



## POLA AKTIVITAS PENGUNJUNG DI RESTORAN

Muhammad Rasyid Adi Rianto<sup>1</sup>, Fadhilah Rusmiati<sup>2</sup>

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Lampung, Bandar Lampung

Surel: <sup>1</sup> [mrasyyidar016@gmail.com](mailto:mrasyyidar016@gmail.com); <sup>2</sup> [fadhilah.rusmiati@unila.ac.id](mailto:fadhilah.rusmiati@unila.ac.id)

Vitruvian vol 14 no 2 Juli 2024

Diterima: 17 03 2024

Direvisi: 17 07 2024

Disetujui: 24 07 2024

Diterbitkan: 25 07 2024

### ABSTRAK

Ruang publik merupakan isu yang sering dibahas terkait wilayah urban. Karena menjadi sarana berkumpul di kota, yang mana penduduknya tergolong heterogen. penelitian akan perilaku manusia pada bidang arsitektur banyak membahas ruang publik. Lembah Batu Heitage merupakan salah satu restoran di Bandar Lampung yang bernuansa alam asri bertemakan *heritage*, restoran ini memiliki ruang terbuka hijau yang sangat memadai dan menyajikan lanskap yang memberikan kesan sebuah lembah. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui bagaimana pola aktivitas pengunjung di Lembah Batu Heritage, faktor-faktor yang mempengaruhi pola aktivitas di Lembah Batu Heritage, dan pengaruh Perilaku manusia pada pola aktivitas pengunjung di Lembah Batu heritage. Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif dengan metode *Place Center Map* untuk memberikan gambaran pola aktivitas pada objek penelitian, yang membagi lokasi amatan menjadi mushola, tribun, restoran, restoran dan *hall*, dan lantai 2. Penelitian ini meninjau pola aktivitas berdasarkan perilaku manusia berdasarkan variabel lima kebutuhan ruang publik oleh stephen carr lalu meninjau indikator 11 atribut pola interaksi oleh Windley & Scheidt dalam Weisman dan teori pembentuk ruang oleh Amos Rapoport. Penelitian ini mendapati pola aktivitas di Lembah Batu Heritage adalah datang, parkir, memesan, makan dan minum, membayar lalu pulang. Aktivitas pengunjung lainnya yang juga didapati adalah salat, melihat-lihat spot lanskap, dan mengobrol. Penelitian menemukan terkait indikator perilaku manusia pada penelitian ini menemukan keterkaitan terhadap variabel penelitian.

**Kata Kunci:** ruang publik; perilaku manusia; pola aktivitas; interaksi; restoran

### ABSTRACT

*Public space is an issue that is often discussed regarding urban areas. Because it is a means of gathering in a city, where the population is relatively heterogeneous. research on human behavior in the field of architecture discusses a lot of public spaces. Lembah Batu Heritage is one of the restaurants in Bandar Lampung which has a beautiful natural nuance with a heritage theme, this restaurant has adequate green open space and presents a landscape that gives the impression of a valley. This research aims to find out the pattern of visitor activity in the Batu Heritage Valley, the factors that influence the activity pattern in the Batu Heritage Valley, and the influence of human behavior on the pattern of visitor activity in the Batu Heritage Valley. This research is descriptive qualitative using the Place Center Map method to provide an overview of activity patterns on the research object, which divides the observation locations into prayer rooms, stands, restaurants, restaurants and halls, and the 2nd floor. This research reviews activity patterns based on human behavior based on the five needs variables. public space by Stephen Carr, 1992 then reviewed the indicators of 11 attributes of interaction patterns by Windley & Scheidt in Weisman and Amos Rapoport's theory of space formation. This research found that the activity pattern in Lembah Batu Heritage is to come, park, order, eat and drink, pay then go home. Other visitor activities that were also found were praying, looking at landscape spots, and chatting. The research found related indicators of human behavior in this study found a relationship to the research variables.*

**Keywords:** Public Space, Perilaku manusia, Activity Pattern, Interaction, Restaurant

## PENDAHULUAN

Ruang publik merupakan isu yang sering dibahas terkait wilayah urban. Karena menjadi sarana berkumpul di kota, yang mana penduduknya tergolong heterogen. Ruang publik menjadi fasilitas krusial dalam pengembangannya. Ruang publik dinyatakan Kemen PUPR (2015) adalah ruang yang dimiliki oleh publik dan dapat diakses serta dimanfaatkan oleh seluruh masyarakat secara bebas. Bentuk ruang publik meliputi ruang terbuka, jalan, jalur pedestrian, pasar, taman bermain, atau fasilitas publik lainnya. Sedangkan Perda kota Bandar Lampung nomor 10 tahun 2011 menyebutkan “ruang adalah wadah yang meliputi ruang darat, ruang laut, dan ruang udara, termasuk ruang di dalam bumi sebagai satu kesatuan wilayah, tempat manusia, dan makhluk lain hidup, melakukan kegiatan, dan memelihara kelangsungan hidupnya”

Arsitektur bukan hanya ilmu perancangan bangunan tetapi juga perancangan ruang publik juga menjadi disiplin arsitektur. Stephen Carr dkk (1992) Menyebutkan terdapat tiga kualitas ruang publik, yaitu: tanggap (*responsive*) yang berarti ruang publik mempertimbangkan kebutuhan penggunanya, demokratis (*democratic*) yang berarti hak pengguna terlindungi, bermakna (*meaningfull*) yang berarti terdapat ikatan emosional bagi penggunanya (Anita, 2012)

Perilaku manusia kerap ditemukan dalam bidang ilmu psikologi dan sosiologi. Penelitian terkait hal ini sering mengaitkan lingkungan sebagai faktor pembentuknya. Saleh (2018) menuturkan perilaku manusia adalah Gerakan yang dapat dilihat dan diobservasi sehingga diformulasikan perilaku manusia adalah niat, pengetahuan, dan sikap menghasilkan perilaku sedangkan Respon menghasilkan Fungsi (Stimulus, organisme) (Thabroni, 2022) Weisman, (1981) mengatakan Fenomena perilaku dimaknai sebagai wujud hubungan antar manusia, individu ataupun kelompok dengan pengaturan lingkungan fisiknya (Indrosaptono dan Setiyawan, 2021). Windley & Scheidt dalam Weisman (1981) mengatakan Interaksi individu maupun kelompok secara pengaturan fisik menghasilkan lingkungan dengan kualitas yang baik, hal ini dianggap memberikan pengalaman unik oleh manusia yang disebut sebagai atribut Atribut ini kemudian diklasifikasikan dalam taksonomi meliputi

