



Kajian Perilaku Pengguna pada Rumah Tinggal dengan Analisis *Behavioral Mapping*

Hana Rosilawati¹, Valerie Crystalia Yong²

¹Arsitektur, Universitas Widya Kartika, Surabaya, Indonesia, hanarosilawati@widyakartika.ac.id

²Arsitektur, Universitas Widya Kartika, Surabaya, Indonesia, valerieyong9@gmail.com

STATUS ARTIKEL

Dikirim 14 Februari 2023

Direvisi 17 Maret 2023

Diterima 4 April 2023

Kata Kunci:

Arsitektur Perilaku, *Behavioral*

Mapping, Pemetaan Perilaku, Rumah

Tinggal

ABSTRAK

Rumah tinggal merupakan refleksi nyata aktivitas, perilaku, kenyamanan, ruang, penampilan pola kehidupan sosial dan lingkungan penggunanya. Dalam penerapannya suatu desain arsitektur harus mawadahi aktivitas penggunanya. Pada penelitian ini menggunakan teori Arsitektur Perilaku yang dalam penrancangannya menerapkan pertimbangan perilaku penggunanya. Latar belakang penelitian ini adalah perencanaan desain arsitektur harus mampu mawadahi yang menjadi aktivitas penggunanya dengan nyaman dan menyenangkan pada rumah tinggal. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan kajian desain yang berdasarkan perilaku pengguna sehingga lebih optimal dalam penggunaan ruangan pada rumah tinggal. Metode penelitian ini menggunakan Pemetaan Perilaku / *Behavioral Mapping* dengan teknik *Person-Centered Mapping*. Lokasi Penelitian ini berada di Rumah Tinggal Desa Sumber Kerep, Kecamatan Mantup, Kabupaten Lamongan. Pada penelitian ini difokuskan penataan ruang dalam kajian yaitu Kamar Tidur, Ruang Keluarga dan Dapur. Hasil penelitian ini menghasilkan penataan ruang kamar tidur dan dapur belum optimal dan belum mawadahi aktivitas pengguna sehingga diberikan usulan desain yang mampu memberikan kenyamanan penggunanya. Pada ruang keluarga, penataan ruangan sudah optimal, sehingga tidak dilakukan perubahan desain penataannya.

1. PENDAHULUAN

Rumah atau hunian adalah refleksi nyata secara fisik dari budaya manusia penghuni dengan segala aspeknya (perilaku, aktivitas, ruang, kenyamanan, penampilan, dan lingkungan, termasuk pola kehidupan sosialnya). Arsitektur hadir dalam realitas kehidupan manusia sehari-hari, yang merupakan ruang fisik aktivitas manusia yang memungkinkan adanya pergerakan manusia dari satu tempat ke tempat lainnya serta menciptakan adanya hubungan antara ruang dalam bangunan dan ruang di luar bangunan. Sehingga arsitektur dapat diartikan sebagai proses karena adanya persepsi dan imajinasi manusia sebagai penghuninya (Setyo Pramono, 2008). Oleh karena itu manusia tidak lepas dari lingkungan yang membentuk diri mereka ini mencerminkan manusia sebagai makhluk sosial. Pola perilaku manusia dipengaruhi oleh bangunan yang mereka tempati di dalam dan lingkungan tersebut (Suwandi & Nur'aini, 2021). Perilaku menurut Laurens (2004) menunjukkan manusia dalam aksinya, berkaitan dengan semua aktivitas manusia secara fisik; berupa interaksi manusia dengan sesamanya ataupun dengan lingkungan fisiknya. Hasil desain arsitektur dapat menjadi salah satu fasilitator terjadinya perilaku, namun juga bisa menjadi penghalang terjadinya perilaku. Dalam merancang Arsitek selalu membuat asumsi-asumsi tentang kebutuhan manusia, membuat perkiraan aktivitas dan atau perkiraan bagaimana manusia berperilaku, bagaimana manusia bergerak dalam lingkungannya.

Arsitektur perilaku adalah arsitektur dalam penerapannya menyertakan pertimbangan – pertimbangan perilaku dalam perancangan. Perencanaan dan perancangan arsitektur tidak bisa terlepas dari perilaku manusia hal itu dikarenakan tujuan perencanaan dan perancangan arsitektur adalah untuk mewadahi aktivitas manusia sebagai penggunanya (Yoyok Agustina et al., 2018). Oleh karena itu Arsitek dalam Perancangan Arsitektur perlu mengerti kebutuhan manusia. Ciri – ciri perilaku menurut Laurens (2004):

- Perilaku itu sendiri kasat mata, tetapi penyebab terjadinya perilaku secara langsung mungkin tidak dapat diamati
- Perilaku mengenal berbagai tingkatan, yaitu perilaku sederhana dan stereotip
- Perilaku bervariasi dengan klasifikasi: kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang menunjuk pada sifat rasional, emosional, dan Gerakan fisik dalam berperilaku
- Perilaku bisa disadari dan bisa tidak disadari

Arsitektur merupakan ruang fisik yang mewadahi aktivitas manusia, yang memungkinkan terjadinya pergerakan manusia dari satu ruang ke ruang lainnya, yang mampu menciptakan suatu hubungan antara ruang dalam dan ruang luar suatu bangunan (Cahyadi dan Kurniawan, 2022). Arsitektur perilaku merupakan arsitektur yang dalam penerapannya mempertimbangkan perilaku penggunanya. Arsitektur perilaku adalah arsitektur yang membahas tentang hubungan antara tingkah laku manusia dengan lingkungannya (Marlina & Ariska, 2022). Prinsip yang harus diperhatikan dalam Arsitektur Perilaku menurut Hidayat, dkk (2018) antara lain:

1. Mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan
2. Mewadahi aktivitas penghuninya dengan nyaman dan menyenangkan
3. Memenuhi nilai estetika, komposisi, dan estetika bentuk

Dalam Arsitektur Perilaku menurut Haryadi dan Setiawan (2020), terdapat ruang – ruang pembentuk perilaku diantaranya :

1. Warna Ruang, Warna mampu mempengaruhi psikologis manusia atau pengguna, sehingga penggunaan warna pada ruangan harus tepat dan sesuai karena penggunaan warna akan merubah atau mempengaruhi perilaku manusia.
2. Bentuk dan Ukuran Ruang, Bentuk ruang akan mempengaruhi aspek psikologis pemakai ruangan. Misalnya penggunaan bentuk dinamis untuk memberi kesan bersemangat, namun yang terpenting harus sesuai dengan karakter kegiatan penggunaannya.
3. Furniture dan Susunan Ruang, Penggunaan dan penyusunan perabot ditentukan oleh kebutuhan dan kebiasaan hidup penghuninya.
4. Tekstur dan Material, Tekstur akan memberikan kesan yang tidak sama pada suatu ruang atau bangunan baik kesan halus maupun kasar.
5. Cahaya, Suara, dan Temperatur. Pencahayaan dapat mempengaruhi kondisi psikologis pengguna. Suara yang keras mengganggu ketenangan pengguna. Dan Temperatur berpengaruh dengan kenyamanan pengguna dalam ruang.

Tahapan arsitektur perilaku dibagi menjadi pemetaan perilaku (*Behavioral Mapping*) dan Setting Perilaku (*behavioral setting*). Pemetaan perilaku dilakukan untuk mengidentifikasi, memetakan, dan mengelompokkan jenis perilaku pengguna (Jessica, dkk ,

2022). Metode *Behavioral Mapping* menurut Haryadi B. Setiawan dalam (Iskandar, 2017) terdiri dari :

1. *Place-Centered Mapping*

Teknik ini digunakan untuk mengetahui bagaimana manusia atau sekelompok manusia memanfaatkan, menggunakan atau mengakomodasi perilakunya dalam situasi waktu dan tempat tertentu.

2. *Person-Centered Mapping*

Teknik ini menekankan pada pergerakan manusia pada suatu periode waktu tertentu.

Pada penelitian ini nantinya menggunakan *Person-Centered Mapping* dalam mengoptimalkan penataan ruang pada rumah tinggal.

Berdasarkan latar belakang perlunya perencanaan desain arsitektur yang mampu memwadahi aktivitas penggunanya dengan nyaman dan menyenangkan pada rumah tinggal, maka diperlukan Pemetaan Perilaku / *Behavioral Mapping* dengan teknik *Person-Centered Mapping*. Lokasi Penelitian ini merupakan rumah tinggal yang berada di Desa Sumber Kerep, Kecamatan Mantup, Kabupaten Lamongan. Dengan memperhatikan penataan ruang dalam kajian yaitu Kamar Tidur, Ruang Keluarga dan Dapur. Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan kajian desain yang berdasarkan perilaku pengguna sehingga lebih optimal dalam penggunaan ruangan pada rumah tinggal.

2. METODE

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini berupa diskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan data primer dari hasil pengamatan dan pemetaan perilaku serta setting ruangan. Metode pengumpulan data sekunder dilakukan dengan mencari kajian literatur mengenai konsep arsitektur perilaku dan *Behavioral Setting* melalui sumber buku, jurnal, dll. Tahap selanjutnya mencari data studi kasus. Metode pengolahan data dilakukan dengan pengolahan data primer dan sekunder dalam bentuk analisis kegiatan pengguna dalam rumah tinggal dan melakukan pemetaan perilaku melalui *behavioral mapping* dengan *Person Centered Mapping* pada beberapa ruangan pada rumah tinggal. Hasil akhir dari penelitian ini berupa diskripsi gambar dan narasi.

Lokasi penelitian berada di Desa Sumber Kerep, Kecamatan Mantup, Kabupaten Lamongan. Ruangan yang terdapat pada rumah tinggal terdiri dari ruang keluarga, ruang makan, dapur, 3 (tiga) kamar tidur, ruang cuci, kamar mandi, Gudang, took, teras, dan ruang tamu.



Gambar 2.1 Lokasi penelitian
Sumber : Dokumentasi Pribadi 2022

Tahapan penelitian ini meliputi :

1. **Persiapan**
 Pada tahap ini melakukan penentuan Material dimulai dengan lokasi, dan membuat sketsa denah ruang.
 Pada berikutnya melakukan penentuan Parameter perilaku yang akan direkam selama pengamatan. Menggunakan metode notasi untuk menemukan perilaku yang tercatat di sketsa / peta dengan simbol.
2. **Pengumpulan Data**
 Pada pengumpulan data dilakukan survey data primer dan sekunder. Pada tahap ini melakukan pencatatan / *record* melalui video pengamatan, sehingga memudahkan pengamat dalam melakukan penelitiannya.
3. **Analisis**
 Menganalisis hasil yang ditemukan di lapangan, melakukan pemetaan perilaku pengguna dan disesuaikan dengan kajian teori Arsitektur Perilaku
4. **Penarikan kesimpulan**
 Pada tahap akhir ini dilakukan penarikan hasil kesimpulan berdasarkan analisi yang dilakukan.

