
PENGARUH TINGKAT KENYAMANAN VISUAL INTERIOR TERHADAP PERILAKU PENGGUNA RUANG KAMAR KOST

Santiko Teguh Pramono

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta
d300190193@student.ums.ac.id

Dyah Widi Astuti

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik
Universitas Muhammadiyah Surakarta
dwa231@ums.ac.id

ABSTRAK

Papan atau tempat tinggal merupakan suatu kebutuhan utama manusia dengan fungsi sebagai tempat berlindung atau hunian. Kos merupakan suatu tempat tinggal yang disewakan dalam jangka waktu yang cukup lama daripada hotel atau penginapan lain dengan fasilitas tertentu dan harga yang terjangkau. Tujuan dari penelitian untuk menemukan faktor-faktor yang memengaruhi tingkat kenyamanan visual ruang kamar kos serta mengetahui pengaruh tingkat kenyamanan visual interior ruang kamar kos terhadap perilaku pengguna dengan menerapkan metode penelitian kualitatif, pendekatan ini dilakukan melalui observasi, studi literatur, dan wawancara. Hasil penelitian yang diperoleh berupa 1) adanya banyak kekurangan pada kos Pak Sarno seperti penataan furnitur kurang tepat, warna dinding yang sudah berjamur, kusam dan kurangnya pencahayaan alami maupun buatan membuat perilaku pengguna ruang kamar kurang nyaman sekaligus aktivitas terganggu sehingga pengguna malas, tidak semangat dan jenuh terhadap kenyamanan visual interior. 2) Pada kos Home Green, kekurangan di ruang kamar seperti warna ruang yang sudah kusam dan mengelupas, penataan furnitur yang berdekatan dan salah penempatan, kurangnya pencahayaan pada ruangan membuat perilaku pengguna ruang kamar tidak nyaman menjalankan aktivitas, kurang semangat, mengganggu pandangan dan kesehatan serta membuat suasana panas. 3) pada kos Al-Basith pewarnaan ruang kamar sudah tepat sehingga membuat perilaku pengguna ruang kamar kos tenang dan nyaman, akan tetapi penataan furnitur masih kurang sehingga pengguna mengalami kesulitan / kurang nyaman dalam beraktivitas begitu juga dengan harapan mendapatkan pencahayaan yang cukup. Lalu pencahayaan, warna, dan tata layout furnitur merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat kenyamanan visual.

KEYWORDS:

Perilaku; Interior; Kenyamanan; Kos, Visual.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Kebutuhan primer adalah suatu kebutuhan utama dalam keberlangsungan hidup. Dengan berkembangnya zaman dan teknologi, kebutuhan manusia semakin meningkat sehingga segala sesuatu yang berhubungan dengan kebutuhan dasar manusia mutlak menjadi prioritas utama. Kebutuhan primer atau utama mencakup pakaian, makanan, dan tempat tinggal.

Papan atau tempat tinggal merupakan suatu kebutuhan manusia untuk membuat tempat tinggal dengan fungsi sebagai tempat

berlindung atau hunian. Agar dapat beroperasi secara maksimal, sebuah bangunan harus memenuhi persyaratan keamanan, keselamatan, dan kenyamanan sesuai dengan Standar yang ditetapkan. Kenyamanan ruang kamar indekos menjadi aspek penting bagi pengguna ruang, karena tingkat kenyamanan ruang memberikan pengaruh langsung terhadap pengguna.

Indekos merupakan suatu tempat tinggal yang disewakan kepada orang lain dengan fasilitas tertentu dan harga lebih terjangkau dibandingkan hotel atau penginapan lain. Indekos biasanya lebih sering dijadikan tempat

tinggal dalam jangka waktu yang lama dibandingkan dengan penginapan lain (Wardhani & Nur, 2017).

Berkaitan dengan hal tersebut maka diambil studi kasus pada kos Al-Basith, Home Green, dan kos Pak Sarno mengenai pengaruh tingkat kenyamanan visual interior terhadap perilaku pengguna ruang kamar kos. Karena dari hasil tersebut dapat dijadikan evaluasi untuk meningkatkan kenyamanan visual ruang interior.

Tujuan Penelitian

Mengetahui pengaruh tingkat kenyamanan visual interior terhadap perilaku pengguna ruang kamar kos dan mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat kenyamanan visual ruang kamar kos.

TINJAUAN PUSTAKA

Kenyamanan Visual

Kenyamanan mencakup pemenuhan kebutuhan dasar manusia seperti ketenangan dan transenden. Kenyamanan suatu bangunan dapat dikelompokkan ke dalam tiga aspek, yaitu kenyamanan termal, kenyamanan visual, dan kenyamanan akustik. Akan tetapi, kenyamanan bersifat subjektif karena setiap individu memiliki tingkat kenyamanan berbeda, yang dipengaruhi oleh kondisi fisik dan lingkungan tempat tinggal mereka (Dwi et al., 2016).

