

**KORELASI ASOSIATIF ANTARA
ORIENTASI-DISORIENTASI FUNGSIONAL DENGAN
ORIENTASI-DISORIENTASI SPASIAL
DI MTC KAREBOSI MAKASSAR**

*Associative Correlation between Functional Orientation-Disorientation and
Spatial Orientation-Disorientation at MTC Karebosi Makassar*

MUSDARIA

D042 17 1 005



**PROGRAM STUDI MAGISTER ARSITEKTUR
DEPARTEMEN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
2020**

**KORELASI ASOSIATIF ANTARA
ORIENTASI-DISORIENTASI FUNGSIONAL DENGAN
ORIENTASI-DISORIENTASI SPASIAL
DI MTC KAREBOSI MAKASSAR**

*Associative Correlation between Functional Orientation-Disorientation and
Spatial Orientation-Disorientation at MTC Karebosi Makassar*

MUSDARIA

D042 17 1 005



**PROGRAM STUDI MAGISTER ARSITEKTUR
DEPARTEMEN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
2020**

**KORELASI ASOSIATIF ANTARA
ORIENTASI-DISORIENTASI FUNGSIONAL DENGAN
ORIENTASI-DISORIENTASI SPASIAL
DI MTC KAREBOSI MAKASSAR**

Tesis

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar Magister

Program Studi

Teknik Arsitektur

Disusun dan Diajukan Oleh

Musdaria

Kepada

**PROGRAM STUDI MAGISTER ARSITEKTUR
DEPARTEMEN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS HASANUDDIN
2020**

TESIS

**KORELASI ASOSIATIF ANTARA
ORIENTASI-DISORIENTASI FUNGSIONAL DENGAN
ORIENTASI-DISORIENTASI SPASIAL
DI MTC KAREBOSI MAKASSAR**

Disusun dan diajukan oleh

MUSDARIA

Nomor Pokok: D042171005

Telah dipertahankan di depan panitia ujian tesis
pada tanggal 25 November 2020
dan dinyatakan telah memenuhi syarat

Menyetujui

Komisi Penasihat,



Ir. Ria Wikantari R., M.Arch., Ph.D.
Ketua



Afifah Harisah, ST., MT., Ph.D.
Anggota

Ketua Program Studi S2
Departemen Arsitektur,



Dr. Ir. Mohammad Mochsen Sir, ST., MT.

Dekan Fakultas Teknik
Universitas Hasanuddin,



Prof. Dr. Ir. Muhammad Arsyad Thaha, MT

PERNYATAAN KEASLIAN TESIS

Yang bertandatangan di bawah ini

Nama : Musdaria
Nomor Mahasiswa : D042171005
Program Studi : Teknik Arsitektur

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa tesis yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pemikiran orang lain. Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan tesis ini hasil karya orang lain, saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Musdaria, 25 November 2020

Yang menyatakan



Musdaria

PRAKATA

Bismillaahirrahmaanirrahiim

Puji dan syukur atas kehadiran Allah SWT karena atas berkah dan limpahan rahmatnyalah sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tesis yang berjudul ***“Korelasi Asosiatif antara Orientasi-Disorientasi Fungsional dengan Orientasi-Disorientasi Spasial di MTC Karebosi Makassar”*** dalam Program Magister Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin. Shalawat dan salam tak lupa peneliti panjatkan kepada Rasulullah SAW dengan kemuliaan akhlakunya sehingga menjadi suri tauladan dan rahmat bagi seluruh umat manusia.

Penulisan tesis ini disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Magister Arsitektur di Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin. Tesis ini dibuat untuk menjadi kajian teori mengenai teori psikologi arsitektur dan arsitektur lingkungan-prilaku. Khususnya mengenai teori orientasi-disorientasi fungsional dan orientasi-disorientasi spasial yang berhubungan dengan kemampuan dan ketidakmampuan arsitektur dalam mengorientasi dan mendisorientasi pengguna bangunan.

Selama proses penyusunan tesis, tentunya terdapat berbagai hambatan. Namun, berkat dukungan berbagai pihak penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan sebaik-baiknya. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak **Drs. D. Muhammadiyah. S, M.M** dan Ibu **Hj. Sunarti Dode, S.Kep, Ns, M.Kes** yang telah memberikan dukungan moril, immoril, dan doanya.
2. Saudara **Zulkifli, ST** dan **drh. Muh. Nur Imam** yang telah memberikan bantuan dan dukungannya.
3. Ibu **Ir. Ria Wikantari R, M.Arch, Ph.D** dan Ibu **Afifah Harisah, ST, MT, Ph.D** selaku pembimbing satu dan pembimbing dua yang telah memberikan ilmu dan bimbingannya.
4. Ibu **Triyatni Martosenjoyo, M.Si.**, Bapak **Dr. Ir. Mohammad Mochsen Sir, ST., MT.**, dan Bapak **Ir. Abdul Mufti Radja, ST., MT., Ph.D** selaku penguji yang telah memberikan ilmu, masukan, dan kritik yang membangun.
5. Seluruh **Dosen** dan **Staf** Departemen Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin yang telah mempermudah proses administrasi dan memberikan bantuannya selama penulis menimba ilmu di Magister Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin.
6. Teman-teman **Pascasarjana Teknik Arsitektur angkatan 2017 Universitas Hasanuddin** yang telah memberikan bantuan dan dukungannya.
7. Seluruh pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyusunan tesis ini.

Penulis menyadari dalam penyusunan tesis ini, terdapat banyak kekurangan mengingat keterbatasan waktu dan kapasitas penulis. Oleh

karena itu, saran dan kritik yang sifatnya membangun sangat penulis harapkan. Akhir kata, semoga tesis ini dapat memberikan kontribusi dan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang arsitektur.

Makassar, November 2020

Musdaria

ABSTRAK

MUSDARIA. *Korelasi Asosiatif antara Orientasi-Disorientasi Fungsional dengan Orientasi-Disorientasi Spasial di MTC Karebosi Makassar* (dibimbing oleh Ria Wikantari dan Afifah Harisah)

Pusat perbelanjaan merupakan salah satu bangunan yang sering mengorientasi dan mendisorientasi pengguna dalam proses menemukan jalan (*wayfinding*) saat mencari destinasi. MTC Karebosi merupakan salah satu pusat perbelanjaan dengan konsep menggabungkan penjualan kebutuhan sandang dengan barang elektronik. Penelitian ini bertujuan untuk (1) menentukan faktor yang berhubungan dengan pengalaman orientasi dan disorientasi dari pengunjung MTC Karebosi; (2) menentukan korelasi antara orientasi fungsional dengan orientasi spasial pengunjung dan (3) menentukan korelasi antara disorientasi fungsional dengan disorientasi spasial pengunjung.

Penelitian ini menggunakan metode survei. Pengumpulan data menggunakan kuesioner sebagai instrumen penelitian. Responden sejumlah 60 orang dipilih menggunakan teknik sampling aksidental untuk pengunjung dalam MTC dan sampling purposif dengan kriteria telah berkunjung ke MTC dalam setahun terakhir. Kuesioner diberikan ke pengunjung di dalam MTC dan orang yang pernah datang ke MTC dalam setahun terakhir. Data dianalisis secara kuantitatif menggunakan SPSS 16.0 yaitu statistik korelasi Spearman.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat beberapa faktor yang berhubungan dengan pengalaman orientasi dan disorientasi dari pengunjung MTC Karebosi diantaranya aspek fungsional dan spasial. Diperlukan adanya pengujian untuk melihat hubungan yang signifikan antara kedua faktor tersebut. Terbukti adanya korelasi yang kuat dan positif antara orientasi fungsional dengan orientasi spasial. Terbukti juga adanya korelasi yang kuat dan positif antara disorientasi fungsional dengan disorientasi spasial. Sub variabel yang mempunyai korelasi kuat dan positif yaitu identitas yang terbaca dengan mengetahui *signage* dan identitas yang tidak terbaca dengan tidak mengetahui *signage*. Terdapat sub variabel yang tidak mempunyai korelasi dengan sub variabel lainnya. Terdapat sub variabel orientasi yang korelasinya negatif sehingga menyebabkan disorientasi begitupun sebaliknya.

Kata kunci: Korelasi, Orientasi fungsional, Orientasi spasial, Pusat perbelanjaan, Wayfinding

ABSTRACT

MUSDARIA. *Associative Correlation between Functional Orientation-Disorientation and Spatial Orientation-Disorientation at MTC Karebosi Makassar* (supervised by Ria Wikantari and Afifah Harisah)

The shopping center is one of the buildings that often orient and disorient users in the wayfinding process when looking for a destination. MTC Karebosi is one of the shopping centers with the concept of combining the clothing needs with electronic merchandise. This research aims to (1) determine factors related to the orientation and disorientation experience of MTC Karebosi visitors; (2) determine the correlation between functional orientation and spatial orientation of visitors and (3) determine the correlation between functional disorientation and spatial disorientation of visitors.

This research uses survey methods. Data collection uses questionnaires as research instruments. Respondents of 60 people were selected using axial sampling techniques for visitors in MTC and purposive sampling with criteria to have visited MTC in the past year. Questionnaires are given to visitors within MTC and people who have come to MTC in the past year. The data were analyzed quantitatively using SPSS 16.0, Spearman correlation statistics.

The results showed that there are several factors related to the orientation and disorientation experience of MTC Karebosi visitors including functional and spatial aspects. Testing is required to see a significant link between the two factors. There is a strong and positive correlation between functional orientation and spatial orientation. There is also a strong and positive correlation between functional disorientation and spatial disorientation. Sub variables that have a strong and positive correlation are illegibility identities with knowing signage and illegibility identities with not knowing signage. There are sub variables that have no correlation with other sub variables. There is sub orientation variables whose correlation is negative, causing disorientation as well as vice versa.

Keywords: Correlation, Functional orientation, Spatial orientation, Shopping center, Wayfinding

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGAJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
PRAKATA.....	v
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xviii
DAFTAR LAMPIRAN	xxii
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Lingkup dan Batasan Penelitian.....	8
F. Sistematika Penulisan.....	9
G. Alur Pikir	11
II. TINJAUAN PUSTAKA	
A. Orientasi	12
1. Pengertian Orientasi	12
2. Orientasi Fungsional.....	13

3. Orientasi Spasial.....	18
B. Wayfinding	27
1. Pengertian <i>Wayfinding</i>	27
2. Tahapan <i>Wayfinding</i>	27
3. Pemetaan Kognitif	28
4. Peta Kognitif	30
C. Persepsi.....	33
1. Persepsi Manusia	33
2. Persepsi Arsitektural	34
3. Persepsi Lingkungan	35
4. Lingkungan yang Dipersepsikan	36
D. Disorientasi	37
1. Pengertian Disorientasi	37
2. Disorientasi Fungsional.....	38
3. Disorientasi Spasial	39
E. Korelasi Asosiatif.....	39
F. Pusat Perbelanjaan.....	43
1. Pengertian Pusat Perbelanjaan	43
2. Kategori Pusat Perbelanjaan	44
G. Penelitian Terdahulu	50
H. Kerangka Konsep.....	54
I. Hipotesis	55

III. METODE PENELITIAN	
A. Paradigma Positivisme.....	56
B. Jenis Penelitian.....	56
C. Metode Penelitian.....	58
D. Waktu dan Lokasi Penelitian.....	58
1. Waktu Penelitian.....	58
2. Lokasi Penelitian.....	58
E. Populasi, Sampel dan Teknik Sampling.....	62
1. Populasi.....	64
2. Sampel.....	64
3. Teknik Sampling.....	66
F. Langkah-langkah Penelitian.....	66
G. Sumber Data Penelitian.....	67
H. Instrumen Penelitian.....	68
I. Variabel Penelitian.....	69
J. Teknik Pengumpulan Data.....	71
K. Definisi Operasional.....	72
L. Teknik Analisis Data.....	80
M. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	83
1. Uji Validitas.....	83
2. Uji Reliabilitas.....	84
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	85

1. Tinjauan Umum Kota Makassar	85
2. Tinjauan Khusus MTC Karebosi	91
B. Deskripsi Karakteristik Responden.....	102
1. Tingkat Usia Responden.....	102
2. Jenis Pekerjaan Responden	106
3. Tingkat Pendidikan Responden	108
4. Jenis Kelamin Responden	110
5. Frekuensi Kedatangan Responden.....	112
C. Analisis Data Penelitian.....	115
1. Uji Validitas	115
2. Uji Reliabilitas	119
3. Normalitas Data	120
4. Uji Korelasi Spearman	123
5. Uji Hipotesis.....	125
D. Pembahasan.....	128
1. Faktor yang berhubungan dengan pengalaman orientasi dan disorientasi pengunjung.....	128
2. Korelasi antara Orientasi Fungsional dengan Orientasi Spasial.....	197
3. Korelasi antara Disorientasi Fungsional dengan Disorientasi Spasial	233
4. Perbandingan antara teori yang sesuai tujuan penelitian dengan temuan penelitian.....	271

V. KESIMPULAN DAN SARAN.....	282
A. Kesimpulan	282
B. Saran	286
DAFTAR KATA.....	289
DAFTAR PUSTAKA.....	292
LAMPIRAN	296

DAFTAR TABEL

1. Penelitian terdahulu.....	50
2. Definisi operasional	72
3. Interpretasi koefisien korelasi	81
4. Jumlah penduduk menurut kelompok umur dan jenis kelamin di Kota Makassar	87
5. Persentase berdasarkan tingkat usia.....	104
6. Persentase berdasarkan jenis pekerjaan responden	106
7. Persentase berdasarkan tingkat pendidikan responden	108
8. Persentase berdasarkan jenis kelamin responden	111
9. Persentase berdasarkan frekuensi kedatangan responden	113
10. Tes normalitas.....	120
11. Uji korelasi Spearman	123
12. Interpretasi koefisien korelasi	123
13. Alasan dan persentase alasan pengunjung mengalami orientasi saat mencari pintu masuk	132
14. Alasan dan persentase pengunjung yang mengalami orientasi dan disorientasi ketika mencari eskalator saat masuk.....	141
15. Alasan dan persentase pengunjung yang mengalami orientasi dan disorientasi ketika mencari eskalator saat berkeliling	147
16. Alasan dan persentase pengunjung yang mengalami orientasi dan disorientasi ketika mencari toko yang telah dikunjungi sebelumnya	154
17. Alasan dan persentase pengunjung yang mengalami orientasi dan disorientasi saat memilih pintu keluar.....	162

