

# Interaksi Perilaku dalam Suasana Ruang Terbatas Studi Kasus Hotel Kapsul The Pod Singapura

**Taufan Hidjaz**

Desain Interior Institut Teknologi Nasional (Itenas) Bandung  
htaufanhidjaz@yahoo.co.id

## **Abstrak**

Suasana ruang sangat dipengaruhi oleh faktor kondisi ruang dan karakteristik dominan dari manusia yang berinteraksi di dalamnya. Sebagai kualitas lingkungan, suasana ruang merupakan masukan pada manusia yang kemudian dikonversikan menjadi persepsi dan keluaran pada perilaku. Sebaliknya, kegiatan atau perilaku manusia itu sendiri dapat mempengaruhi suasana ruang. Suasana di ruang hunian merupakan resultante dari komponen-komponen fisik interior, kegiatan pengunjung di dalamnya serta interaksi sosial yang menyertainya. Ia akan menjadi stimulan bagi perilaku, yang menjadi bagian dari suasana ruang itu sendiri. Sebagai rangsang atau stimulan, suasana ruang yang terbentuk akan mempengaruhi persepsi, kognisi dan proses motivasi dalam sistem kepribadian individu yang menjadi penghayatan subyektif, kemudian membentuk respons-respons yang diwujudkan oleh perilaku. Perbedaan suasana ruang akibat tatanan yang berbeda dalam desain interior ruang hunian yang besaran terbatas, berpengaruh pada beberapa perilaku pengunjungnya. Paper ini meneliti hubungan timbal balik antara suasana ruang (*atmosphere*) dengan perilaku tamu di hotel kapsul The Pod Singapura.

**Kata Kunci :** *Desain interior, suasana, perilaku, hotel kapsul*

## **Abstract**

*The interaction between atmosphere and behavior is highly influenced by interior design factors as well as the dominant characters of the people interacting in it. As the quality of an environment, the atmosphere of is an input for people, which is then converted by the people into a perception and an output in their behaviors. The atmosphere of an residencial space is the resultant of the interior physical components, the activities of visitors and staff in it as well as the social interactions coming up with it which will be the stimulants for the behavior as the part of the space atmosphere itself. As the stimulants, the space atmosphere created will influence the perception, cognition and motivational processes in individual personality system as sense of subjectivity, which then create responds towards the space atmosphere actualized in their behaviors and activities. The difference of the space atmosphere which is as the result of the system used in an residencial interior design will be influencing the behaviors of its guests. This paper examines the interrelationships between room atmosphere with the guest behavior of The Pod capsule hotel Singapore.*

**Keywords :** *capsule hotel, atmosphere, behaviors, capulse hotel*

## PENDAHULUAN

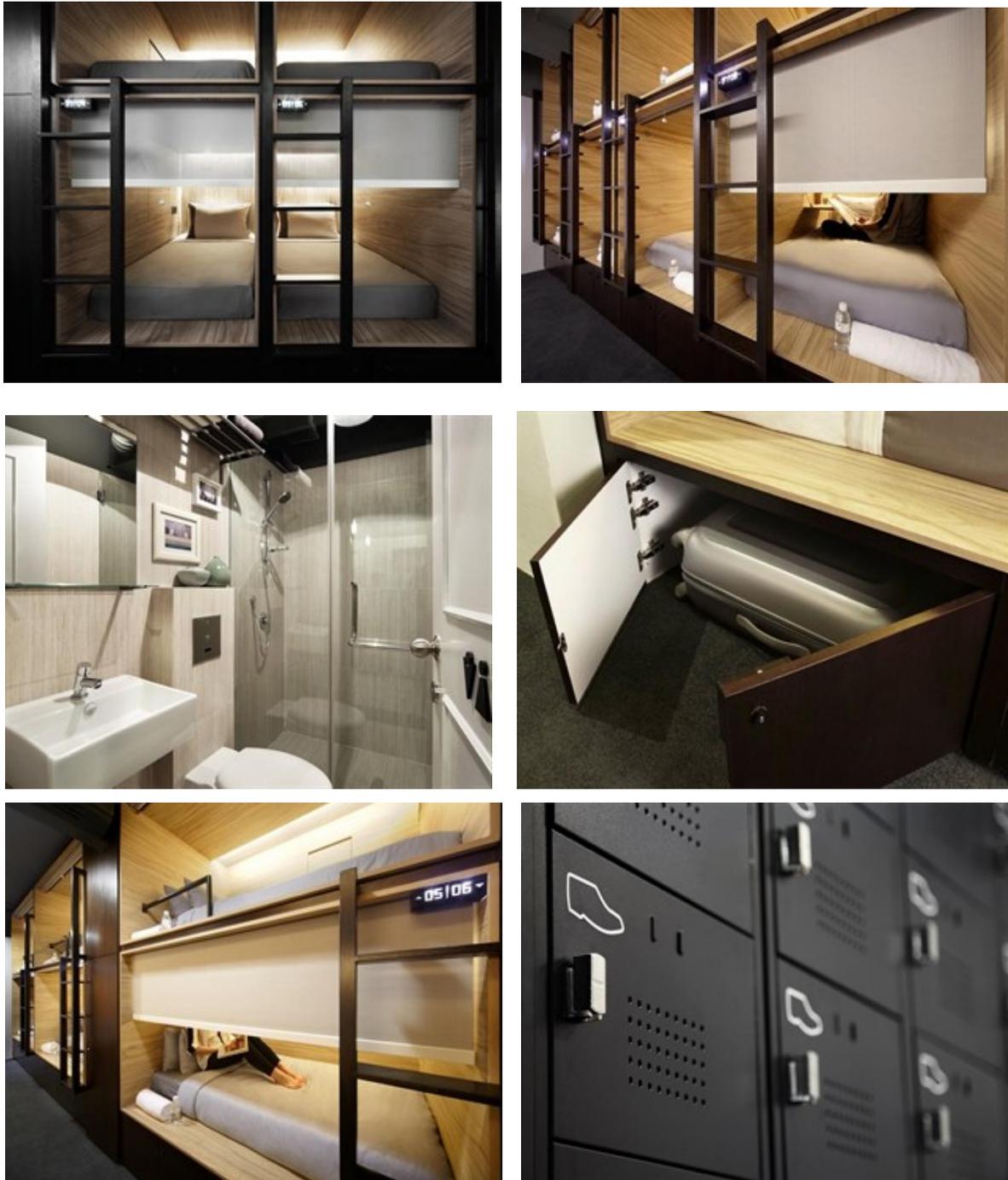
Persoalan umum yang paling banyak dirasakan tentang lingkungan perkotaan adalah ketersediaan lahan yang terbatas dan mahal sementara tuntutan terhadap sarana akomodasi berupa hotel sangat tinggi. Kondisi ini melahirkan berbagai jenis akomodasi hotel yang memungkinkan kebutuhan terhadap sarana akomodasi dapat terpenuhi. Di sisi lain, berkembangnya wisatawan jenis *backpacker* dengan anggaran rendah (*low budget*) membuka peluang munculnya sarana akomodasi yang sesuai dengan budget wisatawan *backpacker* berupa hotel yang hanya menyediakan kebutuhan pokok yaitu tempat tidur.