*comfort, sociality, accessibility, adaptability, sensory simulation, control, activity, crowdedness, privacy, meaning, dan legabilty* (Indrosaptono dan Setiyawan, 2021)

*Framework* aktivitas sehari-hari pada ruang *outdoor* berdasarkan Alves (2012) perlu memperhatikan komponen perbedaan sosio-kultural dan faktor sosio-demografi, kapasitas fungsional, motif dan kebutuhan sebagai indikator seseorang; aktivitas sehari-hari sebagai indikator situasi; interaksi seseorang terhadap *semi fix elements, fix elements, non fix elements* sebagai indikator *Affordance* ruang publik; kesehatan psikologis dan fisik sebagai indikator kualitas hidup

Lewin (1943) mengatakan dengan memeriksa kehidupan sehari-hari, seseorang dapat mengetahui sifat-sifat dari sesuatu yang sedang berlangsung sehingga dapat melakukan diagnosis dan uji terhadap masa kini. Sedangkan rapoport (1990) mengatakan untuk menentukan kecenderungan sifat-sifat outdoor space yang mempengaruhi respon social, afektif, dan kognitif perlu memperhatikan aktivitas sehari-hari, secara spesifik: bagaimana itu dilakukan, bagaimana kaitan antara dua orang terlibat dan orang lain, serta aspek simbolik di dalamnya.

Beberapa hasil penelitian yang mengkaji studi kasus ruang publik antara lain: Dharmawan, dkk (2018) meneliti perilaku di restoran cepat saji menemukan Pembentuk perilaku didasari oleh elemen pembentuk dinding dan setting perabot serta kepadatan pengunjung; Penelitian Pramudito dan Kurnialohi (2020) pola aktivitas di Kampung Gampingan di Yogyakarta faktor-faktor yang mempengaruhi pola aktivitas adalah 1) adanya tempat duduk, 2) teritisan bangunan di sekitar berperan pasif sebagai indikator pola aktivitas, 3) penggunaan pengerasan material paving block memperlancar beragam aktivitas, 4) vegetasi berperan dalam aspek *comfort, relaxation, dan discovery*, 5) keterhubungan lapangan dengan ruang lainnya, 6) fasilitas pendukung sekitar; Un-Habitat (2022) dalam penelitian yang mengamati tiga jalan di daerah permukiman Mirpur dan satu jalan setapak di Mohammadpur menemukan faktor yang mempengaruhi pola pergerakan, keberadaan orang, dan penggunaan ruang publik terkhusus di area pasar dan ruang bisnis informal adalah cuaca. Penelitian selanjutnya mengamati salah satu jalan di Diepsloot mendapati kurangnya penerangan yang



memadai, transportasi yang terbatas, kurangnya rambu-rambu dan *zebra cross* sehingga mengurangi keamanan pedestrian pada siang dan malam hari. Sampah dan debu yang bertebaran mengurangi pengalaman ruang dan comfort pedestrian; dan Puspasari (2019) meneliti Taman Bungkul di Surabaya menemukan Pola aktivitas taman dipengaruhi oleh bentuk dan hubungan ruang serta elemen pembentuk ruang di dalamnya. Penelitian tersebut juga menemukan intensitas kepadatan pengunjung di hari libur lebih tinggi dibanding di hari kerja.

Lembah Batu Heritage merupakan salah satu restoran di Bandar Lampung yang bernuansa alam asri dengan konsep restoran terbuka bertemakan *Heritage*. Lembah Batu Heritage menyajikan lanskap yang memberikan kesan sebuah lembah yang menjadikan tempat ini diminati pengunjung untuk berfoto. Selain kuliner usaha Lembah Batu Heritage juga menyediakan *cottage* untuk menginap serta menyediakan pelayanan acara-acara seperti ulang tahun dan pra nikah.

Berdasarkan data penelitian yang telah dijelaskan, penelitian ini bertujuan Mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi pola aktivitas, pola aktivitas pengunjung, dan pengaruh Perilaku manusia pada pola aktivitas pengunjung pada lokasi amatan Lembah Batu heritage.

## METODOLOGI

Penelitian ini bertujuan memberikan penggambaran umum secara faktual. Metode penelitian menggunakan place centered map untuk menyajikan behavior mapping oleh Roger Barker, metode ini menganalisis berdasarkan place centered map dengan tujuan mengalisis pola aktivitas berdasarkan lokasi tertentu, Penelitian ini membagi lahan menjadi lima lokasi amatan yaitu: (1) mushola (2) tribun (3) restoran (4) restoran dan *hall* serta (5) Lantai 2. Penyajian data penelitian ini berupa ilustrasi dua dimensi pemetaan behavior dan penyajian tabel. Pengamatan juga dilakukan pada lokasi lebih spesifik dari kelima lokasi amatan maupun lanskap untuk mengevaluasi aktivitas (seperti kolam ikan sebagai jalur penghubung (3) restoran-(4) restoran dan *hall* dan resepsionis pada (3) restoran.

Data penelitian ini diambil melalui data primer berupa osbservasi pola aktivitas di lokasi dan data sekunder berupa kajian teori

yang diambil melalui artikel, jurnal dan buku di internet. Selain itu, data sekunder juga berupa analisis lahan melalui google earth. Pengolahan data dilakukan dengan membuat sketsa tangan lalu mengolahnya dengan menggunakan software. Pembahasan dilakukan dengan menggunakan data yang telah diolah dan disajikan sebagai gambar dan tabel dengan meninjau variabel amatan berdasarkan teori lima kebutuhan ruang publik oleh stephen carr dkk (1992) lalu mengindikasinya dengan segmen objek pengunjung berdasarkan usia, kemudian segmen faktor perilaku manusia dengan indikator berdasarkan teori amos rapoport dan Windley & Scheidt (1981).