18. Alasan dan persentase pengunjung yang mengalami orientasi dan disorientasi ketika mencari lift saat masuk	172
19. Alasan dan persentase pengunjung yang mengalami orientasi dan disorientasi ketika mencari lift saat berkeliling	182
20. Resume faktor yang berhubungan dengan pengalaman orientasi dan disorientasi pengunjung	189
21. Korelasi Spearman antara hubungan fungsional tetap dengan <i>path</i> , <i>edge</i> , <i>zona</i> , <i>node</i> , <i>landmark</i> , dan <i>signage</i>	198
22. Korelasi Spearman antara batas statis dan jelas dengan <i>path</i> , <i>edge</i> , <i>zona</i> , <i>node</i> , <i>landmark</i> , dan <i>signage</i>	200
23. Korelasi Spearman antara identitas yang terbaca dengan <i>path</i> , <i>edge</i> , <i>zona</i> , <i>node</i> , <i>landmark</i> , dan <i>signage</i>	202
24. Korelasi Spearman antara arah yang jelas dengan <i>path</i> , <i>edge</i> , <i>zona</i> , <i>node</i> , <i>landmark</i> , dan <i>signage</i>	208
25. Korelasi Spearman antara diferensiasi yang kontras dengan <i>path</i> , <i>edge</i> , <i>zona</i> , <i>node</i> , <i>landmark</i> , dan <i>signage</i>	211
26. Korelasi Spearman antara akses visual ke luar bangunan dengan <i>path</i> , <i>edge</i> , <i>zona</i> , <i>node</i> , <i>landmark</i> , dan <i>signage</i>	214
27. Korelasi Spearman antara titik masuk dan keluar sama dengan <i>path</i> , <i>edge</i> , <i>zona</i> , <i>node</i> , <i>landmark</i> , dan <i>signage</i>	218
28. Korelasi Spearman antara sirkulasi yang jelas dengan <i>path</i> , <i>edge</i> , <i>zona</i> , <i>node</i> , <i>landmark</i> , dan <i>signage</i>	220
29. Korelasi Spearman antara akses yang mudah dengan <i>path</i> , <i>edge</i> , <i>zona</i> , <i>node</i> , <i>landmark</i> , dan <i>signage</i>	225

30. Resume korelasi sub variabel orientasi fungsional dengan sub variabel orientasi spasial	228
31. Korelasi Spearman antara hubungan fungsional tidak tetap dengan tidak mengetahui <i>path</i> , <i>edge</i> , <i>zona</i> , <i>node</i> , <i>landmark</i> , dan <i>signage</i>	235
32. Korelasi Spearman antara batas dinamis dan tidak jelas dengan tidak mengetahui <i>path</i> , <i>edge</i> , <i>zona</i> , <i>node</i> , <i>landmark</i> , dan <i>signage</i>	237
33. Korelasi Spearman antara identitas yang tidak terbaca dengan tidak mengetahui <i>path</i> , <i>edge</i> , <i>zona</i> , <i>node</i> , <i>landmark</i> , dan <i>signage</i>	240
34. Korelasi Spearman antara arah yang tidak jelas dengan tidak mengetahui <i>path</i> , <i>edge</i> , <i>zona</i> , <i>node</i> , <i>landmark</i> , dan <i>signage</i>	246
35. Korelasi Spearman antara diferensiasi tidak kontras dengan tidak mengetahui <i>path</i> , <i>edge</i> , <i>zona</i> , <i>node</i> , <i>landmark</i> , dan <i>signage</i>	249
36. Korelasi Spearman antara tidak perlu akses visual ke luar bangunan dengan tidak mengetahui <i>path</i> , <i>edge</i> , <i>zona</i> , <i>node</i> , <i>landmark</i> , dan <i>signage</i>	253
37. Korelasi Spearman antara titik masuk dan keluar tidak sama dengan tidak mengetahui <i>path</i> , <i>edge</i> , <i>zona</i> , <i>node</i> , <i>landmark</i> , dan <i>signage</i>	256
38. Korelasi Spearman antara sirkulasi yang tidak jelas dengan tidak mengetahui <i>path</i> , <i>edge</i> , <i>zona</i> , <i>node</i> , <i>landmark</i> , dan <i>signage</i>	258
39. Korelasi Spearman antara akses yang tidak mudah dengan tidak mengetahui <i>path</i> , <i>edge</i> , <i>zona</i> , <i>node</i> , <i>landmark</i> , dan <i>signage</i>	262
40. Resume korelasi sub variabel disorientasi fungsional dengan sub variabel disorientasi spasial	265
41. Perbandingan antara teori dengan temuan-temuan dalam penelitian	272

DAFTAR GAMBAR

1. Layout ruang berbentuk grid membuat area dalam sirkulasi terlihat sama	4
2. (a) Lift terletak di sudut ruangan membuatnya susah diakses secara visual dari sirkulasi tengah bangunan, (b) Barang dagangan yang bercampur	4
3. Skema alur pikir.....	11
4. Model memproses informasi dari orientasi spasial	19
5. (a) Koridor sebagai <i>pathway</i> horisontal dan (b) eskalator sebagai <i>pathway</i> vertikal	22
6. Pintu masuk dan pintu keluar sebagai <i>edge</i> dalam pusat perbelanjaan	22
7. Area <i>food court</i> dalam sebuah mall sebagai salah satu <i>district</i> (zona).....	23
8. <i>Node</i> dalam pusat perbelanjaan sebagai tempat Berkumpul	23
9. <i>Hall</i> dalam sebuah mall sebagai <i>landmark</i>	24
10. Tempat wudhu sebagai tanda identifikasi	25
11. Tanda menuju toilet dan <i>exit</i> sebagai petunjuk arah.....	25
12. Peta jalur evakuasi memberitahukan keberadaan pengunjung sehingga berfungsi sebagai penanda orientasi.....	26
13. Hati-hati tangan terjepit di pintu lift sebagai tanda himbuan atau larangan.....	27
14. Tahapan akuisisi pengetahuan lingkungan.....	28
15. Faktor-faktor dalam pemetaan kognitif	30
16. Skema proses terjadinya persepsi.....	34

17. Skema kerangka konsep	54
18. (a) Peta Sulawesi, (b) Peta Makassar, (c) Peta lokasi MTC Karebosi	60
19. Denah lantai <i>basement</i>	61
20. Denah lantai 4	62
21. Potongan MTC Karebosi	63
22. Skema hubungan antar variabel penelitian yang akan diuji.....	70
23. (a) Peta batas administrasi Kota Makassar, (b) Letak MTC yang berada di Kecamatan Wajo	86
24. Perbandingan persentase pertumbuhan penduduk tahun 2017 dengan 2018.....	88
25. (a) MTC Karebosi yang berada di pusat kota, (b) MTC Karebosi yang berbatasan dengan jalan	91
26. Denah lantai <i>basement 2</i>	93
27. Denah lantai <i>basement 1</i>	94
28. Denah lantai <i>lower ground</i>	95
29. Denah lantai <i>ground</i>	96
30. Denah lantai 1	97
31. Denah lantai 2	98
32. Denah lantai 3	99
33. Denah lantai 4	100
34. Fasad MTC Karebosi dri arah jalan	102
35. Diagram batang tingkat persentase responden yang mampu berorientasi menemukan jalan berdasarkan tingkat usia	104

36. Diagram batang tingkat persentase responden yang berorientasi menemukan jalan berdasarkan jenis pekerjaan	106
37. Diagram batang tingkat persentase responden yang mampu berorientasi menemukan jalan berdasarkan tingkat pendidikan	109
38. Diagram batang tingkat persentase responden yang mampu berorientasi menemukan jalan berdasarkan jenis kelamin	111
39. Diagram batang tingkat persentase responden yang mampu berorientasi menemukan jalan berdasarkan frekuensi kedatangan	114
40. Grafik Q-Q plot variabel orientasi dan disorientasi fungsional.....	121
41. Grafik Q-Q plot variabel orientasi dan disorientasi spasial.....	122
42. Kurva uji z	127
43. Grafik persentase pengunjung yang mengalami orientasi dan disorientasi saat mencari destinasi.....	129
44. Lantai <i>lower ground</i>	142
45. Lantai <i>ground</i>	143
46. Tidak ada akses visual dari lift ke eskalator.....	145
47. Posisi eskalator	149
48. Ruang yang cukup besar dan kosong di sekitar eskalator	150
49. Ruang yang cukup besar dan kosong di sekitar Eskalator diisi oleh penjual	152
50. Toko terlihat sama dari ukuran, jualan, dan warna dinding	159
51. Lift terhalang oleh toko karena posisi lift di sudut.....	179

52. Salah satu petunjuk arah ke lift.....	183
53. Toko yang menutupi pandangan pengunjung ke lift.....	186
54. Bagan faktor yang berhubungan dengan pengalaman orientasi dari pengunjung.....	195
55. Bagan faktor yang berhubungan dengan pengalaman disorientasi dari pengunjung.....	196
56. Bagan korelasi sub variabel orientasi fungsional dengan sub variabel orientasi spasial.....	233
57. Bagan korelasi sub variable disorientasi fungsional dengan sub variable disorientasi spasial.....	270

DAFTAR LAMPIRAN

1. Kuesioner	296
2. Nilai error skala Guttman variabel orientasi fungsional (x)	305
3. Nilai error skala Guttman variabel orientasi spasial (y)	307
4. Varians total dan mean.....	309
5. Tabel z	311

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Arsitektur tidak hanya berbicara mengenai keindahan desain bangunan atau ketahanan suatu bangunan untuk ditinggali. Namun lebih dari itu. Arsitektur haruslah mampu mengorientasi pengguna yang berada di dalamnya. Arsitektur yang berasal dari bahasa Yunani kuno, yaitu *arche* (asal/alas/dasar/pertama) dan *techne* (seni/pertukangan) yang jika diartikan secara harfiah berarti seni pertukangan yang pertama dan dasar (Zahnd, 2009: 5) mengandung banyak makna. Salah satunya arsitektur mengandung makna kata kerja. Pemaknaan arsitektur sebagai kata kerja berarti bahwa arsitektur bekerja bagi pengguna bangunan.

Kemampuan arsitektur untuk mengorientasikan dirinya dan pengguna dalam ruang dan waktu telah menjadi salah satu karakteristik dasar dalam disiplin ilmu arsitektur (Narell, 2016: 3). Kemampuan tersebut seharusnya tercermin dari morfologi bentuk arsitektur melalui aspek fungsional untuk mengorientasi pengguna. Aspek fungsional berhubungan dengan pembentukan elemen yang terdiri dari pengaturan ruang, aktivitas fungsional, dan sirkulasi (Frankl dalam Ven, 1995:146). Penggunaan aspek tersebut untuk mengorientasi pengguna membutuhkan persepsi lingkungan pengguna.

Arsitektur melibatkan persepsi lingkungan personalnya dan masyarakat dalam mendesain untuk mampu mengorientasikan pengguna dalam bangunan. Dalam desain, persepsi lingkungan dari berbagai kelompok menjadi lebih penting karena lingkungan yang dipersepsikan pengguna dan kualitasnya berbeda dengan persepsi desainer (Rapoport, 1977: 27-28). Oleh karenanya, penting bagi seorang arsitek untuk memahami persepsi lingkungan masyarakat ketika merancang. Hal ini dimaksudkan agar hasil rancangan bangunan mudah dipahami oleh pengguna dan disorientasi spasial dapat diminimalisir.

Disorientasi melibatkan orientasi yang gagal (Ahmed, 2006: 160). Ketidakmampuan bentuk arsitektur dalam mengorientasikan dirinya membuat lingkungan yang dipersepsikan tidak dapat dipersepsikan dengan baik oleh pengguna. Akibatnya pengguna tidak dapat mengorientasikan dirinya sehingga kebingungan mencari jalan menuju tujuannya. Sebagian besar subjek bergantung kepada elemen arsitektural untuk menemukan jalan dan tujuannya, sedangkan beberapa subjek tampaknya bergantung terutama pada *sign* dan pesan (Zube dan Moore, 1989: 216).

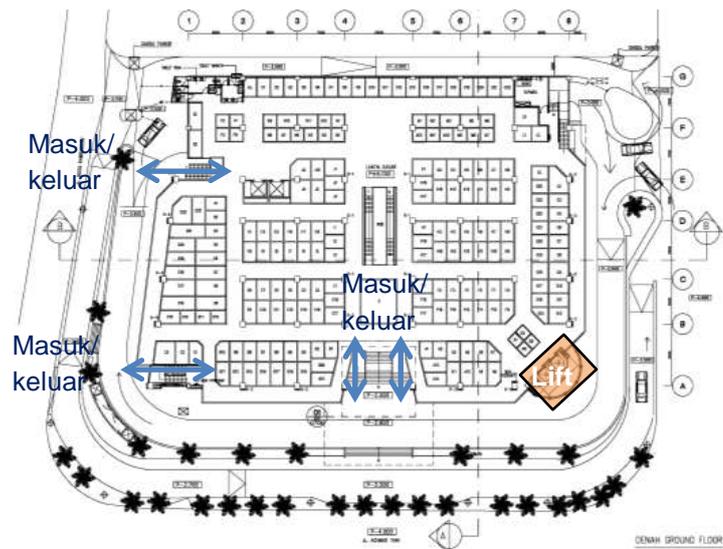
Pusat perbelanjaan merupakan salah satu bangunan publik yang banyak dikunjungi dan sering mengorientasi dan mendisorientasi penggunanya. Orientasi dalam pusat perbelanjaan bukan berarti terjadi di pusat perbelanjaan yang sering dikunjungi. Disorientasi bukan pula berarti terjadi di pusat perbelanjaan yang baru pertama kalinya dikunjungi.

Terkadang pusat perbelanjaan yang baru pertama kalinya dikunjungi membuat kita dengan mudah berorientasi sehingga mampu menemukan destinasi yang dituju. Terkadang pula karena sesuatu dan lain hal pusat perbelanjaan yang sering dikunjungi membuat kita terdisorientasi.

