

PENGARUH POLA TATA RUANG RUMAH DERET TERHADAP KUANTITAS PENGGUNAAN RUANG

Zuraida

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Surabaya
Jl. Sutorejo No 59 Surabaya

*Email: daizza.zura@gmail.com

Abstrak

Pola tata ruang rumah deret pada RS dan RSS merupakan hasil rancangan pemerintah atau swasta dengan sedikit campur tangan dari pemilik. Rumah deret kampung merupakan hasil rancangan penghuni sendiri. Karena rumah deret memiliki luasan lahan yang kecil sehingga pola tata ruangnya tidak memungkinkan untuk bervariasi. Oleh karena itu terbentuknya pola tatanan ruang pada rumah deret ini juga memiliki kemiripan terutama untuk RS dan RSS. Penelitian ini bertujuan untuk mengamati kuantitas penggunaan ruang dalam rumah deret. Kuantitas penggunaan ruang ini untuk mengetahui ruang-ruang yang lebih banyak digunakan, jarang digunakan atau tidak pernah digunakan. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dan kuantitatif untuk menganalisa penggunaan ruang yang dihasilkan dari data kuantitatif. Pengolahan data berdasarkan sumber data primer dari wawancara, kuisioner dan pengamatan langsung. Dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kuantitas penggunaan ruang pada rumah deret menunjukkan hasil yang hampir sama terutama untuk RS dan RSS. Rumah kampung juga memiliki kemiripan namun ada perbedaan pola tata ruang sehingga kuantitas penggunaan ruangnya pun agak berbeda. Walaupun rumah deret adalah identik dengan rumah yang memiliki luasan lahan sempit dan tidak memiliki ruang yang bervariasi namun tetap memiliki kevarietasan kuantitas penggunaan ruang didalamnya.

Kata Kunci: deret, kuantitas, penggunaan, pola, variatif

1. PENDAHULUAN

Fungsi atau guna dari sebuah rumah adalah untuk tempat tinggal. Fungsi menurut Broadbent (1973), terdiri dari *Environmental Filter (Penangkal Faktor Lingkungan)*, *Container of Activities (Wadah kegiatan)*, *Capital Investment (investasi/ penanaman modal)*, *Symbolic Function (Fungsi Simbolis)*, *Behavior Modifier (Pengaruh Perilaku)*, *Aesthetic Function (Fungsi Keindahan)*. Pada fungsi *Container of Activities* atau Fungsi wadah kegiatan merupakan fungsi yang berkaitan dengan wadah atau ruang untuk melaksanakan sebuah kegiatan atau aktifitas tertentu. Oleh karena itu sebuah rumah atau bangunan dibangun untuk tujuan memwadhahi aktifitas atau kegiatan tertentu. Rumah berfungsi sebagai tempat tinggal, untuk memwadhahi manusia dengan segala aktifitasnya di dalam rumah baik sebagai sebuah keluarga atau tidak, yang pasti rumah adalah wadah untuk tinggal dan menetap dan di dalamnya terdapat aktifitas istirahat, makan, berkumpul, belajar, memasak, dan sebagainya.

Ruang-ruang yang terdapat dalam sebuah rumah memiliki pola tatanan yang berbeda-beda dari setiap rumah. Perbedaan ini tentunya atas inisiatif dan kehendak dari pemilik rumah. Perbedaan pola tatanan ruang ini merupakan karakter atau mencirikan pola aktifitas dari pemilik rumah. Perbedaan karakter dari pemilik rumah akan mempengaruhi terbentuknya ruang-ruang di dalam rumah. Kebutuhan akan ruang di dalam rumah menentukan jumlah ruang yang ada di dalam rumah. Begitu pula dalam menentukan fungsi dari ruang-ruang yang akan dibentuk juga berdasarkan kebutuhan terhadap aktifitas yang akan dilakukan di dalam ruang tersebut. Pada umumnya ruang-ruang yang ada dalam sebuah rumah adalah ruang tamu, ruang makan/ruang keluarga, ruang tidur, dapur dan kamar. Ruang-ruang ini selayaknya dipenuhi dalam sebuah rumah. Namun ada rumah yang tidak dapat memenuhinya karena terbatasnya luas lahan yang dimiliki sehingga tidak dapat memenuhi kebutuhan terhadap ruang-ruang tersebut secara keseluruhan. Bahkan ada rumah yang hanya terdiri dari ruang saja yaitu ruang tamu yang dijadikan datu sebagai ruang makan/keluarga, dan dapur serta satu ruang lainnya adalah kamar.