Variabel penelitian yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas :

Tabel 2.1 Variabel Penelitian

Variabel	Sub Variabel
• Variabel Bebas	• Persepsi pengguna ruang Kamar Tidur, Dapur dan Ruang Keluarga : Sirkulasi yang dilalui pengguna ruang dan mengamati tingkah laku/pergerakan pengguna baik perseorangan maupun beberapa orang.
• Variabel Terikat	• Setting Kamar Tidur, Dapur dan Ruang Keluarga

Sumber : Penulis, 2022

Sampel penelitian ini adalah anggota keluarga. Penelitian dilakukan berdasar aktifitas bersama yang diamati pada waktu tertentu. Pengamatan nantinya dilakukan pada waktu yang telah ditentukan, terutama saat terjadi banyak aktivitas dan interaksi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi Penelitian berada di Rumah Tinggal Desa Sumber Kerep, Kecamatan Mantup, Kabupaten Lamongan. Pengguna Rumah Tinggal terdiri dari 4 orang (Ayah, Ibu, 2 Anak). Desain rumah bagian atap diadopsi dari bentuk kebudayaan Jawa pada lingkungan rumah tinggal. Lahan pada rumah tinggal dibagi menjadi 2 bagian, yaitu bagian kanan untuk rumah dan sekaligus toko sementara bagian kiri digunakan untuk tempat keluar masuknya kendaraan menuju ke gudang yang letaknya di belakang bangunan rumah. Desain rumah tinggal memiliki bentuk atap perisai, serta dilengkapi banyak ventilasi untuk keluar masuknya udara.

3.1 Fakta Empiris Pengamatan Pemetaan Perilaku Pengguna

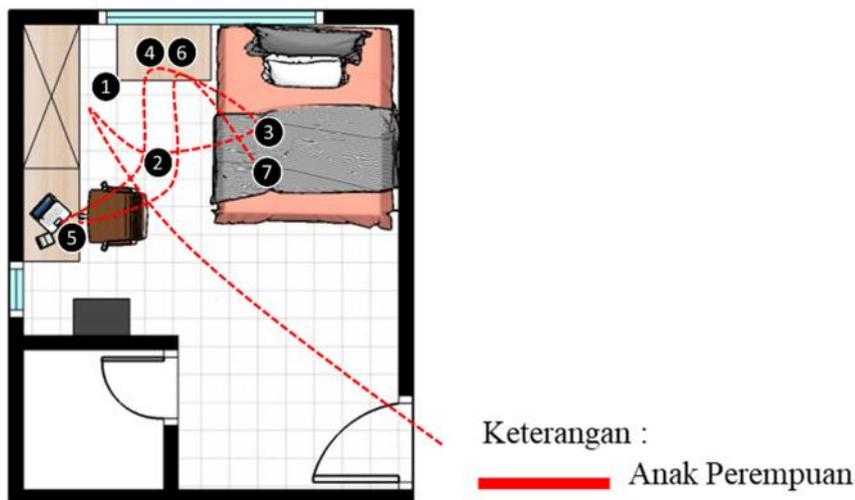
Beberapa ruang yang dijadikan kajian dalam pengamatan, terdiri dari :

Kamar Tidur

Kamar tidur 1 terletak di depan dan digunakan oleh anak pertama, ukurannya 5m x 4m, di dalamnya terdapat kamar mandi dalam dengan ukuran 1.5m x 1.5m dan wastafel. Variabel terikat pada penataan perabot, perabot yang ada terdiri dari kasur, meja belajar dan lemari pakaian.



Gambar 3.1 Kamar Tidur
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022

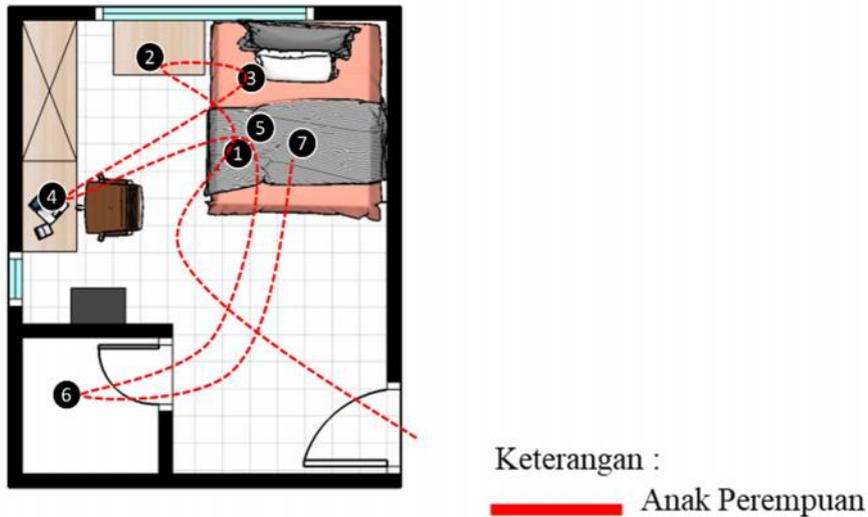


Gambar 3.2 Pengamatan ke 1 Kamar Tidur Anak
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022

Pengamatan dilakukan pada tanggal 7 April 2022, Pukul 18.00 – 21.00 WIB.