Masalah umum yang ada di hotel-hotel untuk *backpacker* adalah kesesakan (*crowding*) yang juga memiliki hubungan dengan kepadatan (*density*), yaitu banyaknya jumlah pengunjung dalam suatu batas ruang tertentu. Makin banyak jumlah pengunjung berbanding luasnya ruangan, maka makin padatlah keadaannya. Ciri pertama kesesakan adalah persepsi terhadap kepadatan, dalam arti jumlah manusia. Karena kesesakan itu merupakan persepsi maka ia bersifat subyektif. Secara teoretis kesesakan dan kepadatan dibedakan oleh Stokols yang dikutip oleh Krasner [1] sebagai berikut. Kepadatan (*density*) adalah kendala keruangan (*spatial constraint*), sementara kesesakan (*crowding*) adalah respons subyektif terhadap ruang yang sesak (*tight space*).

Tatanan ruang interior ataupun di luar bangunan hunian di banyak bagian perkotaan juga mempengaruhi kesesakan, baik hunian secara vertikal maupun secara horisontal yang menimbulkan persepsi kesesakan secara berbeda. Stres bagi penghuni dapat beragam, seperti timbulnya sikap negatif kurangnya kontrol, keamanan, privasi, kepuasan bangunan dan rendahnya kualitas relasi dengan sesama penghuni. Dampak kepadatan kepada manusia memberikan pengaruh secara personal, sosial, dan fisik yang menyebabkan orang merasa sesak. Tetapi juga dalam jangka panjang menyebabkan dampak penyakit dan patologi sosial atau penyakit kejiwaan, meskipun tidak selalu kepadatan tinggi berarti meningkatnya patologi sosial. Dampak pada tingkah laku sosial, yaitu agresi, menarik diri dari lingkungan sosial, cenderung melihat sisi negatif orang lain. Juga berdampak pada hasil usaha yang menurun dan suasana hati yang cenderung murung. Kemudian konsekuensi lain dari kepadatan tinggi adalah persepsi bahwa kontrol seseorang menjadi rendah karena harus berbagi sumber dan mengambil keputusan bersama dengan lebih banyak orang jika kepadatan meningkat.

Dalam berinteraksi dengan ruang interior sebagai lingkungan temporal, seorang individu selain dipengaruhi oleh suasana ruang ia juga mempengaruhi suasana ruang tersebut secara timbal balik. Perilaku juga dapat diartikan sebagai bagian dari proses interaksi antara kepribadian manusia dengan lingkungan, karena ia merupakan *respons-respons* oleh kepribadian terhadap lingkungan yang mengandung rangsang-rangsang (*stimuli*) dan kemudian 'dibalas' dengan salah satunya adalah perilaku tersebut. Hubungan yang sifatnya timbal balik antara suasana ruang (*atmosphere*) dengan perilaku juga sangat dipengaruhi oleh faktor desain interior ruang dan karakteristik dominan dari manusia yang berinteraksi di dalamnya. Sebagai kualitas lingkungan, suasana ruang merupakan masukan stimulus pada manusia yang kemudian dikonversikan pada sistem kepribadian menjadi persepsi dan keluaran pada perilaku, sebaliknya kegiatan atau perilaku manusia itu sendiri dapat mempengaruhi suasana ruang.[2]

Salah satu fenomena dalam bisnis akomodasi hotel untuk wisatawan jenis *backpacker* adalah munculnya tipe hotel kapsul yaitu hotel yang hanya menyediakan ruang/kamar berupa tempat tidur saja dalam bentuk bertingkat di dalam suatu ruangan. Konsep hotel kapsul ini pertama kali dikembangkan di Jepang sebagai sarana akomodasi yang relatif murah dengan menyediakan sarana pokok saja yaitu tempat tidur. Salah satu hotel tipe kapsul adalah The Pod yang memiliki 83 kapsul, menempati dua lantai bangunan apartemen di Beach Road No 289 Singapura dengan akses di lantai 3. Pendekatan desain hotel The Pod ini adalah modern minimalis dengan dominasi warna natural kayu dan warna hitam serta abu-abu. Dari segi kualitas desain, the Pod adalah jenis hotel kapsul kelas butik.

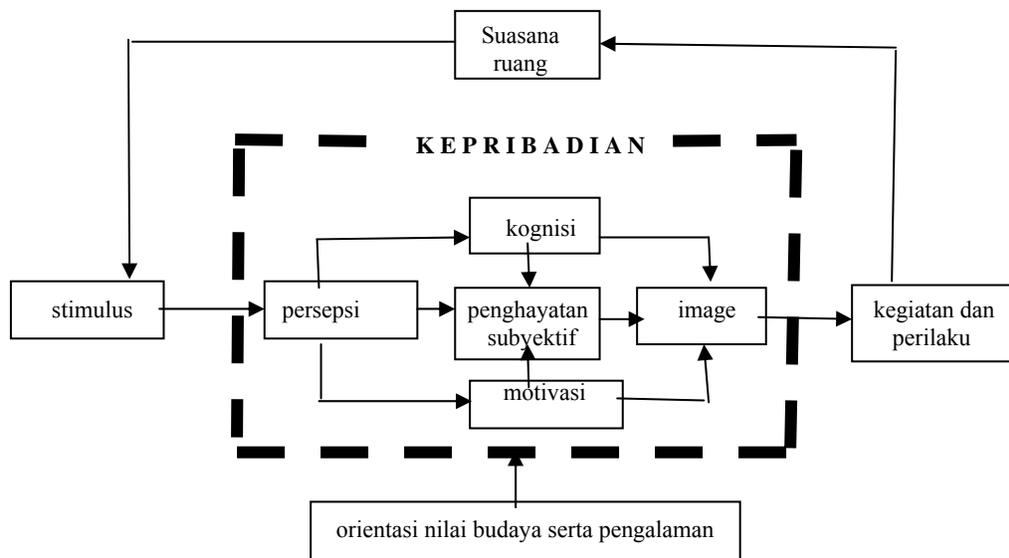


**Gambar 1. Interior hotel kapsul The Pod berbentuk tempat tidur susun dilengkapi berbagai fasilitas penunjang sesuai karakteristik hotel kapsul.**

## 2. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan kajian deskriptif-analitis-kualitatif berbasis pendekatan perilaku lingkungan, terutama *behavior setting*, terhadap kasus ruang sangat terbatas dari hunian hotel di lingkungan urban kota modern, yang pengunjunnya dari berbagai budaya berbeda. Observasi empiris dilakukan dengan cara berlaku sebagai subyek partisipatif dilokasi penelitian, kemudian mencatat dan merekam secara visual semua aktivitas, event, dan perilaku pengunjung didalam dan diluar ruang hunian hotel yang diteliti, memetakan pola-pola perilaku-lingkungan yang terbentuk di dalam dan diluarnya. Hal-hal yang tidak dapat dilihat secara visual ditanyakan melalui wawancara kepada pengunjung ruang hotel kapsul The Pod sebagai obyek penelitian.