Menurut Karyono (1999), aspek kenyamanan pada bangunan terdiri dari empat bagian, yakni kenyamanan ruang, kenyamanan visual, kenyamanan audio, dan kenyamanan termal :

- a. Aspek kenyamanan ruang dipengaruhi oleh ruang gerak di dalam ruangan dan hubungan antar ruang.
- b. Aspek kenyamanan visual berkaitan dengan desain bukaan, susunan ruang interior dan eksterior, perancangan pencahayaan yang sesuai, serta pemilihan warna dan material elemen interior.
- c. Aspek kenyamanan termal dipengaruhi oleh kegiatan, tradisi, suhu, kelembaban dan iklim.
- d. Aspek kenyamanan audio berkaitan dengan seberapa nyaman seseorang terhadap tingkat kebisingan di dalam bangunan maupun di lingkungan sekitar.

Ketika aspek tersebut tidak terpenuhi dalam suatu ruangan, hal ini dapat mengakibatkan kinerja manusia di dalam menjadi tidak optimal dan menunjukkan bahwa perancangan ruang atau gedung tersebut kurang berhasil (Kusumaningrum & Martiningrum, 2017).

Interior

Menurut D.K Ching, desain interior merupakan suatu proses perencanaan tata letak dan organisasi ruang di dalam suatu bangunan. Keadaan fisik ruangan direncanakan sedemikian rupa untuk memenuhi kebutuhan sebagai tempat perlindungan, menciptakan aktivitas, serta menggambarkan aspirasi dan gagasan yang terkait dengan tindakan kita. Selain itu, desain interior juga memiliki pengaruh terhadap pandangan kita, suasana hati, dan kepribadian. Pendapat ini diperkuat oleh Virgitta, 2019 (dalam Kusumawati & Nugrahaini, 2021).

Menurut Andie dkk, (2014, dalam Kusumawati & Nugrahaini, 2021), elemen-elemen dasar pembentuk desain interior adalah :

- a. Garis, merujuk pada unsur seni yang mencakup tanda kontinu yang diterapkan pada suatu permukaan. Garis dapat digunakan untuk membentuk pola, tekstur, dan arah dalam tata letak ruang.
- b. Bentuk, sebagai elemen dasar seni, mengacu pada representasi objek geometris dalam dua atau tiga dimensi yang dapat terlihat.
- c. Bidang (*shape*) adalah elemen dasar seni yang memiliki batas terdefinisi dengan jelas, dan ditentukan oleh berbagai unsur seperti garis, bidang, warna, tekstur, dan sebagainya.
- d. Ruang (*space*) dalam desain interior merupakan unsur dasar seni tiga dimensi yang memiliki pengaruh terhadap perilaku manusia, serta memberikan dampak pada desain dan struktur bangunan.
- e. Warna adalah elemen dasar seni yang memiliki kemampuan untuk mempengaruhi faktor psikologis pengguna, dan setiap warna memiliki beragam kesan visual pada suatu ruangan.
- f. Pola merupakan elemen dasar seni yang diulang secara teratur.

Layout Furnitur dan Aksesoris

Aksesoris ruang merupakan elemen dekoratif yang memiliki pengaruh besar dalam menciptakan suasana ruang. Karakter maupun suasana ruang yang terbentuk karena pengaruh elemen pembentuk ruang dan aksesoris, di antaranya, karakter ceria membentuk suasana yang menggugah kreativitas, karakter ruang tenang membentuk suasana relaks, karakter akrab membentuk suasana kekeluargaan, dan karakter bersahaja membentuk suasana ruang yang *simple* (Ayhwien, 2013).

Layout furnitur sebaiknya bisa diatur bervariasi atau diubah susunannya sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tata ruang suatu ruangan tentunya dirancang dan dibangun berdasarkan pertimbangan siklus kegiatan. Oleh karena itu dengan menambah aksesoris atau *furnitur* akan menjadi lebih nyaman dan sesuai dengan kebutuhan pengguna (Atika & Harahap, 2019).

Standar kebutuhan *furnitur* yang dibutuhkan apabila ruangan berbentuk persegi dengan luas 3-9 m² hanya perlu penataan meja, kursi, dan rak penyimpanan yang teratur serta terorganisir dengan baik. *Furnitur* yang digunakan adalah *furnitur* yang sesuai standar dan juga disesuaikan dengan fungsi kebutuhan serta luas area ruang (Ismanto, 2021).

