BAB II

KAJIAN TEORI

2.1. Glamping (Glamorous camping)

Glamping, singkatan dari *glamorous camping*, merupakan bentuk wisata yang menggabungkan aktivitas berkemah di alam terbuka dengan kenyamanan fasilitas modern. Menurut (Brooker & Joppe, 2013) glamping muncul sebagai hasil inovasi dalam industri pariwisata yang menggabungkan unsur petualangan, kenyamanan, dan pengalaman unik di alam. Konsep ini menjadi respons terhadap pergeseran preferensi wisatawan modern yang mencari pengalaman personal, autentik, dan berbasis alam.

Perkembangan arsitektur pariwisata di Indonesia belakangan ini menunjukkan adanya perubahan sudut pandang yang cukup mendasar. Kemewahan sebuah resor tidak lagi semata-mata dinilai dari seberapa lengkap fasilitas yang tersedia, melainkan seberapa baik desain tersebut mampu memberikan privasi dan ketenangan psikologis bagi penggunanya. Mengacu pada studi literatur terbaru mengenai tren wisata pasca-pandemi oleh (Ghaziana Zhafarini et al., 2025) *Glamping* kini menjadi pilihan favorit justru karena menawarkan konsep "kenyamanan berjarak". Wisatawan modern cenderung tidak lagi mencari keramaian, melainkan membutuhkan isolasi spasial antar-unit yang dianggap sebagai bentuk kemewahan baru untuk menjaga kesehatan fisik maupun mental. Temuan ini menjadi dasar pertimbangan yang kuat dalam perancangan ini untuk menerapkan kepadatan bangunan yang sangat rendah (*low density*) demi menjamin privasi mutlak bagi tamu

Selain itu, (Malini et al., 2025) dalam konsep *The Experience Economy* menjelaskan bahwa wisata kontemporer bergeser menuju penciptaan nilai melalui pengalaman emosional dan sensorik. Glamping menjadi bentuk penerapan nyata dari konsep tersebut karena menghadirkan aktivitas berkemah yang tetap memberikan kemewahan dan rasa aman bagi wisatawan. Oleh karena itu, glamping dapat dipahami sebagai ruang wisata yang mendamaikan kebutuhan manusia akan kedekatan dengan alam sekaligus keinginan terhadap kenyamanan modern.

2.1.1 Karakteristik dan Elemen Utama Glamping

Karakteristik dan elemen utama Glamping menurut (Huang & Liu, 2018) dan (Sudiar, 2019), karakteristik utama glamping mencakup:

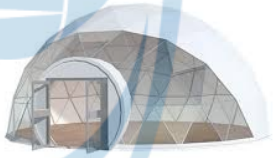
1. **Keterhubungan dengan alam (nature immersion)** — lokasi berada di area yang memiliki nilai lanskap tinggi seperti hutan, lereng gunung, atau tepi danau.
2. **Kenyamanan dan fasilitas modern** — termasuk tempat tidur empuk, kamar mandi pribadi, sistem pencahayaan, serta pendingin atau pemanas ruangan.
3. **Desain kontekstual dan estetika alami** — penggunaan bentuk, warna, dan material yang menyatu dengan lanskap sekitarnya.
4. **Nilai pengalaman (experiential value)** — mengutamakan sensasi emosional, rekreatif, dan reflektif bagi pengguna.

Dalam konteks arsitektur, glamping berfungsi sebagai ruang transisi antara alam dan kenyamanan buatan, di mana pengalaman ruang, pencahayaan, serta material menjadi elemen utama pembentuk atmosfer psikologis pengguna.

2.1.2 Tipe-tipe Tenda Glamping

Bentuk dan tipe tenda glamping berkembang sesuai karakter lanskap dan tingkat kenyamanan yang diinginkan. Beberapa tipe umum yang banyak digunakan di dunia (dan mulai diterapkan di Indonesia) antara lain:

Tabel 2. 1 Tipe-tipe Tenda

Tipe Tenda Glamping	Ciri Arsitektural	Kelebihan	Kelemahan	Gambar
Safari Tent	Struktur rangka baja ringan atau kayu dengan kanvas tebal; bentuk persegi panjang dengan atap miring.	Klasik, mudah dirakit, sirkulasi udara baik.	Tidak cocok untuk angin ekstrem.	
Geodesic Dome	Rangka baja galvanis atau aluminium dengan membran PVC tahan air.	Bentuk futuristik, tahan cuaca ekstrem, efisien energi.	Mahal dan butuh perawatan tinggi.	
Yurt Tent	Struktur kayu melingkar dengan penutup kain wol atau kanvas tebal.	Nyaman termal, bentuk ikonik, mudah bongkar-pasang.	Kurang tahan hujan tropis.	