MTC Karebosi Makassar merupakan salah satu pusat perbelanjaan di Makassar dengan konsep menyediakan kebutuhan primer, sekunder, dan barang elektronik dalam satu tempat. Kebutuhan tersebut dapat dibeli secara grosir maupun eceran dengan harga cukup terjangkau sehingga menjadikannya salah satu alternatif bagi masyarakat untuk berbelanja. Sebagai tempat penjualan barang grosir dan eceran, pengaturan *layout* didesain semaksimal mungkin untuk mendapatkan jumlah toko yang banyak dalam lahan yang terbatas. Pengaturan tersebut mengabaikan beberapa unsur yang perlu diterapkan dalam orientasi fungsional sehingga terjadi disorientasi fungsional di beberapa area.

Berdasarkan wawancara awal yang dilakukan, pengunjung MTC kebingungan mencari lift karena posisinya yang berada di sudut ruangan sehingga tidak terlihat dari tengah ruangan atau pintu masuk. Barang dagangan yang banyak dijual di area koridor dan bercampur membuat pengunjung mengalami disorientasi karena jalan menuju lift atau toko terhalang barang dagangan. Toko yang satu dengan lainnya terlihat sama karena *display* barang, jenis jualan, dan warna dinding memiliki kemiripan. Pengunjung juga kebingungan untuk mencari jalan keluar yang tepat, karena tidak adanya *signage* yang memberikan penjelasan mengenai

pintu keluar mengarah ke jalan raya tertentu. Berikut bentuk *layout* ruang, letak lift, dan bentuk toko yang membuat pengunjung mengalami disorientasi di bawah ini.



Gambar 1. *Layout* ruang berbentuk grid membuat area dalam sirkulasi terlihat sama



(a)

(b)

Gambar 2. (a) Lift terletak di sudut ruangan membuatnya susah diakses secara visual dari sirkulasi tengah bangunan, (b) Barang dagangan yang bercampur antara jualan sepatu, tas, dan koper di area koridor.

Hal tersebut di atas memperlihatkan bentuk arsitektur yang tidak berorientasi terhadap aspek fungsional sehingga pengguna mengalami disorientasi spasial. Kondisi tersebut tidak sesuai dengan teori yang mengatakan bahwa arsitektur bertujuan untuk membantu manusia menghuni sehingga seseorang mendapatkan pijakan eksistensinya dan mampu mengorientasikan dirinya, mengetahui dimana dia berada (Norberg-Schulz, 1979: 19-23). Selain itu, menurut Narrel (2016:25) arsitektur adalah sejatinya organisasi material, dan materialitasnya mengorientasi kita dan mempunyai orientasi spasial. Lebih spesifik, Lynch (1960:9) mengatakan bahwa jika sebuah imej mempunyai nilai untuk berorientasi dalam ruang, imej tersebut seharusnya mempunyai beberapa kualitas. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah penelitian mengenai hubungan yang terjadi antara orientasi-disorientasi fungsional dengan orientasi-disorientasi spasial di pusat perbelanjaan khususnya MTC Karebosi Makassar. Penelitian ini akan menguji hipotesis mengenai adanya hubungan yang signifikan antara orientasi-disorientasi fungsional dengan orientasi-disorientasi spasial.

B. Rumusan Masalah

Beberapa kondisi di MTC memperlihatkan bentuk arsitektur yang tidak berorientasi terhadap aspek fungsional sehingga pengguna mengalami disorientasi spasial. Namun, terdapat juga kondisi yang memperlihatkan bentuk arsitektur berorientasi terhadap aspek fungsional. Oleh sebab itu hipotesis adanya hubungan yang signifikan antara orientasi

fungsional dengan orientasi spasial dan hipotesis adanya hubungan yang signifikan antara disorientasi fungsional dengan disorientasi spasial perlu dibuktikan. Untuk mengetahui hal tersebut, diperlukan sebuah penelitian yang dijabarkan dalam beberapa pertanyaan sebagai berikut:

1. Mengapa pengunjung mengalami orientasi dan disorientasi di MTC Karebosi Makassar?
2. Bagaimana korelasi antara orientasi fungsional dengan orientasi spasial pengunjung di MTC Karebosi Makassar?
3. Bagaimana korelasi antara disorientasi fungsional dengan disorientasi spasial pengunjung di MTC Karebosi Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk menentukan faktor yang berhubungan dengan pengalaman orientasi dan disorientasi dari pengunjung MTC Karebosi.
2. Untuk menentukan korelasi antara orientasi fungsional dengan orientasi spasial pengunjung di MTC Karebosi.
3. Untuk menentukan korelasi antara disorientasi fungsional dengan disorientasi spasial pengunjung di MTC Karebosi Makassar.

D. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian mengenai orientasi dan disorientasi di pusat perbelanjaan dengan studi kasus MTC Karebosi Makassar diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu:

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini menjadi kajian mengenai teori psikologi arsitektur dan arsitektur lingkungan-prilaku. Khususnya mengenai teori orientasi-disorientasi fungsional dan orientasi-disorientasi spasial yang berhubungan dengan kemampuan dan ketidakmampuan arsitektur dalam mengorientasi dan mendisorientasi pengguna bangunan. Faktor yang berhubungan dan tidak berhubungan secara signifikan dalam kemampuan orientasi dan disorientasi spasial seseorang akan dikaji. Kajian ini melibatkan bangunan publik khususnya pusat perbelanjaan yang terdiri dari banyak persepsi individu. Oleh karena itu, dengan adanya penelitian ini dapat menjadi kajian teori terhadap hasil pengujian orientasi dan disorientasi fungsional dengan orientasi dan disorientasi spasial pengunjung MTC Karebosi Makassar.

2. Manfaat praktis

Menjadi dasar pengetahuan dan pertimbangan dalam mendesain bentuk arsitektur bagi desainer atau arsitek di pusat perbelanjaan. Orientasi dan disorientasi fungsional diperlukan untuk mengarahkan pengunjung agar mampu mengorientasikan dirinya. Hal ini dimaksudkan

agar dalam merancang, desainer atau arsitek melakukan pertimbangan yang matang untuk mengorientasi pengunjung berdasarkan persepsi pengguna. Persepsi pengguna diperlukan dalam perancangan agar disorientasi spasial dapat diminimalisir dalam pusat perbelanjaan.

3. Manfaat bagi Pembuat Kebijakan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi pembuat kebijakan publik yang dapat dijadikan sebagai peraturan bangunan komersil. Peraturan tersebut berguna untuk mengutamakan kemampuan bangunan mengorientasi pengguna menuju destinasinya. Hal ini akan membantu pemilik bangunan dalam mengutamakan hal-hal yang perlu diterapkan dalam bangunan komersil.

E. Lingkup dan Batasan Penelitian

Lingkup penelitian dalam studi ini yaitu mengenai teori psikologi arsitektur dan arsitektur lingkungan-prilaku, khususnya mengenai hubungan teori orientasi-disorientasi fungsional dengan orientasi-disorientasi spasial. Orientasi dan disorientasi fungsional diuji korelasinya dengan orientasi dan disorientasi spasial pengunjung. Orientasi spasial melibatkan persepsi pengunjung. Oleh karena itu, pengunjung ditanyakan mengenai persepsinya yang berkaitan dengan orientasi dan disorientasi fungsional sehingga pengunjung mampu memposisikan dirinya dalam ruang dan menuju tujuannya.

Lingkup ruang dalam studi ini yaitu dilakukan di dalam bangunan saja tanpa memasukkan lingkungan luar MTC Karebosi. Penelitian dilakukan hanya kepada pengunjung yang datang ke MTC dan pengunjung yang pernah datang ke MTC dengan menyebarkan kuesioner. Hal ini dilakukan agar dalam penelitian ini lebih berfokus terhadap desain ruang dalam area perbelanjaan yang cukup banyak menghabiskan waktu pengunjung ketika tersesat.

Lingkup waktu dalam studi ini yaitu dilakukan disaat masa normal, sebelum terjadinya pandemi covid 19. Sebelum terjadi pandemi covid 19, situasi berjalan dengan normal tanpa adanya keterbatasan aktivitas. Situasi yang terjadi dan indikator yang dikemukakan terjadi di masa sebelum pandemi terjadi.

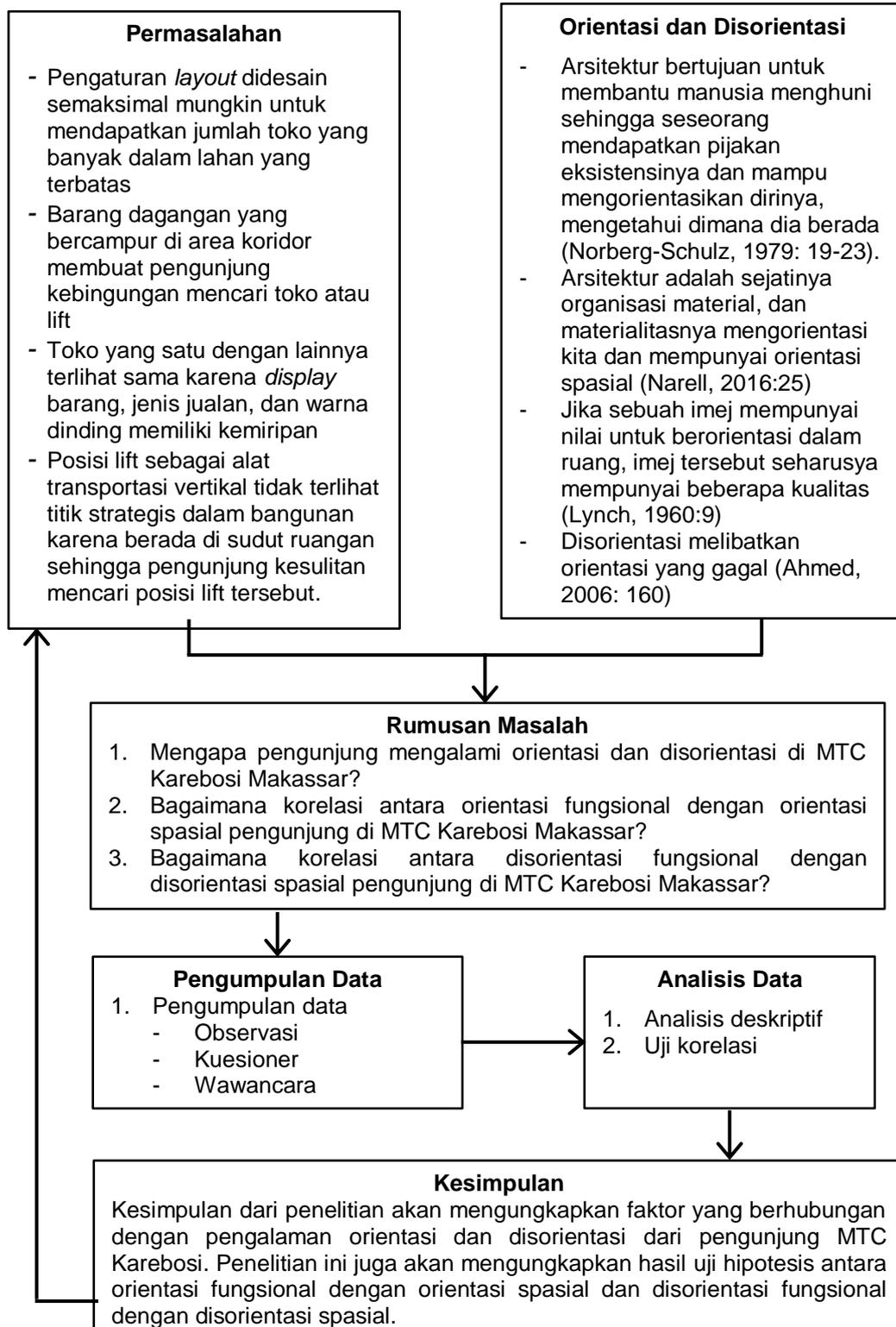
F. Sistematika Penulisan

- Bab I : Membahas mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, lingkup dan batasan penelitian, dan sistematika penulisan.
- Bab II : Membahas mengenai kajian teori yang mendasari orientasi dan disorientasi fungsional, orientasi dan disorientasi spasial, dan kaitannya orientasi spasial terhadap persepsi manusia dan lingkungan serta pengertian dan jenis pusat perbelanjaan. Mengulas penelitian terdahulu yang relevan untuk menentukan

State of the Art dan mengusulkan kebaruan penelitian ini. Kerangka konsep yang membingkai fokus dan variabel penelitian juga disertakan dalam bab ini.

- Bab III : Membahas tentang paradigma penelitian; jenis penelitian; waktu dan lokasi penelitian; populasi; sampel; dan teknik sampling; langkah-langkah penelitian; sumber data penelitian; instrument penelitian; teknik pengumpulan data; teknik analisis data; definisi operasional; teknik pemeriksaan keabsahan data.
- Bab IV : Membahas mengenai deskripsi lokasi penelitian, deskripsi karakteristik responden, analisis data penelitian, pembahasan dari hasil penelitian.
- Bab V : Menyatakan kesimpulan penelitian dan saran bagi penelitian selanjutnya.

G. Alur Pikir



Gambar 3. Skema alur pikir

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Orientasi

1. Pengertian Orientasi

Orientasi merupakan kata serapan dari bahasa Inggris yaitu *orientation*. Dalam kamus Oxford orientasi adalah jenis tujuan atau minat yang dimiliki seseorang atau organisasi; tindakan mengarahkan tujuan anda ke arah hal tertentu; keyakinan atau perasaan dasar seseorang tentang subjek tertentu; pelatihan atau informasi yang anda berikan sebelum memulai pekerjaan baru atau kursus,dll; arah dimana objek menghadap. Orientasi adalah peninjauan untuk menentukan sikap (arah, tempat, dan sebagainya) yang tepat dan benar; pandangan yang mendasari pikiran, perhatian atau kecenderungan (Kamus Besar Bahasa Indonesia).

