

BAB 2

TINJAUAN ASRAMA MAHASISWA, ORGANISASI KMAA, ELEMEN ARSITEKTUR DAN INTERAKSI SOSIAL

2.1. Tinjauan Asrama Mahasiswa

2.1.1. Pengertian Asrama Mahasiswa

1. Pengertian Asrama

- a) Berdasarkan *WWW.WIKIPEDIAINDONESIA.COM*, ensiklopedia bebasberbahasa Indonesia.

Asrama adalah suatu tempat penginapan yang ditujukan untuk anggota suatu kelompok, umumnya murid-murid sekolah.

Asrama biasanya merupakan sebuah bangunan dengan kamar-kamar yang dapat ditempati oleh beberapa penghuni di setiap kamarnya. Para penghuninya menginap di asrama untuk jangka waktu yang lebih lama daripada di hotel atau losmen. Alasan untuk memilih mengkhuni sebuah asrama bisa berupa tempat tinggal asal sang penghuni yang terlalu jauh, maupun untuk biayanya yang terbilang lebih murah dibandingkan bentuk penginapan lain, misalnya apartemen.⁶

- b) Berdasarkan *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, 2002*

Asrama adalah bangunan tempat tinggal bagi kelompok orang untuksementarawaktu, terdiri atas sejumlah kamar yang dipimpin oleh seorang kepala asrama.⁷

- c) Berdasarkan *The Enclopedia Americana*

Asrama juga dikenal sebagai *dormitory* yang berasal dari kata *dormotorius* (bahasa Latin) dengan arti *sleeping place* dengan kata lain, dormitory merupakan keseluruhan bangunan dalam hubungannya dengan bangunan pendidikan yang terbagi atas kamar untuk tidur dan belajar mahasiswa.⁸

2. Pengertian Mahasiswa

- a) Berdasarkan *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, 2002*

⁶ *www.wikipediaindonesia.com*

⁷ *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, 2002*

⁸ *The Enclopedia Americana, hal: 276*

Mahasiswa adalah Orang yang belajar di perguruan tinggi.⁹

3. Pengertian Asrama Mahasiswa

Dari jabaran mengenai pengertian asrama dan mahasiswa di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa asrama mahasiswa adalah suatu bangunan tempat tinggal bagi mahasiswa selama menuntut ilmu yang biasa berlokasi di dekat instansi tertentu yang sesuai dengan target penghuni yang dimaksud, dengan tujuan dapat meningkatkan prestasi akademik dan belajar untuk berinteraksi sosial sebagai usaha pengembangan kepribadian mahasiswa.

2.1.2. Fungsi dan Tujuan Asrama Mahasiswa

1. Fungsi Asrama Mahasiswa adalah sebagai berikut :

- a) Tempat tinggal sementara bagi mahasiswa selama dalam masa studinya.
- b) Sarana berkumpul atau bersosialisasi dengan lingkungan sosial di sekitarnya
- c) Sarana penunjang dalam proses belajar.

2. Tujuan Asrama Mahasiswa adalah sebagai berikut :

- a) Membantu mahasiswa dalam hal ini mahasiswa KMAA dengan menyediakan suatu tempat tinggal sementara bagi anggota KMAA dalam melanjutkan pendidikan perguruan tingginya.
- b) Menjadikan asrama mahasiswa ini sebagai sarana bagi penghuninya untuk mengembangkan kreativitasnya dalam hal akademik maupun non akademik (organisasi KMAA).

2.1.3. Tipologi Asrama

Menurut buku *Time Saver Standart*, asrama termasuk tipologi *educational building* mengingat kebutuhannya terkait dengan keberadaan badan pendidikan atau universitas yang menuntut tempat tinggal bagi mahasiswanya.¹⁰

2.1.4. Macam, Jenis dan Tipe Hunian Mahasiswa

1. Berdasarkan Bentuk Hunian (widiastuti,1995)

a) *Room in private homes*

Tempat tinggal berupa rumah pondokan atau saat ini biasa disebut kos-kosan, dengan jumlah kamar, fasilitas, dan peralatanyang sangat terbatas.Biasanya jadi satu dengan pemilik rumahsebagai pengelola bangunan.

b) *Co – operative house*

⁹Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, 2002

¹⁰ Joseph De Chiara, Michael J. Crosbie, *Time Saver Standart For Building Types*, McGRAW-HILL INTERNATIONAL EDITON, fourth edition, hal.446

Tempat tinggal dengan sistem sewa yang diatur dan diurus secara bersama oleh penghuninya, saat ini biasa disebut rumah kontrakan. Terpisah dari pemilik rumah, memiliki fasilitas ruang peralatan yang lebih baik dari *room in private homes*.

c) *Dormitory*

Tempat tinggal yang dapat menampung hingga beberapa ratus mahasiswa dengan fasilitas ruang dan peralatan yang cukup lengkap yang bertujuan agar mahasiswa dapat lebih konsentrasi pada kuliah dan belajar hidup bersosial.

d) *Hostel*

Tempat tinggal yang hampir serupa dengan *dormitory*, tetapi *hostel* bersifat lebih santai dan biasanya tidak dihuni oleh satu disiplin ilmu. Memiliki fasilitas ruang dan peralatan yang cukup.

e) *Apartment*

Biasanya target penghuninya adalah mahasiswa yang sudah berkeluarga, dan memiliki fasilitas ruang dan peralatan yang lengkap.

f) *Perkampungan Mahasiswa*

Merupakan tempat tinggal masyarakat kecil yang memiliki kesamaan tujuan yaitu kuliah. Karena penghuninya adalah mahasiswa yang heterogen dalam jenis kelamin, tingkat studi dan disiplin ilmu, sehingga hunian ini memiliki fasilitas sosial yang sangat mempengaruhi pembentukan watak atau kepribadian mahasiswa dan mampu menjembatani dunia kuliah dengan masyarakat sekitar.