Alur sirkulasi perilaku pengguna yang terjadi :

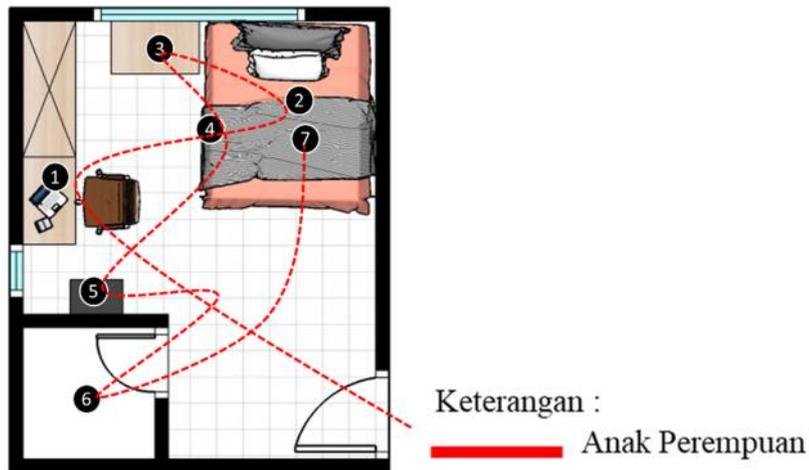
1. Mengambil pakaian
2. Berganti pakaian
3. Berbaring di kasur
4. Mengerjakan tugas di meja belajar
5. Mengambil air minum di meja
6. Mengerjakan tugas di meja belajar
7. Berbaring di kasur



Gambar 3.3 Pengamatan ke 2 Kamar Tidur Anak
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022

Pengamatan dilakukan pada tanggal 8 April 2022, Pukul 18.00 – 21.00 WIB.
Alur sirkulasi perilaku pengguna yang terjadi :

1. Duduk di Kasur
2. Mengerjakan tugas di meja belajar
3. Berbaring di kasur
4. Minum air
5. Berbaring di kasur
6. Ke toilet
7. Berbaring di kasur.



Gambar 3.4 Pengamatan ke 3 Kamar Tidur Anak
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022

Pengamatan dilakukan pada tanggal 14 April 2022, Pukul 19.00 – 22.00 WIB.
Alur sirkulasi perilaku pengguna yang terjadi :

1. Meletakkan air minum di meja

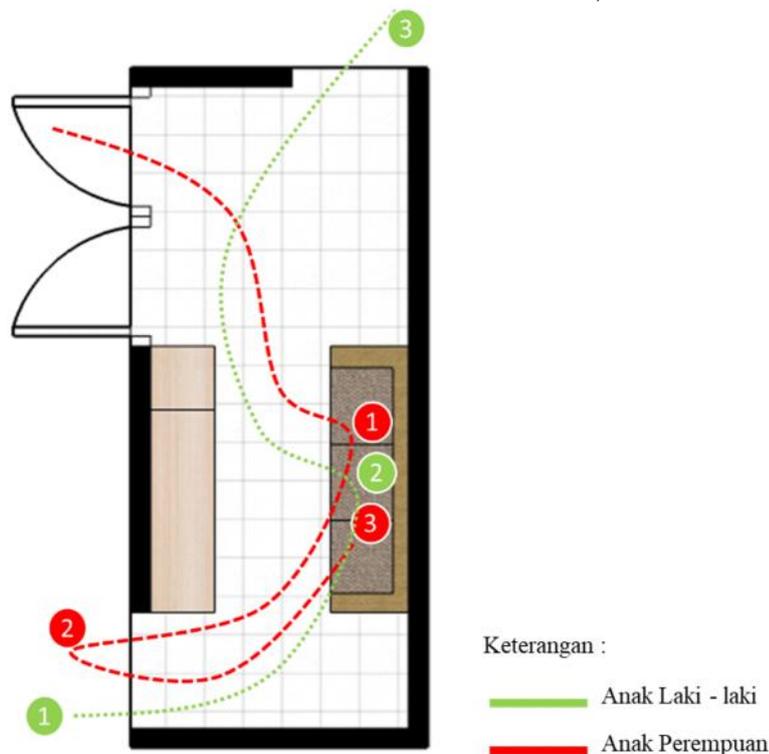
2. Duduk di kasur
3. Mengerjakan tugas di meja belajar
4. Berbaring di kasur
5. Menyikat gigi di wastafel
6. Mencuci muka, tangan dan kaki di kamar mandi
7. Tidur

Ruang Keluarga

Ruang keluarga memiliki bentuk ruang yang memanjang dengan ukuran 5m x 2m. Variabel terikat pada penataan perabot, perabot dalam ruang keluarga terdapat sofa yang cukup menampung 4 orang anggota keluarga, meja dan sembayanan.



Gambar 3.5 Ruang Keluarga
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022



Gambar 3.6 Pengamatan ke 1 Ruang Keluarga
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022