Norberg-Schulz (1979:22) menyatakan bahwa orientasi adalah fungsi yang memungkinkan manusia menjadi *homo viator* (makhluk yang selalu mencari jati diri) yang merupakan bagian dari sifat alamiahnya. Lynch (1981:134) juga menyatakan bahwa orientasi dapat berupa memori yang tidak dapat diartikulasikan dari tindakan navigasi atau peta mental yang lebih terstruktur atau serangkaian sekuensial yang diingat. Orientasi adalah penyusunan konsep dari kesadaran manusia yang memandu

pengambilan keputusan dan tindakan (Kemper dalam Kling dan Kruger, 2013: 10). Berdasarkan pengertian tersebut di atas, orientasi dapat diartikan sesuai konteksnya. Jika konteksnya berhubungan dengan manusia maka dapat diartikan sebagai pencarian posisi dengan cara penyusunan konsep dari memori atau peta mental yang terstruktur atau serangkaian sekuensial yang diingat sehingga dapat mengambil keputusan dan tindakan. Jika konteksnya berhubungan dengan bangunan sesuai dengan konteks arsitektur maka dapat diartikan arah dimana objek menghadap atau kecenderungan objek terhadap sesuatu.

2. Orientasi Fungsional

Arsitektur adalah sejatinya organisasi material, dan materialitasnya mengorientasi kita dan mempunyai orientasi spasial (Narell, 2016:25). Arsitektur terbentuk atas materi penyusun yang membentuk ruang dan memberikan rasa tempat dalam bangunan dan lingkungan sekitarnya. Frankl (dalam Ven, 1995:142) membagi morfologi arsitektur dalam empat kategori, yaitu:

- a. Aspek Spasial, berhubungan dengan perkembangan elemen arsitektur yang berintegrasi menjadi satu kesatuan membentuk ruang dan sebaliknya, dari satu kesatuan menjadi bagian yang terpisah.

- b. Aspek Fisik, berhubungan dengan perkembangan bentuk yang menopang wujud fisik dan massa dari penggabungan elemen arsitektur.
- c. Aspek Visual, berhubungan dengan persepsi pengguna melihat bentuk arsitektur dari satu sudut atau berbagai sudut pandang sehingga dapat dilihat secara keseluruhan.
- d. Aspek Fungsional, berhubungan dengan perkembangan bentuk arsitektur yang mengatur organisasi ruang sehingga dapat menampung aktivitas fungsional dan sirkulasi pengguna.

Berdasarkan permasalahan dalam MTC yang telah dibahas sebelumnya, pengaturan toko, posisi lift, dan elemen desain dari toko yang terlihat mirip satu sama lain berkaitan dengan aspek fungsional dalam MTC Karebosi. Berdasarkan hal tersebut, orientasi fungsional yang akan ditekankan dalam pembahasan ini. Jika kata orientasi dan fungsional digabungkan, maka dapat berarti bahwa kecenderungan bentuk arsitektur dalam pengorganisasian ruang sehingga dapat menampung aktivitas fungsional dan sirkulasi pengguna.

Elemen arsitektur juga berorientasi dalam hubungan satu sama lain, biasanya dengan cara konvensional yang mendefinisikan batas-batas antara dalam & luar, diri & lainnya, dan yang menciptakan keterbacaan bentuk dan fungsi (Narell, 2016). Fungsi sebuah ruang bergantung terhadap arsitek untuk dapat dibaca dan dimanfaatkan oleh pengguna. Jika fungsi yang diinginkan berbeda dari ekspektasi, maka ruang tersebut

dianggap tidak mampu mengorientasi pengguna. Oleh karena itu, menurut Narell (2016), orientasi fungsional didasarkan pada beberapa hal, yaitu:

a. Hubungan fungsional tetap

Kemampuan arsitektur untuk mengorientasikan dirinya, dan penggunaanya dalam ruang dan waktu telah menjadi salah satu karakteristik paling mendasar (Narell, 2016:3). Elemen arsitektur berhubungan antar satu dengan yang lainnya dan menciptakan kejelasan bentuk dan fungsi (Narell, 2016:3). Dari kejelasan bentuk dan fungsi tersebut, arsitektur menciptakan hubungan fungsional tetap dari bentuk dan fungsi sehingga antar elemen dapat menciptakan ruang yang dapat terbaca bentuk dan fungsinya untuk dapat mengorientasi. Elemen arsitektur yang saling berhubungan membentuk garis, pola, dan ruang.

b. Batas statis dan jelas

Batas statis adalah dasar untuk mengerti orientasi dalam arsitektur (Narell, 2016: 6). Batas yang statis dan jelas akan memperjelas zonasi ruang. Pengguna bangunan akan merasa lebih terarah dalam menjelajah ruang jika batas yang ada tidak berubah-ubah. Jika batas dilunakkan, ruang yang dibuatnya tidak dapat diukur, karena batasnya terus berubah (Narell, 2016). Hal ini dapat membuat pengguna mengalami disorientasi.

c. Identitas terbaca

Identitas arsitektur seringkali berakar pada materialitas dan kualitas material bangunan yang mendominasi ruang eksterior dan interior (Narell,

2016: 25). Materi pembentuk ruang arsitektural mempengaruhi kejelasan bentuk dan fungsi sehingga dapat mengorientasi pengguna bangunan.

Orientasi membuat pengguna berhubungan dengan tempat-tempat yang tidak dihuni tapi masih menjadi bagian dari bangunan tersebut (Leatherbarrow, 2016: 95). Bangunan dianggap harus mampu mengarahkan penggunanya dalam ruang. Leatherbarrow (2010) menjelaskan bahwa orientasi fungsional berdasarkan:

a. Arah yang jelas

Arah yang jelas mengatasi rasa ketidaksadaran, ketidakpedulian, atau kehilangan sebelumnya. Arah menuntut rasa (*sense*) dengan menentukan dan menunjukkan kecenderungan seseorang. Arah juga dapat berarti kemana bangunan memberikan petunjuk kepada pengguna menuju tujuannya.

b. Diferensiasi yang kontras.

Pengaturan arsitektur bergantung pada diferensiasi, dimana orientasi dapat ditemukan (Leatherbarrow, 2010: 94). Diferensiasi elemen desain membuat tujuan destinasi lebih mudah dilakukan. Seperti adanya perbedaan lebar untuk sirkulasi utama dalam toko dan sirkulasi sekunder menuju fasilitas lain.

Coleman (2006) mengidentifikasi orientasi dalam bangunan arsitektur berdasarkan pengamatannya dari berbagai pusat perbelanjaan yang pernah dilihatnya. Orientasi tersebut, didasarkan oleh:

a. Perbedaan khusus

Perbedaan khusus dapat membantu mengidentifikasi suatu lokasi atau toko sehingga mudah untuk terlihat.

b. Identitas tersendiri

Identitas tersendiri diperlukan untuk mengingat dan mengenali ciri khusus yang dimiliki suatu lokasi atau toko ketika pengunjung ingin datang kembali.

c. Akses visual ke luar bangunan

Untuk membantu orientasi dalam bangunan seperti mall yang sirkulasinya panjang dan kompleks, diperlukan titik dimana seseorang bisa melihat keluar bangunan (Coleman, 2006: 151). Hal ini cukup membantu untuk menentukan posisi awal saat masuk.

d. Titik masuk dan keluar yang sama

Titik masuk dan keluar harus menuju jalan yang sama untuk membantu orientasi pelanggan dan memungkinkan mereka untuk menelusuri kembali rute kedatangan mereka pada saat keberangkatan (Coleman, 2006: 373).

e. Sirkulasi yang jelas

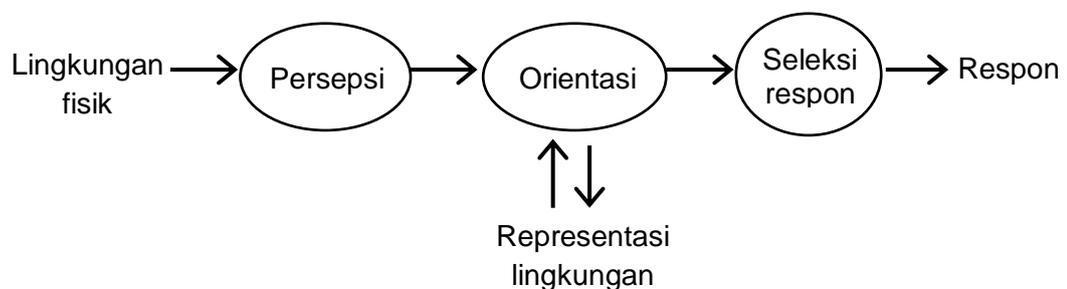
Sirkulasi yang jelas membantu pengguna untuk dapat menjelajahi ruang dengan mudah sehingga pengguna dapat berlama-lama dan menuju tujuannya dalam sebuah pusat perbelanjaan.

f. Akses yang mudah

Akses yang mudah dapat membantu pengguna dalam pencapaian ke tujuan. Pencapaian tujuan yang mudah didasari tidak adanya hambatan yang berarti dengan organisasi ruang.

3. Orientasi Spasial

Orientasi spasial adalah hubungan statis antara seseorang terhadap ruang atau lingkungan (Huelat, 2007:6). Orientasi spasial merujuk kepada proses dimana seseorang mengetahui dimana keberadaannya terhadap sesuatu (Garling dan Golledge, 1989: 216). Ohta (1983: 105) menjelaskan bahwa orientasi spasial dianggap sebagai salah satu dari serangkaian proses yang memediasi kontak individu dengan lingkungan fisik dan pelaksanaan respons dalam lingkungan. Jadi orientasi spasial adalah proses yang memediasi individu dengan ruang atau lingkungannya yang bersifat statis untuk mengetahui dimana keberadaannya. Berikut adalah model proses dari orientasi spasial individu yang disajikan dalam bentuk skema di bawah ini:



Gambar 4. Model memproses informasi dari orientasi spasial (Ohta, 1983:106)

Proses menempatkan diri terhadap ruang ditunjang dengan kualitas lingkungan dan kemampuan untuk membaca tanda-tanda dari area sekitar. Lynch (1960) menjelaskan bahwa kemampuan untuk dapat membaca tanda-tanda atau simbol ditunjang oleh kualitas lingkungan yang memiliki sifat:

a. Legibility

Legibility yaitu kemudahan untuk dapat dibaca atau dikenali dan kejelasan terhadap informasi (Lynch, 1960:3). Sebuah penanda atau simbol dapat dikatakan memiliki sifat *legibility* jika tanda tersebut dapat dikenali dan dibaca sehingga dapat dipahami secara visual. Kemudahan tersebut membantu pengguna dalam mengidentifikasi informasi dan mengelompokkan ke dalam pola-pola yang koheren.

b. Imageability

Imageability yaitu kualitas fisik yang berhubungan dengan atribut identitas dan struktur dalam citra mental dimana kualitas fisik tersebut membangkitkan citra yang kuat pada pengamat tertentu (Lynch, 1960: 9). Citra dari sebuah objek memiliki identitas yang kuat sehingga dapat dilihat kemudian diingat. Objek tidak hanya dapat dilihat tapi juga memiliki penampilan yang kuat, jelas, dan dapat dipahami.

Terdapat lima elemen berorientasi dalam ruang. Lima elemen ini memperkuat sifat *legibility* dan *imegeability* suatu lingkungan saat memposisikan diri (Lynch, 1960), yaitu:

a. *Path*

Path adalah jalur dimana seseorang biasanya, kadang-kadang atau berpotensi untuk bergerak (Lynch, 1960: 47). *Path* dapat berupa jalan raya, pedestrian, atau koridor. *Path* merupakan salah satu elemen yang paling mudah untuk diidentifikasi tapi juga sekaligus elemen yang paling mudah membuat tersesat.

b. *Edge*

Edge merupakan elemen linier tapi tidak digunakan sebagai jalur (*path*) (Lynch, 1960: 47). *Edge* menciptakan batas antara dua elemen atau fase sehingga membuatnya terpisah. Namun, terkadang menjadi terhubung dan semakin memperkuat karakteristik suatu elemen. *Edge* menjadi penting untuk memberikan batas antar dua fungsi yang berbeda.

c. *District*

District adalah bagian dalam dari suatu area yang memiliki beberapa karakter pengidentifikasian yang sama (Lynch, 1960: 47). *District* mampu diidentifikasi jika mempunyai perbedaan yang jelas dan karakter yang kuat antara *district* yang satu dengan yang lainnya. *District* dapat dideteksi menggunakan *sense* sehingga tidak hanya bersifat visual tapi melibatkan semua indera.

d. *Node*

Node adalah titik, area strategis yang dapat dimasuki pengamat dan merupakan fokus intensif ke dan dari mana pengamat berpergian (Lynch, 1960: 47). *Node* menjadi acuan dalam pergerakan dan biasanya

menjadi pusat aktivitas dan tempat berkumpul. *Node* menjadi fokus dan lambang dari sebuah *district*, di mana pengaruhnya menyebar dan berdiri sebagai simbol (Lynch, 1960: 48).

e. Landmark

Landmark adalah jenis rujukan titik lain, tetapi pengamat tidak masuk didalamnya karena bersifat eksternal (Lynch, 1960: 48). *Landmark* berbentuk objek fisik yaitu dapat berupa bangunan, *sign*, toko atau gunung. *Landmark* terkait dengan perspektif seseorang, dapat dilihat dari berbagai sudut dan jarak, dan digunakan sebagai titik rujukan (Lynch, 1960: 48). Keberadaannya semakin kuat jika bentuknya jelas, kontras dengan sekitarnya, dan menonjol dengan lingkungan sekitarnya.

Passini (1984, dalam Tanuwidjaja, 2012) menemukan kesamaan lima elemen berdasarkan teori Lynch (1960) dalam studi bangunan-bangunan komersial di Montreal. Passini (1984, dalam Tanuwidjaja, 2012: 20) membagi lima elemen dalam proses berorientasi dan menemukan jalan, yaitu:

1) *Pathway*

Passini (1984, dalam Tanuwidjaja, 2012: 20) membagi dua jenis *pathway* yaitu; *pathway* horizontal dan *pathway* vertikal. *Pathway* horizontal dalam skala bangunan berupa koridor sedangkan *pathway* vertikal yaitu tangga, eskalator, dan lift. Gambar di bawah memperlihatkan bentuk *pathway* dalam pusat perbelanjaan.