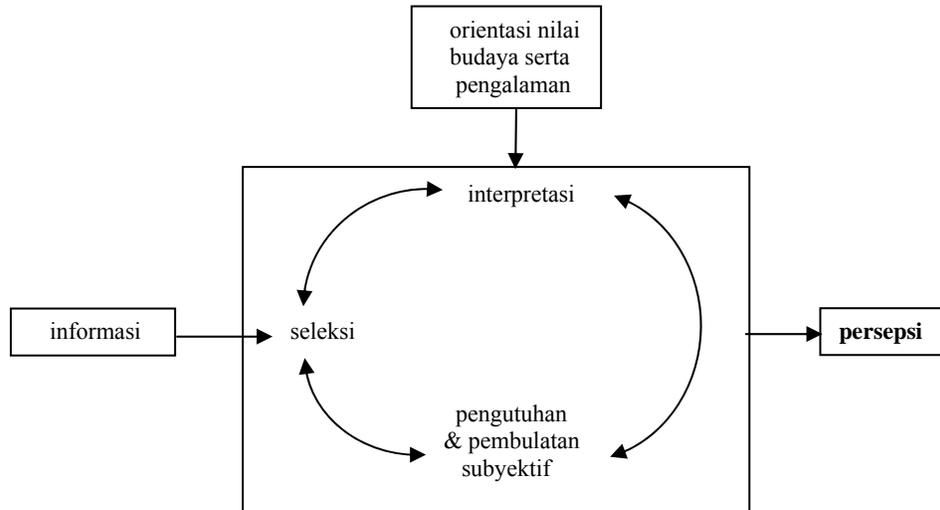
Suasana ruang dan lingkungan spasial dari kasus yang diteliti memberikan stimulus kepada sistem kepribadian pengunjung dengan persepsi sebagai bagian terawal dari prosesnya. Hal ini dalam psikologi diartikan sebagai *'sensation plus interpretation'* atau juga pengamatan yang secara langsung dikaitkan dengan suatu makna tertentu. Proses yang melandasi persepsi senantiasa berawal dari adanya 'informasi' dan stimulus dari lingkungan dan suasana ruang. Stimulus atau rangsangan diterima oleh manusia melalui sel-sel syaraf reseptor (penginderaan) yang peka terhadap bentuk-bentuk energi tertentu seperti cahaya, suara dan suhu. Bila sumber cukup kuat untuk merangsang sel-sel reseptor, maka terjadilah penginderaan (*sensation*).



**Bagan 1. Proses psikologis interaksi manusia dan lingkungan**

Perilaku manusia di ruang hunian secara langsung maupun tidak langsung berkait dengan unsur-unsur sosiologis, psikologis serta psikologi lingkungannya. Karena itu meneliti relasi timbal balik antara suasana ruang hunian dan perilaku penggunanya adalah dengan melihatnya saling terkait tidak berdiri sendiri. Yaitu dengan pendekatan holistik hubungan antara kualitas dan besaran ruang yang ditampilkan oleh desain interior dan dengan kecenderungan perilaku yang ada di dalamnya. Interaksi manusia dengan lingkungan mencakup aspek organik, aspek psikologik dan aspek sosial. Aspek organik menyangkut proses metabolisme yang merupakan faktor utama untuk diperhatikan di dalam membentuk konsep desain ruang, dan berkenaan dengan persepsi adalah menyangkut perangsangan / stimulan dari kualitas ruang terhadap penghayatan subyektif manusia di dalamnya.

Sejumlah penginderaan terintegrasi didalam pusat syaraf yaitu otak. Otak memberikan pemaknaan terhadap sensasi, dikaitkan dengan pengalaman dan memori, sehingga bisa mengalami obyek-obyek. Keadaan ini dinamakan persepsi. Hal ini kemudian didiagramkan lagi seperti berikut ini:



**Bagan 2 : Proses pembentukan persepsi**

Aspek psikologik menggambarkan bahwa kepribadian manusia merupakan sistem psiko-fisik, yaitu bahwa unsur kejiwaan turut dipengaruhi oleh proses metabolik, kondisi otak dan syaraf. Di dalam psikologi, cipta, rasa, karsa dan karya juga dikonsepsikan dengan istilah-istilah inteligensi, emosi, dorongan atau kebutuhan, dan usaha. Dalam interaksi antara manusia dengan lingkungannya berlangsung pula suatu proses yang melibatkan sistem kepribadian manusia. Proses tersebut akan melibatkan variabel-variabel dalam sistem kepribadian (*personality*) manusia dalam urutan sebagai berikut.

stimulasi → persepsi → proses kognitif → sistem kognisi → motivasi → kegiatan. [3]

Proses sekuensial ini antara lain juga menunjukkan kualitas yang dibatasi oleh kondisi ruang. Menurut Krasner dan Ullman [1] Lingkungan adalah faktor terpenting yang dapat membatasi kemungkinan perilaku yang mengartikan kemungkinan perilaku (*potential behavior*) dapat dibatasi oleh kondisi lingkungan. Ruang-ruang arsitektural hakekatnya mempunyai fungsi untuk ‘meningkatkan kondisi lingkungan’, agar perilaku manusia menjadi lebih “bermanfaat”, lebih efektif dan lebih efisien dalam interaksi yang ada. Secara spasial, relasi aspek psikologis dengan ruang (lingkungan) ditentukan menurut variabel keleluasaan pribadi (*privacy*), ruang di seputar badan, kontak mata, ketertutupan ruang, penataan perabotan, kedekatan/ketertarikan dengan orang lain, kepadatan pemakaian ruang, dan lingkungan perilaku (*behavioral ecology*).

Pola-pola perilaku manusia di dalam ruang atau di lingkungan fisik, senantiasa dikaitkan dengan perilaku interpersonal atau perilaku sosial manusia. Perilaku interpersonal tersebut berkenaan pula dengan beberapa aspek yaitu ruang personal (*personal space*), teritorialitas (*territoriality*), kesesakan (*crowding*), kepadatan (*density*), dan privasi (*privacy*).