A-Frame Cabin / Tent	Struktur kayu ringan dengan atap segitiga tertutup sebagian.	Kuat, mudah dibangun, cocok iklim tropis.	Ruang dalam relatif sempit.	
Tree Pod / Elevated Tent	Struktur gantung di atas pohon atau kolom baja.	Unik, memberi pengalaman vertikal dan privasi.	Keterbatasan aksesibilitas.	

Sumber: Analisis Pribadi, 2025

2.1.3 Studi Preseden

Bentuk dan tipe tenda glamping berkembang sesuai karakter lanskap dan tingkat kenyamanan yang diinginkan. Beberapa tipe umum yang banyak digunakan di dunia (dan mulai diterapkan di Indonesia) antara lain:

a. **Sandat Glamping Tents – Ubud, Bali**



Gambar 2. 1 Sandat *Glamping* (Sumber: Google, 2025)

Konsep arsitektur yang menyatu dengan alam dan budaya lokal. Daya tarik utamanya terletak pada penempatan unit tenda yang tersebar di tengah lanskap sawah dan hutan tropis. Pendekatan ini tidak hanya menonjolkan estetika, tetapi juga memberikan pengalaman ruang yang *immersive* serta privasi yang tinggi bagi setiap tamu. Dari segi materialitas, bangunan ini secara konsisten menggunakan bahan-bahan alami dan ramah lingkungan. Kombinasi struktur bambu, kayu kelapa, dan atap ilalang menciptakan nuansa tropis yang kuat, dilengkapi dengan lantai kayu daur ulang dan selubung kain kanvas alami. Penggunaan palet material ini menjadi pelajaran penting (*lesson learned*) untuk diterapkan pada perancangan di tapak Kaliurang, khususnya mengenai bagaimana memilih material yang menyatu dengan lingkungan sekitar serta strategi tata massa yang harmonis mengikuti kontur tanah dan vegetasi eksisting.

b. **Natra Bintan *Resort* – Kepulauan Riau**



Gambar 2. 2 Natra Bintan *Resort* (Sumber: Google, 2025)

Proyek ini menjadi contoh ideal bagaimana sebuah hunian wisata mampu melebur secara total dengan alam dan budaya lokal. Unit-unit tenda diletakkan secara organik di tengah hamparan sawah dan hutan tropis, menciptakan pengalaman

ruang yang *immersive* sekaligus menjaga privasi tamu. Dari segi konstruksi, penggunaan material alami sangat dominan—mulai dari struktur bambu, kayu kelapa, atap ilalang, hingga lantai kayu daur ulang. Pendekatan ini memberikan pelajaran penting bagi perancangan di tapak Kaliurang, khususnya mengenai cara memilih material ramah lingkungan dan strategi menata massa bangunan agar harmonis mengikuti kontur tanah serta vegetasi yang sudah ada.

c. **Longitude 131° – Uluru, Australia**

Preseden terakhir yang menjadi rujukan adalah **Longitude 131°** yang berlokasi di Uluru, Australia. Resor ini merupakan contoh sempurna dari glamping eksklusif yang berdiri di tengah lanskap ekstrem gurun merah. Konsep utamanya sangat menarik, yaitu menekankan keterhubungan spiritual antara pengunjung dengan alam sekitar serta penghormatan terhadap budaya Aborigin setempat. Secara teknis, bangunan ini menerapkan struktur modular yang ringan dengan atap tenda model *tensile*. Penggunaan panel kaca panorama yang lebar memungkinkan tamu menikmati pemandangan luar biasa langsung dari dalam kamar yang sudah dirancang dengan insulasi alami.