(a)

(b)

Gambar 5. (a) Koridor sebagai *pathway* horisontal dan (b) eskalator sebagai *pathway* vertikal

2) *Edge*

Edge dalam skala bangunan dapat berupa berupa dinding pembatas yaitu dinding luar bangunan atau pintu masuk dan keluar.

Gambar di bawah memperlihatkan bentuk *edge* dari suatu bangunan.



Gambar 6. Pintu masuk dan pintu keluar sebagai *edge* dalam pusat perbelanjaan

3) *District*

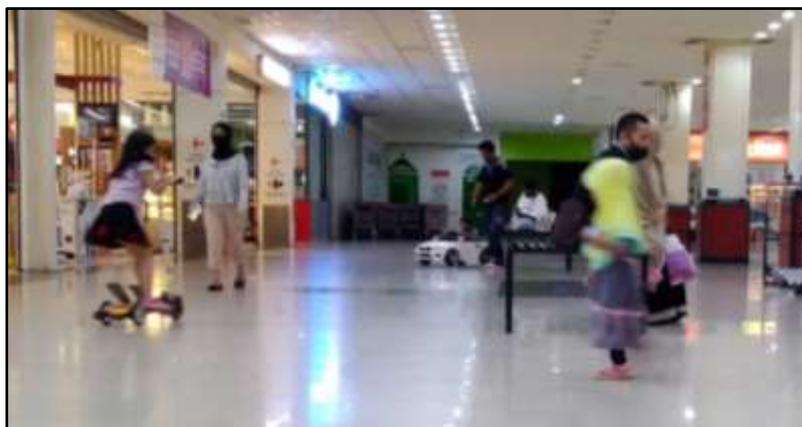
District dalam skala bangunan dapat berupa zona yang berukuran luas yang memiliki fungsi serupa. Gambar di bawah memperlihatkan bentuk *district* dalam pusat perbelanjaan.



Gambar 7. Area *food court* dalam sebuah mall sebagai salah satu *district* (zona).

4) *Node*

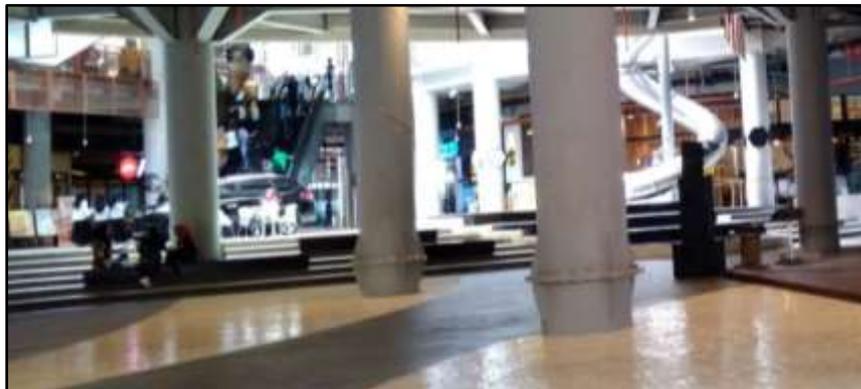
Node dalam skala bangunan merupakan pertemuan sirkulasi atau area pertemuan yang dijadikan sebagai tempat berkumpul. Gambar di bawah memperlihatkan bentuk *node* dalam pusat perbelanjaan.



Gambar 8. *Node* dalam pusat perbelanjaan sebagai tempat berkumpul

5) *Landmark*

Landmark dalam bangunan dapat berupa ruangan kosong yang memiliki fungsi sebagai titik referensi untuk mengetahui keberadaan seseorang, memiliki ciri khusus, dan jumlahnya tidak banyak. Gambar di bawah memperlihatkan bentuk *landmark* dalam pusat perbelanjaan.



Gambar 9. *Hall* dalam sebuah mall sebagai *landmark*.

Selain elemen arsitektur yang telah disebutkan di atas, Passini (1984, dalam Tanuwidjaja, 2012:15) juga mengungkapkan bahwa sistem *signage* diperlukan untuk membantu berorientasi dan proses menemukan jalan (*wayfinding*) menuju destinasi. Gibson (2009: 47) membagi sistem *signage* dalam empat jenis, diantaranya:

1) Penanda identifikasi

Penanda identifikasi menampilkan nama dan fungsi sebuah tempat atau ruang. Penanda ini dapat berupa identitas nama gedung, identitas nama ruangan, dan nomor lantai. Gambar di bawah ini memperlihatkan contoh penanda identifikasi.



Gambar 10. Tempat wudhu sebagai tanda identifikasi

2) Penanda petunjuk arah

Penanda arah merupakan penanda untuk menunjukkan lokasi sebuah tempat, sebuah benda, sebuah kejadian dalam bentuk nama, simbol, gambar dan arah panah. Gambar di bawah ini memperlihatkan contoh penanda petunjuk arah.

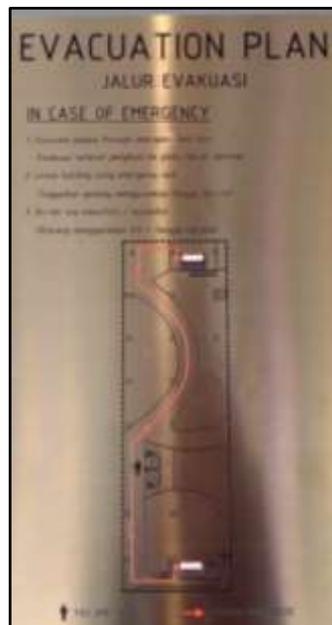


Gambar 11. Tanda menuju ke toilet dan (*exit*) sebagai penanda arah

3) Penanda orientasi

Penanda orientasi menawarkan pengguna sebuah gambaran mengenai sekelilingnya dalam bentuk peta dan petunjuk. Penanda orientasi berkoordinasi dengan penanda identifikasi dan petunjuk arah

dalam sebuah sistem. Gambar di bawah ini memperlihatkan contoh penanda orientasi.



Gambar 12. Peta jalur evakuasi memberitahukan keberadaan pengunjung sehingga berfungsi sebagai penanda orientasi

4) Penanda himbauan atau larangan

Penanda himbauan atau larangan menggambarkan sesuatu yang boleh dan tidak boleh dilakukan seseorang dalam sebuah tempat atau ruang. Gambar di bawah ini memperlihatkan contoh penanda larangan.



Gambar 13. Hati-hati tangan terjepit di pintu lift sebagai tanda himbauan atau larangan.

B. Wayfinding

1. Pengertian *Wayfinding*

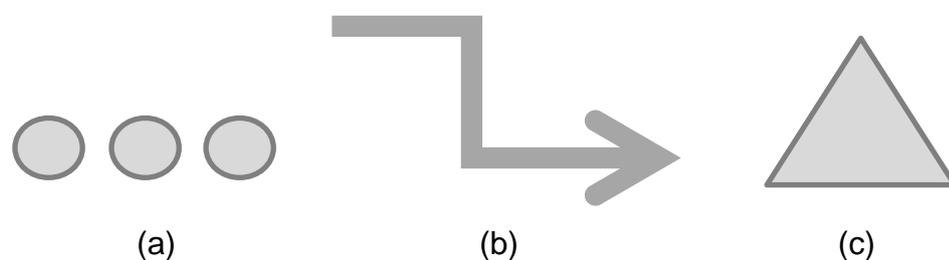
Wayfinding adalah perilaku spasial seseorang atau orientasi (Huelat, 2007). *Wayfinding* adalah proses pemecahan masalah spasial dimana seseorang mengorientasikan diri mereka dan menavigasi dalam ruang (Mollerup, Muller, dan Berger dalam Robertson, 2012: 14). *Wayfinding* adalah fungsi asli dari imej lingkungan yang melibatkan perasaan individu dimana imej lingkungan merupakan produk dari memori pengalaman masa lalu dan digunakan untuk menafsirkan informasi serta memandu tindakan (Lynch, 1960: 5&125). Jadi *wayfinding* adalah proses pemecahan masalah spasial individu dalam berorientasi yang melibatkan gambaran mental mengenai imej lingkungan berdasarkan perasaan dan memori masa lalu.

2. Tahapan *Wayfinding*

Wayfinding merujuk kepada kognitif dan kemampuan perilaku manusia dan spesies untuk menemukan jalan dari asal menuju destinasi (Golledge, 1999:24). Tidak seperti orientasi spasial dengan hubungan statisnya terhadap ruang, *wayfinding* adalah hubungan dinamis terhadap ruang (Huelat, 2007:7). *Wayfinding* melakukan pergerakan dalam ruang untuk mencapai tujuan menggunakan informasi dari lingkungan. Hunter *et al* (2016: 20) mengadaptasi teori Siegel dan White mengenai urutan

pengetahuan lingkungan dalam mencari jalan yaitu pengetahuan *landmark*, pengetahuan rute, dan pengetahuan survei.

Pengetahuan *landmark* merupakan pencarian informasi berupa *landmark* dari lingkungan yang dijadikan sebagai penanda. Penanda-penanda tersebut dijadikan bahan pertimbangan untuk memilih jalan. *Landmark* kemudian terhubung satu sama lain membentuk *path* (jalan) berupa garis linier yang disebut sebagai pengetahuan rute. Akhirnya rute tersebut membentuk pengetahuan spasial dalam mencari tempat dan mencapai tujuan disebut sebagai pengetahuan survei. Pengetahuan survei ini kemudian menjadi pengalaman yang dijadikan sebagai rujukan rute untuk mencari jalan menuju tempat yang sama sebelumnya. Berikut adalah tahapan pengetahuan dalam bentuk gambar di bawah ini:



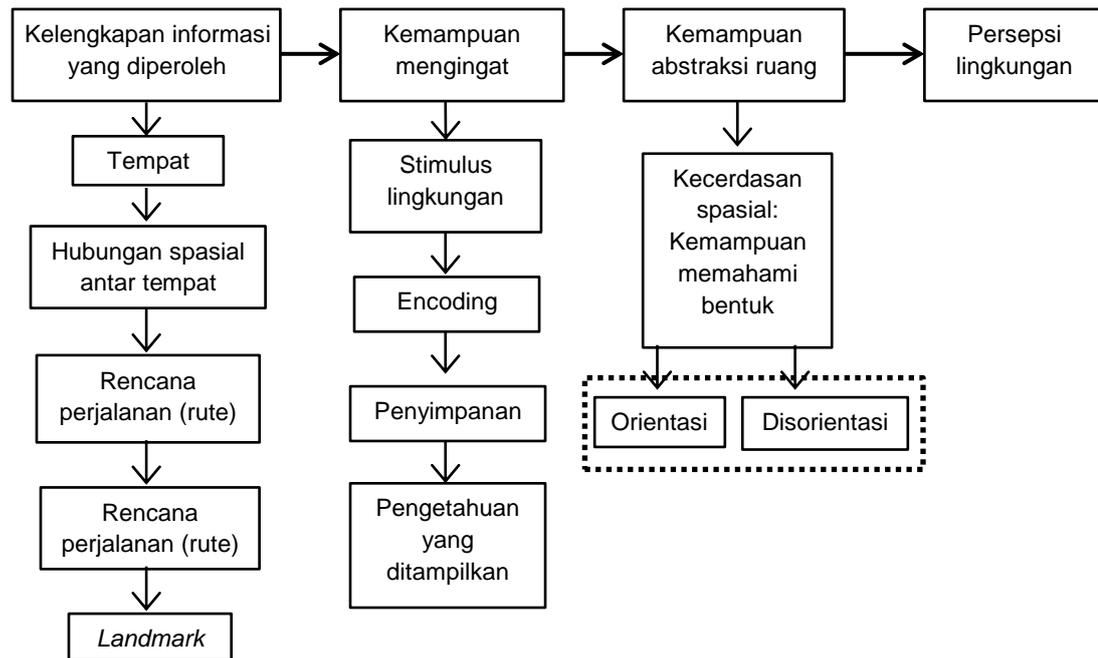
Gambar 14. Tahapan akuisisi pengetahuan lingkungan. (a) Pengetahuan tentang titik rujukan, (b) pengetahuan tentang jalur, dan (c) pengetahuan tentang hubungan spasial dalam suatu tempat (Diadaptasi dari Siegel dan White dalam Hunter *et al*, 2016: 21).

3. Pemetaan Kognitif

Pemetaan kognitif pada dasarnya merupakan kehidupan manusia sehari-hari yang dilakukan ketika akan bepergian maka ia akan

membayangkan: tujuan, cara, rute, dan lokasi-lokasi yang dikenalnya (Iskandar, 2016). Ketika bepergian manusia mengambil dan menyimpan informasi yang diperolehnya secara sadar maupun tidak sadar. Proses *encoding* dan *decoding* pengetahuan spasial ini disebut pemetaan kognitif, didefinisikan sebagai "sebuah proses yang terdiri dari serangkaian transformasi psikologis dimana seorang individu memperoleh, kode, menyimpan, mengingat, dan menerjemahkan informasi tentang lokasi relatif dan atribut dari fenomena di lingkungan tata ruang sehari-harinya" (Downs dan Stea dalam Hunter *et al*, 2016:118).

Faktor-faktor dalam pemetaan kognitif yaitu kelengkapan informasi yang diperoleh, kemampuan mengingat, kemampuan abstraksi ruang, dan persepsi lingkungan. Informasi dalam lingkungan dapat diurai menjadi tempat yang ingin dituju, hubungan spasial antar tempat, rencana perjalanan (rute), dan kemudian mencari *landmark* yang dijadikan sebagai penanda. Kemampuan mengingat terjadi karena adanya stimulus lingkungan berupa *encoding* dari pengalaman yang diperoleh dalam mengolah stimulus lingkungan. Pengalaman ini kemudian disimpan dan dijadikan sebagai pengetahuan yang ditampilkan. Kemampuan abstraksi ruang merupakan kecerdasan spasial berupa kemampuan untuk memahami bentuk. Kemampuan ini yang kemudian akan dapat membuat individu dapat berorientasi atau terdisorientasi dalam ruang. Berikut adalah skema pembentukan pemetaan kognitif.