Penggunaan sebuah ruang di dalam sebuah rumah tidak semuanya dimanfaatkan secara optimal. Pemenuhan kebutuhan ruang untuk segala jenis aktifitas ada di dalam rumah namun tidak semua ruang berguna sebagaimana mestinya sesuai dengan fungsinya. Kondisi ini tergantung dari jenis-jenis aktifitas yang dilakukan oleh penghuni rumah. Walaupun tuntutan akan pemenuhan sebuah ruang itu perlu namun jenis aktifitas dari pemilik rumah juga ikut menentukan dalam penggunaan sebuah ruang dalam rumah. Penggunaan ruang di dalam rumah ditentukan dari kuantitas pemanfaatan ruang dari lama penggunaan ruang dalam satu hari dan jenis aktifitas apa saja yang dilakukan oleh penghuni rumah di ruang tersebut. Jenis aktifitas dari penghuni rumah dipengaruhi oleh perilaku dan kebiasaan dari penghuni rumah. Perilaku inilah yang membedakan kuantitas penggunaan ruang. Perilaku penghuni ini juga mempengaruhi pola sirkulasi antar ruang didalam rumah. Pola sirkulasi antar ruang ini merupakan alur sirkulasi atau alur aktifitas yang dilakukan oleh penghuni rumah dari ruang ke ruang yang lain di dalam rumah. Dengan adanya perbedaan kuantitas penggunaan ruang ini menghasilkan ruang-ruang di dalam rumah menjadi optimal dan tidak optimal digunakan. Optimalisasi fungsi ruang ini perlu ada pada setiap ruang yang telah terbentuk agar ruang yang telah terbentuk ini tidak sia-sia terbentuk dan tidak terpakai dan jarang dilewati.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Menurut Hariadi (1996), Behavior Setting adalah suatu interaksi antara suatu kegiatan dengan tempat yang spesifik. Mengandung unsur-unsur sekelompok orang yang melakukan sesuatu kegiatan, aktifitas atau perilaku dari sekelompok orang tersebut, tempat dimana kegiatan tersebut dilakukan, serta waktu spesifik saat kegiatan tersebut dilaksanakan.

Behavior setting dijabarkan dalam dua istilah yaitu :

1. *System of setting*

Sistem tempat atau ruang. Rangkaian unsur-unsur fisik atau spasial yang mempunyai hubungan tertentu dan terkait hingga dapat dipakai untuk suatu kegiatan tertentu.

Contoh : ruang yang digunakan untuk ruang pameran, ruang terbuka, atau trotoar yang ditata untuk penjual kaki lima

2. *System of activity*

Sistem kegiatan. Rangkaian perilaku yang secara sengaja dilakukan oleh satu atau beberapa orang

Contoh : rangkaian persiapan dan pelayanan di dalam suatu restoran atau rangkaian upacara pengantin adat jawa.

Sebaliknya perilaku manusia juga akan beragam dan berubah tergantung pada setting tempat manusia tersebut berada. Misal, seorang manusia yang tinggal dalam suatu kamar dalam rumah tinggal akan memiliki perilaku berbeda apabila ia berada di suatu ruang yang besar di suatu bandara. Interaksi antara sistem kegiatan, dan perilaku dengan sistem setting atau ruangnya dapat diklasifikasikan atas dasar skala settingnya mulai dari yang terkecil yaitu kamar, kemudian rumah tinggal, satu kelompok bangunan perumahan, pemukiman, kota yang lebih besar lagi region atau daerah. Disamping interaksi tersebut ada sistem lain yang mempengaruhi perilaku manusia yaitu teknologi, politik, sosial, budaya, ekonomi.

Menurut Broadbent (1973), yang menyatakan mengenai fungsi dalam arsitektur.