### 2.1 Suasana Ruang dan Perilaku Manusia.

Perilaku muncul sebagai respon atas pengalaman pribadi atau pengalaman-pengalaman orang lain yang diterima sebagai informasi atau yang diceritakan. Perilaku mustahil dimengerti tanpa pengenalan terhadap cara manusia mengenal dunia sekitar yang dikenali melalui panca indera. Pola perilaku manusia sangat berkaitan erat dengan tatanan lingkungan fisiknya, sehingga penelitian perilaku individual harus diamati dilapangan, bukan dildalam laboratorium. Penelusuran pola perilaku manusia berkaitan dengan tatanan lingkungan fisiknya kemudian melahirkan konsep “*behavior setting*”, yang antara lain dikemukakan oleh Irwin Altman [4] yang mengutip

penelitian Roger Barker, kemudian David Haviland yang menggunakan istilah "ruang aktivitas". Keduanya sama-sama menggambarkan suatu unit hubungan antara perilaku dan lingkungan dalam konteks ruang-ruang binaan.

Dalam desain interior, setting perilaku atau ruang aktivitas dibentuk oleh cara bagaimana ruang tersebut diatur dan ditata seluruh unsur-unsur fisik dan komponen-komponennya menurut pertimbangan-pertimbangan tertentu dalam satu program rancangan. Terjemahan fisik dari program rancangan pada ruang interior inilah yang selalu berinteraksi dengan aktivitas dan kepribadian manusia, sehingga ruang interior dapat menjadi salah satu fasilitator terjadinya perilaku, namun juga bisa menjadi penghalang terjadinya perilaku. Interaksi tatanan ruang interior dengan aktivitas manusia yang terwujud dalam perilaku ini akan berlangsung secara timbal balik dalam kondisi yang samar-samar (*diffused*) yang disebut suasana ruang (*atmosphere*).

Dengan demikian maka "ruang interior + aktivitas" itu tidak lain adalah suasana ruang tersebut, yang mengarahkan perilaku dan sekaligus terpengaruh oleh perilaku manusia di dalamnya. Dapat dikatakan bahwa suasana ruang (*atmosphere*) yang terbentuk di dalam ruang interior adalah "*behavior setting*" yang memberikan rangsang (*stimuli*) terhadap persepsi dan perilaku manusia, dan demikian pula sebaliknya kegiatan atau perilaku manusia berpengaruh kepada pembentukan suasana ruang.

Sebagai kualitas lingkungan, suasana ruang merupakan masukan pada manusia yang kemudian dikonversikan oleh manusia menjadi persepsi dan keluaran pada perilaku. Sebaliknya kegiatan atau perilaku manusia itu sendiri dapat mempengaruhi suasana ruang, sehingga karakteristik yang dominan sebagai latarbelakang dari sifat dan jenis kegiatan manusia secara umum turut berpengaruh pula pada suasana ruang yang melingkupinya. Meneliti relasi timbal balik suasana ruang dan perilaku adalah dengan melihatnya dalam keadaan saling terkait, tidak berdiri sendiri. Dengan demikian yang dibahas bukanlah bagaimana indra pendengaran menangkap gelombang suara dari luar misalnya, ataupun bagaimana mengukur konsentrasi seseorang, melainkan membahas dengan pendekatan holistik bagaimana hubungan antara kualitas ruang dan kegiatan atau perilaku dan kecenderungan yang ada di dalamnya

Dengan memanfaatkan konsepsi-konsepsi seperti yang telah dijabarkan diatas, maka disusun suatu deskripsi tentang hubungan antara suasana ruang dengan kegiatan manusia, dan uraian pengertian yang menyangkut komponen-komponen hubungan tersebut. Yaitu pengertian tentang suasana ruang, kegiatan manusia, relasi dasar antara suasana ruang dengan kegiatan manusia, variabel-variabel yang menentukan suasana ruang, dan variabel-variabel yang menentukan kegiatan manusia.

#### **a. Suasana Ruang ( *Atmosphere* )**

Suasana ruang merupakan atribut dari lingkungan spasial terbatas, yaitu berupa dampak samar-samar (*diffused*) dari kondisi dan tatanan ruang secara keseluruhan yang berpengaruh terhadap proses metabolik, persepsi sensorik dan *aesthetic response* pada manusia yang berada di dalam ruang itu. Suasana ruang (*atmosphere*) adalah "*setting*" yang dibentuk oleh adanya kegiatan manusia bersama dengan tatanan ruang sebagai lingkungan binaan tempat kegiatan tersebut berlangsung. Karena itu ia merupakan kualitas yang dapat diintervensi dan ditingkatkan sampai batas dan kebutuhan tertentu, untuk membentuk dampak yang merupakan rencana tertentu pula terhadap perilaku manusia di dalamnya.

#### **b. Perilaku**

Perilaku manusia merupakan serangkaian tingkah laku atau kegiatan, yang didukung oleh energi dan dirangsang oleh suatu kompleksitas stimuli yang terarah pada tujuan tertentu, untuk menyelesaikan masalah tertentu pula. Arti perilaku mencakup kegiatan yang kasatmata seperti makan, menangis, memasak, melihat, bekerja, dan perilaku yang tidak kasatmata, seperti fantasi, motivasi, dan proses yang terjadi pada waktu seseorang diam atau secara fisik tidak bergerak.

Sebagai obyek studi empirik, perilaku mempunyai ciri yang kasatmata, tetapi penyebab terjadinya perilaku secara langsung mungkin tidak dapat diamati. Perilaku mengenal berbagai tingkatan, yaitu perilaku sederhana dan stereotip seperti perilaku binatang bersel satu; perilaku kompleks seperti perilaku sosial manusia; perilaku

sederhana, seperti refleksi, tetapi ada juga perilaku yang melibatkan proses mental biologis yang lebih tinggi. Perilaku bervariasi dengan klasifikasi berkaitan dengan kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang menunjuk pada sifat rasional, emosional, dan gerakan fisik dalam pola serangkaian kegiatan. Perilaku manusia terjadi sebagai hal yang bisa disadari dan bisa juga tidak disadari, berlangsung di dalam suatu lingkungan spasial yang relevan dengan perilaku atau kegiatan tersebut. Perilaku seseorang adalah gabungan fungsi dari motivasinya, *affordances* bagi lingkungan, dan *image*-nya tentang dunia luar yang dipersepsi langsung terhadap makna dan citra lingkungan tersebut bagi orang yang bersangkutan.

### **c. Relasi dasar antara suasana ruang dengan perilaku manusia :**

Ruang adalah lingkungan spasial terbatas yang melingkupi satu atau sekelompok individu sedemikian rupa, sehingga memungkinkan interaksi antara individu-individu tersebut dengan ruang itu. Sebagai kualitas lingkungan, suasana ruang merupakan masukan (*input*) pada manusia, yang kemudian oleh manusia dikonversikan menjadi keluaran (*output*) berupa perilaku. Sebaliknya perilaku manusia itu sendiri dapat mempengaruhi suasana ruang.

