
Implementasi Arsitektur Perilaku dalam Desain *Creative Hub*: Studi Komparatif Selasar Sunaryo dan Rolex Learning Center

Imelda Setiadi¹, Anas Hidayat², Heristama Anugerah Putra³

^{1,2,3}Universitas Katolik Darma Cendika, Surabaya, Indonesia

Korespondensi Author: heristama.putra@ukdc.ac.id

Abstract:

The rapid growth of the creative industry demands the availability of spaces that not only accommodate activities but also understand human behavior within them. This study explores the implementation of the concept of behavioral architecture in the design of the creative hub. Behavioral architecture, as a bridge between the built environment and human psychology, plays a crucial role in the decision-making process within the space. This study uses a qualitative descriptive method with a literature review, specifically focusing on Lury Sofyan Yahya's theory and a comparative case study of Selasar Sunaryo Art Space and Rolex Learning Center. The findings indicate that the use of neutral colors, transparency, and organic abstract forms significantly affect user comfort and social interactions. These elements provide "affordances" and "possibilities," allowing users to decide their activities freely while remaining safe. The results of this study provide a framework for the design of an inclusive and adaptive creative hub.

Keywords: *Creative Industries; Behavioral Architecture; Creative Hub; Affordability; Possibility*

Abstrak:

Pertumbuhan industri kreatif yang pesat menuntut ketersediaan ruang yang tidak hanya menampung aktivitas, tetapi juga memahami perilaku manusia di dalamnya. Penelitian ini mengeksplorasi implementasi konsep arsitektur perilaku dalam desain *creative hub*. Arsitektur perilaku, sebagai jembatan antara lingkungan binaan dan psikologi manusia, memainkan peran krusial dalam proses pengambilan keputusan di dalam ruang. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan studi literatur, yang secara spesifik berfokus pada teori Lury Sofyan Yahya serta studi kasus komparatif *Selasar Sunaryo Art Space* dan *Rolex Learning Center*. Temuan menunjukkan bahwa penggunaan warna netral, transparansi, dan bentuk abstrak organik secara signifikan mempengaruhi kenyamanan pengguna dan interaksi sosial. Elemen-elemen ini memberikan "keterjangkauan" dan "kemungkinan", yang memungkinkan pengguna untuk memutuskan aktivitas mereka secara bebas namun tetap aman. Hasil penelitian ini memberikan kerangka kerja bagi perancangan *creative hub* yang inklusif dan adaptif.

Kata Kunci: *Industri kreatif; Arsitektur Perilaku; Creative Hub; Keterjangkauan; Kemungkinan.*

1. PENDAHULUAN

Creative hub adalah suatu fasilitas yang dirancang sebagai wadah untuk memfasilitasi pertemuan, kolaborasi, dan produksi bagi pelaku industri kreatif. Fungsi *creative hub* tidak hanya sebatas sebagai bangunan atau ruang pameran semata, melainkan sebagai ruang yang mampu mengintegrasikan berbagai aktivitas kreatif