Penelitian ini meninjau variable secara berurutan: *active engagement*, *passive engagement*, *comfort*, *relaxation*, dan *discovery*. Variable lima kebutuhan ruang public oleh Stephen Carr dkk (1992) dalam Needs in Public Spaces yaitu:

1. *Passive engagementment*: dapat menjadi faktor *relaxation*. Namun, hal ini perlu melibatkan lingkungan tanpa terlibat aktif. Faktor ini lebih melibatkan melihat daripada melakukan aktivitas langsung.
2. *Active engagementment*: merupakan pengalaman pengguna yang meliputi keterlibatan langsung antara pengguna dan tempatnya berada. Komponen dasar *active engagementment* adalah beberapa orang lebih menyukai berinteraksi langsung terhadap orang lain pada suatu tempat terlepas ia orang asing ataupun grup mereka.
3. *Comfort*: merupakan suatu kebutuhan dasar, tanpanya sulit untuk mengasumsikan kebutuhan lain dapat terpenuhi. Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi hal ini pada ruang publik berupa akses matahari dan perlindungan dari matahari, fasilitas tempat duduk, keamanan dimana seseorang dan kepemilikannya tidak terancam.
4. *Relaxation*: Faktor ini dapat menyerupai *Comfort* pada level tertentu. Meskipun pertimbangan akan *relaxation* ini diperlukan akan tetapi tidak semua ruang perlu dirancang untuk itu perlu diperhatikan juga ruang yang mengakomodasi manusia dan kehidupan kota maupun keterlibatannya. Faktor alam dapat

menjadi pemicu relaksasi. Selain itu, faktor pendukung lainnya adalah dimana unsur yang berhubungan dengan perkotaan longgar atau terpisah. Unsur perkotaan yang dimaksud berupa lajur kendaraan.

5. Discovery: bereksplorasi adalah salah satu kebutuhan manusia, Kevin Lynch (1963) menyebutkan hal ini merupakan alasan orang-orang ke ruang publik faktor ini merupakan bentuk keinginan akan stimulasi. Dalam konteks urban desain discovery memiliki beberapa makna spesifik, ini dapat menjadi peluang observasi apa yang dilakukan orang pada suatu lokasi dalam hal ini aspek luas discovery adalah keberagaman desain fisik dan pemandangan yang berubah.

Segmentasi usia pengunjung pada penelitian ini ditinjau berdasarkan siklus hidup yang dikutip dari Peraturan Menteri Kesehatan no.25 tahun 2016 yaitu:

1. Neonatal dan bayi = 0-1 tahun
2. Balita = 1-5 tahun
3. Anak prasekolah = 5-6 tahun
4. Anak-anak = 6-10 tahun
5. Remaja = 10-19 tahun
6. WUS/PUS = 15-49 tahun
7. Dewasa = 19-44 tahun
8. Pra lanjut = 45- 59 tahun
9. Lanjut usia =  $\geq 60$  tahun

Segentasi faktor perilaku manusia Indikator teori Windley & Scheidt dalam Weisman (1981) dikutip dari Pranata dan Remawa (2022)

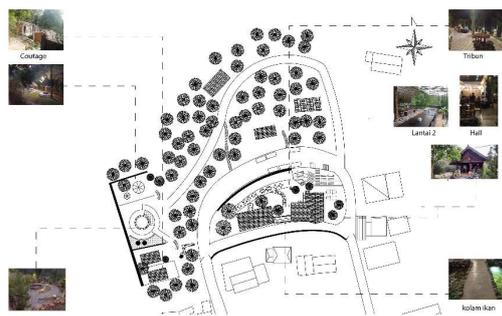
1. Kenyamanan (*comfort*), adalah kondisi lingkungan yang memberikan comfort terhadap pancaindera dan antropometrik.
2. Sosialitas (*sociality*), adalah kemampuan individu dalam melaksanakan interaksi dalam setting tertentu
3. Aksesibilitas (*accessibility*), adalah kemudahan akses
4. Adaptabilitas (*adaptability*), adalah kemampuan suatu area dalam mengakomodir aktifitas yang berbeda.
5. Rangsangan inderawi (*sensory stimulation*), adalah kualitas dan intensitas rangsangan sebagai pengalaman yang dirasakan.
6. Kontrol (*control*), adalah kemampuan suatu area menciptakan batas ruang dan wilayah kekuasaan.

7. Aktifitas (*activity*), adalah perilaku individu yang terjadi berulang pada suatu area.
8. Kesusakan (*crowdedness*), adalah kepadatan yang dirasakan individu dalam suatu area.
9. Privasi (*privacy*), adalah sisi individualisme dari individu yang tidak menginginkan gangguan dari interaksi orang lain. Senjaya & Indrarani (2024) dalam jurnal RISTA mengkaji kegiatan, teritori, antropologi, ruang personal dan privasi yang mana memiliki parameter yang saling berkaitan pada objek penelitian, lingkungan juga turut mempengaruhi atribut ini yaitu lingkungan fisik dan lingkungan sosial.
10. Makna (*meaning*), adalah kemampuan suatu lingkungan atau area dalam menyajikan maksud.
11. Legabilitas (*legability*), adalah kemampuan suatu area dalam memberikan tanda untuk menentukan hubungan dan arah.

Segentasi faktor perilaku manusia Indikator teori Amos Rapoport adalah berdasarkan elemen pada ruang yaitu tidak dapat dipindah (*fixed element*), dapat dipindah (*semi fixed element*), dan interaksi dengan sesama pengguna ruang (*non fixed element*).



**Gambar 1.** Lokasi Penelitian  
Sumber: Penulis, 2023

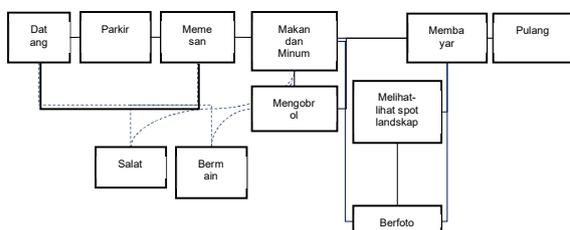


**Gambar 2.** Lahan Lembah Batu Heritage  
Sumber: Penulis, 2023

Lokasi penelitian di restoran Lembah Batu Heritage, kelurahan Sukadana Ham, Kecamatan Tanjung Karang Barat, Kota Bandar Lampung, Lampung. Berdasarkan Perda Kota Bandar Lampung no. 4 tahun 2021 lokasi penelitian merupakan lingkup WP V yang memiliki fungsi sebagai ruang terbuka hijau kota dan fungsi tambahan sebagai pusat pendidikan khusus, permukiman perkotaan, agrowisata dan ekowisata, perdagangan dan jasa skala kawasan, sarana olah raga dan pendidikan tinggi.