2. Berdasarkan Ketinggian Bangunan (Paul, 1976)

a) *Maisonette*

Asrama dengan tinggi 1 – 4 lantai.

b) *Low rise*

Asrama dengan tinggi 4 – 6 lantai.

c) *Medium Rise*

Asrama dengan tinggi 6 – 9 lantai.

d) *High Rise*

Asrama dengan tinggi 9 lantai.

3. Berdasarkan Macam Penghuni (Widiastuti, 1995)

a) Menurut jenis kelamin

- *Women student housing*

Tempat tinggal khusus mahasiswa putri yang banyak memiliki fasilitas untuk aktivitas di dalam.

▪ *Man student housing*

Tempat tinggal khusus mahasiswa putri yang banyak memiliki fasilitas untuk aktivitas di luar.

▪ *Co – educatinal housing*

Tempat tinggal untuk mahasiswa putra dan putri yang berada dalam satu kompleks yang terpisah dalam 2 bangunan yang berbeda, tapi memiliki ruang-ruang bersama yang merupakan media penghubung 2 bangunan tersebut.

b) Menurut status pernikahan

▪ *Married students housing*

Tempat tinggal bagi mahasiswa yang telah berkeluarga.

▪ *Unmarried students housing*

Tempat tinggal bagi mahasiswa yang belum berkeluarga.

c) Menurut tingkat pendidikan

▪ *Undergraduate students housing*

Tempat tinggal bagi mahasiswa tingkat sarjana muda.

▪ *Granduate students housing*

Tempat tinggal bagi mahasiswa tingkat sarjana.

▪ *Doctoral student housing*

Tempat tinggal bagi mahasiswa pasca sarjana.

▪ Campuran

Tempat tinggal bagi mahasiswa dari semua tingkat pendidikan.

4. Berdasarkan Sirkulasi Horisontal (*Paul, 1976*)

a) *Open Corridor/ Single Loaded Coridor/ Gallery Acces*

Sirkulasi memanjang yang meletakkan ruang-ruang hunian hanya pada salah satu sisi selasar, sedangkan sisi satunya merupakan open view.

Kelebihan : Maksimalisasi pencahayaan dan penghawaan alami pada ruang sirkulasi maupun ruang hunian.

Kekurangan : Membutuhkan lahan yang luas untuk sirkulasi, pencapaian ke sirkulasi vertikal dari ruang hunian kurang terjaga.

b) *Interior Coridor/ Double Loaded Corridor*

Sirkulasi memanjang yang berada di antara ruang – ruang hunian yang saling berhadapan.

Kelebihan : Pemanfaatan ruang sirkulasi dan ruang bersama lebih efisien, ruang hunian dapat dicapai dari berbagai arah.

Kekurangan : Privasi ruang hunian sangat tidak terjaga karena melebur jadi satu dengan aktivitas yang terjadi disepanjang selasar, pencahayaan alami dan ventilasi silang hanya dapat dirasakan oleh ruang hunian yang berada pada tepi selasar, serta memungkinkan munculnya kesan monoton dan masalah orientasi ruang hunian.

c) *Cengtered Corridor*

Sirkulasi utama terpusat di seputar sirkulasi vertikal.

Kelebihan : Pemanfaatan ruang sirkulasi vertikal lebih efektif dan privasi ruang hunian cukup tinggi.

Kekurangan : Ruang hunian memiliki jumlah yang terbatas di tiap lantainya dan memungkinkan adanya ruang hunian yang memiliki orientasi yang tidak menguntungkan.

5. Berdasarkan Status Kepemilikan (Widiastuti, 1995)

a) Milik Pemerintah Daerah

Penyelenggaraan, pengadaan, pengawasan, dan pengelolaan dipegang oleh Pemerintah Daerah asal mahasiswa.

b) Milik Perguruan Tinggi

Pengadaan oleh Perguruan Tinggi, namun pengelolaan dipegang oleh badan di bawah administrasi perguruan tinggi.

c) Milik Swasta atau Perorangan

Penyelenggaraan, pengadaan, pengawasan, dan pengelolaan dipegang oleh yayasan, dapat berupa usaha komersial ataupun yayasan sosial yang mendapat subsidi dari pemerintah.

2.2. Tinjauan Terhadap Obyek Sejenis

1. *Monroe College*

a) Fasilitas

Universitas Monroe menawarkan asrama tradisional tipe suite dengan pelayanan sebaik apartemen dengan beberapa fasilitas tambahan dekat kampus.

b) Gedung *Allison Hall*

Gedung *Allison Hall* adalah bangunan asrama setinggi enam lantai di jalan utama hanya beberapa langkah dari kelas. Masing-masing suite memiliki dua kamar tidur dan kamar mandi, telepon dan penyejuk udara. Bangunan ini

dilengkapi dengan sistem AC terpusat dan telah dilengkapi dengan perabotan yang dibutuhkan mahasiswa. Setiap lantai memiliki ruang bersama yang memungkinkan penghuni lantai tersebut untuk berinteraksi dan bersosialisasi dilengkapi dengan fasilitas TV kabel 24 jam sehari, dan sebagai tambahan bangunan ini memiliki fasilitas pusat kebugaran, lounge computer, dan fasilitas *laundry*.



Gambar 1; Asrama Monroe College, Gedung Allison Hall

Sumber : www.google.com



Gambar 2; Asrama Monroe College, Gedung Allison Hall

Sumber : www.google.com

c) Prioritas Ruang

Sistem sewa ruang kamar disini berdasarkan sistem siapa tercepat akan mendapat kamar, dan berdasar sistem kemampuan membayar uang sewa.

d) Ruang Makan

Universitas Monroe merupakan universitas pertama yang mengutamakan kualitas kuliner dengan komitmen untuk melayani setiap kebutuhan makan mahasiswa yang tinggal di asrama *Monroe* dengan ruang makan bersama.