Gambar 2. 3 Longitude 131° (Sumber: Google, 2025)

Tabel 2. 2 Perbandingan Studi Preseden

Nama & Lokasi	Konsep & Ciri Utama	Material & Struktur	Relevansi untuk Proyek Kaliurang	
Sandat Glamping Tents – Ubud, Bali (Indonesia)	Glamping dengan konsep menyatu dengan alam dan budaya lokal Bali. Unit tenda berada di tengah sawah dan hutan tropis, memberikan privasi serta pengalaman immersif.	Kayu kelapa, bambu, atap ilalang, lantai kayu daur ulang, kain kanvas alami.	Memberi referensi untuk penggunaan material alami dan tata letak ruang yang harmonis dengan kontur dan vegetasi di Kaliurang.	
Natra Bintan Resort – Kepulauan Riau (Indonesia)	Mengusung konsep “tenda mewah di tepi laguna”, menonjolkan pengalaman rekreatif tropis dengan kenyamanan hotel bintang lima.	Struktur tenda kanvas besar dengan rangka baja ringan, interior modern kayu & anyaman rotan.	Menjadi contoh integrasi fasilitas modern tanpa menghilangkan atmosfer alam; relevan untuk meningkatkan daya tarik wisata Kaliurang.	

Longitude 131° – Uluru, Australia	Glamping eksklusif di lanskap gurun merah, menekankan keterhubungan spiritual dengan alam dan budaya Aborigin.	Struktur modular ringan, atap tenda tensile, panel kaca panorama, interior berinsulasi alami.	Relevan untuk menciptakan hubungan emosional dan naratif antara pengunjung dan lanskap vulkanik Merapi di Kaliurang.	

Sumber: Analisis Pribadi, 2025

2.2 Pengalaman Pengguna dalam Arsitektur

Pengalaman Pengguna dalam Arsitektur (user experience in architecture) adalah aspek yang berkaitan dengan bagaimana seseorang dapat merasakan, menafsirkan, dan berinteraksi dengan ruang. Ruang arsitektur tidak hanya sekedar wadah aktivitas, tetapi medium yang mempengaruhi persepsi, emosi, dan perilaku penggunanya. Norman (2013) menyatakan bahwa pengalaman pengguna terbentuk dari hubungan antara manusia dan lingkungan yang memunculkan reaksi emosional tertentu, baik positif maupun negatif. Dalam konteks ini, arsitektur berperan tidak hanya menciptakan bentuk fisik, tetapi juga suasana dan makna yang memberi kesan mendalam bagi penggunanya. Desain arsitektur modern menjadikan pengalaman pengguna sebagai kunci untuk menciptakan ruang yang tidak hanya efisien secara fungsi tetapi juga bermakna secara emosional. Sanders dan Stappers (2008) menjelaskan bahwa persepsi ruang bersifat multisensorik—melibatkan penglihatan, sentuhan, pendengaran, penciuman, dan sensasi tubuh terhadap material dan lingkungan sekitar. Desain yang mempertimbangkan pengalaman pengguna mampu menciptakan suasana yang lebih hidup, adaptif terhadap kebutuhan psikologis, dan membangun koneksi antara manusia dan tempat.

Pengalaman pengguna dalam konteks wisata alam seperti glamping resort menjadi satu hal yang penting untuk membentuk daya tarik dan kepuasan pengunjung. Desain

yang baik adalah desain yang dapat menjawab kebutuhan emosional dan sosial pengguna, bukan hanya kebutuhan fungsional (Papanek, 2000). Maka dari itu, perancangan glamping resort yang berorientasi pada pengalaman pengguna perlu memperhatikan bagaimana ruang mampu memfasilitasi relaksasi, kedekatan dengan alam, dan pembentukan memori positif selama wisata berlangsung.

2.2.1. Pengertian Pengalaman Pengguna

Pengalaman pengguna (user experience) dalam arsitektur merupakan konsep yang menempatkan manusia sebagai pusat dalam proses perancangan ruang, setiap elemen dirancang untuk membentuk persepsi, emosi, dan makna tertentu bagi penggunanya. Menurut International Organization for Standardization (2019). Pengalaman pengguna adalah "persepsi dan tanggapan seseorang yang dihasilkan dari penggunaan atau antisipasi penggunaan suatu produk, system, atau layanan." Pada konteks arsitektur, hal ini berarti bagaimana seseorang merasakan dan mengalami ruang secara fisik, emosional, serta kognitif.

Norman (2013) menegaskan bahwa pengalaman pengguna tidak hanya mencakup aspek fungsi, tetapi juga dimensi emosional dan makna personal yang muncul dari interaksi manusia dengan lingkungan. Pada Glamping resort, pengalaman ruang yang ideal tidak hanya memberikan kenyamanan fisik seperti tempat tidur yang nyaman atau fasilitas lengkap, tetapi juga menciptakan rasa tenang, bahagia, dan keterhubungan alam.