Pengamatan lokasi dibagi menjadi dua pada hari libur dan hari kerja, yang kemudian masing-masing terbagi menjadi dua sesi yaitu sesi hari libur: Sabtu, 10 juni pukul 18.10-19.40 dan Minggu, 22 Oktober 2023 pukul 14.00-15.00 lalu sesi hari kerja: Jumat, 18 Agustus 2023 pukul 13.00-14.30; Kamis, 5 Oktober 2023 pukul 18.40-20.10; dan Jumat, 18 Agustus 2023 pukul 13.00-14.30.

## HASIL DAN PEMBAHASAN



**Gambar 3.** Pola aktivitas hasil pengamatan  
Sumber: Penulis, 2023

Aktivitas pengunjung dimulai dari masuk melalui gerbang masuk, parkir bagi yang membawa kendaraan, Memesan dilakukan di tempat duduk, dimana waiter datang memberikan menu pesanan dan mencatat pesanan pengunjung, menyantap

makanan dan minuman yang telah dipesan, berfoto, melihat-lihat pemandangan, membayar, dan pulang. Adapun aktivitas tambahan yang dilakukan oleh segmen pengunjung tertentu yaitu bermain yang dilakukan oleh segmen anak-anak sekolah dasar sehingga balita kisaran usia 12 hingga 5 tahun dan salat oleh segmen muslim.

## Active Engagement

*Active Engagement* merupakan atribut *activity* karena merupakan elemen yang meninjau aktivitas aktif pengunjung (*non fix element*)

### 1. Pengamatan Hari Libur *Active Engagement*

Pola aktivitas yang didapat pada Sabtu, 10 Juni 2023 pukul 18.10-19.40 adalah menyanyi, mengobrol, berfoto, salat, membayar pesanan, dan makan dan minum. Intensitas aktivitas dari tertinggi hingga terendah secara berurut yaitu: makan dan minum, berfoto, menyanyi, bermain membayar pesanan, dan salat.. selain itu didapatkan intensitas aktivitas berdasarkan tempat dari tertinggi hingga terendah adalah (4) restoran dan *hall*, (2) tribun, (3) restoran, (5) lantai 2, dan (1) mushola.



**Gambar 4.** *Active Engagement* Hari Sabtu  
Sumber: Penulis, 2023

Pola aktivitas pada lokasi amatan (1) Mushola adalah berwudhu dan salat.

Segmen usia pengunjung yang didapati adalah remaja, dewasa, dan pra lanjut usia. Pengunjung yang akan salat dapat dengan mudah menemukan mushala yang letaknya lebih rendah dari restoran *wayfinding* ini dapat dikaitkan dengan variabel *discovery*, lebih lanjut pengunjung akan melewati tangga yang dari batuan alami yang menyatu dengan lanskap sehingga akhirnya dapat melihat area masuk mushola dan area wudhu. Pada mushola didapati aktivitas beribadah dipengaruhi oleh faktor *privacy* dimana mushola terletak sekitar 30-14 meter dari restoran atau pusat kegiatan, kegiatan salat terdiri dari individu hingga empat orang jarak antar makmum berdekatan. Atribut *privacy* dibentuk oleh pembentuk ruang gubahan mushola (*fix element*) yang memberikan batas ruang personal bagi individu dan ruang intrapersonal bagi pengunjung yang melakukan salat berjamaah (*non fix element*). Aktivitas berwudhu juga meliputi atribut *privacy* yang mana individu leluasa dalam melakukan gerakan wudhu, yang mana antropometri berperan sebagai faktornya, hal ini dapat dikaitkan dengan variabel *comfort*. Atribut legabilitas pada pengamatan merupakan *fix element* yang serupa dengan atribut *discovery* dan mempengaruhi atribut itu sendiri.

Pada lokasi amatan tribun (2) aktivitas yang terjadi adalah berfoto, makan dan minum, dan bermain. Berfoto dilakukan oleh pengunjung dengan usia remaja, anak-anak pra sekolah, bayi dan dewasa. Tata lanskap yang diadaptasikan dengan kontur lahan dan objek wisata fosil kayu pada lanskap merupakan (*fix element*) minat pengunjung dalam mengabadikan momen, sehingga *meaning* merupakan stimulator aktivitas, selain itu berfoto dilakukan secara berkelompok oleh pengunjung yang datang bersamaan sehingga atribut *sociality* juga menjadi faktor perilaku pada aktivitas. Pengunjung yang telah memesan, menunggu pada meja makan. Dari meja makan pengunjung dapat menikmati lanskap yang menstimulasikan variabel *relaxation* (*fix element*), pengaturan meja makan dapat memuat satu keluarga pada meja kayu panjang, sehingga menstimulasi terjadinya interaksi (*non fix element*). Aktivitas menyantap makanan dan minuman, memicu fungsi indra pengecap sehingga dimaknai atribut *sensory stimulation* (*non fix element*). Aktivitas bermain pada tribun dilakukan oleh usia balita dan anak-anak pra sekolah. Pengamatan mendapati balita bermain

dengan populasi area yang luas jika dilihat dari populasi balita. Anak-anak pra sekolah bermain dengan area populasi hanya disekitar meja makan bersama dengan keluarga, dari hal ini dapat dilihat faktor interaksi yang menstimulasi bermain anak-anak pra sekolah. Dari pengamatan balita yang diperkirakan berusia empat hingga lima tahun distimulasi oleh atribut *discovery* yang diamati dari perilaku balita melihat sekeliling dan menyentuh objek yang ada baik itu *hardscape* maupun *softscape* (*fix element*). Pengamatan mendapati dua balita sehingga interaksi dengan sebaya juga menjadi faktor yang diamati, bila dikaitkan terhadap indikator pengamatan maka disebut juga *sociality* (*non fix element*).