Pencahayaan

Umumnya suatu objek yang terlihat merupakan pantulan cahaya dari objek tersebut. Oleh karena itu, cara melihat dan bereaksi terhadap lingkungan sekitar bergantung pada jenis pencahayaan yang digunakan. Pencahayaan memiliki tiga fungsi utama (*code for lighting 1*) yaitu memastikan keamanan pengguna ruang, meningkatkan kinerja visual, meningkatkan kualitas visual lingkungan. Pencahayaan yang efektif adalah yang memenuhi 3 aspek pokok kebutuhan manusia, yakni kenyamanan visual, kinerja visual, dan keamanan. (*code for lighting 28*) (Dora & Nilasari, 2011).

Menurut Darmasetiawan dan Puspakesuma (1-9) (dalam Dora & Nilasari, 2011) terdapat 5 kriteria utama yang perlu diperhatikan dalam perencanaan pencahayaan yaitu kuantitas cahaya, distribusi kepadatan cahaya, pembatasan pencahayaan, arah

cahaya dan bentuk bayangan, kondisi dan iklim ruang, serta warna cahaya dan refleksi warna.

Berdasarkan sumber cahaya, pencahayaan dibedakan menjadi 2 kategori yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Pencahayaan alami merujuk pada cahaya yang berasal dari sumber alam, seperti matahari, bulan, bintang, api, dan mineral berfluorescent. Sementara untuk pencahayaan buatan merujuk pada cahaya yang dihasilkan oleh benda-benda buatan manusia, seperti lampu dan lilin (Dora & Nilasari, 2011).

Warna

Menurut Depdikbud 1991 (dalam Ayhwien, 2013), penggunaan warna dalam merancang suatu ruang dapat memberikan efek psikologis pada penggunanya. Selain itu, warna juga memiliki peran dalam menciptakan suasana ruang. J. Pamudji Suptandar dalam karya bukunya yang berjudul "Desain Interior," menyatakan bahwa kombinasi warna diterapkan dalam suatu ruangan dapat menciptakan suasana dinamis dan menghindari kebosanan.

Menurut Arsyad Azhar (1997) (dalam Putra, 2023) warna memiliki kemampuan untuk menciptakan kesatuan, bahkan dapat meningkatkan tingkat realistik serta menciptakan respons emosional tertentu. Ada beberapa kategori warna, seperti warna primer, warna sekunder, warna tersier, warna *analogus*, dan warna komplementer.

Warna dibagi menjadi dua jenis, yaitu warna yang terkait dengan gelombang panjang dan gelombang pendek. Warna seperti kuning dan merah termasuk dalam kategori warna gelombang panjang yang dapat memicu respons emosional, menciptakan reaksi psikologis, orientasi kognitif, dan tindakan nyata (Elliot, 2015). Warna gelombang panjang cenderung menciptakan suasana kehangatan, sementara warna gelombang pendek seperti biru dan hijau menciptakan suasana tenang dan nyaman (Putra, 2023).

Arsitektur Perilaku

Arsitektur merupakan bagian integral dari kebudayaan manusia yang berhubungan dengan berbagai aspek kehidupan, termasuk seni, teknik, tata ruang, geografi, dan sejarah. Oleh karena itu, batasan dan definisi arsitektur dapat bervariasi tergantung dari sudut

pandang yang digunakan. Dalam perspektif seni, arsitektur diartikan sebagai seni bangunan yang mencakup bentuk dan ragam hias (Enjelina & Prijadi, 2011).

Perilaku membuktikan bahwa manusia selalu berperilaku sesuai dengan kegiatan secara fisik, berupa hubungan interaksi dengan satu manusia dengan manusia lainnya beserta lingkungannya. Tingkah seseorang bisa di bedakan menjadi dua, antara lain (Egam, 2011).

- a. Perilaku tertutup mengacu pada reaksi individu terhadap rangsangan yang bersifat terbuka atau tersembunyi. Respons terhadap stimulus ini terbatas pada perhatian, asumsi, pengetahuan, pemahaman, dan perilaku yang timbul dari respons tersebut sulit untuk diketahui secara pasti oleh orang lain.
- b. Perilaku terbuka, juga dikenal sebagai perilaku aktual atau tindakan terbuka, adalah reaksi seseorang terhadap suatu rangsangan yang terjadi di alam terbuka. Ada manifestasi yang jelas dari respons terhadap rangsangan dalam bentuk tindakan atau praktik.

Arsitektur perilaku adalah pendekatan arsitektur yang selalu mempertimbangkan aspek perilaku dalam proses perancangannya. Konsep arsitektur ini muncul sekitar tahun 1950. Perencanaan dan perancangan arsitektur sangat terkait dengan perilaku manusia karena tujuannya adalah untuk menciptakan lingkungan yang dapat mendukung berbagai aktivitas manusia sebagai penggunaannya. Oleh karena itu, memahami perilaku manusia menjadi landasan penting dalam perencanaan dan perancangan arsitektur (Yoyok, 2018).