Interaksi antara manusia dengan suasana ruang menghasilkan *constraints*, yaitu menurut aspek organik, psikologik dan sosial. Intervensi terhadap proses interaksi antara manusia dengan ruang antara lain bertujuan untuk menciptakan suasana ruang (*atmosphere*), yakni relevan dengan derajat kondisi peradaban dan budaya yang menjadi latar belakangnya. Penciptaan suasana ruang (*atmosphere*) menurut citra dan konsep tertentu mempunyai maksud untuk dapat mempengaruhi perilaku yang dilakukan manusia bersangkutan di dalam ruang tersebut.

Suasana ruang mempengaruhi perilaku secara berbeda bagi setiap orang. Namun perilaku seseorang tidaklah terjadi begitu saja, tetapi sampai tingkat tertentu bisa diprediksi. Ruang menawarkan suasana untuk peluang kearah perilaku tertentu tetapi tidak berarti perilaku itu pasti terjadi. Meskipun seseorang telah menangkap *affordance* itu, belum tentu ia berminat, karena perilaku sangat terkait dengan motivasi, kesukaan, kepentingan, yang berhubungan dengan proses sosialisasi dan pengalamannya.

Menghadapi suasana ruang setiap orang memiliki kompetensi berbeda secara fisik, sosial, dan budaya yang akan mempengaruhi pada pembentukan persepsi orang tersebut terhadap stimulus suasana ruang. Ini mengakibatkan perbedaan dalam penggunaan *affordances* yang ada di lingkungan tertentu, misalnya karena adanya tekanan budaya yang menghalangi, atau karena masalah kemampuan keuangan, atau terbatasnya waktu.

## **2.2 Variabel-variabel yang menentukan suasana ruang**

Sebagai atribut dari lingkungan buatan (ruang) dengan kualitas tertentu, suasana ruang dapat dipertela menjadi tiga komponen yang membentuknya, yaitu (a) komponen lingkungan fisik, (b) komponen psikologik, (c) komponen sosial, yang masing-masing komponennya mengandung kelompok-kelompok stimuli yang khas. Setiap kelompok stimuli yang khas membentuk variabel.

Suasana ruang dibentuk oleh tiga komponen, yaitu komponen lingkungan fisik, komponen psikologik, komponen sosial yang masing-masing mengandung stimuli yang khas, dan setiap kelompok stimuli membentuk variabel terhadap suasana ruang [1]. Komponen lingkungan fisik mengandung variabel kondisi suhu udara, atmosfer, nutrisi, pencahayaan, tingkat kebisingan, obyek lingkungan, spasial. Komponen psikologis menunjuk pada variabel keleluasaan pribadi (*privacy*), ruang diseperti badan / *personal space*, kontak mata, ketertutupan dan keterbukaan ruang, penataan furniture, kedekatan / ketertarikan dengan orang lain, kepadatan pemakaian ruang, lingkungan perilaku (*behavioral ecology*). Komponen sosial menurut Simpson [4], diwakili oleh '*resources-stimuli*' yang diungkapkan menurut variabel-variabel : cinta, status, pelayanan, informasi, barang, uang, yang semuanya itu menjadi "hal yang dipertukarkan" dalam interaksi sosial. Komposisi dari semua variabel-variabel tersebut, akan menghasilkan suatu '*resultante*' yang disebut sebagai "suasana ruang". yang secara timbal balik memberikan pengaruh (stimuli) kepada perilaku.

### 2.3 Variabel-variabel yang menentukan perilaku manusia.

Kegiatan atau aktivitas manusia menurut Gutman & Fitch yang dikutip Nimpoeno[3] dapat dilihat dalam dua komponen (a) komponen kegiatan yang mendasari perilaku, (b) komponen kegiatan yang menjadi proses terbentuknya perilaku. Komponen kegiatan sebagai dasar perilaku dapat dipecah menjadi dua variabel sebagai berikut.

- (a) aktivitas yang menggunakan seluruh badan ditujukan hanya untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan biologik, seperti makan, tidur, kawin, bermain. Sifat kegiatan ini ialah '*subhuman*', sebab juga dijumpai pada hewan karenanya disebut "*Labor*"
- (b) aktivitas yang ditujukan sebagai pekerjaan menggunakan tangan, kaki dan otak untuk menghasilkan segi-segi artifisial di dalam dunia lingkungan non-biologik manusia, yang kemudian menjadi bagian-bagian dari lingkungan buatan yang sifatnya non-biologik. Ini bersifat '*human*', sebab hanya dapat dilakukan oleh manusia, karenanya disebut "*Work*".

Komponen aktivitas atau kegiatan yang menjadi proses terbentuknya perilaku mencakup variabel-variabel : (a) proses metabolik, (b) persepsi sensorik (c) struktur badan – motorik, (d) motivasi sebagai faktor pendorong (*push-factors*), (e) tujuan sebagai faktor penarik (*pull-factors*). Komposisi dari semua variabel kegiatan manusia ini (komponen dasar dan proses), masing-masing dengan kualitas tertentu, menghasilkan suatu '*resultante*' yang disebut sebagai 'perilaku manusia'. Pola perilaku bisa terdiri atas beberapa perilaku secara bersamaan, antara lain perilaku emosional, perilaku untuk menyelesaikan masalah, aktivitas motorik, interaksi interpersonal, manipulasi obyek. Kombinasi dari perilaku seperti ini dalam lingkungan fisik tertentu akan membentuk suatu pola perilaku (*standing pattern of behavior*).

Dengan demikian maka pengertian yang dapat disimpulkan dari uraian tentang suasana ruang dan perilaku manusia di dalamnya adalah bahwa antara suasana ruang dengan perilaku tersebut membentuk suatu hubungan sebab akibat yang saling berpengaruh. Suasana ruang merupakan '*resultante*' dari komponen-komponen lingkungan fisik, komponen lingkungan psikologik dan komponen sosial, yang terbentuk dengan masing-masing memiliki kualitas tertentu. Sementara perilaku manusia di dalam ruang merupakan '*resultante*' dari komponen kegiatan untuk kebutuhan biologis dan non biologis, dengan komponen 'proses' kegiatan yang mencakup variabel-variabel : proses metabolik, persepsi sensorik, struktur badan-motorik, motivasi dan tujuan.

Komponen fisik pembentuk suasana tersebut, adalah unsur-unsur ruang yang merupakan komposisi oleh desain interior, yang oleh Krasner & Ullmann [1] komponen ini digambarkan mengandung variabel-variabel *privacy*, ruang diseputar badan, kontak mata, ketertutupan ruang, penataan perabot, kedekatan dan ketertarikan dengan orang lain, kepadatan ruang, dan lingkungan perilaku. Komponen sosial akan merupakan ungkapan dari '*recources-stimuli*' yang variabelnya adalah ungkapan dari perasaan cinta, ungkapan status, ungkapan dari kebutuhan pelayanan, ungkapan dari kebutuhan informasi, ungkapan dari kebutuhan akan barang keperluan, dan juga uang.