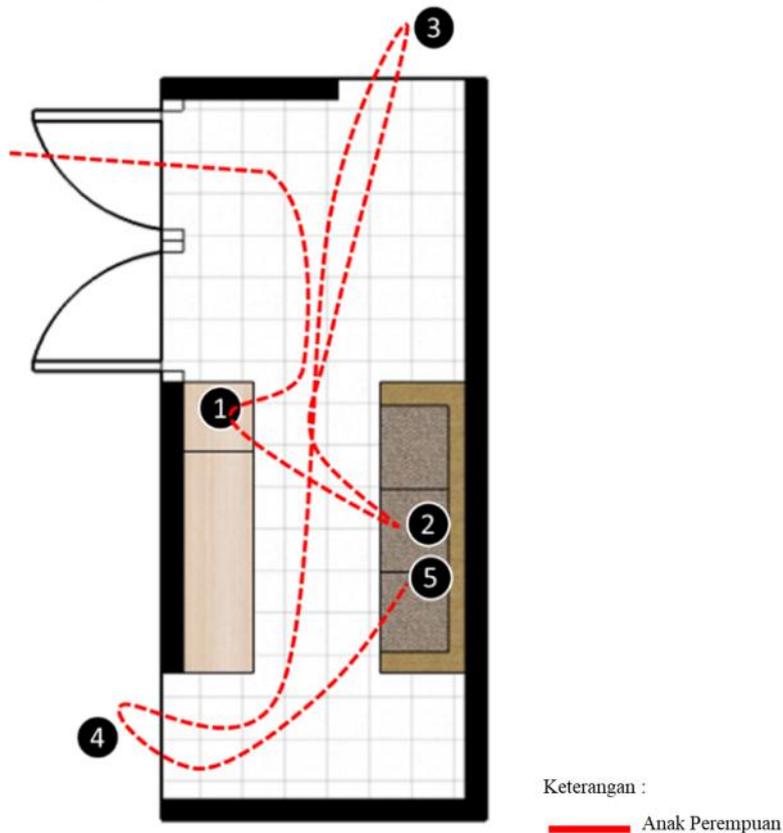
Pengamatan dilakukan pada tanggal 7 April 2022, Pukul 11.00 – 14.00 WIB.

Alur sirkulasi Anak Perempuan yang terjadi :

1. Dari kamar tidur lalu duduk di sofa
2. Mengambil minuman dingin di kulkas ruang makan
3. Duduk di sofa

Alur sirkulasi Anak Laki-laki yang terjadi :

1. Mengambil minuman dan snack ruang makan
2. Duduk di sofa
3. Ke ruang belakang



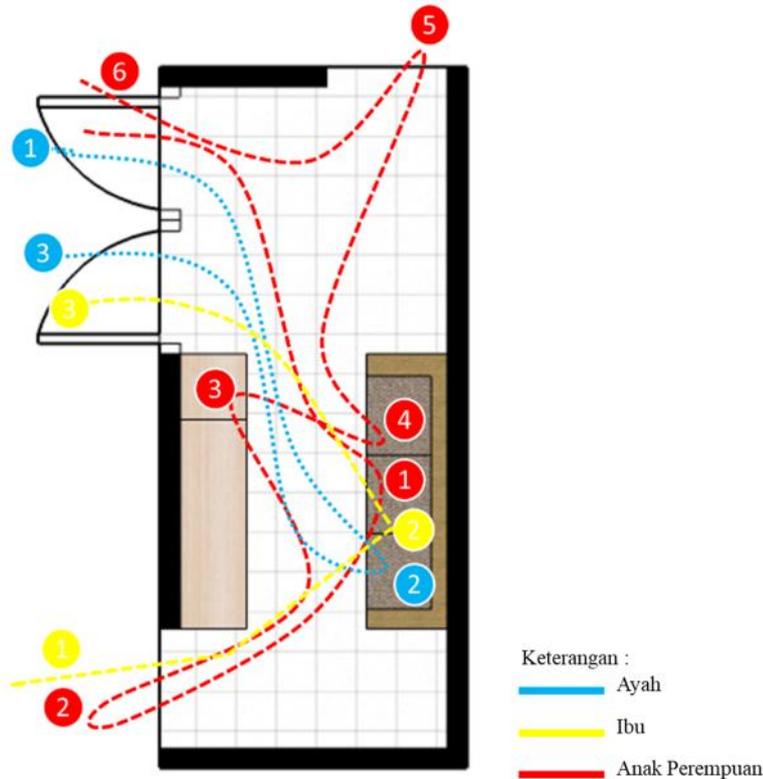
Gambar 3.7 Pengamatan ke 2 Ruang Keluarga

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022

Pengamatan dilakukan pada tanggal 8 April 2022, Pukul 10.00 – 13.00 WIB.

Alur sirkulasi perilaku Anak Perempuan yang terjadi :

1. Dari kamar lalu mengambil camilan di rak
2. Duduk di sofa
3. Membuang sampah diluar
4. Ke ruang makan mengambil minum
5. Duduk di sofa



Gambar 3.8 Penggunaan Air Bersih
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022

Pengamatan dilakukan pada tanggal 10 April 2022, Pukul 11.00 – 14.00 WIB.

Alur sirkulasi perilaku pengguna Ayah yang terjadi :

1. Dari ruang belakang
2. Duduk di sofa
3. Masuk ke dalam kamar

Alur sirkulasi perilaku pengguna Ibu yang terjadi :

1. Dari Ruang Makan
2. Duduk di sofa
3. Masuk ke dalam kamar

Alur sirkulasi perilaku pengguna Anak Perempuan yang terjadi :

1. Dari ruang belakang menuju ke sofa untuk duduk
2. Ke ruang makan mengambil minum
3. Menuju rak mengambil camilan
4. Duduk di sofa
5. Membuang sampah ke luar
6. Masuk ke dalam kamar.