Gambar 15. Faktor-faktor dalam pemetaan kognitif (Iskandar, 2016)

4. Peta Kognitif

Peta kognitif adalah representasi internal dari pengalaman lingkungan eksternal, termasuk hubungan spasial antara fitur dan objek (Golledge, *et al.*, 2000:93). Peta kognitif merupakan proses mental yang berisikan serangkaian transformasi psikologis dari informasi yang diterima, dikategorikan, atau dibuat kode, disimpan, disampaikan dalam suatu deskripsi mengenai suatu lokasi fenomena yang memberikan tanda pada lingkungan spasial atau ruang dalam kehidupan sehari-hari (Iskandar, 2016). Peta kognitif sebagai konsep dari pemetaan kognitif (Rapoport, 1977:131). Peta kognitif di lingkungan skala kecil dan menengah diperoleh terutama melalui pengalaman langsung dalam perjalanan dari satu tempat ke tempat lain menurut pengetahuan dari

persepsi tentang karakteristik sebuah tempat (Zube dan Moore, 1989: 213).

Peta kognitif yang dihasilkan dari lingkungan direpresentasikan dalam memori dan berfungsi sebagai alat internal untuk menemukan jalan (Hunter *et al*, 2016: 17). Fungsi peta kognitif selain untuk mengatasi masalah lokasi dan jarak, juga bisa untuk tujuan komunikasi, bahkan untuk menunjukkan identitas diri (Sarwono, 1995). Peta kognitif sifatnya subjektif, tergantung persepsi dalam menerjemahkan informasi di sekitarnya. Hal tersebut membuat peta kognitif tiap orang berbeda-beda karena adanya perbedaan persepsi dalam melihat sesuatu. Faktor yang membedakan peta kognitif seseorang (Holahan, 1982: 69-72) adalah:

a. Gaya hidup (Milgram dalam Holahan, 1982)

Gaya hidup seseorang menyebabkan timbulnya selektivitas dan distorsi peta kognitif karena gaya hidup berpengaruh terhadap tempat-tempat yang diketahui atau didatangi.

b. Keakraban dengan kondisi lingkungan (Evans dalam Holahan, 1982)

Makin seseorang mengenal lingkungan geografisnya. Makin luas, makin kaya, dan makin terperinci peta kognitifnya.

c. Keakraban sosial (Lee dalam Holahan, 1982)

Makin banyak teman bergaul, makin luas wilayah yang dikunjungi dan makin banyak yang diketahui tentang wilayah-wilayah lain, maka makin baik pula peta mental seseorang.

d. Kelas sosial

- 1) Makin terbatasnya kemampuan seseorang, makin terbatas daya gerakannya dan makin sempit peta kognitifnya (Michelson dalam Holahan, 1982).
- 2) Makin tinggi kelas sosial seseorang, teman bergaulnya ada di seluruh kota bahkan ke luar kota atau ke luar negeri, sedangkan makin rendah kelas sosialnya, lingkup pergaulannya makin terbatas pada lingkungan tetangganya saja. (Orleans dalam Holahan, 1982)

e. Perbedaan seksual

Laki-laki lebih baik dan terperinci peta kognitifnya dibandingkan perempuan karena kesempatan pergaulannya dan ruang gerakannya lebih luas (Appleyard dalam Holahan, 1982).

C. Persepsi

1. Persepsi Manusia

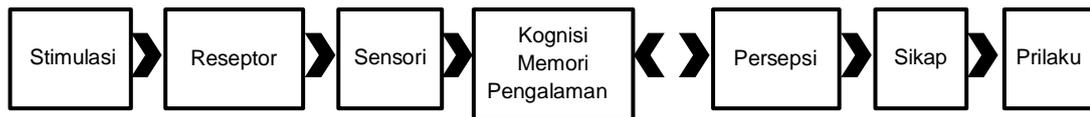
Istilah persepsi berasal dari bahasa Latin "Percipere" yang artinya untuk memegang, merasakan, memahami (Rapoport, 1977: 178). Persepsi adalah cara melihat sesuatu (Ahmed, 2006: 27). Pengertian tersebut mengindikasikan bahwa persepsi berdasarkan kualitas indera manusia untuk dapat melihat, memegang, merasakan, dan memahami. Persepsi bergantung terhadap orientasi (Rapoport, 1977: 207). Tanpa berorientasi dan terletak dalam ruang dan waktu, organisme tidak dapat

melihat-membuat hipotesis, mengumpulkan informasi dari lingkungan dan menguji hipotesis ini (Bruner dan Sandström dalam Rapoport, 1977: 207); juga tidak dapat menikmati lingkungan.

Persepsi manusia melibatkan imej (Mann dan Berry dalam Rapoport, 1977: 51). Dalam dunia arsitektur, imej adalah sebuah imitasi atau reproduksi atau suatu perbandingan tentang sesuatu (Harisah dan Masiming, 2008: 35). Imej lingkungan yang dimiliki oleh pengamat tergantung pada pengalaman masa lalu, motivasi masa sekarang dan sikap (Harisah dan Masiming, 2008: 33). Ketika manusia memasuki bangunan baru, seperti mall yang baru dibangun, ada imej yang dibangun berdasarkan pengalamannya memasuki mall sebelumnya. Jika imej sebuah benda diberikan makna maka imej akan menjadi simbol untuk selanjutnya akan diingat. Simbol merupakan hasil dari proses kognisi; yang berarti sebuah objek memperoleh sebuah konotasi (pengertian tambahan) diluar dari kegunaannya (Harisah dan Masiming, 2008: 35).

Simbol tersebut dapat lahir dari proses berpikir untuk menganalisis, memahami, menilai, menalar atau membayangkan sebuah tanda yang ada disekitarnya. Tanda merupakan hasil sebuah konvensi atau alat untuk menunjukkan sesuatu secara lebih harfiah bila dibandingkan dengan suatu rasa yang abstrak (Harisah dan Masiming, 2008: 35). Tanda dan simbol menjadi stimulus yang didapatkan dalam ruang yang kemudian diterima oleh alat indera yang menjadi reseptor. Reseptor kemudian mengolah dan memilah informasi berdasarkan kognisi, memori, dan

pengalaman yang kemudian menghasilkan persepsi manusia terhadap tiap objek. Berikut adalah proses terjadinya persepsi yang disajikan dalam bentuk skema di bawah ini:



Gambar 16. Skema proses terjadinya persepsi (hasil pemikiran dari berbagai teori & kuliah psikologi lingkungan dalam Sugiyono dalam Harisah dan Masiming 2008: 34).

2. Persepsi Arsitektural

Persepsi arsitektural adalah rasa (*sense*) bagaimana sesuatu terlihat (Rapoport, 1977: 30). Persepsi dasar yang berada dalam perancangan arsitektur (Zahnd, 2009: 26), yaitu:

a. Persepsi fungsional

- 1) Fungsi ruang: pendekatan ini menekankan cara penggunaan ruang dalam perancangan arsitektur.
- 2) Lokasi ruang: pendekatan ini menekankan situasi lokasi objek dalam perancangan arsitektur.
- 3) Wujud ruang: pendekatan ini menekankan bentuk objek dalam perancangan arsitektur.

b. Persepsi visual

- 1) Batasan ruang: pendekatan ini menekankan cara pembatasan ruang dalam perancangan arsitektur.

2) Urutan ruang: pendekatan ini menekankan sambungan ruang-ruang dalam perancangan arsitektur.

c. Persepsi struktural

1) Aturan ruang: pendekatan ini menekankan susunan objek dengan lingkungannya dalam perancangan arsitektur.

2) Tata ruang; pendekatan ini menekankan pola ruang dalam perancangan arsitektur.

3. Persepsi Lingkungan

Persepsi lingkungan adalah interpretasi tentang suatu setting oleh individu, didasarkan latar belakang budaya, nalar dan pengalaman individu tersebut (Haryadi dan Setiawan, 1995). Persepsi lingkungan bersifat subjektif, berdasarkan pandangan pribadi seseorang mengenai lingkungannya. Persepsi lingkungan sangat penting karena menetapkan batas pada kualitas informasi yang tersedia untuk proses orientasi (Ohta, 1983: 107). Rapoport (1977: 28) menjelaskan bahwa persepsi terhadap lingkungan membutuhkan beberapa hal, yaitu:

a. Kognisi: memerlukan proses memahami, mengetahui, dan berpikir, proses dasar dimana individu mengetahui lingkungannya.

b. Afeksi: memerlukan perasaan dan emosi tentang lingkungan, motivasi, keinginan, dan nilai-nilai.

- c. Kognasi: memerlukan tindakan, perbuatan, usaha, dan dengan demikian memiliki efek pada lingkungan sebagai respon terhadap proses kognisi dan afeksi.

Rapoport (1977: 25) mengaitkan persepsi lingkungan dengan perbedaan antara aspek *emic* dan *etic*. *Emic* yaitu bagaimana sesuatu terlihat atau dipersepsikan oleh seseorang atau kelompok dalam sebuah sistem. *Etic* yaitu bagaimana pengamat mempersepsikan sesuatu dalam sistem yang sama. Persoalan *emic* dan *etic* ini berhubungan dengan persepsi individu untuk memahami lingkungan secara berbeda.

Persepsi lingkungan merupakan mekanisme paling mendasar yang menghubungkan manusia dan lingkungan-proses yang mencakup semua yang terlibat dalam interaksi manusia-lingkungan (Rapoport, 1977: 178). Mekanisme yang menghubungkan antara manusia dan lingkungan, yaitu: lingkungan sebagai bentuk komunikasi non-verbal, yaitu kode yang diterjemahkan oleh pengguna; lingkungan sebagai sistem simbol; persepsi (melalui berbagai indera) dan kognisi (memberi makna pada lingkungan dengan penamaan, klasifikasi dan pemesanan) tampaknya merupakan mekanisme penting lainnya (Rapoport, 1977: 4). Tanda, simbol, dan spasial dimaksudkan untuk melihat komunikasi yang terjadi antara bangunan dengan manusia yang melihatnya (Harisah dan Masiming, 2008: 30).

4. Lingkungan yang Dipersepsikan

Lingkungan yang dipersepsikan merupakan produk atau bentuk dari persepsi lingkungan seseorang atau sekelompok orang (Haryadi dan Setiawan, 1995). Lingkungan yang dipersepsikan dapat dipahami sebagai gagasan dalam pikiran orang berdasarkan apa yang diketahui, diharapkan, dibayangkan, atau dialami, dan gagasan semacam itu, yang sering diwujudkan dalam gambar dan skema (Rapoport, 1977: 29). Lingkungan yang dipersepsikan sebagai interpretasi bayangan atau ingatan seseorang terhadap lingkungan yang dikunjungi atau yang pernah dikunjungi.

D. Disorientasi

1. Pengertian Disorientasi

Secara etimologi disorientasi berasal dari kata dis- dan orientasi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia dis berarti bentuk terikat; tidak, tak; terpisah dan bersifat kebalikan atau lawan dari. Orientasi adalah peninjauan untuk menentukan sikap (arah, tempat, dan sebagainya) yang tepat dan benar; pandangan yang mendasari pikiran, perhatian atau kecenderungan. Jadi disorientasi adalah peninjauan menentukan sikap (arah, tempat, dan sebagainya) yang tidak tepat dan benar. Penentuan sikap yang tidak tepat dan benar disebabkan karena faktor eksternal dan internal sesuai dengan fokus pembahasan.

2. Disorientasi Fungsional

Disorientasi yang memuat dua unsur kata dis- dan orientasi. Dis- berarti berarti bentuk terikat; tidak, tak; terpisah dan bersifat kebalikan atau lawan dari. Disorientasi yang diikuti kata fungsional, jika disatukan menjadi disorientasi fungsional. Jadi disorientasi fungsional adalah ketidakcenderungan bentuk arsitektur dalam pengorganisasian ruang menyebabkan tidak tertampungnya aktivitas fungsional dan sirkulasi pengguna.

Berdasarkan penentu orientasi fungsional menurut Narrel (2016), Leatherbarrow (2016), dan Coleman (2006) bahwa orientasi fungsional didasarkan atas beberapa hal yang telah disebutkan di atas. Oleh karena itu, disorientasi fungsional didasarkan oleh:

- a. Hubungan fungsional tidak tetap
- b. Batas yang dinamis dan tidak jelas
- c. Identitas yang tidak terbaca
- d. Arah yang tidak jelas
- e. Difrensiasi yang tidak kontras
- f. Perbedaan yang tidak khusus
- g. Tidak adanya identitas tersendiri
- h. Tidak adanya akses visual keluar bangunan
- i. Titik masuk dan keluar yang tidak sama
- j. Sirkulasi yang tidak jelas
- k. Akses yang tidak mudah

3. Disorientasi Spasial

Disorientasi spasial berarti bahwa seseorang tidak mengetahui keberadaannya terhadap sesuatu. Hal tersebut ditunjang oleh kualitas lingkungan yang lemah ataupun ketidakmampuan untuk membaca tanda-tanda dari area sekitar. Kualitas lingkungan yang lemah dapat disebabkan oleh tidak dimilikinya sifat *legibility* dan *imageability* tanda-tanda dari area sekitar. Hal tersebut dapat menyebabkan disorientasi spasial atau biasa disebut tersesat.

Teror tersesat berasal dari keharusan bahwa suatu organisme yang bergerak harus berorientasi di sekitarnya (Lynch, 1960: 125). Untuk dapat berorientasi dibutuhkan elemen orientasi yang mendukung untuk dapat menentukan posisi pengguna bangunan. Elemen orientasi spasial menurut Lynch (1960) berupa *path*, *edge*, *district*, *node*, *landmark*. Jika pengguna mengalami disorientasi, maka elemen orientasi spasial tidak diketahui sehingga pengguna tidak mengetahui *path*, *edge*, *district*, *node*, *landmark*. Elemen orientasi spasial tersebut tidak dapat menuntun pengunjung menuju ke destinasinya.