Dengan demikian dapat dimengerti bahwa suasana ruang itu tidak sepenuhnya tergantung dari kondisi fisik atau hanya atas keberadaan desain interiornya, tetapi masih harus dihidupkan oleh komponen psikologik dari interaksi manusia-manusia di dalamnya dan komponen sosial dari kegiatan yang terjadi di ruang tersebut. Dengan kata lain bahwa betapapun kualitas tatanan fisik yang dibentuk oleh desain interior suatu ruang, tidak akan berarti dan menghidupkan makna kalau belum terjadi aktivitas manusia di dalamnya yang memiliki hubungan-hubungan secara psikologis dan sosial.

Unsur-unsur yang membentuk ruang dan obyek-obyek lain dalam ruang akan menjadi semacam informasi atau tanda yang mempengaruhi kegiatan manusia dalam ruang tersebut. Kegiatan atau tingkah laku dalam hal ini sebagai keluaran (*output*) dari proses interaksi psikologis antara manusia dengan ruang. Tapi di samping keluaran dalam bentuk tingkah laku itu, proses stimulasi ruang terhadap manusia juga dapat menghasilkan terbentuknya *image* dalam pikiran manusia terhadap sejumlah stimuli visual yang diingatkannya. Saat sebagian dari informasi tersebut diterima, manusia secara sadar menyimpannya dalam bentuk *image* atau citra, perasaan maupun sensasi tertentu.

Karena itu maka proses interaksi antara ruang dan manusia secara psikologis akan menyebabkan pada dua macam kemungkinan respons yang diberikan oleh sistem kepribadian manusia tersebut. Respons pertama yakni respons arah 'keluar' berupa perilaku atau kegiatan oleh manusia tersebut, dan respons kedua adalah respons arah 'kedalam' berupa terbentuknya image atau citra pada manusia terhadap ruang yang bersangkutan. Tergantung kepada kualitas rangsang / stimuli yang terjadi, apakah hanya sampai pada sifatnya sebagai informasi (denotatif) maka respons yang dimungkinkan adalah respons arah ke luar berupa perilaku atau kegiatan. Atau stimuli dari ruang tersebut memiliki nilai tambah karena kualitasnya mampu memberikan makna konotatif, maka respons yang terjadi adalah ke dalam yang disimpan sebagai pengalaman kognitif akan membentuk *image* atau citra.

Kedua bentuk respons tersebut adalah sama-sama merupakan keluaran dari sistem kepribadian manusia, akibat dari masukan berupa stimuli oleh suasana ruang atau "*behavior setting*" yang melingkupinya. Stimuli diterima sebagai sensasi oleh alat indera yang kemudian diinterpretasikan sebagai sebuah persepsi dalam sistem kepribadian. Persepsi yang terbentuk, akan berproses bersama dengan kognisi, motivasi, pola perilaku, serta dipengaruhi pula oleh latar belakang pengalaman yang dimiliki oleh manusia bersangkutan, akan membentuk respons. Respon ini akan terwujud dalam dua kemungkinan, yaitu sebagai perilaku yang ditampilkan keluar oleh kegiatan atau tindakan, atau terbentuknya image atau citra di dalam benak pengamat. Perilaku merupakan respons kepribadian yang berlangsung dalam waktu singkat, sedangkan image atau citra akan berlangsung atau terbentuk dalam jangka waktu lama.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari 15 orang tamu hotel yang dapat diamati perilakunya dan dijadikan sebagai responden langsung dan enam orang pengunjung yang tidak langsung menjadi nara sumber, terjaring 35 rekaman event yang terjadi di ruang publik (lift entrance, lobby, ruang makan, koridor dan ruang depan tempat tidur). Pengamatan dilakukan pada pagi, siang, sore dan malam selama 36 jam (dua siang hari dan satu malam hari). Kegiatan merekam pola perilaku lingkungan pengunjung hotel The Pod ini dilakukan secara partisipatif sambil merekam respon perilaku, pendapat terhadap suasana ruang yang dialami. Hasilnya lalu dipilah-pilah berdasarkan kategori tipologis, untuk memperoleh pola perilaku-ruang di tempat-tempat yang disebutkan di atas.

Dari hasil pemilahan diperoleh pola interaksi antar individu yang tetap, dan kemudian kaitan antara fenomena perilaku dan sifat penataan ruang yang berbeda (besaran dan fasilitas terbatas dan penggunaan secara bersama dalam waktu relatif sama) dari kasus diamati. Dari rekaman perilaku dan persepsi yang terungkap dari responden, diketahui bahwa penataan ruang hotel tipe kapsul yang serba terbatas itu memiliki sensasi pengalaman ruang yang belum pernah sebelumnya dialami sebagian besar responden.

#### 3.1 Suasana ruang hotel The Pod

Suasana ruang di the Pod Boutique Capsule Hotel sebagai stimulan sangat berbeda dari hotel konvensional, karena ukuran kamar-kamar sangat terbatas dan konsep pembentukan ruangnya adalah kapsul. Yakni ruang yang disewakan hanya dalam ukuran minimum untuk fungsi tidur dan fungsi pendukungnya dipenuhi di luar kamar. Suasana ruang yang berbeda tersebut akan mempengaruhi respons yang diwujudkan oleh perilaku atau kegiatan tamu hotel di dalamnya. Sebagai stimulan, penataan dan kondisi ruang menjadi salah satu fasilitator terjadinya perilaku, namun juga bisa menjadi penghalang terjadinya perilaku manusia yang beraktivitas di dalamnya. Interaksi ini berlangsung secara timbal balik dalam kondisi yang samar-samar (*diffused*) pada suasana ruang (*atmosphere*), dan karena keterbatasan ruang maka kegiatan atau perilaku itu sendiri hanya mempengaruhi suasana ruang secara sangat terbatas pula.

Susunan konfigurasi fisik unsur ruang yang terbatas dalam ruang kapsul menjadi stimulus ketika berinteraksi dengan aktivitas dan kepribadian tamu hotel di dalamnya yang memberikan tanggapan denotatif atas ketertutupan ruang secara berbeda, dan respon perilaku tamu membentuk pola perilaku berbeda akibat penghayatan subyektif yang dimiliki dari pengalaman sebelumnya berbeda.

Secara spasial penataan ruang yang terbatas mampu memberikan dimensi maksimal dalam tatanan ruang kapsulnya. Ruang personal atau ruang antar individu, sebagai jarak badan seseorang dengan obyek atau orang lain didekatnya yang dapat mempengaruhi secara spasial dan psikologis, tidak memperoleh besaran yang leluasa. Karena itu disemua kegiatan keleluasaan untuk terjadinya proses interaksi psikologis antara ruang dan manusia pemakainya menjadi sangat terbatas. Dalam ruang-ruang kapsul yang tertutup keleluasaan yang dimaksud tidak diperoleh untuk mendukung proses interaksi psikologis. *Privacy* dalam artian batasan spasial menjadi sangat relevan pada ruang/ kamar dengan penataan terbatas dan tertutup, karena besaran ruang (*territory*) sebagai ruang antar individu menjadi kecil dan tidak memberikan keleluasaan.