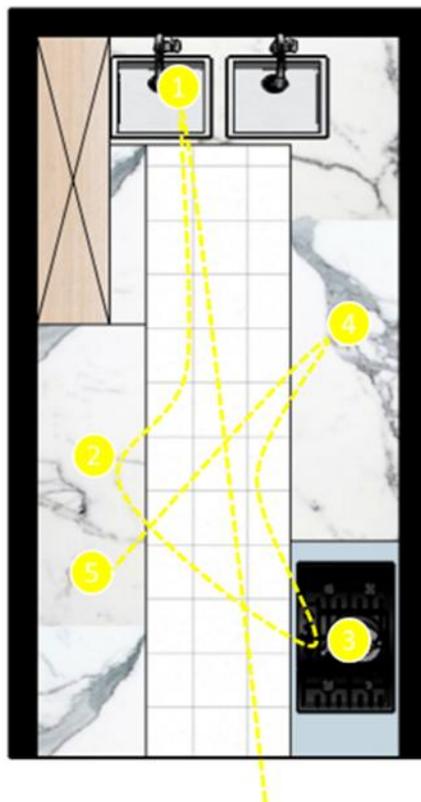
Dapur

Dapur berukuran 2m x 4m. Variabel terikat pada penataan perabot, perabot dilengkapi dengan *kitchen set* dan lemari atas untuk menyimpan bumbu dan peralatan memasak. Aktivitas yang dilakukan adalah memasak.



Gambar 3.9 Dapur

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022



Keterangan :

— Ibu

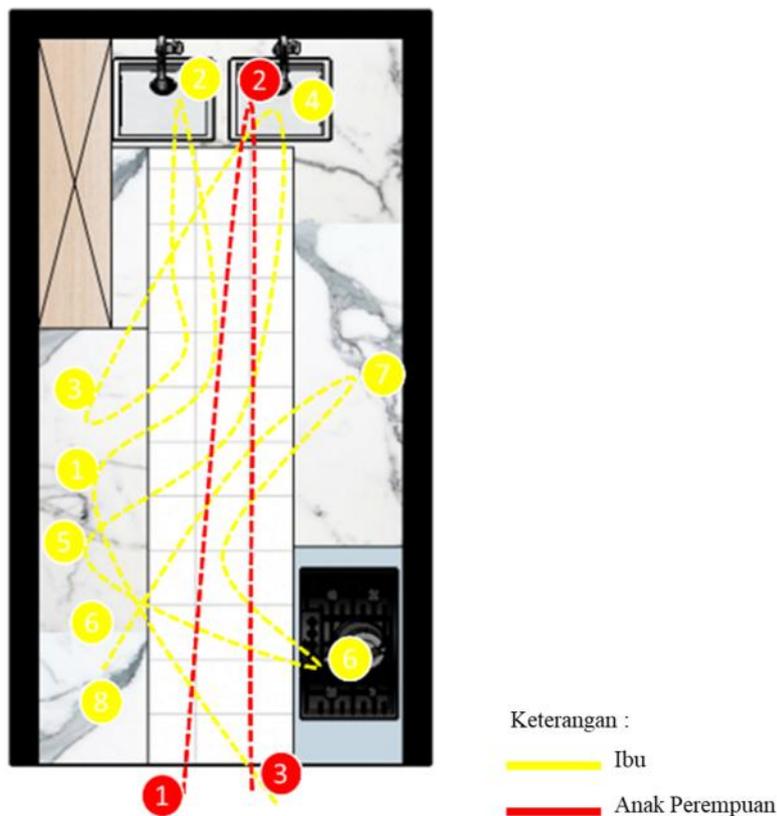
Gambar 3.10 Pengamatan ke 1 Dapur

Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022

Pengamatan dilakukan pada tanggal 2 April 2028, Pukul 08.00 – 11.00 WIB.

Alur sirkulasi perilaku Ibu yang terjadi :

1. Mencuci tangan
2. Memotong sayuran dan mempersiapkan bahan masakan
3. Memasak di kompor
4. Meniriskan masakan
5. Meletakkan masakan di piring



Gambar 3.11 Pengamatan ke 2 Dapur
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022

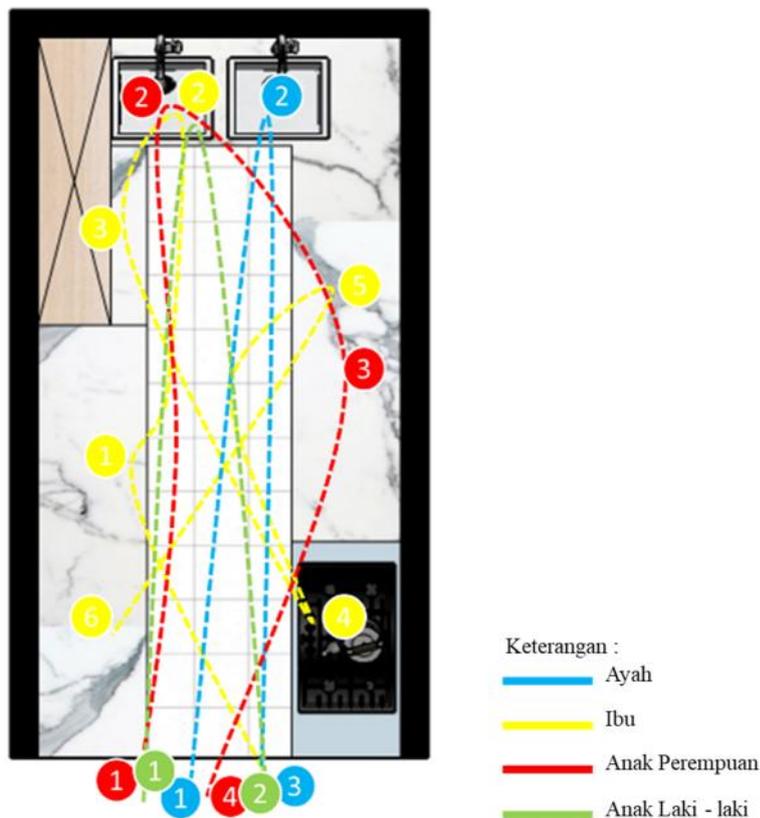
Pengamatan dilakukan pada tanggal 3 April 2022, Pukul 08.00 – 11.00 WIB.