Fungsi adalah apa saja yang dipancarkan /diekspresikan dan diinformasikan oleh arsitektur

1. *Environmental Filter (Penangkal Faktor Lingkungan)*

Suatu bangunan dan semua layanan yang ada didalamnya memiliki fungsi mengendalikan iklim fisik lingkungannya, sehingga merupakan penangkal antara lingkungan luar dan aktivitas yang diwadahi untuk menciptakan kenyamanan tadi

2. *Container of activities (Wadah kegiatan)*

Salah satu fungsi bangunan yang paling umum diketahui adalah bahwa bangunan merupakan wadah bagi segenap aktivitas yang diperlukan

3. *Capital Inversment (Investasi / Penanaman Modal)*

Sistem bangunan juga berhubungan dengan sumber-sumber lain seperti misalnya tanah, bahan bangunan maupun para pekerja. Setiap komponen ini akan memberi 'nilai tambah' bagi bangunan dan bangunan tersebut juga akan memberi 'nilai tambah' pada tanah /lahan.

4. *Symbolic Function (Fungsi Simbolis)*

Arsitektur memiliki fungsi simbolis tertentu yang merupakan keinginan dari si arsitek dengan pengungkapan secara analogi ataupun metafora

5. *Behavior Modifier (Pengaruh Perilaku)*

Suatu karya arsitektur diyakini mampu mempengaruhi sifat-sifat manusia dalam mengarahkan perilaku aktivitasnya

6. *Aesthetic Function (Fungsi Estetis)*

Suatu karya arsitektur sejak dulu dianggap menyenangkan jika kelihatannya bagus dan sesuai dengan citra keindahan pada zamannya

Pada fungsi Behavior Modifier (pengaruh perilaku) yang menunjukkan bahwa sebuah karya arsitektur yang memiliki ruang di dalamnya harus mampu untuk

Menurut Hariadi (1995) ruang adalah sistem lingkungan binaan terkecil dan sebagian besar waktu masyarakat modern menghabiskan waktunya di ruangan. Ruang merupakan suatu petak yang dibatasi oleh dinding dan atap. Pengaruh ruang terhadap perilaku manusia adalah fungsi atau pemakaian ruang tersebut. Dalam kasus lain fungsi ruang tidak cukup jelas karena kegiatan yang terjadi didalamnya bervariasi. Misalnya ruang keluarga. Perilaku yang muncul dari pemakai ruang keluarga tidak sejelas seperti perilaku pemakai ruang kelas.

Jadi ada dua macam ruang yang dapat mempengaruhi perilaku :

1. Ruang yang dirancang untuk memenuhi suatu fungsi dan tujuan tertentu
2. Ruang yang dirancang untuk memenuhi fungsi yang lebih fleksibel.

Perancangan fisik ruang mempunyai variabel independen yang berpengaruh terhadap perilaku pemakainya. Variabel tersebut adalah (Hariadi, 1995):

1. Ukuran dan bentuk
2. Perabot dan penataannya
3. Warna
4. Suara, temperatur dan pencahayaan

♣Ukuran & Bentuk

Merupakan variabel tetap atau fleksibel sebagai pembentuk ruang. Dianggap variabel yang pasti apabila ukuran dan bentuk ruang yang ada tidak dapat diubah lagi misal ruang yang ber dinding batu bata. Sedangkan ruang yang fleksibel apabila ukuran dan bentuknya dapat diubah sedemikian rupa sesuai dengan kegiatan yang diwadahnya.

♣Perabot & Penataannya

Perabot sebagai variabel tak tergantung dari ruang dapat mempengaruhi persepsi dan penilaian orang terhadap ukuran ruang. Penataan perabot juga penting dalam mempengaruhi kegiatan dan perilaku pemakainya

♣Warna Ruang

Warna ruang memainkan peranan penting dalam mewujudkan suasana ruang dan mendukung terwujudnya perilaku-perilaku tertentu. Pengaruh warna terhadap setiap orang tidak sama. Perbedaan tersebut dipengaruhi oleh umur, jenis kelamin, latar belakang budaya atau kondisi mental.