**Gambar 2. Penempatan kapsul/tempat tidur di tepi dinding ruang dengan koridor di tengah untuk sirkulasi tamu hotel. Kanan, kondisi ketika curtain ditutup ([www.thepod.sg](http://www.thepod.sg))**

### **3.2 Pola interaksi/pertemuan antar individu.**

Pola interaksi antar individu di hotel kapsul ini secara umum terjadi dalam bentuk pertemuan ditempat / area makan dan ruang koridor berkaitan dengan pertemuan tidak disengaja di jalur sirkulasi seperti di area lobby, koridor dan lift. Ruang dan jalur sirkulasi terbatas, menjadikan frekwensi bertemu secara kebetulan di lift, lobby, koridor, dan di ruang makan sangat tinggi, seringkali tanpa dikehendaki. Karena kemungkinan bertemu secara kebetulan selalu ada, dan seluruh aktivitas pada ruang terbuka terlihat satu sama lain, sehingga secara tak sengaja terciptalah semacam komunikasi informal dan visual diantara pengunjung hotel kapsul, yang secara tidak langsung membatasi perilaku.

Pola perilaku "ngobrol" sesama tamu hotel, juga dengan petugas hotel di lobby pada ruang bersama (lobby, lift, ruang makan, koridor) dimanfaatkan sebanyak mungkin, karena kesempatan seperti itu tidak diperoleh di kamar tidur hotel yang tertutup dan sangat terbatas besarannya. Kegiatan "ngobrol" terasa hanya di dapat di ruang makan dan lobby dan tidak mungkin didapatkan secara leluasa di kamar tidur kapsul. Kendati tidak ada larangan tertulis dan pengawasan informal yang dirasakan secara langsung di kamar tidur tersebut. Kondisi serba terbatas di kamar tidur kapsul menjadikan perilaku juga sangat terbatas karena ada hambatan perasaan takut mengganggu tamu di kamar kapsul tetangganya yang sangat dekat posisinya.

Diruang tidur kamar hotel yang standarnya minimum 24 m<sup>2</sup> per kamar untuk 2 orang, karena lebih besar dan luas maka lebih banyak memberikan keleluasaan perilaku. Karena di kamar hotel yang mengikuti besaran ruang standar, "tetangga" kamar menjadi "jauh" secara fisik, visual dan akusirik, dan teritorial pribadi ataupun personal space secara langsung memberikan privasi pada tamu hotel.



**Gambar 3. Suasana sarapan di ruang lobby, tempat interaksi antar penghuni kapsul.**

### **3.3 Pola perilaku diluar area tidur/kamar kapsul.**

Ruang tidur kapsul yang tertutup dan terbatas besarannya menjadikan perilaku pengunjung dalam berinteraksi dengan ruang kapsulnya sebatas luas ruang personal saja, dan kondisi cenderung menjadikannya tidak leluasa karena letak antar kapsul menempel satu sama lain. Pada ruang rata-rata seluas 24 m<sup>2</sup> terisi oleh kamar kapsul sebanyak 12 unit dengan penggunaan sirkulasi bersama. Hal ini hanya memungkinkan terjadinya perilaku yang berkenaan dengan kegiatan tidur saja di kamar kapsul.

Perilaku individual selain berkaitan dengan tidur hanya dapat dilakukan diluar kapsul, misalnya dalam hal melaksanakan sholat, membereskan tas/koper. Untuk kegiatan, mandi dan berganti pakaian dilakukan di kamar mandi yang disediakan hotel di luar ruang kamar-kamar kapsul. Juga untuk menyimpan sepatu dilakukan diluar kamar kapsul yaitu di loker penyimpanan untuk masing-masing tamu. Kemudian membawa bekal makanan ringan dari luar di makan di ruang kamar kapsul, menyimpan barang-barang belanjaan pribadi yang volumenya melebihi ukuran luggage yang terbatas di bawah kapsul tidur tidak dimungkinkan.

### **3.4 Pola interaksi antar individu.**

Kamar-kamar tidur dengan sistem kapsul tertutup menggunakan partisi pemisah antar area tidur yang rata-rata untuk setiap individu berukuran 1 m x 2,20 m, ceiling setinggi 125 cm dari lantai kasur kapsul. Partisi antar kapsul yang seluruhnya dilapis material 'high pressure laminated' sekeliling kapsul. Hal ini hanya memungkinkan tamu hotel berinteraksi dengan ruang dalam posisi dan sikap tubuh terbatas saat terlentang dan duduk di atas kasur.

Interaksi antar individu di ruang kamar kapsul hanya sebatas berpapasan di area sirkulasi terbatas ketika dari dan ke kapsul masing-masing. Jika individu saling mengenal sebelumnya dan ingin melakukan komunikasi secara visual dan audial, maka bisa membuka tirai penutup kapsul atau keluar dari kapsul dan berinteraksi di jalur sirkulasi kamar. Pembicaraan atau mengobrol di dalam kamar kapsul akan mengganggu privasi tamu hotel lain yang sekamar tapi dikapsul lain. Karenanya atmosphere ruang yang serba terbatas ini dirasakan menghasilkan interaksi yang terbatas pula antara tamu hotel dengan suasana ruang maupun dengan sesama tamu hotel. Karena sekat dinding membentuk kapsul membatasi teritorialitas hanya sebatas ruang personal, dan keterbatasan secara visual yang diakibatkan besaran kamar kapsul yang berdekatan menjadikan terbatas pula komunikasi antar tamu di kamar karena akan mengganggu tamu lain.

### 3.5 Pola perilaku menerima kunjungan

Ruang atau kamar tidur kapsul yang tertutup hanya untuk penghuni kapsul dengan kunci pintu khusus dirasakan mencegah terjadinya kunjungan-kunjungan yang tidak penting, terutama dari orang luar. Pengunjung luar tidak akan memiliki "keberanian" untuk mendatangi seseorang tamu hotel pada ruang kamar kapsulnya karena ketika memasuki area kamar tersebut akan merasa diawasi oleh lingkungan kamar yang pasti mengetahui kunjungan tersebut. Dalam hal tertentu bila dikehendaki dan ditemani atau diantar oleh tamu hotel pemilik kapsul, maka pengunjung luar bisa memasuki teritori kamar hanya dengan posisi berdiri. Demikian bagi pengunjung luar akan merasa tidak nyaman dan leluasa menjadi pengunjung tamu ke daerah kamar kapsul. Keleluasaan berkunjung atau menerima tamu pribadi menjadi besar bila diterima di lobby atau ruang makan.