Di asrama ini mahasiswa dapat menikmati semua makanan yang ada di kafetaria karena sudah termasuk dalam biaya hidup perbulan dan menikmatinya dengan santai di taman ketika cuaca memungkinkan. Sedangkan untuk apartemen *Monroe* tidak demikian karena disetiap kamarnya sudah memiliki dapur dan segala peralatan masak sehingga mereka bias mempersiapkan semua kebutuhannya sendiri.



Gambar 3; Ruang Kuliner, Asrama Monroe College,

Sumber : www.google.com

e) Sistem Keamanan

Masing-masing asrama dalam sebuah kampus dipimpin oleh seorang Direktur asrama yang merupakan pegawai sepenuh waktu dan bertanggung jawab atas pengaturan asrama dan seorang asisten asrama yang merupakan mahasiswa dan bertanggung jawab dalam merawat suasana kondusif antar penghuni asrama mencegah pertengkaran atau kekerasan di dalam asrama dan bertanggung jawab mengawasi kegiatan atau event-event yang diadakan oleh mahasiswa di dalam asrama.

Selain itu bangunan asrama diawasi ketat oleh tim keamanan selama 24 jam penuh dibantu dengan sistem kamera pengawas di seluruh penjuru bangunan, selain itu alarm emergensi juga tersedia di bangunan ini untuk mengantisipasi keadaan darurat.

f) Sistem Kunjungan

Pengunjung seperti keluarga maupun teman dari luar kota diijinkan berkunjung dalam jam kunjung, namun tidak diijinkan menginap. Maka untuk mengantisipasi tersebut kampus menyediakan fasilitas penginapan murah untuk para tamu yang datang berkunjung dan memerlukan tempat tinggal di sekitar kampus.

g) Jam Kunjung Untuk Tamu

- Tamu mahasiswa

Minggu – Rabu : 09.00 – 24.00

Kamis – Sabtu : 09.00 – 02.00

- Tamu lain

Minggu – Rabu : 09.00 – 22.00

Kamis – Sabtu : 09.00 – 24.00

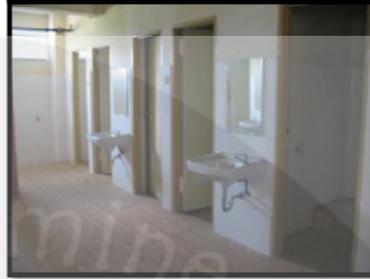
2. Asrama UNDIP Semarang

- a) Asrama mahasiswa di Universitas Diponegoro, daerah Tembalang ini satu kamar dihuni oleh tiga orang mahasiswa.
- b) Di asrama mahasiswa UNDIP Tembalang terdapat salah satu masa bangunannya yang tiap kamarnya memiliki kamar mandi dalam dan masa yang lain tidak memiliki kamar mandi dalam.

- c) Pada tiap masa bangunan terdapat saff sampah dan reservoir. Selain itu ada ram untuk mempermudah menaikkan barang dari lantai dasar ke lantai 1. Juga terdapat tempat kontrol.



Gambar 4; Kamar Tidur, Asrama UNDIP Semarang
Sumber; Dokumentasi Zamsari Isam



Gambar 5; Kamar mandi luar, Asrama UNDIP Semarang
Sumber; Dokumentasi Zamsari Isam



Gambar 6; Saft Sampah, Asrama UNDIP Semarang
Sumber; Dokumentasi Zamsari Isam



Gambar 7;Reservoir, Asrama UNDIP Semarang
Sumber; Dokumentasi Zamsari Isam



Gambar 8;Ruang Kontrol, Asrama UNDIP Semarang
Sumber; Dokumentasi Zamsari Isam



Gambar 9;Ram, Asrama UNDIP Semarang
Sumber; Dokumentasi Zamsari Isam

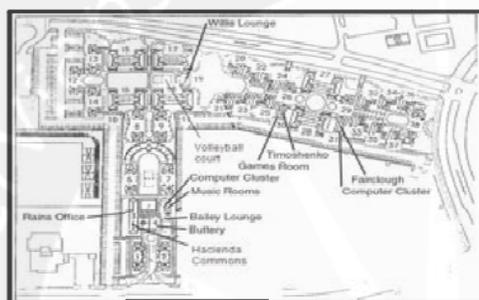
3. *Liliore Green Rains Houses, Stanford University*

Liliore Green Rains Houses adalah sebuah komplek asrama mahasiswa Stanford University yang memiliki 30 bangunan hunian dan 8 gedung bersama yang berfungsi sebagai kantor pengelola dan ruang bersama.

Asrama ini memiliki 246 unit yang tidak dari tempat tidur dengan luas ± 575 sq.f dan 72 unit yang terdiri dari 2 tempat tidur. Walau begitu fasilitas dan furniture

yang dimiliki masing – masing unit tetap sama, yaituberisi dengan twin extra long bed, telepon, jaringan TV dan komputeryang terkoneksi internet, serta gudang di samping lemari pakaian.

Setiap dapur memiliki sebuah freezer, kompor, oven, dan tempat sampah. Untuk ruang laundry, asrama ini menyediakan 5 ruang laundryyang dapat mencuci dan mengeringkan pakaian.Pada ruang komputerterdapat beberapa komputer yang dilengkapi dengan print laser.Pada ruang bersama tedapat sofa, kursi TV, dan meja belajar. Asrama ini jugamemiliki ruang pertemuan yang mudah diakses, yaitu di gedung 5,dilengkapi dengan meja, kursi dan white board.