E. Korelasi Asosiatif

Korelasi pada prinsipnya adalah prosedur statistik yang bertujuan untuk menguji apakah ada hubungan atau asosiasi antara dua variabel (Santoso, 2012:182). Penelitian korelasi termasuk dalam statistik inferensi yang berkaitan dengan pengambilan keputusan dari data yang telah

dicatat. Terdapat dua macam metode statistik untuk inferensi yaitu metode parametrik dan non parametrik.

Metode parametrik mensyaratkan asumsi-asumsi yaitu: sampel data diambil dari populasi yang mempunyai distribusi normal, pada uji t dan uji f untuk dua sampel atau lebih diambil dari populasi yang mempunyai varians sama, variabel data yang diuji haruslah data bertipe interval atau rasio, dan jumlah sampel sangat kecil sedangkan data populasinya tidak diketahui kenormalannya (Santoso, 2012). Untuk data yang tidak memenuhi salah satu asumsi tersebut, menggunakan statistik nonparametrik untuk proses data.

Penentuan uji korelasi yang digunakan berdasarkan data yang dimiliki (Santoso, 2012: 182). Jika datanya nominal maka menggunakan:

- a. Uji korelasi koefisien kontingensi uji statistik yang digunakan apabila variabel yang dikorelasikan berbentuk kategori dan datanya berjenis diskrit.
- b. Uji korelasi Cramer adalah uji statistik yang digunakan jika data berskala kategorikal yang dihitung dari tabel kontingensi dan memiliki nilai sama tanpa memandang bagaimana kategorikal disusun dalam kolom dan baris.
- c. Uji korelasi Lambda adalah uji statistik yang digunakan pada data nominal untuk tindakan asosiasi asimetris sehingga variabel bebas digunakan untuk memprediksi variabel terikat.

Jika jenis datanya data ordinal menggunakan:

- a. Uji korelasi Kendall uji statistik yang digunakan pada dua variabel untuk mengukur ketidakteraturan atau ketidaksesuaian *rank*.
- b. Uji korelasi Spearman adalah uji statistik yang digunakan untuk menentukan hubungan dua gejala yang kedua-duanya merupakan gejala ordinal atau tata genjang.
- c. Uji korelasi Gamma adalah uji statistik yang digunakan pada data ordinal untuk tindakan asosiasi simetris.
- d. Uji korelasi Somer uji statistik yang digunakan untuk kedua data bertipe ordinal dan ditampilkan dalam bentuk tabel kontingensi.

Jika datanya berbentuk data rasio, maka menggunakan:

- a. Uji korelasi Pearson adalah uji statistik yang digunakan untuk menentukan hubungan antara dua gejala interval.

Dalam penelitian ini, menggunakan uji korelasi Spearman karena data yang ada merupakan data ordinal. Data orientasi dan disorientasi termasuk data ordinal karena data yang dikumpulkan menyatakan sikap ya (terorientasi) dan tidak (terdisorientasi). Penggunaan uji korelasi Spearman dengan syarat data tidak berdistribusi normal. Selain itu, korelasi Spearman digunakan karena uji ini lazim digunakan dengan data ordinal dan dalam proses penggunaan uji Gamma, Somer, dan Kendall bisa dialihkan penggunaannya ke uji Spearman.

Dalam statistik terdapat pernyataan yang terbentuk dari hasil uji statistik. Pernyataan tersebut dinamakan proposisi. Proposisi tersebut akan memiliki kaitan-kaitan dalam variabel. Terdapat tiga macam kaitan antara variabel dalam penelitian (Ihalauw, 2008:85), yaitu:

- a. Kaitan yang merupakan suatu hubungan berubah bersamaan (asosiasi atau kovariansi). Kaitan ini adalah kaitan asosiatif. Jadi dalam kaitan ini tidak dikenal istilah variabel bebas dan variabel terikat. Hal ini dikarenakan hubungan antar variabel tidak ada yang mempengaruhi dan dipengaruhi. Variabel yang ada berubah secara bersama-sama tanpa memberikan pengaruh sebab-akibat. Variabel pertama dan variabel kedua merupakan istilah yang lebih tepat untuk membedakan antar variabel. Cirinya yaitu urutan penempatan konsep variabel mendahului konsep variabel lain sehingga tidak diketahui variabel mana mempengaruhi dan dipengaruhi, jenis datanya yaitu ordinal.
- b. Kaitan yang merupakan kausal atau sebab-akibat. Kaitan ini adalah kaitan kausal. Dalam kaitan ini dikenal istilah variabel bebas dan terikat karena terdapat hubungan antar variabel yang mempengaruhi dan ada variabel yang dipengaruhi.
- c. Kaitan nol yang berarti tidak ada kaitan. Dikatakan kaitan nol karena dari hasil uji yang ada tidak didapatkan hubungan antar variabel.

Korelasi merupakan bagian dari kaitan asosiatif. Hal ini karena korelasi mencari hubungan antar variabel. Tidak mencari sebab-akibat. Penelitian ini menggunakan uji korelasi Spearman sedangkan uji tersebut termasuk dalam statistik non parametrik maka uji yang ada hanya sebatas pengujian korelasi, tidak dapat mencari sebab-akibat. Oleh karena itu, korelasi asosiatif disematkan dalam judul.

F. Pusat Perbelanjaan

1. Pengertian Pusat Perbelanjaan

Seiring berjalannya waktu, pusat perbelanjaan menjadi kurang umum dan lebih spesifik dibuat untuk memenuhi kebutuhan bertemu dan permintaan pelanggan sehingga definisi pusat perbelanjaan menjadi lebih bervariasi dan canggih (Coleman, 2006:58). Marlina (2008:2014) merangkum beberapa pengertian pusat perbelanjaan diantaranya:

- a. Bentuk usaha perdagangan individual yang dilakukan secara bersama-melalui penyatuan modal dengan tujuan efektivitas komersial (Beddington).
- b. Sekelompok kesatuan pusat perdagangan yang dibangun dan didirikan pada sebuah lokasi yang direncanakan, dikembangkan, dimulai, dan diatur menjadi sebuah kesatuan operasi (*operation unit*), berhubungan dengan lokasi, ukuran, tipe toko, dan area perbelanjaan dari unit tersebut. Unit ini juga menyediakan parkir

yang dibuat berhubungan dengan tipe dan ukuran total toko-toko (Urban Land Institute).

2. Kategori Pusat Perbelanjaan

Kegiatan berbelanja yang di awal peradaban hanyalah kegiatan berkumpul untuk berdagang dan menukarkan hasil pertanian dan kerajinan tangan, pada masa sekarang menjadi lebih berkembang. Kriteria yang digunakan untuk mempertimbangkan dan mendefinisikan pusat perbelanjaan telah menjadi lebih bervariasi dan canggih, sehingga kategorisasi berbagai jenis pusat perbelanjaan menjadi lebih rumit (Coleman, 2006:58). Oleh karenanya, beberapa kategori pusat perbelanjaan disesuaikan dengan perkembangan yang ada.

Coleman (2006:58) membagi pusat perbelanjaan dengan menggabungkan kategorinya menurut Maitand dan The BSCS Report (*British Council of Shopping Center*). Beberapa kriteria dipertimbangkan untuk mengkategorikan pusat perbelanjaan. Kriteria tersebut berdasarkan: skala pelayanan (*catchment*), lokasi (*location*), campuran beberapa penyewa (*tenant mix*), gaya toko (*style of retailing*), bentuk fisik (*physical form*), kombinasi dengan kegiatan yang lainnya (*combination with other uses*), generasi pertama atau kedua (*first or second generation*) (Coleman, 2006:58-63).

- a. Kategori pusat perbelanjaan berdasarkan skala pelayanan.

Berdasarkan skala pelayanannya, pusat perbelanjaan ini dibagi atas: regional (jangkauan pelayanannya sebanyak 100.000 penduduk), distrik (jangkauan pelayanannya sebanyak 40.000 penduduk), dan lokal ((jangkauan pelayanannya sebanyak 10.000 penduduk).

- b. Kategori pusat perbelanjaan berdasarkan lokasi.

Berdasarkan lokasinya pusat perbelanjaan dibagi atas: dalam kota (*in town*), luar kota (*out town*), dan pinggir kota (*edge of town*).

- c. Kategori pusat perbelanjaan berdasarkan campuran beberapa penyewa.

Memasuki pertengahan tahun 1960-an, pembagian toko dalam pusat perbelanjaan didasarkan bahan makanan, barang yang dapat bertahan lama (misal: barang elektronik). Selain toko dan tempat makan yang disediakan dalam destinasi berbelanja, berbagai kegiatan rekreasi yang saling melengkapi juga ditambahkan yaitu bioskop, arena bowling, dan berbagai jenis hiburan lainnya. Campuran beberapa penyewa secara khusus diarahkan melalui penelitian dan analisis untuk memenuhi permintaan konsumen.

- d. Kategori pusat perbelanjaan berdasarkan langgam toko.

Pusat perbelanjaan di masa sekarang dirancang berdasarkan penyewa-penyewa yang ada. Pusat perbelanjaan yang menjual barang-barang kelas atas akan berbeda langgamnya dengan yang menjual barang-barang menengah ke bawah.

e. Kategori pusat perbelanjaan berdasarkan bentuk fisik.

Bentuk fisik dari lingkungan bangunan dapat membedakan tipe dari pusat perbelanjaan. Sebagai contoh, dalam interpretasinya yang paling sederhana, perbedaan antara ruang terbuka atau tertutup dapat membuat perbedaan mendasar di kualitas lingkungan bangunan. Bentuk perbedaan ini secara khusus penting ketika perlu untuk menunjukkan pembangunan berkelanjutan dalam bentuk bangunan.

f. Kategori pusat perbelanjaan berdasarkan kombinasi dengan kegiatan yang lainnya.

Setelah sebelumnya pusat perbelanjaan menggabungkan beberapa fungsi seperti kuliner, hiburan dan barang yang tahan lama untuk dipakai, terdapat jenis baru dari pusat perbelanjaan yang timbul dari kombinasi belanja dengan penggunaan bangunan lainnya dalam pengembangannya. Beberapa sebelumnya merupakan penggabungan yang lebih sederhana, seperti kombinasi pusat perbelanjaan dengan hotel dan kantor. Sementara yang lainnya muncul sebagai format baru seperti pusat perbelanjaan yang dikombinasikan dengan stasiun kereta api, dan bandara. Kombinasi ini disediakan untuk merespon kebutuhan terhadap penumpang. Selain itu pusat perbelanjaan juga berkembang dengan mengkombinasikannya dengan resort. Biasanya pusat perbelanjaan ini menawarkan barang-barang mewah yang menarik para wisatawan dan pelaku bisnis.

- g. Kategori pusat perbelanjaan berdasarkan generasi pertama atau kedua.

Sebagai ukuran tingkat perubahan yang mulai muncul sejak pertengahan tahun 1960-an, jenis belanja tertentu diwakili oleh dua generasi yang terpisah. Generasi yang pertama mengilustrasikan contoh-contoh awal dari tipe ini, misalnya lingkungan belanja berbasis perkotaan, kemudian diikuti oleh kemunculan yang lebih baru dari tipe pusat perbelanjaan mengikuti gaya hidup perkotaan yang sepenuhnya baru.

Marlina (2008:215-233) membagi pusat perbelanjaan ke dalam beberapa kategori, yaitu:

- a. Berdasarkan skala pelayanan, dibedakan menjadi tiga jenis yaitu:
- 1) Pusat perbelanjaan lokal. Pusat perbelanjaan ini mempunyai jangkauan pelayanan sebesar 5.000-40.000 penduduk (skala lingkungan). Luas bangunan berkisar 2.787-9.290 m². Unit penjualan terbesar pada skala ini yaitu supermarket.
 - 2) Pusat perbelanjaan distrik. Pusat perbelanjaan ini mempunyai skala pelayanan 40.000-150.000 penduduk (skala wilayah). Luas bangunan berkisar 9.290-27.870 m². Unit penjualannya berupa *junior department store*, supermarket, dan toko-toko.
 - 3) Pusat perbelanjaan regional. Pusat perbelanjaan ini mempunyai skala pelayanan 150.000-400.000 penduduk. Luas bangunan 27.870-92.990 m². Unit penjualannya terdiri dari 1-4 department

store dan 50-100 toko ritel, yang mengitari jalur *pedestrian*, dan dikelilingi area parkir.

b. Berdasarkan sistem transaksi, dibedakan menjadi dua jenis yaitu:

- 1) Toko grosir, toko yang menjual barang dalam partai besar.
- 2) Toko eceran, toko yang menjual barang dalam partai kecil atau per satuan barang.

c. Berdasarkan lokasi, dibedakan menjadi delapan jenis yaitu:

- 1) Pasar, merupakan kelompok fasilitas perbelanjaan sederhana (los, toko, dan kios) yang berada di suatu area tertentu pada suatu wilayah.
- 2) *Shopping street*, merupakan pengelompokan sarana perbelanjaan yang terdiri dari deretan toko atau kios terbuka pada suatu penggal jalan.
- 3) *Shopping precinct*, merupakan kompleks pertokoan terbuka yang menghadap pada suatu ruang terbuka yang bebas dan biasanya tumbuh di dekat objek atau kawasan wisata.
- 4) *Shopping center*, merupakan pengelompokan fasilitas perbelanjaan (toko dan kios) yang berada di bawah satu atap.
- 5) *Department store*, merupakan wadah perdagangan eceran besar dari berbagai jenis barang yang berada di bawah satu atap

- 6) *Supermarket*, merupakan toko yang menjual barang kebutuhan sehari-hari dengan cara pelayanan mandiri (*self service*).
- 7) *Superstore*, merupakan pusat perdagangan dengan luas area penjualan lebih dari 2.500 m², yaitu berkisar antara 5.000-7.000m².
- 8) *Hypermarket*, merupakan bentuk perluasan dari *superstore* dengan luas lantai minimum 5.000 m². Sistem penjualan dibedakan antara pembeli grosir dan eceran. Pembeli grosir yang membeli banyak barang juga akan mendapatkan potongan harga semakin banyak pula.
- 9) *Shopping mall*, merupakan sebuah plaza umum, jalan-jalan umum, atau sekumpulan sistem dengan belokan-belokan dan dirancang khusus untuk pejalan kaki. Jadi, mall dapat disebut sebagai jalan pada area pusat usaha yang terpisah dari lalu lintas umum, tetapi memiliki akses mudah terhadapnya, sebagai tempat jalan-jalan, duduk-duduk, bersantai, dan dilengkapi dengan unsur-unsur dekoratif untuk melengkapi kenyamanan dalam menikmati suasana.