dalam suatu ekosistem ruang yang saling terhubung (Arba, 2024). Namun, banyak ruang kreatif saat ini masih berorientasi pada fungsi fisik semata dan belum sepenuhnya memperhatikan hubungan antara perilaku pengguna dengan lingkungan binaan. Sedangkan, karakter pengguna creative hub yang didominasi generasi muda membutuhkan ruang yang fleksibel, adaptif, dan mampu mendukung interaksi sosial secara spontan. Menurut Lury Sofyan Yahya dalam bukunya, arsitektur perilaku berfokus pada bagaimana lingkungan binaan memberikan stimulus yang mempengaruhi proses pengambilan keputusan manusia. Lingkungan tidak hanya bersifat statis, tetapi menawarkan kemungkinan perilaku (*possibilism*) dan keterjangkauan fungsi (*affordance*). Pendekatan arsitektur perilaku menjadi relevan dalam perancangan creative hub karena mampu menjelaskan bagaimana elemen ruang dapat mempengaruhi proses pengambilan keputusan, pola interaksi, serta kenyamanan psikologis pengguna dalam ruang kreatif.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan konsep-konsep tersebut pada dua pusat kreatif ternama untuk merumuskan kriteria desain *creative hub* yang ideal. Sehingga sejatinya, *creative hub* bukan sekadar gedung fungsional berisi ruang-ruang sewa. Ekonomi kreatif menuntut keselarasan yang ramah dengan lingkungan sekitar sebagai penyatuan ekosistem dengan alam (Susanto et al., 2022). Menurut (Tarumanagara, n.d.), pusat kreatif yang berhasil adalah yang mampu memfasilitasi seluruh rantai nilai kreatif: mulai dari tempat mencari ide, tempat memproduksi karya (bengkel/studio), hingga tempat memamerkan hasilnya (galeri/teater). Dalam konteks generasi muda, fleksibilitas ruang menjadi aspek penting karena ruang dituntut mampu beradaptasi terhadap perkembangan teknologi dan perubahan pola aktivitas pengguna (Prima & Prayogi, 2020). Tata letak ruang yang sesuai akan memberikan visibilitas yang baik untuk mengukur keterjangkauan pengguna sebagai acuan sirkulasi dalam ruang (Putra & Trisyanti, 2025). Kondisi tersebut memungkinkan pengguna memahami arah pergerakan, menentukan pilihan aktivitas, serta membentuk pola interaksi secara lebih fleksibel di dalam ruang kreatif. Penelitian mengenai creative hub umumnya berfokus pada aspek fungsi dan fasilitas ruang, sedangkan kajian mengenai hubungan antara arsitektur perilaku dengan pola interaksi pengguna pada ruang kreatif masih terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk menganalisis penerapan konsep arsitektur perilaku pada *Selasar Sunaryo Art Space* dan *Rolex Learning Center* melalui pendekatan studi komparatif untuk merumuskan kriteria desain creative hub yang ideal.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi komparatif. Metode ini dilakukan melalui pengumpulan data studi literatur mengenai teori arsitektur perilaku Lury Sofyan Yahya serta dokumentasi arsitektur pada objek studi kasus. Analisis dilakukan dengan membandingkan elemen-elemen arsitektural, seperti warna, transparansi, dan bentuk ruang pada *Selasar Sunaryo Art Space* dan *Rolex Learning Center* untuk melihat pengaruhnya terhadap kenyamanan pengguna dan interaksi sosial dalam ruang kreatif. Pendekatan analisis dalam penelitian ini berfokus pada hubungan antara elemen ruang dengan perilaku pengguna melalui konsep *affordance* dan *possibilism* dalam arsitektur perilaku. Parameter analisis

meliputi transparansi visual, fleksibilitas ruang, visibilitas, serta hubungan spasial terhadap pola aktivitas dan pergerakan pengguna di dalam ruang.

3. HASIL PEMBAHASAN

Analisis Perilaku: Determinisme vs Possibilisme

Berdasarkan hasil analisis, pendekatan ruang pada *Rolex Learning Center* dan *Selasar Sunaryo Art Space* cenderung mengarah pada konsep *possibilism* dibandingkan determinisme. Ruang tidak secara kaku mengatur perilaku pengguna, melainkan memberikan berbagai kemungkinan aktivitas yang dapat dipilih secara bebas sesuai kebutuhan pengguna. (Al-alwan et al., 2022) Menurut Lury Sofyan Yahya, arsitektur sering kali dihadapkan pada pilihan apakah harus mendikte perilaku manusia (determinisme) atau menyediakan berbagai kemungkinan aktivitas (*possibilisme*). Hal ini sejalan dengan pandangan Clovis Heimsath (1977) bahwa desain yang berhasil adalah yang memberikan kebebasan pilihan (*choice*) bagi penggunanya melalui sistem aktivitas yang tidak kaku.



Gambar 1. Area working space Rolex Learning Center

Sumber: (Area Working Space RCL, n.d.)



Gambar 2. Area santai Rolex Learning Center

Sumber: (Area Santai Rolex Learning Centre, n.d.)