*Gambar10; Siteplan of Liliore Rains Houses, Stanford University
Sumber; www.google.com*



*Gambar11; Tampak depan hunian, Stanford University
Sumber; www.google.com*



*Gambar 12; Ruang terbuka, Stanford University
Sumber; www.google.com*



*Gambar 13; Interior asrama, Stanford University
Sumber; www.google.com*

2.3.Persyaratan dan Kebutuhan Desain

Menurut Time Saver Standart macam kegiatan mahasiswa yang berlangsungdalam asrama:¹¹

1. Belajar

¹¹ Joseph De Chiara, Michael J. Crosbie, *Time Saver Standart For Building Types, McGRAW-HILL INTERNATIONAL EDITON, fourth edition, hal.447*

Ruang belajar dalam asrama biasanya dilakukan di kamar masing-masing atau di ruang-ruang sosialisasi yang biasa digunakan untuk berbagai kegiatan baik resmi maupun diskusi kelompok yang tersedia di masing-masing lantai.

2. Beristirahat

Ruang tidur mahasiswa merupakan bagian paling privat bagi mahasiswa dalam ruang asrama.

1) Berikut adalah pilihan konfigurasi ruang tidur dalam asrama:¹²

a) **Ruang Tunggal/Single Rooms**

Kepemilikan tunggal ini memungkinkan pengendalian privasi bagi mahasiswa.

b) **Ruang ganda terpisah/Split Double Rooms**

Yang dimaksud ganda terpisah ini adalah dua ruang terpisah yang dihubungkan dengan pintu penghubung dengan kepemilikan satu ruang bersama yang berupa koridor atau tempat berkumpul, yang kemudian memberikan keterbatasan visual dan akustika. Hal ini ditujukan untuk menghindari konflik akibat perbedaan ketertarikan dan kegiatan.

c) **Ruang ganda bersama/Double Rooms**

Ruang ganda bersama tidak memiliki pemisah ruang sehingga memungkinkan berbagai kegiatan bersama dalam ruang tersebut.

d) **Ruang ganda tiga/Triple Rooms**

Ruang bersama yang digunakan tiga mahasiswa secara bersama namun kini sudah jarang diimplementasikan karena tidak menunjang dalam pendidikan masa kini. Sistem ini hanya diterapkan lebih pada keterbatasan ekonomi mahasiswa.

e) **Ruang ganda empat/Four-Student Rooms**

Sama seperti ruang ganda tiga, ruang ganda empat sangat tidak sesuai bila diterapkan pada masa sekarang karena kepemilikan bersama untuk empat orang akan menimbulkan konflik dan sangat tidak menyediakan kenyamanan privasi.

¹² Joseph De Chiara, Michael J. Crosbie, *Time Saver Standart For Building Types*, McGRAW-HILL INTERNATIONAL EDITON, fourth edition, hal.447-449



Fig. 3. Diagrammatic arrangements, rectangular single rooms

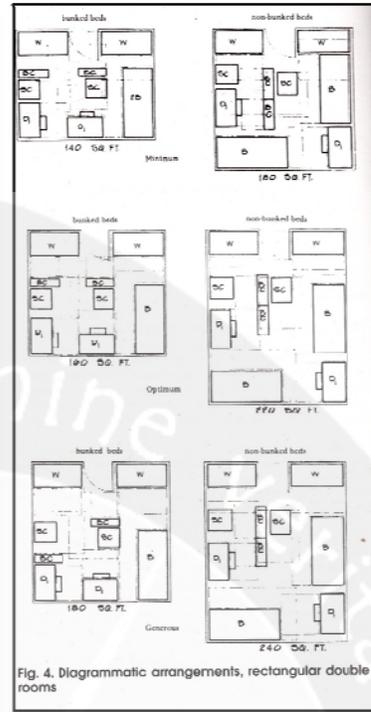


Fig. 4. Diagrammatic arrangements, rectangular double rooms

Gambar 14; Ruang Tunggal/Single Rooms
Sumber : Time-Saver Standars For Building Types (2001)

Gambar 15; Ruang ganda bersama/Double Rooms
Sumber : Time-Saver Standars For Building Types (2001)

f) Suites

Yang dimaksud suites disini adalah dua ruang tidur yang masing-masing dimiliki bersama dua orang dengan kepemilikan bersama atas satu ruang tamu/ruang berkumpul bersama.

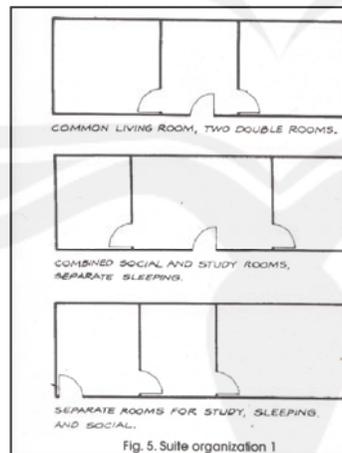


Fig. 5. Suite organization 1

Gambar 16; Organisasi Suites 1
Sumber : Time-Saver Standars For Building Types (2001)

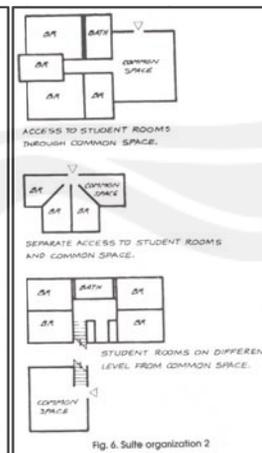


Fig. 6. Suite organization 2

Gambar 17; Organisasi Suites 2
Sumber : Time-Saver Standars For Building Types (2001)

2) Definisi Standar luas ruang tidur:¹³

a) Minimal :

¹³ Joseph De Chiara, Michael J. Crosbie, *Time Saver Standart For Building Types*, McGRAW-HILL INTERNATIONAL EDITON, fourth edition, hal.446

Luas minimal yang dibutuhkan mahasiswa dalam kamar yang memungkinkan adanya tumpukan (*overlap*) interior.

b) Optimal :

Ruang yang dianggap cukup tanpa overlap baik interior maupun sisa ruang.

c) General :

Menyediakan tidak saja ruang untuk interior namun memungkinkan kenyamanan bergerak.