Pada lokasi amatan (3) Restoran didapati aktivitas berfoto, makan dan minum, bermain, dan membayar. Pengunjung yang telah memesan, menunggu pada meja makan. Pengaturan duduk pada meja makan mewadahi sekelompok orang dan dua orang, pengamatan mendapati hal ini mempengaruhi atribut *sociality* dan *privacy*. Pada pengaturan meja dengan bangku enam dan lebih tidak diambil oleh pengunjung yang datang perorangan atau berdua sehingga *sociality* yang menjadi faktor aktivitas, pengunjung akan menikmati pesanan sambil berinteraksi dengan kelompoknya, pengunjung yang berkelompok merupakan kelompok usia dewasa dan pra lanjut usia. Pengaturan meja makan dengan dua bangku ditempati oleh kelompok usia remaja dan dewasa, baik individu maupun dua orang. Pada pengamatan aktivitas makan dan minum di dominasi oleh kelompok usia dewasa dan pra lanjut usia. Aktivitas berfoto dilakukan pengunjung yang datang bersama keluarga untuk mengabadikan momen, sehingga atribut yang mempengaruhi adalah *meaning*, aktivitas ini dilakukan mereka setelah menyantap pesanan dan akan pulang. aktivitas membayar dilakukan pada kasir pada meja *counter*, aktivitas dilakukan pengunjung sambil berdiri, kegiatan memiliki populasi yang rendah bila dibandingkan dengan populasi total pengunjung selama amatan dan rentang terjadinya aktivitas.

**Tabel 1.** Aktivitas makan pada lokasi amatan (3) Restoran dalam satu pengaturan meja

	Populasi (n) aktivitas	Kelompok Usia
1	2	Remaja



2	1	Remaja dan dewasa
3	≥ 6	Dewasa, pra lanjut usia, dan lanjut usia serta kombinasi remaja dan dewasa

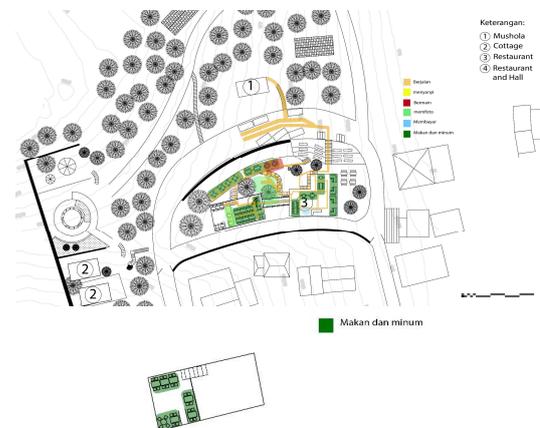
Sumber : Penulis, 2024

Pada lokasi amatan (4) Restoran dan *Hall* didapati aktivitas menyanyi, makan dan minum, dan bermain. Pada *hall* terdapat ruang tanpa sekat pada bagian yang menghadap timur, ruang ini merupakan panggung untuk mewadahi aktivitas bernyanyi untuk *venue*. Aktivitas menyanyi ini sebagai rekreasi pengunjung sehingga menstimulasi indikator variabel *relaxation*. Makan dan minum memiliki faktor perilaku yang serupa dengan lokasi amatan (3) restoran dimana *sociality* menjadi indikator perilaku pada aktivitas ini, namun pada pengamatan tidak ditemukan indikator *privacy* meskipun terdapat pengaturan meja dengan dua bangku. Kolam ikan yang terletak pada sebelah timur lokasi amatan dan merupakan objek lanskap pada jembatan penghubung dengan restoran menstimulasi variabel *relaxation* pada pengaturan meja makan di sisi paling timur, yang mana pengunjung pada pengaturan meja tersebut dapat menikmati kolam (*fix element*)

Pengamatan pada lokasi (5) lantai 2 mendapati aktivitas pengunjung berupa makan dan minum yang dilakukan oleh kelompok usia dewasa dan pra usia. Berdasarkan pembentuk ruang *fix element* berperan memberikan lingkup *privacy* dengan perbedaan ketinggian yang berbeda dibandingkan lokasi meja makan lainnya yaitu pada lokasi 2,3, dan 4. Dinding berfungsi sebagai sekat pada tengah lokasi amatan memberikan *privacy* pada sisi barat, dimana ruang tidak tampak oleh pengunjung yang menempati lokasi amatan 2,3, dan 4.

Sesi pengamatan di hari libur berikutnya dilakukan pada Minggu, 22 Oktober 2023 Pukul 14.00-15.00. Aktivitas yang terjadi pada sesi ini adalah makan dan minum, mengobrol, menyanyi, bermain, berfoto. Intensitas aktivitas dari tertinggi hingga terendah adalah makan dan minum, berjalan, berdiri, membayar, dan bermain. Intensitas aktivitas ditinjau berdasarkan tempat dari yang tertinggi hingga terendah

secara berurutan adalah (4) restoran dan *hall*, (5) lantai 2, (3) restoran rumah, dan (2) tribun.



**Gambar 5.** *Active Engangement* hari Minggu  
Sumber: Penulis, 2023

Pada lokasi amatan (2) Tribun aktivitas yang ditemui adalah berfoto, makan dan minum, dan bermain. Aktivitas berfoto dilakukan secara dengan kelompok dengan intensitas tinggi yang mana populasi pengunjung berfoto lebih tinggi daripada area berfoto yaitu area di tengah lokasi amatan 2, 3, dan 4. Berfoto dilakukan pengunjung yang datang menggunakan bus dengan kelompok usia remaja, dewasa, anak-anak, anak-anak pra sekolah, dan bayi. pada pengamatan berfoto dilakukan sebanyak tiga sesi, faktor yang menyebabkan ini diamati adalah luas area berfoto (*fix element*) dan preferensi kelompok pada objek latar belakang berfoto (*non fix element*). Makan dan minum pada lokasi amatan dilakukan oleh pengunjung dengan kelompok usia remaja, dewasa, dan anak-anak. pengaturan meja makan menstimulasi variabel *comfort*, pada pengamatan faktor dan indikator yang mempengaruhi aktivitas ini sama dengan pengamatan pada hari sabtu, pengunjung yang menempati meja makan di lokasi adalah pengunjung dengan kelompok kedatangan keluarga dan perorangan. Aktivitas bermain yang terjadi dilakukan oleh kelompok usia anak-anak yang mana lingkup aktivitas hanya pada meja makan dimana pelaku melakukan aktivitas dengan berinteraksi bersama keluarga yang mana merupakan kelompok kedatangannya, dengan intensitas yang sangat rendah.