Dalam konteks *Rolex Learning Center* (RLC), arsitek SANAA secara sadar memilih pendekatan *possibilisme* dengan menghilangkan koridor kaku. Hal ini

memberikan wewenang penuh kepada pengguna untuk memutuskan area kerja mereka, baik di lereng lantai untuk diskusi maupun di puncak bukit buatan untuk menyendiri. Serupa dengan RLC, *Selasar Sunaryo Art Space* memanfaatkan topografi alami untuk memberikan kebebasan bagi pengunjung dalam memilih ruang interaksi yang paling sesuai dengan tingkat privasi yang mereka inginkan (Alvin & Handajani, n.d.). Penerapan arsitektur zen modern perlu memperhatikan aspek material, pemilihan warna, *furniture*, pencahayaan, sirkulasi dan tata ruang sesuai dengan prinsip kejelasan, kesederhanaan, keseimbangan, keterbukaan, kebersihan, kealamian dan keselarasan (Prakoso & Rolalisasi, 2024).



Gambar 3. Kontur selasar *Sunaryo Art Space*

Sumber: (Kontur SSAS, n.d.)



Gambar 4. Pemabagian zona selasar *Sunaryo Art Space*

Sumber: (Bandhawa & Agustin, 2024)

Stimulus Lingkungan dan Kognisi Spasial

Arsitektur bertindak sebagai stimulus yang diproses otak untuk membentuk peta kognitif. Pada RLC, bentuk "keju Swiss" dengan banyak lubang cahaya (*patio*) memberikan stimulus visual yang membimbing navigasi tanpa perlu tanda arah yang dominan. Penggunaan warna netral (putih/abu-abu) di RLC bertujuan agar tidak

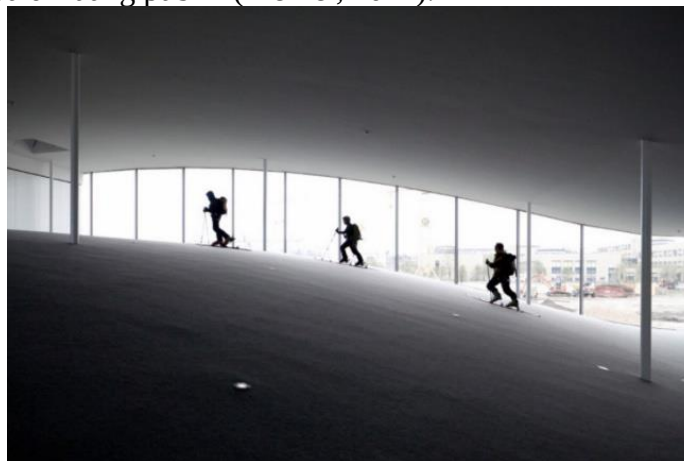
mengintervensi proses kognitif, sehingga pengguna merasa "aman" dan jernih dalam memutuskan aktivitas kreatifnya. Di Selasar Sunaryo, stimulus ini dihadirkan melalui material alam dan bayangan pepohonan yang menciptakan atmosfer kontemplatif bagi penikmat seni sastra dan lukis.(Roihanah & Miftau, 2024). *Critical regionalism* memiliki identitas tertentu dan kontekstual serta memiliki peran bangunan yang ber-*high tech* dengan desain yang *sustainable* (Regina & Roosandriantini, 2024).



Gambar 5. Rolex Learning Center patio
Sumber: (Patio Rolex Learning Centre, n.d.)

Konsep *Affordance* dan Teritorialitas Ruang

Konsep *Affordance* (keterjangkauan) menekankan bahwa manusia mengambil keputusan berdasarkan apa yang ditawarkan oleh elemen ruang. Heimsath (1977) menyebutkan bahwa arsitektur berperan sebagai fasilitator yang harus mampu mengakomodasi "sirkuit perilaku" (*behavioral circuit*) tanpa hambatan fisik yang tidak perlu. Lantai beton yang melengkung di RLC menawarkan fungsi ganda: area miring untuk mobilitas dinamis dan area landai untuk aktivitas statis seperti belajar. Secara psikologis, perbedaan ketinggian ini juga menciptakan batas teritorial yang tidak terlihat. Pengguna akan memutuskan untuk menempati suatu area karena merasa terlindungi oleh "bukit" lantai di sekitarnya, yang memberikan rasa aman personal meskipun berada di ruang publik (Merkel, 2017).