Pengalaman pengguna terbentuk dari tiga komponen utama — *usability*, *emotion*, dan *meaning* — yang bekerja secara simultan dalam membentuk kesan positif terhadap satu ruang (Hassenzahl, 2010). Konsep ini sangat relevan dalam desain glamping, di mana keseimbangan antara kenyamanan modern dan pengalaman alami menjadi kunci utama keberhasilan desain.

2.2.2. Aspek Psikologis dalam Pengalaman Ruang

Pengalaman ruang dari sudut psikologis mengacu pada respon mental, emosional, dan perilaku individu yang terjadi oleh karena karakter fisik dan konteks dari suatu lingkungan. Pada dunia arsitektur, aspek ini menempati peranan penting karena ruang

tidak hanya menyediakan fungsi tetapi juga mempengaruhi kesejahteraan, persepsi keamanan, kenyamanan, motivasi, dan keterikatan personal pengguna. Secara garis besar, aspek-aspek psikologis utama yang memengaruhi pengalaman ruang meliputi: persepsi keamanan da control, privasi, keterhubungan visual (*prospect-refuge*), kenyamanan sensorik, restoratif/rekuperatif, identitas dan keterikatan tempat (place attachment), serta kohesi dan keterbacaan (legibility). Masing-masing aspek bekerja baik secara independent maupun saling berkaitan, dan desain arsitektural harus mempertimbangkan seluruh rangkaian respon ini untuk menciptakan pengalaman yang bermakna dan menenangkan bagi pengguna.

1. Persepsi Keamanan dan Rasa Kontrol

   Persepsi keamanan (Safety) merupakan dasar dari kenyamanan psikologis. Individu merasa aman apabila mereka lebih mudah untuk relaks dan mengeksplorasi lingkungan. Rasa kontrol—kemampuan untuk mengatur factor lingkungan (membuka jendela, mengatur intensitas Cahaya, memilih tempat duduk)—memperkuat perasaan nyaman dan mengurangi kecemasan. Implikasi desain: sediakan akses visual ke jalur keluar dan titik orientasi, pencahayaan yang memadai, tata ruang yang tidak membingungkan, serta elemen kontrol mikro (tirai, ventilasi yang dapat disesuaikan). Pada konteks glamping sendiri, unit penginapan harus memberi rasa aman melalui batas antar unit itu sendiri.

2. Privasi dan Zona Sosial

   Privasi termasuk pada salah satu aspek kunci untuk kepuasan pengguna pada akomodasi wisata. Konsep zonasi publik-semi publik-privat akan membantu mengelola interaksi sosial dan memberi ruang pemulihan bagi pengunjung. Kegagalan dalam memfasilitasi pada aspek privasi (mis. Pandangan langsung ke area tidur dari jalur umum) dapat menyebabkan ketidaknyamanan dan mengurangi durasi tingal. Implikasi desain: aturan penempatan unit, vegetasi atau layar alami sebagai pembatas visual, orientasi bukan, serta desain sirkulasi yang meminimalkan lintasan di depan unit privat.

3. Prosepct-refuge, legibility, dan orientasi

   Teori prospect-refuge di mana manusia cenderung merasa nyaman di tempat yang memberi pandangan luas (prospect) sekaligus rasa perlindungan (refuge).

Legibility dan keterbacaan ruang memperkecil kebingungan dan stress orientasi. Implikasi desain: posisi unit dan area publik yang membuka pemandangan lanskap (prospect) sambil menyediakan sudut terlindung atau ruang privasi (refuge); jalur dengan landmark visual; signage sederhana dan jelas.

4. Kenyamanan Sensorik

   Pengalaman ruang terbentuk lewat pacaindra: Cahaya, suhu, suara, tekstur, dan aroma. Ketidaksesuaian sensorik (mis. Kebisingan lalu lintas, bau sampah, kelembapan berlebih) cepat menurunkan kualitas pengalaman. Di lingkungan glamping, soundscape alam (suara angin, burung, gemericik air), tekstur material alami, dan aroma vegetasi signifikan meningkatkan kualitas pengalaman. Implikasi desain: control kebisingan (buffer vegetasi), ventilasi dan control termal pasif, pemilihan material yang ramah Indera.

5. Restoratif dan Attention Restoration

   Lingkungan alami yang menawarkan “soft fascination”, keterhubungan, dan kemampuan untuk merasa aman dan dapat memulihkan kapasitas kognitif dan mengurangi kelelahan mental. Glamping berpotensi tinggi menjadi lingkungan restoratif jika desain mengakomodasi pemandangan terbuka, jalur tenang untuk refleksi, dan elemen alami yang mengundang perhatian. Implikasi desain: titik observasi pemandangan, area meditasi atau baca.