### 3.6 Pola interaksi sosial di lobby hotel

Lobby hotel diisi dengan meja resepsionis, ruang duduk dengan fasilitas sofa dan dua kursi easy chair dan ruang sarapan dengan fasilitas meja yang dilengkapi dengan bak cuci di salah satu ujungnya. Beberapa catatan dari pengamatan secara khusus pada lobby hotel kapsul, ini kecuali variabel *privacy* terlihat bahwa hampir semua variabel memberikan dukungan terhadap proses terjadinya interaksi tersebut secara leluasa. Variabel keleluasaan pribadi/*privacy* dalam arti batasan spasial menjadi tidak relevan di lobby, dan *personal space* tidak memiliki tingkatan atau hirarki sebagaimana di ruang-ruang dalam di hotel yang lain.

Pada ruang lobby ini, pembedaan ruang personal menjadi tidak ada, dan hirarki serta perbedaan status lewat hak ruang tersebut juga mempengaruhi ketika terjadi interaksi dalam ruang lobby. Pada lobby hotel kapsul ini hirarki tidak ada pengaruh sama sekali dalam interaksi, kendati ada figur dominan kebetulan ikut dalam interaksi dalam ruang sebagai tamu hotel misalnya. Perilaku yang akan sangat berpengaruh pada suasana ruang dimungkinkan kalau kegiatan atau tindakan orang-orang adalah perilaku yang sangat berbeda dari pola yang biasa. Resepsionis, atau karyawan hotel lain dalam ruang yang sama akan memperlihatkan tingkah laku yang tidak berbeda dari pola biasanya, karena keberadaan figur di ruang lobby hotel ini kendati sebenarnya bisa dominan namun besaran luas ruang yang terbatas tidak memungkinkan terjadinya pengaruh dominan.



**Gambar 4. Suasana di lobby The Pod: lounge/ruang duduk, dilihat dari ruang makan, berhadapan dengan meja resepsionis (kanan)**

aspek unik pada masing-masing individu dalam memberikan respons suasana ruang. Dari 15 orang yang diamati sebagai responden pengguna hotel kapsul, dapat dipastikan mempersepsi atas sensasi ruang terbatas secara berbeda karena perbedaan latar belakang tadi. Tanggapan yang diberikan juga beragam atas keterbatasan yang diperoleh karena ruang kapsul yang tidak normal dalam mengakomodir kebutuhan secara jasmaniah dan batiniah. Beberapa merasakan ketidaknyamanan karena merasa menggunakan satu kamar yang sama beserta individu lain yang berbeda gender dan tidak saling kenal walaupun dalam kapsul yang berbeda. Beberapa merasa tidak nyaman karena pola aktivitas yang biasa dilaksanakan sebelum tidur tidak dapat dilakukan karena ruang kapsul yang sempit. Beberapa merasa tidak nyaman karena merasa privasi untuk istirahat dalam tidur merasa terganggu oleh keluar masuknya pengguna kapsul lain dalam kamar yang sama, atau oleh aktivitas lain yang menimbulkan suara berisik. Beberapa juga merasakan tidak aman atas privasinya terutama ketika tertidur karena hanya dibatasi oleh tirai yang mudah dibuka tutup.

### 3.7 Pola persepsi berdasarkan latar belakang pengalaman rRuang individu.

Persepsi merupakan bagian awal dari proses stimulus mempengaruhi penghayatan subyektif individu atau sistem kepribadian. Persepsi terhadap ruang kapsul dapat diartikan sebagai penginderaan atas ruang yang kemudian ditambahkan proses interpretasi di dalamnya, atau pengalaman ruang yang langsung dikaitkan dengan suatu makna tertentu yang sudah dihayati secara subyektif sebelum adanya stimulus. Karena penghayatan subyektif atas ruang senantiasa didasari oleh pengalaman dan memori yang berbeda maka tingkat penyesuaian atas stimulus keterbatasan ruang kapsul juga berbeda.

Stimulus ruang terhadap persepsi individu akan sangat dipengaruhi oleh pengalaman ruang individu dan orientasi nilai (penghayatan subyektif) yang berbeda. Latar belakang ini kemudian akan mendasari tanggapan atas suasana ruang karena tingkat penyesuaian diri dengan ruang memberikan perbedaan. Hal ini yang kemudian memperlihatkan aspek-

## 4. SIMPULAN

Rancangan interior pada hotel the Pod yang hanya memberikan pelayanan kebutuhan tempat tidur pada tamu adalah upaya untuk mengoptimalkan variabel-variabel kebutuhan ruang yang paling minim bagi komponen suasana ruang, yaitu pada komponen fisik dan komponen psikologik. Perbedaan optimasi tersebut adalah penanganan yang berbeda terhadap komponen fisik yaitu terutama pada aspek obyek-obyek lingkungan, dan kondisi spasial. Aspek lain dari komponen fisik yaitu kondisi suhu udara, kondisi nutrisi, kondisi pencahayaan dan tingkat kebisingan dapat dianggap relatif sama atau tidak memiliki perbedaan yang signifikan dengan kamar hotel yang lazim. Kemudian terhadap komponen psikologik, perbedaan optimasi yaitu pada aspek-aspek *privacy*, kontak mata, ketertutupan ruang, penataan perabot, kedekatan dengan orang lain, kepadatan ruang, dan lingkungan perilaku. Sementara aspek lain dari komponen psikologik yaitu ruang diseperti badan (*personal space*) dianggap memiliki penanganan yang sama.

Penanganan yang berbeda terhadap kedua komponen pembentuk suasana ruang itu mendapat respon yang berbeda pula dari perilaku manusia pengguna ruang tersebut. Dengan demikian dapat diketahui bahwa upaya penyesuaian variabel pembentuk kualitas suasana ruang baik dari komponen fisik (desain interior) maupun dari komponen psikologis yang tingkat efektifitasnya berbeda, berdampak pada persepsi dan pola perilaku yang berbeda pula pada pengguna kamar kapsul di hotel The Pod ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Krasner, L & Ullmann P (1973), *Behavior Influence and Personality*, Holt-Rinehart & Winston, New York.
- [2] Hidjaz, Taufan. (2011), *Interaksi Psiko-Sosial di Ruang Interior*, Institut Teknologi Nasional dan Himpunan Desainer Interior Indonesia (HDII), Bandung.
- [3] Nimpoeno, John S (1987), *Ruang Sebagai Penunjang Kegiatan*, Universitas Indonesia, Jakarta.
- [4] Altman, Irwin(1998), *The Environment and Social Behavior*, Irving Publisher Inc., New York.
- [5] Simpson, RH (1986), *Theory of Social Exchange*, Holt-Rinehart and Winston Inc, New York.