Gambar 6. Ruang dalam Rolex Learning Center
Sumber: (Area Dalam RLC, n.d.)

Transparansi dan Interaksi Sosial Spontan

Desain yang baik harus mampu mendorong keputusan untuk berinteraksi secara spontan (*unplanned encounter*). Melalui konsep "Bahasa Visual Bangunan" (*Visual Language of Buildings*), Heimsath menekankan bahwa transparansi memberikan sinyal tentang fungsi dan kemungkinan interaksi di dalam ruang tersebut. Melalui transparansi visual total pada RLC dan area terbuka pada Selasar Sunaryo, pengguna dapat melihat aktivitas orang lain dari kejauhan. Hal ini memicu keputusan psikologis untuk ikut bergabung dalam ekosistem kreatif atau mencari inspirasi dari kejauhan. Interaksi sosial ini terjadi secara alami saat alur sirkulasi pengguna berpotongan di titik-titik temu terbuka yang transparan, menciptakan komunitas kreatif yang inklusif namun tetap menghargai privasi individu (Mustika et al., n.d.).



Gambar 7. Visual lengkungan Rolex Learning Center
Sumber: (Rolex Learning Centre, n.d.)



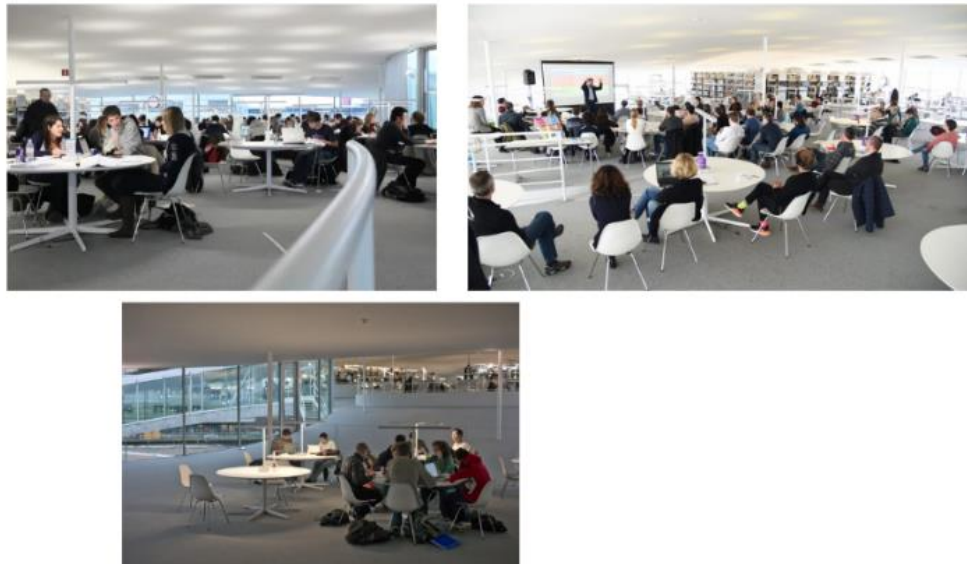
Gambar 8. Visual area luar patio
Sumber: (Rolex Learning Centre, n.d.)

Creative Hub dan Arsitektur Perilaku

Creative hub tidak hanya berfungsi sebagai wadah aktivitas kreatif, tetapi juga sebagai lingkungan binaan yang mampu mempengaruhi perilaku pengguna melalui elemen-elemen arsitektural di dalamnya. Dalam pendekatan arsitektur perilaku, ruang dipahami sebagai