Pada lokasi amatan (3) restoran aktivitas yang ditemui adalah makan dan minum, dan membayar, dan tidak ditemukan aktivitas bermain dan berfoto seperti pada

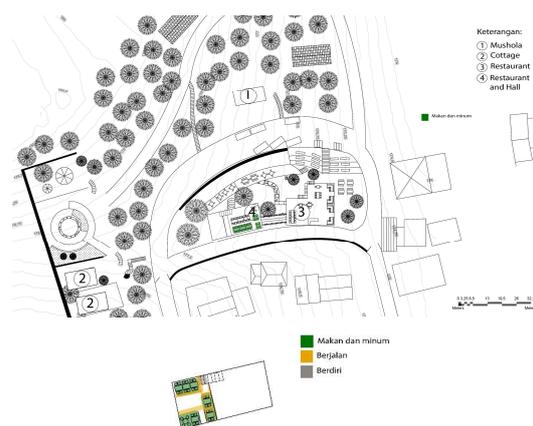
pengamatan sebelumnya. Faktor dan indikator pada aktivitas maka aktivitas sama seperti sebelumnya, dengan intensitas yang lebih rendah, intensitas ditinjau dari akumulasi interval pergantian dan jumlah pengunjung dan yang melakukan aktivitas ini. Membayar sama seperti pengamatan sebelumnya memiliki intensitas yang rendah didapati hanya dua orang yang melakukan aktivitas.

Pada lokasi amatan (4) restoran dan *hall* aktivitas yang ditemui adalah makan dan minum, menyanyi dan berfoto. Aktivitas makan dan minum dilakukan oleh pengunjung dengan kelompok usia dewasa dan pra lanjut usia, kelompok kedatangan pengunjung pada lokasi ditempati oleh pengunjung yang datang menggunakan bus. Pada pengamatan pengunjung melakukan aktivitas bernyanyi dengan kelompok kedatangan yang sama dengan dinikmati oleh kelompok mereka yang mengobrol dan melakukan aktivitas makan dan minum. Berfoto dilakukan oleh pengunjung dengan kelompok kedatangan menggunakan bus pada area panggung, preferensi latar belakang foto ini dapat diamati dari area panggung yang memiliki tulisan restoran sehingga dikaitkan dengan atribut *meaning* dimana pengunjung ingin mendokumentasi kegiatan mereka pada lokasi amatan.

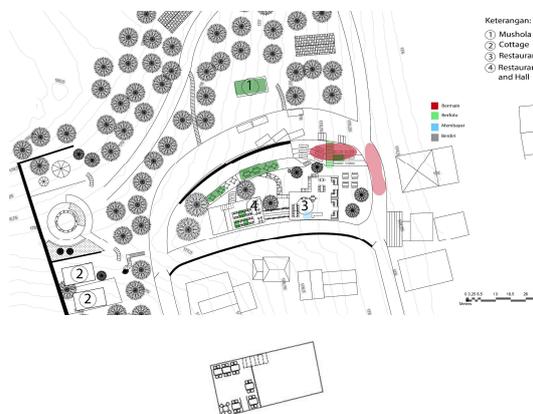
Pada lokasi amatan (5) restoran dan *hall* aktivitas yang ditemui adalah makan dan minum. Aktivitas makan dan minum yang diamati setiap meja makan yang tersedia ditempati pengunjung berbeda dengan pengamatan hari libur sebelumnya yang mana meja paling barat yang disekat dinding tidak ditempati pengunjung.

## 2. Pengamatan Hari kerja *Active Engagement*

Pola aktivitas yang didapat pada Jumat, 18 Agustus 2023 pukul 13.00-14.30 adalah aktivitas makan dan minum dan mengobrol pada area (4) restoran *hall* dan (5) lantai 2. Pengunjung yang datang pada waktu pengamatan ini memiliki kelompok usia homogen yaitu usia dewasa. Aktivitas menstimulasi indra pengecap sehingga dapat ditinjau faktor *sensory stimulation*. Tidak ditemukan pergantian pengunjung pada pengamatan ini sehingga dapat dimaknai indikator yang menstimulasi adalah *Relaxation*. Aktivitas berdiri sambil bersender pada railo



**Gambar 6.** *Active Engagement* hari Jumat, Sumber: Penulis, 2023



**Gambar 7.** *Active Engagement* pada Kamis Sumber: Penulis, 2023

Pola aktivitas yang didapat pada sesi Kamis, 5 Oktober 2023 pukul 18.40-20.10 adalah makan dan minum, memfoto, membayar, dan ibu yang mengasuh bayi sambil berdiri. Intensitas aktivitas dari tertinggi hingga terendah secara berurutan yaitu: makan dan minum, bermain, mengasuh bayi memfoto, dan membayar. Aktivitas berfoto dilakukan pada area banyak dilakukan di area tribun oleh kelompok keluarga dengan usia heterogen yaitu bayi; anak-anak pra-sekolah; remaja; dan dewasa dan kelompok usia sebaya merupakan orang dewasa. Pada sesi ini didapatkan intensitas dari yang tempat tertinggi hingga terendah berdasarkan aktivitasnya adalah (4) restoran dan *hall*, (2) tribun, area tangga entrance, akses jalan kendaraan pada sisi timur.

Pengamatan pada lokasi (3) hanya mendapati satu aktivitas yang dilakukan seorang ibu dan seorang bayinya, berdasarkan ini ditinjau atribut *crowdness*.



Pada pengamatan ini terdapat aktivitas dengan intensitas tinggi diluar lokasi amatan yang ditentukan, yaitu pada tangga *entrance* dan area makan di sekitarnya serta sirkulasi kendaraan pada bagian timur. Pada area makan dan tangga *entrance* dapat ditemukan kelompok keluarga, terpantau aktivitas yang terjadi pada kelompok tersebut yaitu bermain serta makan dan minum. Area bermain anak-anak terbilang luas meliputi sekitar area makan hingga jalan sebagai sirkulasi kendaraan. Berdasarkan aktivitas yang dilakukan oleh kelompok keluarga ini ditinjau indikator *privacy* yang mana memberikan ruang bagi anak-anak mereka bermain lebih leluasa. Pada tangga aktivitas memfoto dilakukan oleh seorang pria yang tergolong usia pra lanjut usia, objek yang difoto adalah tampak muka lokasi amatan 3 dan *hardscape* pada area tangga.