Seperti yang dijelaskan Carol Simon Weisten dan Thomas G David bahwa prinsip-prinsip arsitektur perilaku didasarkan pada tema-tema yang harus diperhatikan dalam menerapkan pendekatan arsitektur perilaku, seperti :

1. Dapat berkomunikasi secara efektif dengan manusia dan lingkungan sekitarnya, sehingga rancangan arsitektur harus dapat dipahami dengan baik oleh para penggunaannya melalui indra dan imajinasi. Bentuk bangunan yang disajikan

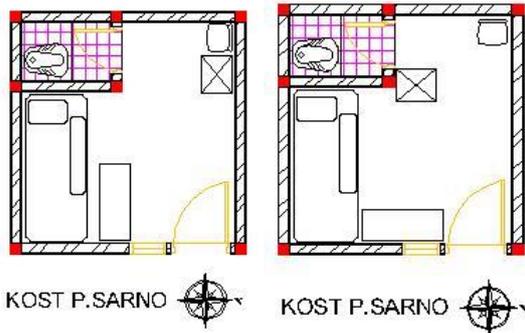
harus sepenuhnya dapat dimengerti oleh para pengguna. Beberapa syarat yang harus dipenuhi dalam bangunan yang diamati oleh manusia adalah sebagai berikut :

- a. Menggambarkan fungsi bangunan dengan jelas.
 - b. Menampilkan skala dan proporsi yang sesuai serta dapat dinikmati secara visual.
 - c. Menunjukkan bahan dan struktur yang akan digunakan dalam Pembangunan bangunan.
2. Menyediakan tempat yang nyaman dan menyenangkan bagi para penghuni, baik dari segi kenyamanan fisik maupun psikologis. Fasilitas ini harus memberikan kenyamanan fisik dan kesenangan secara fisiologis bagi mereka yang menghuninya.

Ruang Kamar Kos

Diperlukan pertimbangan yang cermat dalam memilih lokasi kos agar tempat tersebut nyaman untuk dihuni selama menuntut ilmu, terutama bagi mereka yang tinggal jauh dari daerah asal. Keberadaan kos yang strategis akan mendukung segala aktivitas yang dilakukan oleh para penghuninya. Hal ini sejalan dengan pandangan yang diungkapkan oleh Sugiyanta (1995: 18). Kos mahasiswa adalah salah satu bentuk akomodasi tempat tinggal. Sebagian besar pengguna kos memiliki tempat tinggal lain di mana keluarga mereka berada. Karena sifatnya yang sementara, hunian kos memiliki ciri khas yang berbeda dibandingkan dengan jenis hunian lainnya. Fasilitas yang ditawarkan dan tata letak bangunan juga memiliki peran penting dalam mempengaruhi keberhasilan bisnis kos tersebut, pendapat Gunawan, 2011; Wahyuni, 2018 dalam (Fawzia & Andini, 2022).

Agar para penghuni merasa nyaman, bangunan perlu memiliki fasilitas yang baik. Oleh karena itu, bangunan harus memenuhi standar kriteria yang baik, seperti yang disampaikan oleh Ettinger dalam Panudju (1999: 29). Kriteria bangunan yang baik meliputi aspek kesehatan dan keamanan, yaitu mampu melindungi penghuninya dari cuaca hujan, kelembaban, dan kebisingan. Selain itu, bangunan juga harus memiliki ventilasi yang cukup, memungkinkan masuknya sinar



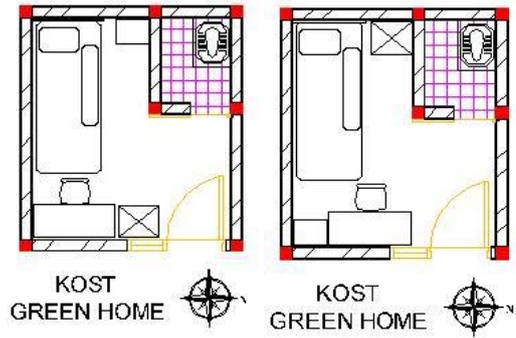
Gambar 5. *Layout Furnitur Kamar Ujung Utara & Selatan*

(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

Kos Pak Sarno memiliki total 12 kamar dengan ukuran 3 x 2,9 m per kamar dan tinggi bangunan 2,9 m. Setiap kamar dilengkapi dengan fasilitas seperti kasur, lemari, meja kecil, dan kipas angin. Selain itu, terdapat kamar mandi dalam dengan ukuran 0,9 x 1,3 m untuk setiap kamar. Tarif untuk tinggal di kos Pak Sarno adalah 500.000 per bulan yang sudah termasuk biaya air dan listrik. Bentuk-bentuk geometri persegi pada *furnitur* interior kos Pak Sarno serta penggunaan warna ruang putih yang sudah kusam dan berjamur menghasilkan kondisi ruangan yang kurang proposional.