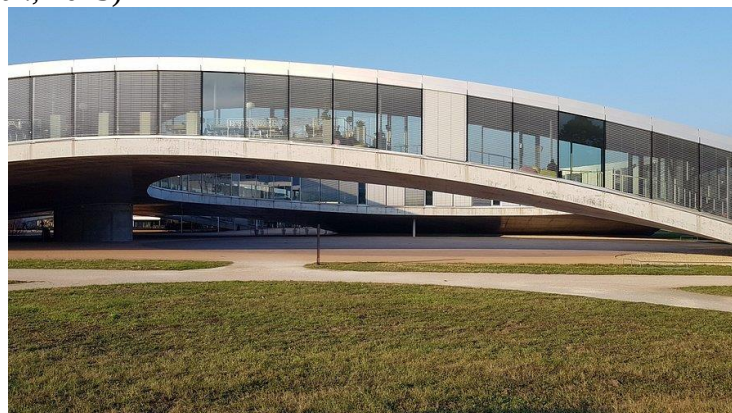
stimulus yang dapat membentuk pola aktivitas, interaksi sosial, serta proses pengambilan keputusan pengguna dalam ruang kreatif (Rahma & Dahlan, 2024). Arsitektur perilaku dalam *creative hub* berfungsi menciptakan stimulus yang tepat agar pengguna merasa aman untuk bereksplorasi. Lury Sofyan Yahya menekankan bahwa manusia memiliki "peta kognitif" terhadap ruang. Jika ruang didesain terlalu kaku, kreativitas akan terhambat. (Placemaking, 2023). Penerapan arsitektur perilaku pada kedua objek ini menunjukkan kesamaan dalam memberikan kebebasan bagi penggunanya:

- a. **Warna dan Material:** RLC menggunakan warna putih netral yang menurunkan "gairah visual" sehingga pengguna bisa lebih fokus pada aktivitas kognitif. (Hendrarto, 2025)



Gambar 9. Aktivitas ruang dalam *Rolex Learning Center*
Sumber: (Ruang & Perpustakaan, n.d.);(Galery Rolex Learning Centre, n.d.)

- b. **Transparansi:** Penggunaan dinding kaca pada RLC dan area terbuka pada Selasar Sunaryo memberikan kontrol lingkungan. Pengguna bisa memutuskan untuk berinteraksi atau menyendiri berdasarkan apa yang mereka lihat di sekitar. (Susanti et al., 2025)



Gambar 10. Penggunaan material kaca

Sumber: (Rolex Learning Centre, n.d.);(Ifc ~'4S2£, n.d.)

- c. **Bentuk Abstrak:** Bentuk lantai bergelombang di RLC bertindak sebagai *affordance*; tanjakan bisa menjadi tempat duduk, jalan, atau area diskusi tanpa harus ada label tertulis. Begitu pula Selasar Sunaryo yang memanfaatkan kontur alam untuk menciptakan ruang-ruang interaksi yang organik (Putri & Mulyadi, n.d.)

4. KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi arsitektur perilaku dalam desain *creative hub* di Surabaya sangat krusial untuk menciptakan ekosistem yang tidak hanya fungsional secara teknis, tetapi juga responsif secara psikologis. Melalui studi komparatif antara Selasar Sunaryo dan *Rolex Learning Center*, ditemukan bahwa elemen transparansi visual dan bentuk abstrak organik efektif dalam membangun peta kognitif pengguna yang meningkatkan rasa aman dan kemudahan navigasi. Penggunaan konsep *affordance* melalui pengolahan topografi buatan terbukti memberikan kebebasan perilaku (*behavioral freedom*) yang mendukung karakter inklusif anak muda. Hasil rancangan ini menegaskan bahwa strategi *accountable design* sebagaimana dikemukakan oleh Clovis Heimsath dapat mengubah ruang fisik menjadi stimulus interaksi sosial spontan yang berkelanjutan. Sebagai rekomendasi, pengembangan pusat kreatif di masa depan perlu lebih dalam mengeksplorasi sensorik material untuk memperkuat identitas lokal dalam ruang-ruang komunal. Arsitektur perilaku dalam *creative hub* berfungsi menciptakan stimulus yang tepat agar pengguna merasa aman untuk bereksplorasi. Lury Sofyan Yahya menekankan bahwa manusia memiliki "peta kognitif" terhadap ruang. Jika ruang didesain terlalu kaku, kreativitas akan terhambat (Placemaking, 2023).