♣Suara, Temperatur & Pencahayaan

Ketiga unsur ini mempengaruhi kondisi ruang dan perilaku pemakainya. Temperatur berkaitan dengan kenyamanan ruang. Untuk mendapatkan kenyamanan dalam temperatur biasanya diantisipasi dengan menggunakan AC (penghawaan buatan). Namun seharusnya setiap bangunan terutama rumah dapat memenuhi kriteria untuk mendapatkan penghawaan secara alami. Sedangkan suara yang tidak menyenangkan akan menimbulkan kebisingan dan mengganggu kenyamanan. Kebisingan terhadap suara ini juga dipengaruhi oleh umur, kondisi psikologis, dan sebagainya

Ada beberapa pendapat yang mengartikan tentang ruang (Dharmojo, 1998):

1. Ruang adalah sejumlah tempat, sebuah tempat, sebuah lahan yang dinamis dengan benda-benda yang berhubungan langsung dan kualitatif pada penggunaannya
2. Ruang berkaitan dengan faktor tingkah laku yang berarti ruang tersebut adalah tempat interaksi antar manusia yang beraktifitas dan bertingkah laku

3. Ruang dicipta dengan bahan dan struktur agar terdapat rongga untuk kegiatan manusia
4. Menurut ahli psikolog ruang berkaitan dengan persepsi dari ergosentris pelakunya tergantung pada keragaman pengalamannya dimana tempat yang sama akan ditanggapi berbeda-beda dari satu orang ke orang yang lain.

Dalam pengertian pertama dan kedua mengandung makna bahwa ruang sebagai sesuatu tempat untuk manusia hidup dan beraktifitas sedangkan pengertian ketiga mengandung makna sebagai suatu tempat yang dikelilingi oleh suatu dinding-dinding atau penyekat. Pengertian keempat bermakna bahwa ruang adalah sesuatu yang mempunyai persepsi tersendiri bagi setiap orang dan persepsi ini tergantung dari berbagai pengalamannya bahwa ruang manusia tersebut akan besar bila persepsi dan pengalaman itu luas hingga ruang geraknyapun luas

Menurut Wilkening (1991), faktor-faktor yang menentukan nilai rumah adalah:

1. Luas rumah
2. Hubungan antar ruang (kelompok ruang)
3. Penataan ruang
4. Denah ruang

Pernyataan ini menunjukkan bahwa nilai sebuah rumah ditentukan oleh luas rumah yang terkait dengan besaran panjang dan lebar sebuah rumah, hubungan antar ruang (kelompok ruang) yang terkait dengan jaringan yang saling berkaitan antara ruang yang satu dengan ruang lainnya. Jaringan yang saling berkait ini akan membentuk hubungan dan tidak dapat ditiadakan salah satunya. Faktor ketiga adalah penataan ruang yang terkait dengan penataan interior ruang di dalam rumah, penempatan perabot-perabot ruang, misalnya kursi, meja, lemari dan sebagainya. Faktor keempat adalah denah rumah yang terkait dengan pola penataan ruang dalam rumah secara keseluruhan.

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode kualitatif deskriptif. Metode kualitatif ini bersifat penelaahan masalah yang tidak didasarkan pada pengolahan data terukur (misalnya terhadap masalah perilaku). Sedangkan penelitian deskriptif menurut Narbuko (1999) merupakan penelitian untuk memecahkan masalah yang ada sekarang berdasarkan analisa data dengan menyajikan data, menganalisis dan menginterpretasi. Penelitian ini juga bersifat komparatif dan korelatif. Dalam hal ini akan membandingkan kejadian-kejadian yang terdapat pada rumah kampung, RS dan RSS. Penelitian survei termasuk di dalam penelitian ini. Penelitian secara kuantitatif digunakan untuk menentukan prosentase pergerakan aktifitas penghuni pada suatu ruang.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengamatan yang dilakukan terhadap pola tata ruang (denah) rumah, jumlah ruang, jenis ruang, jenis aktifitas yang dilakukan di ruang tersebut dan berapa lama aktifitas yang dilakukan di ruang tersebut. Dari salah satu contoh studi kasus responden di lapangan dapat dilihat pada tabel aktifitas dan penggunaan di bawah ini. Tabel 1 ini merupakan pengamatan terhadap rumah kampung.