3) Standart Luas Ruang Tidur:¹⁴

a) Ruang Tunggal/Single Rooms

- Minimal: 8,5 m²
- Optimal : 10 m²
- General : 11 m²

b) Ruang Ganda/Dobel rooms, tanpa tempat tidur susun:

- Minimal : 16 m²
- Optimal : 20,5 m²
- General : 22 m²

c) Ruang Ganda/Dobel rooms, dengan tempat tidur susun:

- Minimal : 13 sq feet
- Optimal : 15sq feet
- General : 17 sq feet

3. Bersosialisasi

Kegiatan bersosialisasi akan terjadi apabila tersedia fasilitas-fasilitas yang memungkinkan terjadinya sosialisasi dan interaksi antar penghuni asrama.

Fasilitas-fasilitas yang ada dalam asrama antara lain: ¹⁵

a) Kamar mandi

Posisi kamar mandi pada asrama biasanya terpusat karena pertimbangan faktor ekonomi. Pemasangan instalasi kamar mandi dengan sistem terpusat membutuhkan biaya yang lebih rendah dibanding dengan biaya instalasi dengan titik terpecah.

b) Ruang makan

¹⁴ Joseph De Chiara, Michael J. Crosbie, *Time Saver Standart For Building Types*, McGRAW-HILL INTERNATIONAL EDITON, fourth edition, hal.446

¹⁵ Joseph De Chiara, Michael J. Crosbie, *Time Saver Standart For Building Types*, McGRAW-HILL INTERNATIONAL EDITON, fourth edition, hal.452-453

Dalam mendesain ruang makan perlu dipertimbangkan masalah efisiensi, fleksibilitas, dan permasalahan ekonomi di samping itu harus juga mempertimbangkan kenyamanan dan lingkungan sosial ruang makan yang baik. Masalah keamanan dan kebersihan juga harus dipertimbangkan dalam perancangan ruang persiapan makanan.

c) Ruang rekreasi dan kegiatan sosial

Dalam merancang ruang rekreasi dan kegiatan sosial dibutuhkan kreativitas dalam bentuk, ukuran, dan fasilitas dikarenakan sangat berperan dalam terjadinya interaksi dan sosialisasi antar mahasiswa baik yang baru and lama. Ruang rekreasi di setiap lantai baik kecil maupun besar dibutuhkan untuk mewadahi berbagai aktivitas mahasiswa. Pertimbangan perabot dan instalasi listrik harus fleksibel untuk pertimbangan berbagai aktivitas mahasiswa.

d) Kultural

Asrama pada dasarnya mampu mewadahi seluruh kegiatan dalam mahasiswa dari pentas music sampai diskusi, maka dari itu adalah tugas dan kebutuhan dalam mendesain untuk memperhalus masa transisi dan perbedaan antara mahasiswa baru sampai kepada mahasiswa tingkat atas.

e) Ruang servis dan penyimpanan

Sebuah bangunan asrama harus memenuhi beberapa fasilitas seperti:

- Ruang perawatan
- Ruang peralatan mekanikal dan elektrikal
- Ruang penampungan pembuangan dari ruang tidur mahasiswa seperti ruang pengumpulan sampah.

Perawatan dari sistem elektrikan dan mekanikal yang efektif harus bias diakses tanpa mengganggu priasi dari mahasiswa, maka dari itu dibutuhkan penempatan khusus untuk panel-panel elektrikal dan instalasi seta peralatan untuk mewujudkannya.

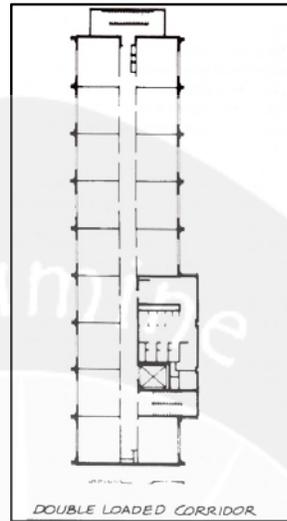
f) Ruang sirkulasi

Lima perencanaan dasar mengenai ruang sirkulasi: ¹⁶

- Koridor dengan ruang tidur di kedua sisinya (*The Double-Loaded Corridor*) : ruang kamar yang berjajar dipisahkan oleh koridor sebesar

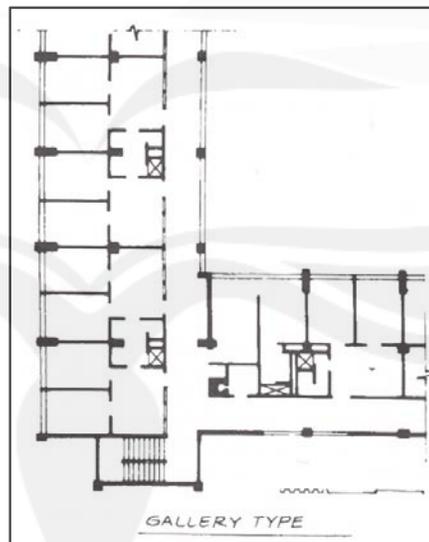
¹⁶ Joseph De Chiara, Michael J. Crosbie, *Time Saver Standart For Building Types*, McGRAW-HILL INTERNATIONAL EDITON, fourth edition, hal.453

2,5m yang di salah satu ujungnya dilengkapi kelompok kamar mandi atau kamar mandi terpusat, dan tangga di sisi satunya.