Gambar 6. *Kos Home Green*
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)



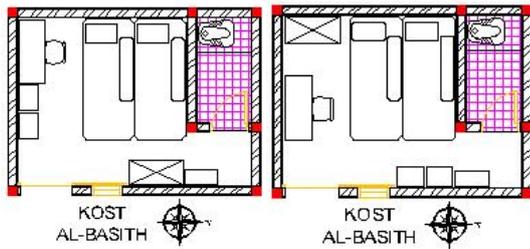
Gambar 7. *Layout Furnitur Kamar Ujung Utara & Selatan*

(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

Kos Home Green memiliki 18 kamar dengan ukuran 2,6 x 2,5 m serta tinggi bangunan 2,9 m mempunyai fasilitas seperti kamar mandi dalam dengan ukuran 1,2 x 1 m yang dilengkapi dengan meja, kursi, kasur, lemari dengan tarif harga per bulan yaitu 800.000 sudah termasuk air, listrik dan juga wifi. Bentuk geometri persegi ruangan kecil dengan skala *furnitur* Interior kos Home Green yang jumlahnya begitu banyak membuat ruangan kurang proposional serta penggunaan warna ruang kuning pastel menghasilkan karakter ruangan yang kurang terhadap kenyamanan visual.



Gambar 8. *Kos Al-Basith*
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)



Gambar 9. *Layout Furnitur Kamar Ujung Utara & Selatan*
(Sumber: Dokumen Penulis, 2023)

Kos Al-Basith memiliki tarif harga 600.000 dengan fasilitas 2 kasur, lemari, meja kecil, kamar mandi dalam dan juga sudah termasuk air, listrik dan juga wifi. Luas kamar dari kos Al-Basith yaitu 2,8 x 3,8 m dengan tinggi bangunan 3 m sedangkan untuk kamar mandi dalam memiliki ukuran 1 x 1,8 m. Bentuk ruangan dengan skala *furnitur* interior kos Al-Basith serta penataannya yang kurang proposional membuat ruangan kurang nyaman terhadap kenyamanan visual.

Hasil Wawancara

Berikut merupakan profil dari ke enam narasumber.

Tabel 1. Profil Narasumber

| Nama Narasumber | Umur | Tempat |
|-----------------|----------|----------------|
| Umar | 24 Tahun | Kos Pak Sarno |
| Ilham | 23 Tahun | Kos Pak Sarno |
| Syahdan | 22 Tahun | Kos Home Green |
| Wildan | 22 Tahun | Kos Home Green |
| Sandy | 22 Tahun | Kos Al-Basith |
| Wahyu | 22 Tahun | Kos Al-Basith |

- Selain belajar dan tidur, kegiatan apa yang Anda lakukan?

Tabel 2. Jawaban Pertanyaan Nomor 1

| No | Nama Narasumber | Jawaban Wawancara |
|----|-----------------|--|
| 1 | Umar | Mandi, makan, sholat, dan lain-lain. |
| 2 | Ilham | Mandi, makan, bermain game, dan lain-lain. |
| 3 | Wildan | Mandi, makan, bermain game, sholat, dan lain-lain. |
| 4 | Syahdan | Mandi, makan, sholat, dan lain-lain. |
| 5 | Sandy | Mandi, makan, bermain game, sholat dan lain-lain. |
| 6 | Wahyu | Mandi, makan, bermain game, dan lain-lain. |

- Seberapa tingkatan kenyamanan pada ruang kamar kos saat melakukan kegiatan (tidak nyaman, biasa, sangat nyaman).
 - Apa saja faktor yang membuat tidak nyaman ketika beraktivitas.

Tabel 3. Jawaban Pertanyaan Nomor 2

| No | Nama Narasumber | Jawaban Wawancara |
|----|-----------------|---|
| 1 | Umar | <ol style="list-style-type: none"> Tidak nyaman. Pemilihan dan penataan <i>furnitur</i> yang kurang tepat dan warna ruangan yang sudah berjamur. |
| 2 | Ilham | <ol style="list-style-type: none"> Tidak nyaman. Kurangnya pencahayaan alami dan buatan pada ruang. |
| 3 | Wildan | <ol style="list-style-type: none"> Tidak nyaman. Penataan <i>furnitur</i> dan kurangnya pencahayaan alami. |
| 4 | Syahdan | <ol style="list-style-type: none"> Tidak nyaman. Warna cat yang sudah mengelupas dan <i>furnitur</i> yang terlalu banyak tidak sebanding dengan luas ruangan. |
| 5 | Sandy | <ol style="list-style-type: none"> Nyaman. <i>layout furnitur</i> yang kurang maksimal. |
| 6 | Wahyu | <ol style="list-style-type: none"> Nyaman. Penataan <i>furnitur</i> kurang tepat. |

- Terkait dengan penempatan *furnitur*, apakah sudah sesuai dengan tingkat kenyamanan yang diharapkan? jika belum, bagaimanakah harapannya?