Tabel 1.
Aktifitas penghuni dan penggunaan ruang

Anggota keluarga	Jam	Jam Jenis aktifitas	Ruang	Lama Penggunaan
Ayah	04.00-05.00	1.Bangun tidur-Sholat Subuh	KM/WC-Ruang Tidur	1 jam
	05.00-06.30	2.Nonton televisi-santai	Ruang Makan-ruang tamu	1 1/2 jam
	06.30-07.00	3.Sarapan	Ruang Makan/Rg.keluarga	½ jm
	07.00-07.30	4.Persiapan berangkat kerja	KM/WC-Ruang tidur	½ jam
	07.30-17.30	5.Bekerja	Di luar rumah	-
	17.30-19.00	6.Mandi –sholat magrib-Isya'	KM/WC-Ruang tidur	1 1/2 jam
	19.00-19.30	7.Makan malam	Ruang makan/Rg. Keluarga	½ jam
	19.30-21.00	8.Nonton televisi	Ruang makan/Rg. Keluarga	1 1/2 jam
	21.00-04.00	9.Tidur	Ruang tidur	7 jam

Ibu	04.00-05.00	1. Bangun tidur-Sholat Subuh	KM/WC-Ruang tidur	1 jam
	05.00-06.30	2. Memasak	Dapur	1 1/2 jam
	06.30-07.00	3. Belanja	Diluar rumah	1/2 jam
	07.00-09.00	4. Mencuci dll.	Tempat cuci-seluruh rumah	2 jam
	09.00-12.00	5. Menonton TV-santai	Ruang makan-ruang tamu	3 jam
	12.00-12.15	6. Sholatdzuhur	Ruang tidur	1/4 jam
	12.15-12.30	7. Makan siang	Ruang makan/Rg.keluarga	1/4 jam
	13.00-15.00	8. Tidur siang	Ruang tidur	2 jam
	15.00-15.30	9. Bangun – lipat kain	Ruang tamu	1/2 jam
	15.30-16.00	10. Masak makan malam	Dapur	1/2 jam
	16.00-17.00	11. Main ke tetangga	Di luar rumah	1 jam
	17.00-18.00	12. Sholat maghrib	Ruang tidur	1 jam
	18.00-19.00	13. Nonton TV	Ruang makan/Rg. keluarga	1 jam
	19.00-19.30	14. Makan malam	Ruang makan/Rg. keluarga	1/2 jam
	19.30-20.00	15. Sholat Isya'	Ruang tidur	1/2 jam
	20.00-21.00	16. Nonton TV	Ruang makan/Rg. Keluarga	1 jam
	21.00-04.00	17. Tidur	Ruang Tidur	7 jam
Anak	05.00-05.30	1. Mandi-Sholat Subuh	KM/WC-Ruang Tidur	1/2 jam
	05.30-06.00	2. Persiapan ke sekolah	Ruang tidur	1/2 jam
	06.00-06.30	3. Sarapan-berangkat	Ruang makan/Rg. tamu	1/2 jam
	07.00-15.00	4. Sekolah	Di luar rumah	-
	15.00-16.00	5. Istirahat	Ruang tidur	1 jam
	16.00-17.30	6. Menonton TV	Ruang makan/Rg Keluarga	1 1/2 jam
	17.30-19.00	7. Sholat Maghrib-Isya'	Ruang tidur	1 1/2 jam
	19.00-19.30	8. Makan malam	Ruang makan/Rg. Keluarga	1/2 jam
	19.30-20.00	9. Menonton TV	Ruang makan/Rg Keluarga	1/2 jam
	20.00-22.00	10. Belajar	Ruang tidur	2 jam

Ket: Ruang tidur

Ruang makan/Rg keluarga

Berdasarkan tabel diatas maka lama penggunaan ruang perhari adalah sebagai berikut:

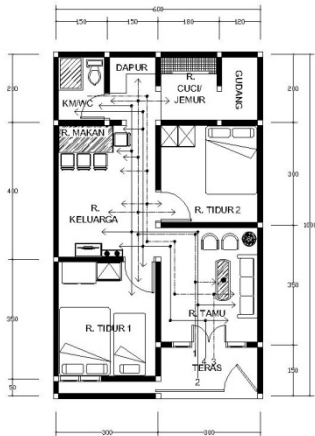
Tabel 2.