Gambar18; The Double-Loaded Corridors
Sumber : Time-Saver Standars For Building Types (2001)

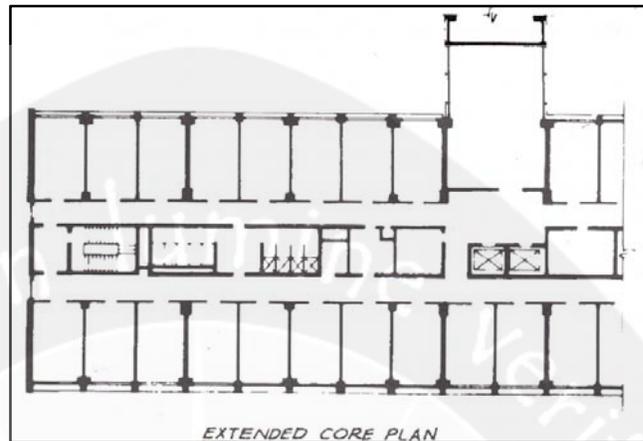
- Tipe perencanaan galeri (*The Gallery Plan*): variasi dari koridor dengan ruang tidur di kedua sisinya namun memiliki pintu untuk menuju koridor.



Gambar19; Gallery Type
Sumber : Time-Saver Standars For Building Types (2001)

- Tipe Perluasan lorong (*The extended core plan*): sistem jajaran ruang tidur yang ditengahnya terdapat koridor dan ruang servise

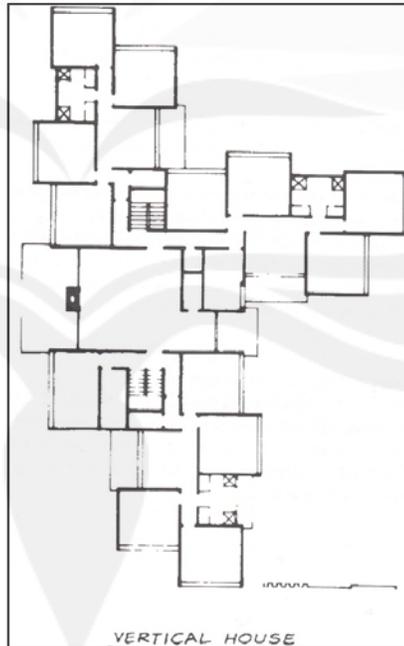
termasuk kamar mandi, ruang sanitasi, ruang mekanikal dan elektrikal, serta tangga dan elevator.



Gambar20; Extend Core Plan

Sumber : Time-Saver Standars For Building Types (2001)

- Rumah vertical (*Vertical House*) : rangkaian dari 4-8 ruang tidur dan tiap kelompok tersebut memiliki tangga dan kamar mandinya sendiri, sehingga dapat menciptakan perasaan seperti rumah sendiri.



Gambar21; Rumah vertical (Vertical House)

Sumber : Time-Saver Standars For Building Types (2001)

- Tipe terpusat (Core Plan) : biasanya digunakan dalam bangunan bertingkat tinggi dengan kebutuhan sirkulasi vertikal, tangga dan lift terletak di pusat bangunan.



Gambar 22; Tipe terpusat (Core Plan)
Sumber : Time-Saver Standards For Building Types (2001)

2.4. Tinjauan Umum Organisasi Daerah Keluarga Mahasiswa Adonara Yogyakarta

2.4.1. Dinamika Organisasi Daerah KMAA

1. Latar belakang berdirinya Organisasi Daerah KMAA

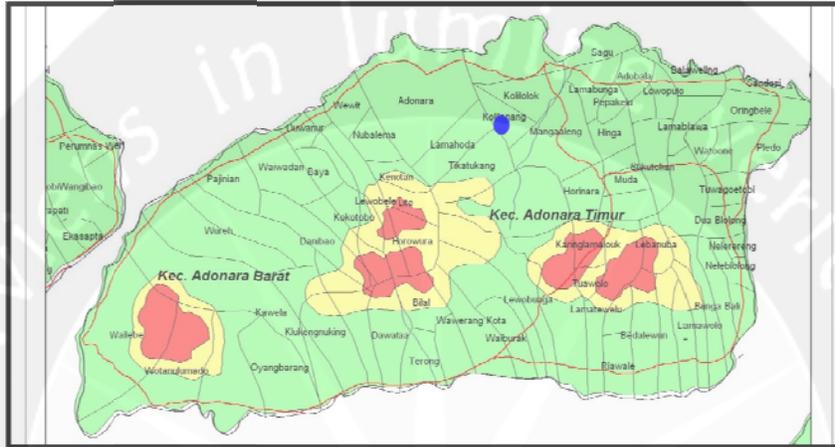
Organisasi Keluarga Mahasiswa Adonara Yogyakarta (KMAA) lahir dari rasa kebersamaan mahasiswa Adonara di Yogyakarta, sebagai wadah pemersatu dan aktualisasi diri yang bernuansakan intelektualitas demi menghadapi tuntutan zaman, dan sebagai salah satu bentuk pengabdian pada masyarakat.

Organisasi KMAA mencoba memberikan kontribusi terhadap perkembangan di daerah. KMAA berusaha untuk mendiskusikan wacana-wacana dan menyikapi fenomena yang sedang berkembang di masyarakat, karena semuanya didorong oleh daya intelektualitas dari berbagai disiplin ilmu yang dimiliki oleh seluruh anggota.