### Passive Engagement

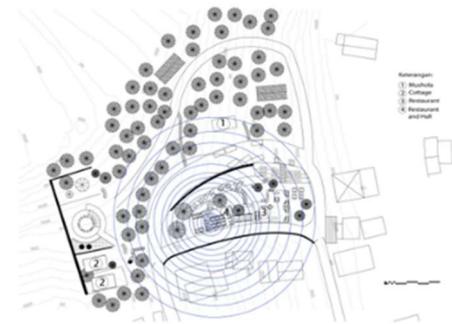
*Passive engagement* pada Lembah Batu Heritage didapat melalui rangsangan sensori dimana visual menangkap pemandangan lanskap *semi fixed element* dan *fixed element* hal ini berkaitan dengan discovery. *Passive engagement* berlaku untuk seluruh pengunjung.

#### • Pengamatan hari libur

Pengamatan di hari libur yang telah dilakukan meninjau aktivitas bernyanyi pada area (4) restoran dan *hall* sebagai faktor terjadinya *passive engagement*.



**Gambar 8.** Gambar pandangan pengunjung terhadap aktivitas bernyanyi  
Sumber: Penulis, 2023



**Gambar 9.** Gambar jangkauan suara aktivitas bernyanyi  
Sumber: Penulis, 2023

**Tabel 2.** Faktor Passive Engagement pengamatan hari libur

Aktivitas	Faktor
Melihat	Rangsangan indrawi ( <i>sensory stimulation</i> ) penglihatan dipengaruhi oleh faktor <i>fixed element</i> hal ini ditinjau dari pengunjung dari area restoran rumah kayu dan tribun, dapat melihat aktivitas menyanyi dengan pandangan terbatas akibat vegetasi pada lanskap. Pandangan positif didapat pada area <i>hall</i> dan restoran dimana tidak terbatas oleh <i>fixed element</i> .
Mendengar	Tidak ada faktor pengaruh perilaku manusia terhadap aktivitas ini

Sumber: Penulis, 2023

### Comfort

Pada penelitian ini mendapati atribut *comfort* berhubungan dengan elemen arsitektural dan lanskap Lembah Batu Heritage terhadap respon lingkungan.

**Tabel 3.** Tinjauan *Comfort* terhadap respon lingkungan.

Pengamatan	Faktor	Elemen arsitektural
13.00-15.00	Cahaya matahari	1. Atap ( <i>fix element</i> ) 2, bangunan yang terbuka pada area pengunjung sehingga pengunjung tidak mendapati pencahayaan ( <i>fix element</i> ) 3. Pohon sebagai peneduh ( <i>fix element</i> )
18.40-20.40	Tidak ada cahaya Matahari	1. lampu taman ( <i>fix element</i> ) 2. lampu gantung ( <i>fix element</i> ) 3. lampu strip dililitkan pada pohon ( <i>fix element</i> )

Sumber: Penulis, 2023

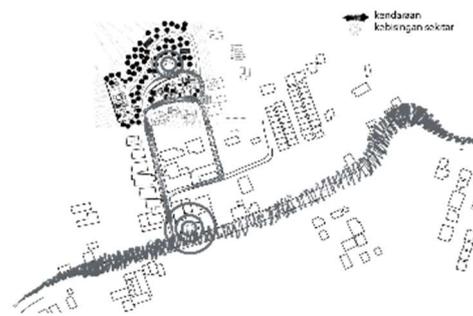
**Tabel 4.** Tinjauan usia terhadap *comfort*.

Usia	Faktor
Anak-anak	aktivitas bermain anak-anak dijumpai pada jalan pada timur dikarenakan durasi kedatangan pengunjung relative rendah hal ini dijumpai pada hari kerja pukul 18.40-20.10. Area yang diminati untuk aktivitas ini adalah (2) tribun hingga area taman di tangga penerimaan dimana memiliki ruang gerak yang leluasa ( <i>crowdness</i> ,
Remaja	cenderung menempati area (2) tribun pada bagian barat dengan setting meja kapasitas empat orang dan restorandi rumah kayu dengan setting meja dua orang
Dewasa	biasanya terdiri dari kelompok rekan kerja ataupun bagian dari kelompok keluarga. Biasanya cenderung memilih

setting meja kapasitas delapan orang atau lebih

### Relaxation

Lembah Batu Heritage terletak kurang lebih 150 m dari jalan arteri sekunder H, Agus Salim yang membuatnya jauh dari kebisingan kendaraan. Lokasi tapak juga memiliki kepadatan penduduk yang rendah. Lembah Batu Heritage dibatasi dikelilingi oleh ruang hijau alami. Selain itu terbuka hijau yang luas pada tapak memberikan suasana sejuk. Pada analisis *Active Engagement* dapat ditinjau bahwa *relaxation* dapat distimulasikan darinya, faktor yang mempengaruhi adalah lingkungan terutama pada pengaturan *softscape*.



**Gambar 10.** analisis kebisingan  
Sumber: Penulis, 2023

*Relaxation* dapat diamati dari aktivitas pada pengamatan pada hari kerja Jumat, 18 Agustus 2023 dimana intensitas aktivitas terpantau sepi ditinjau dari akumulasi populasi pengunjung dan populasi lokasi aktivitas, dalam kasus ini dapat diartikan *comfort* akan hadir jika semakin sedikitnya atribut (*crowdness*).

### Discovery

Lembah Batu Heritage memiliki objek fosil kayu yang dijadikan ornamen wisata. objek ini merupakan atribut *discovery* dikarenakan menjadi ciri khas lokasi penelitian.



**Gambar 11.** Gambar fosil batu  
Sumber: Penulis, 2023

*discovery* pada lokasi amatan (2) mushola dibentuk oleh pembentuk ruang yang berperan adalah yaitu tangga dan kontur lanskap (*fix element*) pandangan menurun memberikan kemudahan pengunjung terkait variabel ini. Kolam ikan (kolam ikan) yang menjadi akses penghubung antara lokasi amatan 3 dan 4 banyak menarik minat pengunjung untuk berhenti sekedar melihatnya sehingga dapat dikategorikan sebagai atribut pada variabel ini.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Secara garis besar Lembah Batu Heritage memiliki pola aktivitas berurutan adalah datang, parkir, memesan, makan dan minum, membayar lalu pulang. Aktivitas lainnya yang ada pada Lembah Batu Heritage adalah salat, melihat-lihat spot lanskap, dan mengobrol. Aktivitas di lima lokasi amatan pada Lembah Batu Heritage berdasarkan variabel penelitian dapat dikelompokkan menjadi *active engagement*: berfoto; makan dan minum; berdiri; berjalan; dan bermain *passive engagement*: melihat dan mendengar.