Lama penggunaan ruang

No	Jenis Ruang	Total penggunaan ruang
1.	Ruang tidur	10 jam/hr
2.	Ruang makan	7 jam/hr
3.	Ruang tamu	2 jam/hr
4.	Dapur/tempat cuci	4 jam/hr
5.	KM/WC	1 jam/hr

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa ruang yang paling lama digunakan adalah ruang tidur, tetapi ruang tidur merupakan ruang yang digunakan secara individu. Oleh karena itu ruang tidur dapat dikatakan ruang yang sering digunakan tetapi hanya satu atau dua orang individu saja dan digunakan untuk aktifitas tidur, istirahat, sholat, belajar dan mengganti pakaian. Hal ini berarti ruang tidur ini hanya digunakan untuk aktifitas privacy dari masing-masing anggota keluarga.

Berbeda dengan ruang makan yang difungsikan untuk segala macam aktifitas antara lain; makan/sarapan pagi, menonton TV, belajar, bersantai dan istirahat. Selain itu ruang makan atau ruang keluarga digunakan oleh seluruh anggota keluarga. Oleh karena itu ruang makan ini dapat dikatakan sebagai ruang yang paling sering digunakan di dalam rumah. ini adalah ruang makan yang juga berfungsi sebagai ruang keluarga. Adapun denah dari rumah ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Alur aktifitas penghuni

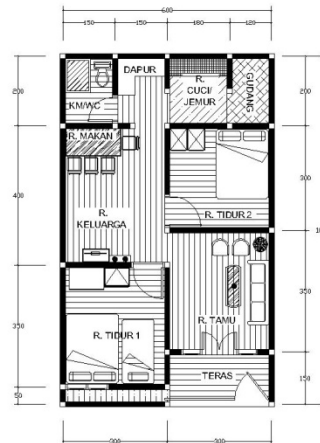
Ket:

- Sangat sering digunakan
- Sering digunakan
- Tidak pernah digunakan

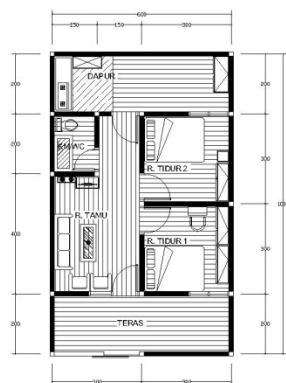
- Sangat Jarang digunakan
- Jarang digunakan

Dari pola tata ruang (denah) Rumah Sederhana tampak perletakan ruang makan/ Ruang keluarga berada bersebelahan dengan 2 ruang tidur dan dapur serta KM/WC. Dengan pola seperti ini ruang makan ini menjadi pusat dari segala aktifitas dan ditambah adanya jalur sirkulasi yang melalui ruangan ini. Terdapat pintu-pintu dari dua ruang tidur, dari ruang tamu dan dari dapur yang menghubungkan dengan ruangan ini. Kondisi inilah yang memberi kesempatan yang besar bagi penghuni untuk menjadikan ruangan ini menjadi titik awal untuk melakukan aktifitas selanjutnya. Misalnya penghuni yang bertujuan ke ruang tamu akan melewati ruang makan ini. Terdapat kemungkinan penghuni ini berhenti sejenak di ruang ini untuk menonton TV atau duduk santai sejenak sebelum menuju ruang tamu. Begitu pula penghuni yang dari ruang tidur yang mau menuju ruang-ruang lain.

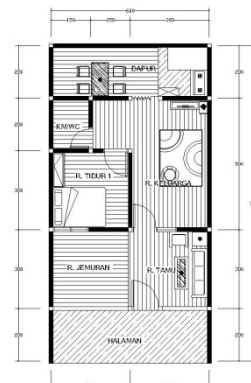
Pola tata ruang rumah deret yang memiliki pola yang sederhana karena memiliki luasan lahan yang kecil menunjukkan adanya kemiripan. Pada Rumah Sangat Sederhana yang memiliki luasan yang lebih kecil, memiliki ruang tamu yang sekaligus dijadikan ruang makan dan ruang keluarga. Namun ada rumah yang membuat ruang tamu di bagian teras sehingga ruang tamu yang ada dijadikan memiliki nilai lebih privacy dan dijadikan sebagai ruang keluarga (nonton TV, istirahat) sekaligus ruang makan. Pola tata ruang RSS dapat dilihat pada gambar dibawah ini