6. Place attachment dan Pengalaman Bermakna

   Keterikatan pada tempat terbentuk Ketika ruang memberi pengalaman yang konsisten, bermakna, dan personal. Rasa “memiliki” atau nostalgia memperkuat kemungkinan kunjungan ulang dan rekomendasi. Implikasi desain: elemen lokal (material, motif, budaya), ruang untuk kegiatan komunitas kecil, fitur yang memungkinkan personalisasi (mis. Hammock, teras kecil)

7. Kepadatan, crowding, dan interaksi sosial

   Rancangan dapat menimbulkan rasa penuh atau lega tergantung pada tata ruang, pandangan luar, dan kebebasan bergerak. *Crowding* menurunkan kepuasan; sebaliknya, desain dapat memfasilitasi pertemuan sosial yang positif dengan menyediakan area komunal. Implikasi desain: pengaturan kapasitas tapak, area komunal dengan opsi duduk yang terpisah.

2.3 Pendekatan *Human-Centered Design* dalam Perancangan Glamping

Pendekatan ***Human-Centered Design (HCD)*** merupakan metode desain yang berfokus pada manusia sebagai pusat dari seluruh proses perancangan. Pendekatan ini bertujuan untuk menciptakan produk, sistem, atau lingkungan yang benar-benar selaras dengan kebutuhan, perilaku, serta pengalaman pengguna (Giacomin, 2014). Pada konteks arsitektur, HCD tidak hanya memperhatikan aspek estetika atau fungsi, tetapi juga dimensi emosional, psikologis, dan sosial yang dialami pengguna saat berinteraksi dengan ruang (Norman, 2013).

Menurut IDEO (2015) HCD bekerja melalui tiga tahapan utama — **Inspiration, Ideation, dan Implementation** — yang masing-masing menuntut keterlibatan pengguna secara aktif dalam proses desain. Dalam tahap *Inspiration*, perancang berupaya memahami perasaan, motivasi, serta konteks kehidupan pengguna melalui metode empatik seperti observasi dan wawancara. Tahap *Ideation* kemudian digunakan untuk menghasilkan berbagai kemungkinan solusi berdasarkan hasil temuan tersebut. Akhirnya, pada tahap *Implementation*, gagasan yang paling potensial diwujudkan ke dalam bentuk nyata dan diuji kembali dengan melibatkan pengguna untuk memperoleh umpan balik yang berkelanjutan.

Dalam ranah arsitektur, penerapan HCD mendorong terciptanya lingkungan binaan yang adaptif terhadap kebutuhan manusia, baik dari sisi kenyamanan fisik maupun kesejahteraan psikologis (Steen, 2012). Pendekatan ini memandang pengguna bukan sebagai penerima pasif dari hasil desain, melainkan sebagai mitra aktif dalam proses perancangan. Dengan demikian, arsitek berperan sebagai fasilitator yang menerjemahkan aspirasi manusia ke dalam bentuk ruang yang bermakna.

Secara prinsip, HCD berlandaskan pada empat nilai utama:

1. **Empati terhadap pengguna**, untuk memahami konteks sosial dan emosional pengguna ruang.
2. **Kolaborasi lintas disiplin**, yang melibatkan pengguna, perancang, dan pihak terkait lainnya.

3. **Eksperimen berkelanjutan**, dengan prototyping dan evaluasi secara iteratif.
4. **Kontekstualitas desain**, yaitu kesesuaian solusi dengan budaya, lingkungan, dan tujuan pengguna (Giacomin, 2014; Norman, 2013).

Dalam perancangan glamping resort di Kaliurang, pendekatan HCD menjadi relevan karena mampu menjembatani hubungan antara kenyamanan manusia dan keaslian alam**.** Wisatawan modern tidak hanya mencari fasilitas fisik yang nyaman, tetapi juga pengalaman ruang yang bermakna — melibatkan aspek emosional seperti ketenangan, kebersamaan, dan keterhubungan dengan alam. Melalui proses HCD, desainer dapat memahami bagaimana wisatawan menggunakan ruang tidur, area komunal, hingga ruang reflektif di alam terbuka, sehingga desain yang dihasilkan tidak sekadar indah, tetapi juga sesuai dengan kebutuhan psikologis dan pengalaman manusia secara mendalam**.**

Selain itu, penerapan HCD juga memungkinkan pemberdayaan masyarakat lokal sebagai bagian dari proses desain. Dengan melibatkan mereka dalam tahap empati dan co-creation, glamping resort dapat berkembang sebagai destinasi wisata yang berkelanjutan, inklusif, dan kontekstual terhadap nilai-nilai budaya setempat.