Alur sirkulasi perilaku Ibu yang terjadi :

1. Meletakkan barang belanjaan
2. Mencuci tangan dan sayuran
3. Memotong sayuran dan mempersiapkan bahan masakan
4. Mencuci sayuran
5. Meletakkan bahan masakan yang sudah disiapkan
6. Memasak di kompor
7. Meniriskan masakan
8. Meletakkan masakan di piring

Alur sirkulasi perilaku Anak Perempuan yang terjadi :

1. Masuk ke dapur
2. Mencuci tangan
3. Meninggalkan dapur



Gambar 3.12 Pengamatan ke 3 Dapur
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022

Pengamatan dilakukan pada tanggal 5 April 2022, Pukul 15.00 – 18.00 WIB.

Alur sirkulasi perilaku Ayah yang terjadi :

1. Masuk ke dapur
2. Mencuci tangan
3. Meninggalkan dapur

Alur sirkulasi perilaku Ibu yang terjadi :

1. Meletakkan barang belanjaan
2. Mencuci tangan dan sayuran
3. Memotong sayuran dan mempersiapkan bahan masakan
4. Memasak di kompor
5. Meniriskan masakan
6. Meletakkan masakan di piring

Alur sirkulasi perilaku Anak Perempuan yang terjadi :

1. Masuk ke dapur
2. Mencuci tangan
3. Membantu mempersiapkan makanan
4. Meninggalkan dapur

Alur sirkulasi perilaku Anak Laki - laki yang terjadi :

1. Masuk ke dapur

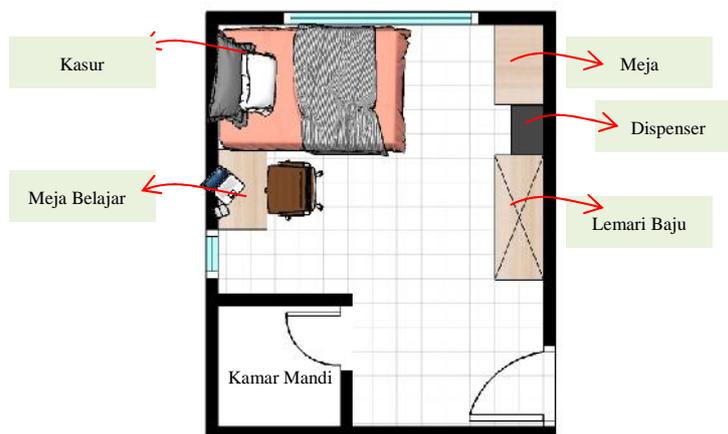
2. Mencuci tangan
3. Meninggalkan dapur

3.2 Kajian Arsitektur Perilaku Pengguna pada Rumah Tinggal

Berdasarkan fakta empiris dan hasil dari pengamatan berdasarkan *Person Centered Mapping*. Berikut adalah hasil kajian dari beberapa ruang dalam pengamatan :

Kamar Tidur

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan melalui pemetaan perilaku dengan *Person Centered Mapping* pada kamar tidur anak, maka didapatkan hasil perilaku pengguna dalam penggunaan ruangan kurang optimal. Pada Lemari baju tidak bisa secara optimal digunakan. Pada area dispenser yang berdekatan dengan jendela, pengguna tidak bisa optimal mengakses jendela dan menggunakan dispenser dengan nyaman. Pada meja belajar pengguna sering berbaring setelah menggunakan meja belajar. Sehingga penataan perabot ruang diusulkan untuk memenuhi perilaku penggunanya, yaitu dengan mengubah tata letak kasur yang berdekatan dengan meja belajar. Lemari baju di dekatkan dengan akses ke kamar mandi, dan dispenser yang dilengkapi dengan meja untuk sebagai *coffee table* dalam kamar tidur. Usulan denah sebagai berikut :

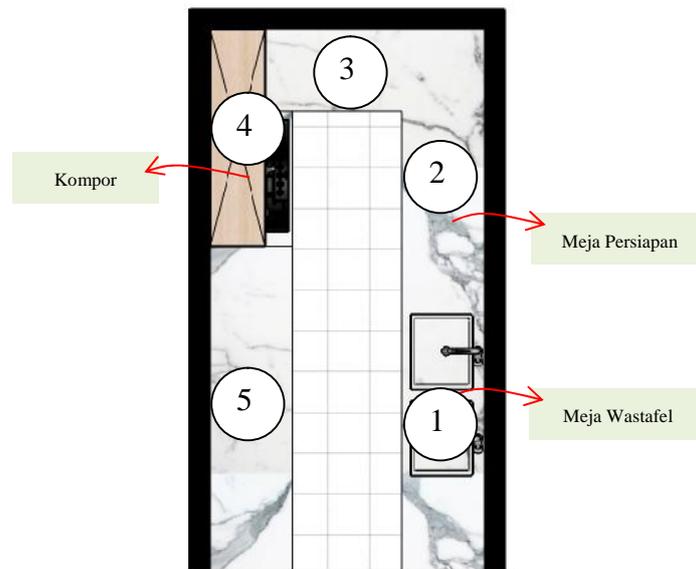


Gambar 3.13 Usulan Penataan Denah Kamar Tidur
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022