Tabel 4. Jawaban Pertanyaan Nomor 3

| No | Nama Narasumber | Jawaban Wawancara |
|----|-----------------|---|
| 1 | Umar | Belum nyaman, karena terdapat <i>furnitur</i> yang menghalangi sirkulasi pengguna sehingga perlu penataan dan pemilihan ulang <i>furnitur</i> . |

| | | |
|---|---------|---|
| 2 | Ilham | Belum nyaman, dikarenakan penempatan <i>furnitur</i> kurang tepat dan terdapat barang-barang yang berserakan sehingga perlu dilakukan penataan ulang. |
| 3 | Wildan | Belum nyaman, perlu penataan <i>furnitur</i> ulang terutama penempatan lemari yang menghalangi jendela. |
| 4 | Syahdan | Belum nyaman, perlu dilakukan tata ulang seperti penempatan lemari, meja kursi dan kasur yang sangat berdekatan. |
| 5 | Sandy | Belum nyaman, perlu penataan ulang <i>furnitur</i> terutama penempatan lemari yang sedikit menghalangi jalan ke kamar mandi. |
| 6 | Wahyu | Belum nyaman, perlu dilakukan tata ulang supaya sirkulasi kegiatan di dalam ruangan menjadi lebih baik. |

4. Seperti apakah perilaku Anda ketika berada di ruang kamar kos dengan warna ruang yang seperti ini?

- a. Apakah visual pada ruang kamar kos ini sudah sesuai yang diharapkan dengan tingkat kenyamanan saat beraktivitas ?

Tabel 5. Jawaban Pertanyaan Nomor 4

| No | Nama Narasumber | Jawaban Wawancara |
|----|-----------------|--|
| 1 | Umar | Warna ruang putih berjamur membuat tidak nyaman, karena mempengaruhi suasana sehingga membuat kita menjadi malas dan tidak semangat. |
| 2 | Ilham | Warna ruang putih kusam membuat visualisasi kurang sehingga membuat pengguna jenuh. |
| 3 | Wildan | Warna ruang kuning kusam membuat aktivitas tidak nyaman, tidak semangat dan juga membuat suasana panas. |
| 4 | Syahdan | Warna ruang yang sudah mengelupas membuat tidak nyaman dan kotor sehingga mengganggu aktivitas, pandangan dan membuat tidak sehat. |
| 5 | Sandy | Warna ruang sudah bagus dan enak dipandang sehingga membuat visual lebih baik dan perilaku menjadi senang, dan nyaman. |
| 6 | Wahyu | Visualisasi warna ruang kamar sudah baik menciptakan kesan |

hangat sehingga membuat perilaku pengguna tenang dalam melakukan kegiatan.

5. Pencahayaan pada ruangan ini apakah sudah cukup untuk membuat nyaman ketika beraktivitas?

- a. Pencahayaan seperti apa yang menurut Anda membuat nyaman saat beraktivitas. (tingkat kecerahan)?
- b. Menurut Anda apakah warna sangat berpengaruh pada perilaku Anda yang sedang beraktivitas serta kenyamanan pada saat beraktivitas?
- c. Warna seperti apakah yang membuat Anda nyaman ketika diterapkan pada visual?

Tabel 6. Jawaban Pertanyaan Nomor 5

| No | Nama Narasumber | Jawaban Wawancara |
|----|-----------------|---|
| 1 | Umar | a. Mendapatkan pencahayaan yang cukup, baik pencahayaan alami maupun buatan. b. Warna sangat berpengaruh. c. Putih dan kuning lembut. |
| 2 | Ilham | a. pencahayaan yang cukup dalam melakukan berbagai kegiatan. b. Sangat berpengaruh. c. Putih dan kuning. |
| 3 | Wildan | a. Mendapatkan pencahayaan yang cukup, baik pencahayaan alami maupun buatan. b. Berpengaruh. c. Abu-abu dan kuning. |
| 4 | Syahdan | a. Pencahayaan dengan tingkat kecerahan yang sesuai dengan kegunaan. b. Berpengaruh. c. Putih dan hijau muda. |
| 5 | Sandy | a. Mendapatkan pencahayaan yang cukup, baik pencahayaan alami maupun buatan. b. Berpengaruh. c. Hijau muda dan putih. |
| 6 | Wahyu | a. Mendapatkan pencahayaan yang cukup, baik pencahayaan alami maupun buatan. b. Berpengaruh. c. Abu-abu dan putih. |