Gambar 2. Diagram lama penggunaan ruang

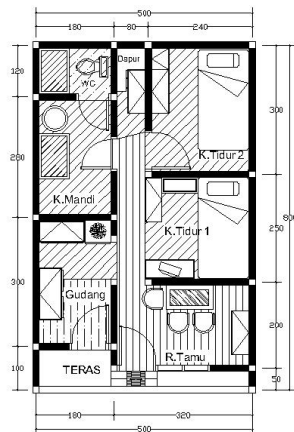


Gambar 3. Ruang tamu menjadi pusat aktifitas

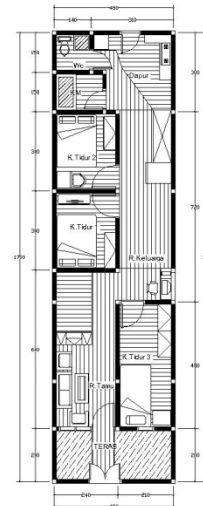


Gambar 4. Fungsi teras jadi ruang tamu

Pada Rumah Kampung terdapat variasi pola tata ruang karena denah yang terbentuk merupakan hasil rancangan dari tiap-tiap pemilik rumah. Namun karena rumah deret yang memiliki luasan yang kecil ini menghasilkan pola tata ruang (denah) yang sederhana. Contoh pola tata ruang Rumah Kampung dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 5. Ruang tamu menjadi pusat aktifitas



Gambar 6. Ruang tamu memiliki dua area untuk ruang tamu dan ruang keluarga

5. KESIMPULAN

Pola tata ruang (denah) mempengaruhi kuantitas (jumlah) penggunaan ruang. Semakin lama suatu ruang difungsikan untuk suatu aktifitas atau berbagai aktifitas maka ruang ini menjadi pusat aktifitas dalam rumah tersebut. Ruang tersebut tidak harus ruang makan atau ruang keluarga atau ruang tamu. Apabila penghuni rumah tidak pernah melakukan kegiatan di ruang-ruang tersebut namun cenderung melakukan aktifitas di ruang tidur atau dapur (misal: pengusaha katering) yang sehari-harinya sibuk melakukan aktifitas di dapur maka dapat dikatakan bahwa ruang yang paling sering digunakan adalah dapur. Pada rumah deret yang memiliki pola tata ruang yang berbeda juga membedakan kuantitas lama penggunaan ruang-ruangnya. Walaupun RS dan RSS hampir memiliki kemiripan penggunaan ruang karena memiliki kemiripan denah.

DAFTAR PUSTAKA

- Bourne, , Larry S., (1981), *The Geographic of Housing*, V.H. Winston & Sons , London
- Broadbent, Geoffrey, (1973), *Design in Architecture*, John Willey & Sons, New York
- Ghony, Djuanidi, (2007), *Dasar-Dasar Penelitian Kualitatif*, Bina Ilmu, Surabaya
- B. Setyawan, Haryadi, (1995), *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku*, Dirjen Dikti Depdikbud, Jakarta
- International Journal of Architectural Research*, ISSN-United States (Online) 1938-7806, Vol. 5, Issue 1, March 2011, pg. 86-98,
- Narbuko, Cholid, Achmadi, Abu, (1997), *Metodologi Penelitian*, Bumi Aksara, Jakarta
- Newmark, Norma L., Thompson, Patricia J., (1977), *Self, Space and Shelter: An Introduction to Housing* , Canfield Press, New York
- Zuraida, (2000), *Perkembangan Pola Tatanan Ruang Rumah dan Pemukiman Desa Akibat Perkembangan Sosial Ekonomi Masyarakat, Studi Kasus: Dukuh Watu Ulo, Desa Sumberejo, Kecamatan Ambulu, Jember, Jawa Timur*, dalam Tesis, PPS, ITS
- Rapoport, Amos, (1969), *House, Form, and Culture*, Prentice Hall, Inc.
- Rapoport, Amos, (1980), *Human Aspects of Urban Form*, Pergamon Press
- Setyo Dharmojo dkk., (1998), *Kampung di Wisata Desa Adat Mengwi, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung, Bali* dalam Tugas Ekologi Pembangunan Pemukiman, ITS