Dapur

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan melalui pemetaan perilaku berdasarkan *Person Centered Mapping* pada dapur, hasil yang diperoleh adalah area kompor yang sudah direncanakan tidak digunakan secara optimal. Area wastafel menggunakan area yang sempit, sehingga tidak bisa optimal dalam penggunaannya. Peletakan Kompor diletakan pada area yang terjadi penurunan level pada meja dapur, karena penggunaan kompor yang dengan ketinggian ± 10 cm. Peletakan Wastafel diletakan pada sisi yang berdekatan dengan akses masuk, sehingga memudahkan dalam penggunaannya, karena melihat hasil pengamatan aktifitas, area wastafel ini sering digunakan oleh anggota keluarga untuk mencuci tangan. Sehingga penataan perabot daput ini dengan urutan barang dan bahan hasil belanja, dibersihkan (wastafel / 1), ditiriskan (area sekitar wastafel / 2), mempersiapkan bahan untuk memasak (area persiapan / 3), memasak makanan (kompor / 4), dan pada tahap terakhir

dipersiapkan untuk disajikan (area penyajian / 5). Area persiapan juga lebih optimal dalam penggunaan. Usulan denah sebagai berikut :



Gambar 3.13 Usulan Penataan Denah Kamar Tidur
Sumber : Dokumentasi Pribadi, 2022

Ruang Keluarga

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan melalui pemetaan perilaku berdasarkan *Person Centered Mapping* pada Ruang Keluarga, efektifitas dalam tata perabot dengan perilaku pengguna sudah optimal. Sehingga tidak dilakukan penataan ulang pada ruang keluarga.

4. KESIMPULAN

4.1 Kesimpulan

Behavioral Mapping dengan studi kasus Rumah Tinggal ini memberikan kajian, bahwa perilaku pengguna dalam penataan ruangan menjadi pertimbangan yang penting, sehingga perlu dilakukan evaluasi untuk memberikan kenyamanan yang optimal kepada penggunanya. Pemetaan perilaku melalui *behavioral mapping* dengan *Person Centered Mapping* ini menekankan pada pergerakan manusia pada suatu periode waktu tertentu, sehingga mampu melihat alur perilaku pengguna dalam ruang. Penelitian memberikan hasil yaitu pada Kamar Tidur dan Dapur pengguna, dilakukan optimalisasi dalam penataan perabot yang mempertimbangan kenyamanan pengguna dalam melakukan aktivitas di dalam ruangan. Pada Ruang Keluarga tidak terjadi perubahan penataan perabot, karena alur perilaku pengguna dalam ruangan sudah optimal, dan mampu memenuhi kebutuhan penggunanya.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak keluarga yang terlibat dalam penelitian *Behavioral Mapping* sebagai studi kasus Rumah Tinggal, yang berlokasi di Desa Sumber Kerep, Kecamatan Mantup, Kabupaten Lamongan.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Cahyadi, A. & Kurniawan, M. A. (2019). Penerapan Arsitektur Perilaku pada Perencanaan Panti Rehabilitasi untuk Orang dengan HIV/AIDS di Selemam. *Vitruvian*, 08(3), p. 103.
- Fuady, M. (2021). Konsep kota hijau dan peningkatan ketahanan kota di Indonesia. *Region: Jurnal Pembangunan Wilayah Dan Perencanaan Partisipatif*, 16(2), 266. <https://doi.org/10.20961/region.v16i2.47698>
- Haryadi & Setiawan, B. (2020). *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku*. 3 Ed. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Hidayat, Y. N., Mauliani, L. & S, A. F. (2018). Penerapan Konsep Arsitektur Perilaku pada Bnagunan Pusat Rehabilitasi Down Syndromedi Jakarta. *Purwarupa*, 2(2).
- Jessica, dkk. (2022). Penerapan Arsitektur Perilaku pada Rumah Sakit Umum Tipe C dan Fasilitas Isolasi di Semarang. *Senthong*, 5(2), p.450-461.
- Iskandar, I. (2017). Kekuatan Properti dan Atribut terhadap Bentuk Arsitektur Bangunan Berdasarkan Persepsi Pengguna Studi Kasus: Seting Ruang Tunggu Kedatangan Penumpang Bandara Internasional Ahmad Yani Semarang. *Jurnal Arsir*, 1(1), 61–85.
- Marlina, H., & Ariska, D. (2019). Arsitektur Perilaku. *Jurnal Rumoh*, 9(18), 47–49. <https://ojs.unmuha.ac.id/index.php/rumoh/article/view/81/46>
- Said, R., & Alfiah. (2017). Teritorialitas Pada Ruang Publik Dan Semi Publik Di Rumah Susun. *Nature*, 4(2), 128–137. <http://journal.uin-alauddin.ac.id/index.php/nucturenature/article/view/3864/3623>
- Setyo Pramono, Y. (2008). Konsep Tentang Home Dan Identitas Arsitektur Hunian. *Spectra*, VI(11), 1–7.
- Suwandi, A. A., & Nur'aini, R. D. (2021). Kajian Konsep Arsitektur Perilaku dan Tingkat Kenyamanan Penghuni pada Hunian Vertical dengan Analisis Behavioral Mapping (Studi Kasus: Rusunawa Pinus Elok Tower C, Jakarta Timur). *Vitruvian Jurnal Arsitektur Bangunan Dan Lingkungan*, 10(3), 257. <https://doi.org/10.22441/vitruvian.2021.v10i3.009>
- Yoyok Agustina, Ari Widyati Purwantiasning, & Lutfi Prayogi. (2018). Penerapan Konsep Arsitektur Perilaku Pada Penataan Kawasan Zona 4 Pekojan Kota Tua Jakarta. *Jurnal Arsitektur PURWARUPA*, 2(2), 83–92.