Faktor yang mempengaruhi pola aktivitas pengunjung Lembah Batu Heritage ditinjau berdasarkan lima kebutuhan ruang publik oleh Stephen Carr, DKK (1992) menemukan keterkaitan pada indikator perilaku manusia yaitu 11 atribut pola interaksi oleh Windley & Scheidt dalam Weisman (1981) dan teori pembentuk ruang oleh Amos Rapoport. Elemen ruang *fix element*, *non fix element*, dan *semi fix element* merupakan faktor terjadinya perilaku pada suatu lokasi yang menstimulasi atribut (indikator) dan kebutuhan ruang publik

(variabel amatan). *Fix element* seperti kontur, *hardscape*, dinding, dan *softscape* mempengaruhi perilaku dan terlepas dari faktor oleh faktor waktu. *Fix element* yang mempengaruhi perilaku dan berkaitan dengan faktor waktu yaitu lampu yang mana menstimulasi *comfort* aktivitas pada lokasi yang diamati.

Pengamatan hari libur dan hari kerja menemukan intensitas aktivitas di hari libur lebih tinggi daripada hari kerja, hal ini dapat diamati dari akumulasi populasi aktivitas dari dua pengamatan keduanya yang menunjukkan pengamatan hari libur lebih besar daripada hari kerja, tak hanya itu hal ini juga berlaku pada peninjauan faktor siang dan malam. Hal ini serupa dengan hasil penelitian oleh Puspasari (2019)

Dari pengamatan yang telah dilakukan lima kebutuhan ruang public dipengaruhi oleh atribut: *comfort*, *privacy*, *discovery*, *sociality*, *meaning*, *crowdness*, *sensory stimulation*, *legability*, *fix element*, *semi fix element*, *non fix element* serta *activity*. variabel *Relaxation* ditemukan tidak distimulasi maupun menstimulasi indikator atribut *crowdness*.

*Place centered map* dengan perolehan data observasi lapangan semata kurang mampu menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku pengunjung di Lembah Batu Heritage, sehingga diperlukan pendekatan tambahan seperti menggunakan *person centered map*, wawancara pengunjung maupun perolehan data akurat soal dimensi *fix element* dan *semi fix element*.

### Saran/Rekomendasi

Untuk memperoleh data dimensi *semi fix element* dan *fix element* dapat melakukan pengukuran mandiri atau dengan melakukan wawancara dengan perancang objek penelitian yang akan dilakukan. Pengamat juga dapat membuat analisis skematik Ketika melakukan observasi lapangan. Penelitian lebih lanjut sebaiknya menggunakan pembobotan pada indikator dan variabel amatan. Perilaku merupakan objek penelitian yang kompleks dan dinamis, untuk meninjaunya terhadap ruang disarankan menggunakan pendekatan psikologi terkait subjektif pengunjung dengan mengajukan pertanyaan kepada pengunjung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Alves, S. (2012). Toward a Situated Understanding of People's Interaction with Outdoor Spaces. In B. Schermer (Ed.), *Building Bridges, Blurring Boundaries: The Milwaukee School in Environment-Behavior Studies* (pp. 57–74). University of Wisconsin- Milwaukee dan Villes Régions Monde.
- Anita, J., Gustya, F., Erawati, L. R., & Sukma, M. D. (2012). *Kajian Terhadap Ruang Publik Sebagai Sarana Interaksi Warga di Kampung Muararajeun Lama, Bandung*. Reka Karsa, 1(1).
- Carr, S., Francis, M., Rivlin, L. G., & Stone, A. M. (2006). *Nedds in Public Space*. In M. Carmona & S. Tiesdell (Eds.), *Urban Design Reader* (pp. 230–240). elsevier.
- Dharmawan, V., Conyatin, F., & Rachmaniyah, N. (2018). *Kajian Perilaku dan Interior Restoran Cepat Saji di Pusat Perbelanjaan*. Jurnal Desain Interior, 3(2), 27–36.
- Kementrian PUPR. (2015, October 6). *Hari Habitat Dunia 2015 - Ruang Publik Untuk Semua*. <https://pu.go.id/Berita/Hari-Habitat-Dunia-2015--Ruang-Publik-Untuk-Semua>.
- Peraturan Daerah (PERDA) Kota Bandar Lampung tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Tahun 2021-2041, Pub. L. No. 4, <https://peraturan.bpk.go.id/Details/213348/perda-kota-bandar-lampung-no-4-tahun-2021> (2021).
- Pramudito, S., & Kurnial, B. T. (2020). *Identifikasi Pola Aktivitas Pada Ruang Terbuka Publik Di Kampung Gampingan Kota Yogyakarta*. Nature, 7(2), 209–219.
- Pranata, K. I. W., & Remawa, A. A. G. R. (2022). *Pengaruh Seting Ruang Dan Aktifitas Manusia Terhadap Perilaku Pengunjung Di Ruang Publik*. Vitruvian, 11(3), 245–250.
- Puspasari, R., Ernawati, J., & Suryasari, N. (2016). *Pola Aktivitas Pada Ruang Publik Taman Bungkul Surabaya*. Jurnal Mahasiswa Dapartemen Arsitektur, 4(2).
- Senjaya, W. K., & Indrarani, I. A. F. (2024). *User Interpersonal Space Related to Worship Activities During The Covid-19 Pandemic at Al-Ukhuwwah Grand Mosque Bandung*. RISA, 8(1), 36–51. <https://doi.org/10.26593/risa.v8i01.7536.36-51.287-303>.
- Thabroni, G. (2022, June 19). *Perilaku Manusia: Teori, Macam, Faktor yang Mempengaruhi, dsb*. <https://serupa.id/Perilaku-Manusia-Teori-Macam-Faktor-Yang-Mempengaruhi-Dsb/>.