Dengan demikian, pendekatan HCD berfungsi sebagai kerangka berpikir yang komprehensif — bukan hanya metode desain, melainkan filosofi perancangan yang menempatkan manusia sebagai inti dari setiap keputusan arsitektural.

2.3.1 Aspek Manusia dalam Desain Glamping

Pada konteks glamping, aspek manusia dapat dikategorikan menjadi tiga dimensi utama:

1. **Fisik:** mencakup kenyamanan termal, visual, dan ergonomi ruang tenda serta area publik.
2. **Psikologis:** berkaitan dengan rasa aman, privasi, dan keterhubungan dengan alam.

3. **Sosial:** meliputi interaksi antarwisatawan dan keterlibatan dengan masyarakat lokal.

Desain yang memperhatikan ketiga aspek tersebut akan menciptakan pengalaman wisata yang lebih bermakna dan menyentuh secara emosional (Papanek, 2000).

2.3.2 Metode dan Instrumen dalam Pendekatan Human-Centered Design

Studi arsitektural dengan pendekatan Human-Centered Design (HCD), sejumlah penelitian Indonesia telah menggunakan **kuisioner kuantitatif** sebagai instrumen utama untuk mengevaluasi persepsi pengguna terhadap kualitas fisik dan kenyamanan ruang. Sebagai contoh, Nurdina et al. (2023) dalam penelitian pada ruang kelas dan bangunan kampus menggabungkan pengukuran fisik dengan penilaian persepsi melalui kuesioner berskala Likert (1-5), dan menganalisis data menggunakan statistik deskriptif untuk mengidentifikasi aspek ruang yang perlu diperbaiki. Penelitian ini menunjukkan bahwa HCD dapat diterapkan dalam konteks arsitektur pendidikan untuk merumuskan rekomendasi desain berdasarkan pengalaman pengguna nyata.

Penelitian lain dari sektor perumahan juga membuktikan efektivitas kuisioner dalam kerangka HCD. (Sari et al., 2022) dalam jurnal *Reka Karsa* mengkombinasikan survei kualitatif dan kuantitatif untuk menilai persepsi generasi milenial terhadap kualitas ruang hunian pasca pandemi. Mereka menggunakan dua kali survei kuantitatif dengan skala Likert, kemudian menganalisis data menggunakan deskriptif-kuantitatif untuk menggambarkan perubahan kebutuhan ruang milenial. Hasilnya digunakan sebagai dasar rekomendasi adaptasi desain perumahan agar lebih responsif terhadap tren pengguna muda.

Selain itu, penelitian di ranah arsitektur publik juga menunjukkan penggunaan metode kuantitatif dalam HCD. (Sari et al., 2022) mengidentifikasi “faktor-faktor preferensi hunian vertikal” melalui kuesioner yang diisi oleh penghuni, menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengevaluasi aspek kenyamanan, estetika, dan privasi dalam hunian vertikal. Teknik ini memperlihatkan bagaimana desain berbasis HCD bisa diorientasikan pada karakteristik spesifik segmen penghuni.

Dalam penelitian desain arsitektur dan ruang publik, kuisioner kuantitatif telah digunakan untuk mengukur persepsi kualitas ruang publik. Misalnya, pada studi placemaking ruang publik di kawasan Jam Gadang, (Hardi & Pramitasari, 2023) menggunakan kuisioner kepada pengguna ruang terbuka publik untuk menilai aspek-estetika dan fungsi ruang. Metode ini memperkuat pemahaman tentang pengalaman pengguna dan mendukung perumusan strategi desain yang lebih inklusif dan responsif.
Dengan demikian, tinjauan pustaka menunjukkan bahwa kuisioner adalah instrumen kuantitatif yang sangat relevan dalam pendekatan HCD arsitektur di Indonesia. Meski HCD identik dengan eksplorasi mendalam pengguna (melalui wawancara atau observasi), penelitian lokal membuktikan bahwa data kuantitatif persepsi pengguna sudah cukup kuat untuk diolah menjadi rekomendasi desain yang bermakna dan terukur. Perpaduan instrumen kuantitatif ini dengan siklus HCD (empathize → define → ideate → prototype → test) dapat menghasilkan rancangan arsitektur yang lebih human-centered dan berbasis data empiris.