5. REFERENSI

- Al-alwan, H. A. S., Al-bazzaz, I. A., & Ali, Y. H. M. (2022). The potency of architectural probabilism in shaping cognitive environments : A psychophysical approach. *Ain Shams Engineering Journal*, 13(1), 101522. <https://doi.org/10.1016/j.asej.2021.06.008>
- Arba, N. (2024). *Kajian Aspek-Aspek Perancangan Creative Hub di Kabupaten Asahan*. 4.
- Area Dalam RLC. (n.d.).
- Area Santai Rolex Learning Centre. (n.d.).
- Area Working Space RCL. (n.d.).
- Bandhawa, R. A., & Agustin, D. (2024). *JAUR PENERAPAN TATA RUANG DALAM GALERI SELASAR SUNARYO ART SPACE APPLICATION OF SPATIAL LAYOUT IN THE GALLERY SELASAR SUNARYO ART*. 7(April), 179–187. <https://doi.org/10.31289/jaur.v7i2.11620>
- Galery Rolex learning Centre. (n.d.).
- Hendrarto, T. (2025). *PENERAPAN GAYA ARSITEKTUR MODERN PADA*. 5(1), 227–239.
- Ifc ~'4S2£. (n.d.).
- Kontur SSAS. (n.d.).

-
- Merkel, J. (2017). *The Creative Hubs Report : 2016. August*.
- Mustika, L., Shindi, M. F., & Arsitektur, P. S. (n.d.). *Analisa penerapan arsitektur tropis pada kantor dpd golkar dki jakarta*.
- Patio Rolex Learning Centre. (n.d.).
- Placemaking, C. (2023). *Kajian dan Analisis Pendekatan Rancangan dan Permasalahan Desain Kajian dan Analisis Pendekatan Rancangan dan Permasalahan Desain Creative Placemaking*. 51–70.
- Prakoso, Y. B., & Rolalisasi, A. (2024). Penerapan Konsep Arsitektur Zen Modern Pada Interior Pelindo Sport Cafe. *Jurnal Lingkungan Karya Arsitektur*, 3(2), 93–99.
- Prima, T. S., & Prayogi, L. (2020). *KAJIAN PERILAKU PEJALAN KAKI PADA KAWASAN TRANSIT ORIENTED DEVELOPMENT (TOD)*. 3, 1–10.
- Putra, H., & Trisyanti, L. I. (2025). ISOVIST POLYGON IN REGARD TO VIEWING DISTANCE AS A REFERENCE FOR SOFTBALL STADIUM MOVEMENT SPACE ACHIEVEMENT. *Border: Jurnal Arsitektur*, 7(2), 153–162.
- Putri, S. A., & Mulyadi, L. (n.d.). *PERANCANGAN GALERI SENI RUPA TEMA : ARSITEKTUR MODERN*. 891–910.
- Rahma, A., & Dahlan, U. A. (2024). *Jurnal Impresi Indonesia (JII)*. 3(6), 411–417. <https://doi.org/10.58344/jii.v3i6.5049>
- Regina, F. M., & Roosandriantini, J. (2024). Penerapan Critical Regionalism Pada Bangunan Marika Alderton House dan Museum Tsunami Aceh. *Jurnal Lingkungan Karya Arsitektur*, 3(2), 71–84.
- Roihanah, I., & Miftau, T. (2024). *HUBUNGAN PERSEPSI PENGGUNA DENGAN KONDISI SPASIAL RUANG PUBLIK TERPADU RAMAH ANAK (RPTRA) DI*. 129–138.
- Rolex learning centre. (n.d.).
- Ruang & Perpustakaan. (n.d.).
- Susanti, A., Ayu, I., & Pradnya, S. (2025). *KORELASI FAKTOR FISIK RUANG PUBLIK DENGAN PERSEPSI TEMPAT KETIGA (THIRD PLACE) BAGI GENERASI Y DAN Z Studi Kasus : Generasi Y dan Z di Wilayah Denpasar - Badung*.
- Susanto, M. D., Setiadi, Y. A. W., & Putra, H. A. (2022). An Ecological Approach in Designing Rosella Agrotourism in Kediri Regency. *Jurnal Arsitektur*, 12(2).
- Tarumanagara, U. (n.d.). *Transformasi Ruang Desain Interior yang Mendukung Tujuan Pembangunan Berkelanjutan*.