6. Menurut Anda, apakah aksesoris sangat berpengaruh pada diri Anda ketika melakukan kegiatan?

Tabel 7. Jawaban Pertanyaan Nomor 6

| No | Nama Narasumber | Jawaban Wawancara |
|----|-----------------|--|
| 1 | Umar | Berpengaruh karena bisa menciptakan suasana ruang. |
| 2 | Ilham | Berpengaruh karena bisa mempermudah aktivitas. |
| 3 | Wildan | Berpengaruh karena bisa memperindah interior. |
| 4 | Syahdan | Berpengaruh karena bisa mempermudah aktivitas. |
| 5 | Sandy | Berpengaruh karena bisa memperindah interior. |
| 6 | Wahyu | Berpengaruh karena bisa menciptakan suasana ruang. |

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan bahwa responden melakukan banyak kegiatan bervariasi di dalam kos. Meskipun begitu ada juga responden yang merasa nyaman maupun tidak nyaman melakukan kegiatan di dalam kos karena berbagai faktor. Seperti faktor pencahayaan, warna, *layout furnitur*, dan lain-lain. Pernyataan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Dwi et al., 2016) bahwa kenyamanan itu sendiri lebih bersifat subjektif karena tingkat kenyamanan setiap individu berbeda, tergantung dengan kondisi fisik dan kondisi tempat tinggal atau lingkungan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perilaku pengguna kos merupakan reaksi manusia terhadap lingkungan. Seperti pengguna kos yang berperilaku tidak nyaman, kurang bersemangat dan jenuh menjalankan aktivitas pada kondisi ruang kamar yang memiliki warna kusam, pencahayaan kurang, dan penataan *furnitur* yang tidak tepat juga sebaliknya. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Egam, 2011) bahwa perilaku terbuka, juga dikenal sebagai perilaku aktual atau tindakan terbuka adalah reaksi seseorang terhadap rangsangan yang terjadi di alam terbuka atau lingkungan sekitar.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa warna, pencahayaan, aksesoris, dan *layout furnitur* merupakan faktor-faktor yang mempengaruhi kenyamanan visual dan berpengaruh terhadap

perilaku pengguna. Hal ini sejalan dengan (Dwi et al., 2016) bahwa aspek kenyamanan visual diperoleh dari rekayasa pencahayaan serta pemilihan warna dan material pada elemen interior.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pengaruh tingkat kenyamanan visual interior terhadap perilaku pengguna ruang kamar kos :
 - a. Kos Pak Sarno: karena adanya banyak kekurangan seperti penataan *furnitur* kurang tepat, warna dinding yang sudah berjamur, kusam dan kurangnya pencahayaan alami maupun buatan membuat perilaku pengguna ruang kamar kurang nyaman sekaligus aktivitas terganggu. Sehingga pengguna malas, tidak semangat, dan jenuh terhadap kenyamanan visual interior.
 - b. Kos Home Green: warna ruang yang sudah kusam dan mengelupas, penataan *furnitur* yang berdekatan dan salah penempatan, kurangnya pencahayaan pada ruangan membuat perilaku pengguna ruang kamar tidak nyaman menjalankan aktivitas, kurang semangat, mengganggu pandangan dan kesehatan serta membuat suasana panas.
 - c. Kos Al-Basith: pewarnaan ruang kamar sudah tepat sehingga membuat perilaku pengguna ruang kamar kos tenang dan nyaman, akan tetapi penataan *furnitur* masih kurang sehingga pengguna mengalami kesulitan/kurang nyaman dalam beraktivitas begitu juga dengan harapan mendapatkan pencahayaan yang cukup.
2. Faktor-faktor yang mempengaruhi kenyamanan visual pada ruang kamar kos Pak Sarno, Home Green, Al-Basith yaitu faktor pencahayaan, *layout furnitur*, dan pewarnaan ruang. Dari ketiga faktor

tersebut maka dapat diuraikan penjelasannya sebagai berikut :

- a. Faktor pencahayaan merupakan faktor yang mempengaruhi kenyamanan visual ruang kamar kos Pak Sarno, Home Green, dan Al-basith, sehingga pengguna ruang membutuhkan pencahayaan yang cukup atau tingkat kecerahannya sesuai dengan aktivitas. Baik pencahayaan buatan maupun alami.
- b. Faktor *layout furnitur* pada kos Pak Sarno, Home Green, dan Al-Basith merupakan faktor yang mempengaruhi kenyamanan visual, Dimana penataan *layout furnitur* masih belum sesuai penataan.
- c. Faktor warna, Penerapan warna pada kos Pak Sarno dengan warna putih yang kusam dan berjamur serta penerapan warna kuning yang sudah kusam dan mengelupas pada kos Home Green membuat kenyamanan visual interior terganggu dan tidak nyaman. Sebaliknya penggunaan warna kuning pastel pada kos Al-Basith bisa menciptakan suasana ruang dan memperindah ruang.