Berdasarkan kategorinya, MTC Karebosi termasuk ke dalam pusat perbelanjaan regional dengan sistem transaksi secara grosir dan eceran.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu diperlukan untuk mengetahui sejauh mana penelitian mengenai orientasi dan disorientasi sehingga dapat dilihat perbedaan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Berikut penelitian mengenai orientasi dan disorientasi spasial di lingkup arsitektur:

Tabel 1. Penelitian terdahulu

No	Nama	Tahun dan Judul	Variabel Penelitian	Metode	Hasil Penelitian
1	Alibrahim, Muna Lund University (Doctoral Dissertation)	2019 <i>Effect of Art and Design on Orientation in Healthcare Architecture: A Study of Wayfinding and Wayshowing in a Swedish Hospital Setting</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Arsitektur kesehatan • Desain rumah sakit • Desain interior • Seni publik • Wayfinding • Orientasi • Kemampuan • Familiaritas • Wayshowing • Heterogenitas • Temporalitas 	<i>Mix-method</i> (Kualitatif mendominasi kuantitatif yaitu dengan mengamati perilaku pengunjung rumah sakit)	<ul style="list-style-type: none"> • Menemukan destinasi tidak hanya bergantung kepada <i>signage</i> dan informasi verbal, tapi juga terhadap jangkauan material dan elemen spasial dalam lingkungan yang membantu pencari jalan dalam mencari jalan (<i>wayfinding</i>) dan berorientasi. • Memasukkan kualitas estetis dan visual dapat membantu orientasi manusia, yaitu: elemen interior menarik perhatian orang dan mendukung interaksi dengan sekitar dengan cara melayani dan bermanfaat bagi tujuan pengunjung. • Organisasi pola dasar denah lantai dan prinsip sirkulasi sebagai dasar untuk sistem <i>wayfinding</i> yang efektif.
2	Dogu, Ufuk dan Erkip, Feyzan Environment and Behavior, Vol. 32 No.6: 731-755	2000 <i>Spatial Factors Affecting Wayfinding and Orientation (A Case Study in a Shopping Mall)</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Wayfinding • Orientasi • Faktor Spasial • Desain shopping mall • Prilaku pengunjung 	Kuantitatif (survei)	<ul style="list-style-type: none"> • Faktor spasial berpengaruh secara signifikan terhadap <i>wayfinding</i> dan orientasi individu. • Konfigurasi bangunan, aksesibilitas visual, sirkulasi jalan, dan <i>signage</i> merupakan aspek penting yang

No	Nama	Tahun dan Judul	Variabel Penelitian	Metode	Hasil Penelitian
					<p>mempengaruhi manusia secara signifikan seperti navigasi dalam struktur.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Norma budaya dan tradisi juga mempengaruhi kemampuan <i>wayfinding</i> individu.
3	<p>Narell, Mia Holland</p> <p>University of California (Thesis)</p>	<p>2016 <i>For Disorientation</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elemen infrastruktur • Orientasi arsitektural • Disorientasi arsitektural 	Eksperimen	<ul style="list-style-type: none"> • Elemen infrastruktur yaitu kabel listrik, pipa air, dan kabel internet dapat mendisorientasi pengguna dengan membuka penutupnya berupa material arsitektur yaitu plafon. • Material arsitektur dapat mengorientasi pengguna.

	Judul	Variabel Penelitian	Metode	Hasil Penelitian
<p>Rangkuman Penelitian Terdahulu</p>	<p><i>A Study of Wayfinding and Wayshowing in a Swedish Hospital Setting</i></p> <p><i>Spatial Factors Affecting Wayfinding and Orientation (A Case Study in a Shopping Mall)</i></p> <p><i>For Disorientation</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Arsitektur kesehatan • Desain rumah sakit • Desain interior • Seni publik • <i>Wayfinding</i> • Orientasi • Kemampuan • Familiaritas • <i>Wayshowing</i> • Heterogenitas • Temporalitas • Faktor Spasial • Desain <i>shopping mall</i> • Prilaku pengunjung • Desain arsitektural • Orientasi nilai • Hirarki • Elemen infrastruktur • Orientasi arsitektural • Disorientasi arsitektural 	<p><i>Mix-method</i> (Kualitatif mendominasi kuantitatif)</p> <p>Kuantitatif (survei)</p> <p>Eksperimen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Menemukan destinasi tidak hanya bergantung kepada <i>signage</i> dan informasi verbal, tapi juga terhadap jangkauan material dan elemen spasial dalam lingkungan yang membantu pencari jalan dalam mencari jalan (<i>wayfinding</i>) dan berorientasi. • Memasukkan kualitas estetis dan visual dapat membantu orientasi manusia, yaitu: elemen interior menarik perhatian orang dan mendukung interaksi dengan sekitar dengan cara melayani dan bermanfaat bagi tujuan pengunjung. • Organisasi pola dasar denah lantai dan prinsip sirkulasi sebagai dasar untuk sistem <i>wayfinding</i> yang efektif. • Faktor spasial berpengaruh secara signifikan terhadap <i>wayfinding</i> dan orientasi individu. • Konfigurasi bangunan,

No	Nama	Tahun dan Judul	Variabel Penelitian	Metode	Hasil Penelitian
					<p>aksesibilitas visual, sirkulasi jalan, dan <i>signage</i> merupakan aspek penting yang berpengaruh manusia secara signifikan seperti navigasi dalam struktur.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Norma budaya dan tradisi juga mempengaruhi kemampuan <i>wayfinding</i> individu. • Elemen infrastruktur yaitu kabel listrik, pipa air, dan kabel internet dapat mendisorientasi pengguna dengan membuka penutupnya berupa material arsitektur yaitu plafon.

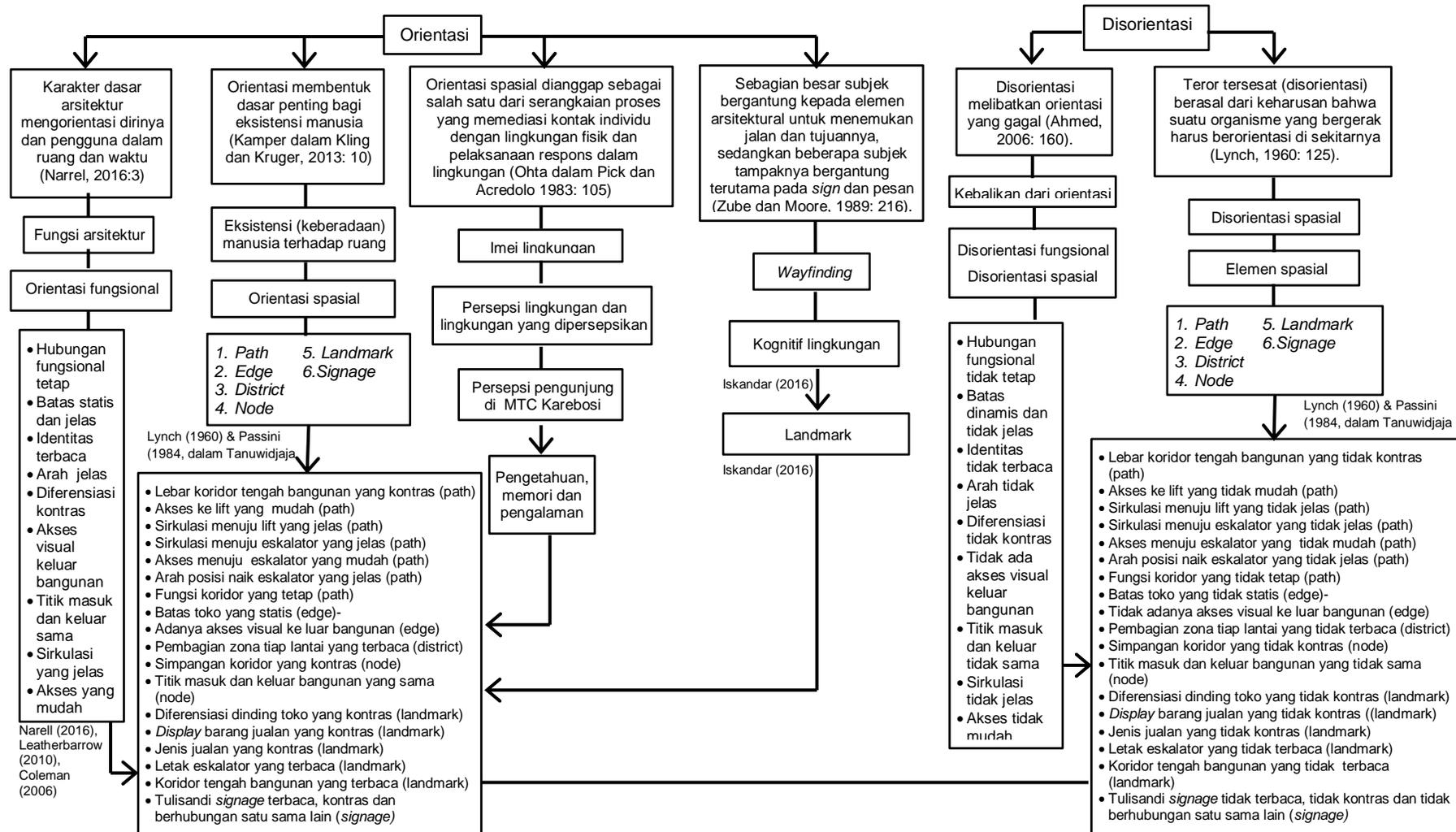
Posisi Peneliti (Mudaria)	Judul	Variabel Penelitian	Metode	Hasil Penelitian
	<p>Korelasi Asosiatif antara Orientasi-Disorientasi Fungsional dengan Orientasi-Disorientasi Spasial di MTC Karebosi Makassar</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Orientasi fungsional • Orientasi spasial • Disorientasi fungsional • Disorientasi spasial 	Kuantitatif	<p>Hasil dari penelitian diharapkan dapat menguji hipotesis mengenai hubungan antara orientasi fungsional dengan orientasi spasial dan hubungan antara disorientasi fungsional dengan disorientasi spasial. Orientasi fungsional dan spasial akan diukur secara kuantitatif melibatkan persepsi pengunjung di MTC Karebosi. Selain itu hasil penelitian ini menentukan penyebab pengunjung mengalami orientasi dan disorientasi di MTC Karebosi Makassar.</p>

State of the art dari penelitian sebelumnya yaitu penelitian mengenai pengujian benda-benda seni dan elemen spasial untuk dapat berorientasi dan menemukan jalan di rumah sakit, pengujian hipotesis mengenai hubungan faktor spasial terhadap orientasi dan pencarian jalan

di sebuah mall, dan pengujian elemen infrastruktur apakah dapat mendisorientasi pengguna tanpa peran elemen arsitektur yaitu penutup plafon. Metode yang digunakan yaitu kualitatif mendominasi kuantitatif dengan pengamatan perilaku pengunjung, survei, dan eksperimen. Hasil penelitian tersebut yaitu benda-benda seni dan elemen spasial dapat membuat pengunjung berorientasi dan menemukan jalan, terdapat hubungan yang signifikan antara faktor spasial dengan orientasi dan pencarian jalan individu, dan elemen infrastruktur dapat mendisorientasi pengguna tanpa adanya peran elemen arsitektur.

State of the art penelitian korelasi asosiatif antara orientasi-disorientasi fungsional dengan orientasi-disorientasi spasial di MTC Karebosi yaitu menentukan faktor yang berhubungan dengan pengalaman orientasi dan disorientasi dari pengunjung, pengujian hipotesis mengenai korelasi antara orientasi fungsional dengan orientasi spasial, dan korelasi antara disorientasi fungsional dengan disorientasi spasial. Metode yang dilakukan yaitu metode survey. Jika penelitian sebelumnya membahas mengenai elemen spasial, material arsitektur, dan elemen infrastruktur dapat membantu individu dalam berorientasi maka dalam penelitian ini akan dicari hubungan antara fungsi ruang arsitektur dengan elemen spasial dalam berorientasi. Lingkup penelitian mengenai psikologi arsitektur dan arsitektur perilaku yang membahas hubungan antar fungsi ruang dengan elemen spasial yang berhubungan dengan kemampuan berorientasi dalam ruang menurut persepsi individu dalam berorientasi.

H. Kerangka Konsep



Gambar 17. Skema Kerangka Konsep

I. Hipotesis

Arsitektur bertujuan membantu manusia menghuni sehingga seseorang mendapatkan pijakan eksistensinya dan mampu mengorientasikan dirinya, mengetahui dimana dia berada (Norberg-Schulz, 1979:19-23). Hal tersebut memperlihatkan bahwa arsitektur seharusnya mampu mengorientasi pengguna. Arsitektur seharusnya mempunyai beberapa kualitas dalam mengarahkan pengguna menuju destinasinya. Seperti yang dikatakan oleh Lynch (1960:9) jika sebuah imej mempunyai nilai untuk berorientasi dalam ruang, imej tersebut seharusnya mempunyai beberapa kualitas. Berdasarkan teori tersebut, penelitian ini akan menguji hipotesis yaitu:

Hipotesis 1: Terdapat hubungan yang signifikan dan positif antara orientasi fungsional dengan orientasi spasial

Orientasi tidak dapat terlepas dari disorientasi. Keduanya mempunyai hubungan satu sama lain. Seperti yang dijelaskan oleh Ahmed (2006: 160) disorientasi melibatkan orientasi yang gagal (Ahmed, 2006: 160). Selain itu, menurut Lynch (1960: 125) teror tersesat (disorientasi) berasal dari keharusan bahwa suatu organisme yang bergerak harus berorientasi di sekitarnya (Lynch, 1960: 125). Berdasarkan hal tersebut, penelitian ini juga akan menguji hipotesis dari disorientasi yaitu:

Hipotesis 2: Terdapat hubungan yang signifikan dan positif antara disorientasi fungsional dengan disorientasi spasial