengan menggunakan model didasarkan atas teori belajar sosial (*social learning theory*) atau *observational learning theory* yang dikemukakan oleh Bandura (1977).

2.5. Kesimpulan Kajian Pustaka

Dari kajian pustaka yang menjelaskan tentang arsitektur dan perilaku, dapat disimpulkan bahwa perilaku adalah apa yang dilakukan, dipikirkan, dan dirasakan oleh manusia. Arsitektur ada untuk kepentingan manusia. Oleh karena itu arsitektur tidak hanya berdimensi fisik material yang menyangkut tindakan manusia saja, tetapi juga hal-hal bersifat non-fisik yang menyangkut pikiran dan perasaan manusia. Arsitektur yang manusiawi adalah arsitektur yang dapat memenuhi kebutuhan manusia, baik kebutuhan fisik maupun psikisnya. Dalam konteks arsitektur LP Anak yang manusiawi, LP tersebut harus dapat menjamin terpenuhinya kebutuhan fisik dan psikis nabi anak, termasuk kebutuhannya untuk belajar dan mengembangkan diri.

Hasil kajian tersebut juga menyimpulkan bahwa pendekatan yang sesuai untuk rancangan LP Anak adalah pendekatan perilaku. Metode yang digunakan adalah model *behavior design process* yang menekankan pada pengkajian isu-isu perilaku dalam proses perancangan. Isu tersebut menyangkut bagaimana peran (*role*), latar belakang (*background*), dan aktivitas dari pengguna bangunan LP Anak tersebut. Dengan demikian dalam proses perancangan perlu diketahui tindakan, pikiran, dan perasaan napi dan petugas LP yang akan menggunakan bangunan tersebut.

Selanjutnya kajian tentang rancangan LP Anak menyimpulkan bahwa tempat tersebut adalah tempat hukuman bagi anak yang melanggar hukum. Namun hukuman yang diberikan merupakan bagian dari pendidikan bagi anak tersebut untuk nantinya dapat hidup harmonis dengan masyarakat. Fasilitas di dalam LP tersebut setidaknya harus terdiri dari ruang-ruang hunian, ruang-ruang pendidikan, dan ruang-ruang penunjang. Selain itu karena hukuman bagi anak terfokus pada aspek pendidikan maka olahan bentuk dan tampilan bangunannya pun tidak boleh berkesan penjara.

Kajian tentang karakter anak dan remaja menyimpulkan bahwa karakter penghuni LP adalah karakter anak usia remaja (12 – 18 tahun). Anak yang sedang membentuk jati dirinya. Ciri anak usia tersebut adalah rasa ingin tahunya yang besar, cepat belajar, namun cepat juga merasa bosan. Oleh karena itu LP Anak harus berkarakter dinamis, serta harus mendukung terjadinya proses belajar pada diri napi. Keberhasilan proses belajar mereka ditandai dengan adanya peningkatan kemampuan atau kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Secara ringkas kriteria desain LP Anak yang harus dipenuhi adalah :

- a) LP Anak harus dapat menjamin **terpenuhinya kebutuhan fisik dan psikis** narapidana sesuai standar yang berlaku secara umum di masyarakat.
- b) LP Anak harus dapat memberikan **kondisi terhukum** pada diri napi.
- c) LP Anak harus dapat memberikan **suasana dinamis**.
- d) LP Anak harus dapat memberikan **suasana bukan penjara**.
- e) LP Anak harus dapat mendorong terjadinya **proses belajar**.