Untuk itu idealisme-idealisme yang ada pada seluruh anggota KMAA harus

digali, dikembangkan dan disosialisasikan secara kritis, kondusif dan dinamis dengan rasa penuh tanggung jawab dan berdaya guna bagi dirinya dan masyarakat.¹⁷

Organisasi KMAA merupakan kumpulan mahasiswa-mahasiswi dari sebuah pulau di kepulauan Nusa Tenggara, yang bernaung di bawah pemerintahan Kabupaten Flores Timur-Provinsi Nusa Tenggara Timur, yang mengenyam pendidikan tingginya di Yogyakarta.



Gambar 23; Peta Pulau Adonara
Sumber; www.google.com

2. Waktu berdirinya Organisasi Daerah KMAA¹⁸

Organisasi ini didirikan pada tanggal 20 Juli 1997 dengan nama **Keluarga Nusa Tadon Adonara (KNTA)** Yogyakarta dan pada 04 Oktober 1998 berganti nama menjadi **Keluarga Mahasiswa Adonara Yogyakarta (KMAA)**.

3. Visi, Misi dan Tujuan Organisasi Daerah KMAA: ¹⁹

a) Visi

Visi KMAA adalah mewujudkan interaksi dan komunikasi antara masyarakat Adonara di Yogyakarta.

b) Misi:

¹⁷Pembukaan (Anggaran Dasar (Ad) Keluarga Mahasiswa Adonara Yogyakarta (KMAA)).(sumber. Pengurus harian kmay 2011-2012).

¹⁸Anggaran Dasar (Ad) Keluarga Mahasiswa Adonara Yogyakarta (KMAA).(sumber. Pengurus harian kmay 2011-2012).

¹⁹Anggaran Dasar (Ad) Keluarga Mahasiswa Adonara Yogyakarta (KMAA).(sumber. Pengurus harian kmay 2011-2012).

Misi KMA adalah mempersiapkan sumber daya manusia yang kritis, analitis, objektif serta tulus ikhlas dan bertanggungjawab membangun *Lewotana*(Kampung Halaman).

c) Tujuan

KMA bertujuan:

- Membangun rasa kebersamaan dan kekeluargaan antar anggota KMA dengan masyarakat Adonara dimanapun berada.
- Merespon, mengkaji dan mengusulkan solusi alternatif terhadap setiap permasalahan yang timbul di kalangan anggota KMA dan masyarakat.
- KMA sebagai media untuk mangakomodir aspirasi anggota KMA.

4. Lambang dan Arti Organisasi Daerah KMA²⁰

Keluarga Mahasiswa Adonara Yogyakarta (KMA) memiliki lambang yang berbentuk setengah elips dengan tulisan KELUARGA MAHASISWA ADONARA YOGYAKARTA (KMA), seperti yang tampak pada gambar berikut:



Gambar 24; Lambang KMA
Sumber, Pengurus Harian KMA 2011-2012

- Tulisan keluarga Mahasiswa Adonara Yogyakarta (KMA) berwarna hitam yang mengelilingi gambar bermakna bahwa setiap orang Adonara yang berdomisili di Yogyakarta dapat bergabung dalam wadah organisasi KMA.
- Perisai melambangkan pertahanan diri
- Parang dan tombak sebagai alat untuk perjuangan hidup.
- Buku dan pena melambangkan keintelektualan.

²⁰ *Anggaran Dasar (Ad) Keluarga Mahasiswa Adonara Yogyakarta (KMA). (sumber. Pengurus harian kma 2011-2012).*

- Lambang parang, tombak dan perisai dengan posisi di belakang buku dan pena merupakan falsafah orang Adonara "DEKET NOLHON DOPI NOON GALA, DEKET MURINE BUKU NOON PENNA.(para petarung zaman dahulu senjatanya perisai dan tombak, para petarung zaman sekarang senjatanya buku dan pena)

5. Asas dan Semboyan Organisasi Daerah KMAA²¹

a) Asas

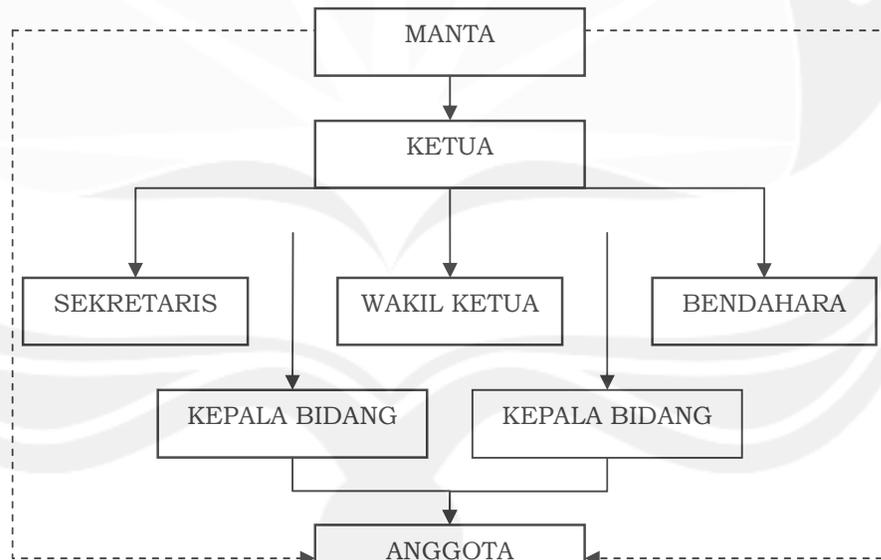
Dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, KMAA berazaskan kekeluargaan.KMAA bersifat independen, terbuka dan akomodatif.

b) Semboyan

KMAA memiliki semboyan: "*Pulo Pupuro Perutu Sama Wua Lali Wayak, Lema Boito Menoit Helon Malu Weli Sepen*" yang artinya berbeda-beda namun tetap satu.