SARAN

1. Penataan *layout furnitur*, warna, dan pencahayaan merupakan faktor penting dalam kenyamanan visual ruang kamar. Oleh karena itu, sebaiknya pemilihan maupun pengaplikasiannya dipertimbangkan dengan baik guna menciptakan kenyamanan visual yang nyaman dan baik terhadap perilaku pengguna.
2. Perlu dilakukan penelitian lebih mendalam dengan pengumpulan data yang lebih detail dan akurat berdasarkan parameter dan subjek berbeda, dengan menggunakan metode lain yang sesuai pembahasan lebih mendalam mengenai kenyamanan visual. Atau dilakukan penelitian pada lokasi lain yang sejenis sehingga dapat digunakan untuk membandingkan antara lokasi yang satu dengan yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Yoyok, Agustina dkk. (2018). Penerapan Konsep Arsitektur Perilaku Pada Penataan Kawasan Zona 4 Pekojan Kota Tua Jakarta. *Jurnal Arsitektur PURWARUPA*, 02(2), 83–92.
- Atika, J., & Harahap, A. (2019). Tata Letak *Furnitur* Pada Interior Cafe: Studi Kasus Ruang Cafe Macan Marelan Medan. *Jurnal Proporsi*, 5(1).
- Ayhwien, Chressetianto. (2013). Pengaruh Aksesoris dan Elemen Pembentuk Ruang terhadap Suasana dan Karakter Interior Lobi Hotel Artotel Surabaya. *JURNAL INTRA*, 1(1), 1–7.
- Dora, P. E., & Nilasari, P. F. (2011). *Pemanfaatan Pencahayaan Alami Pada Rumah Tinggal Tipe Townhouse di Surabaya*. www.kompas.com
- Fawzia, I., & Andini, Nadya D. (2022). Tipologi Pola Ruang Rumah Kost Mahasiswa di Banjarbaru. *Jurnal Rivet*, 02(01), 62–68.
- Putra, Gara M. R. (2023). *Pengaruh Persepsi Visual Pada Psikologis Pengguna Ruang di Perpustakaan Boyolali (REMEN MAOS)*.
- Enjelina, Gunawan & Prijadi, R. (2011). Reaktualisasi Ragam Art Deco Dalam Arsitektur Kontemporer. *MEDIA MATRASAIN*, 8(1), 68–81.
- Ismanto, A. (2021). Analisis Pengaruh Konsep Interior Ruang Kerja di Rumah Tinggal Pasca Pandemi Covid-19. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni*, 5(1), 251–260.
<https://doi.org/10.24912/jmishumsen.v5i1.11728>
- Dwi, Kustianingrum., Yudha, Ariepr Muhamad., Muhammad, Rizqika Rahma., Ardi, Nasrul Wijaya, & Arifin, Dwi Pramana. (2016). Kenyamanan Visual ditinjau dari Orientasi Massa Bangunan dan Pengolahan Fasad Apartemen Gateway, Bandung. In *Jurnal Reka Karsa @ Jurusan Teknik Arsitektur Itenas No.1* (Vol. 4).
- Kusumaningrum, A., & Martiningrum, I. (2017). *Persepsi Pengunjung terhadap Tingkat Kenyamanan Bangunan Pelayanan Kesehatan (Studi Kasus RSIA Melati Husada Kota Malang)*.
- Kusumawati, M., & Nugrahaini, F. T. (2021). Identifikasi Standar Kenyamanan Desain

Interior Pada Perpustakaan Pusat Universitas Muhammadiyah Surakarta. *SIAR II SEMINAR ILMIAH ARSITEKTUR*, 185–191.

Egam, Tandal. (2011). Arsitektur Berwawasan Perilaku (Behaviorisme). *MEDIA MATRASAIN*, 8(1), 53–67.

Ujianto, B. T., & Maringka, B. (2019). Kajian Bangunan Rumah kos sebagai Upaya Pencapaian Green Architecture Studi Kasus: Rumah Kos JL.Bendungan Sengguruh No.19 Kel. Sumpersari, Kec. Lowokwaru Kota Malang. *Jurnal Arsitektur*, III(01), 45–56.

Wardhani, N., & Nur, D. M. A. (2017). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Tempat Kos Untuk Mahasiswa Di Luwuk Banggai dengan Metode Saw (Simple Additive Weighting). *JTRISTE*, 4(1), 9–14.