6. Struktur Organisasi Daerah

KMAA²²



Bagan 2; Struktur organisasi KMAA
Sumber, Anggaran Dasar (Ad) KMAA

²¹Anggaran Dasar (Ad) Keluarga Mahasiswa Adonara Yogyakarta (KMAA).(sumber. Pengurus harian kmay 2011-2012).

²²Anggaran Dasar (Ad) Keluarga Mahasiswa Adonara Yogyakarta (KMAA).(sumber. Pengurus harian kmay 2011-2012).

2.5. Tinjauan Mengenai Elemen-Elemen Arsitektur

2.5.1. Ruang

1. Definisi Ruang, Ruang Dalam Dan Ruang Luar

A. Definisi Ruang

Menurut D.K. Ching (*Form, Space and Order*), ruang secara konstan melingkupi keberadaan kita. Bentuk visualnya, dimensi dan skalanya, kualitas pencahayaannya—semua kualitas ini tergantung pada persepsi kita terhadap batas-batas spasial yang didefinisikan oleh elemen-elemen bentuk. Ketika ruang mulai ditangkap, dibungkus, dibentuk, dan diatur oleh elemen-elemen massa, arsitektur pun hadir menjadi nyata.²³

“Ruang mempunyai arti yang penting bagi kehidupan manusia. Semua kehidupan dan kegiatan manusia sangat berkaitan dengan aspek ruang. Adanya hubungan antara manusia dengan suatu obyek, baik secara visual maupun dengan indra pendengar, indra perasa, indra penciuman akan selalu menimbulkan kesan ruang. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ruang merupakan suatu wadah yang tidak nyata, akan tetapi dapat dirasakan keberadaannya oleh manusia.”²⁴

B. Definisi Ruang Dalam dan Ruang Luar

Ruang dalam dapat disebut juga ruang interior. Definisi ruang interior menurut Rob Krier adalah kesatuan ruang terkecil. Biasanya suatu ruang interior memiliki batas-batas berupa dinding, kolom, langit-langit dan lantai, yang merupakan elemen-elemen tradisionalnya. Jendela dan pintu merupakan penghubung dengan ruang exterior. Dengan ini, elemen-elemen teknis suatu ruangan dapat ditentukan. Semua ini menjadi terbaca dengan jelas melalui definisi ukuran, proporsi (hubungan antara panjang, tinggi dan lebar) dan bentuknya. Komponen-komponen ini langsung menunjuk pada fungsi ruang tersebut. Merekalah yang memungkinkan terbentuknya hunian manusia, tata letak perabot, dan pelaksanaan aktivitas tertentu.²⁵

Ruang luar juga disebut exterior. Ruang berada di luar ruang interior dan terbentuk karena adanya ruang interior.

2. Elemen Pembatas Ruang

²³D.K. Ching, *Form, Space and Orde, Second Edition, Hal 92*

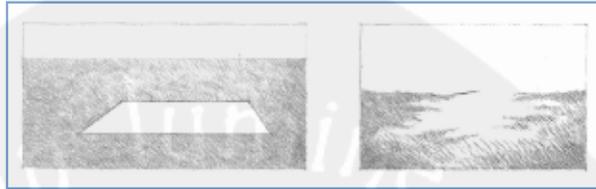
²⁴Rustam Hakim, *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap: hal.63*

²⁵Rob Krier, *Architectural Composition; hal.72*

A. Elemen Horizontal²⁶

▪ Bidang dasar

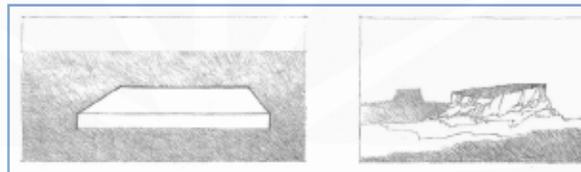
Sebuah bidang horizontal yang terhampar sebagai sebuah figure di atas sebuah latar yang kontras mendefinisikan sebuah area sederhana. Area ini dapat diperkuat secara visual dengan cara-cara berikut.



*Gambar 25; Bidang dasar
Sumber, D.K. Ching, Form, Space and Order*

▪ Bidang dasar yang diangkat

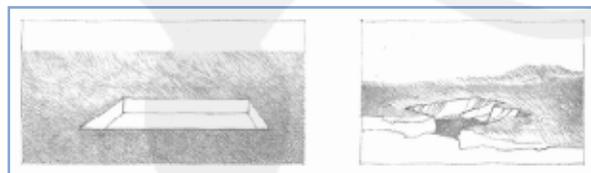
Bidang horizontal yang diangkat di atas bidang dasar menghasilkan permukaan-permukaan vertikal disepanjang tepinya yang memperkuat perpisahan visual antara areanya dengan bidang dasar disekelilingnya.



*Gambar 26; Bidang dasar yang diangkat
Sumber, D.K. Ching, Form, Space and Order*

▪ Bidang dasar yang diturunkan

Bidang horizontal yang diturunkan dari bidang dasarnya memanfaatkan permukaan-permukaan vertikal pada area yang lebih rendah untuk mendefinisikan sebuah volume ruang.

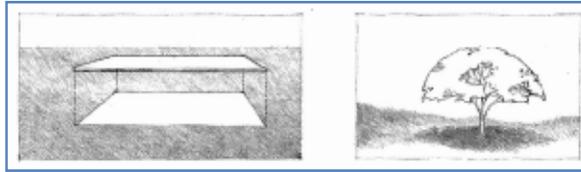


*Gambar 27; Bidang dasar yang diturunkan
Sumber, D.K. Ching, Form, Space and Order*

▪ Bidang di atas

Bidang horizontal yang diletakan di atas mendefinisikan sebuah volume ruang antara dirinya sendiri dengan bidang dasarnya.

²⁶D.K. Ching, *Form, Space and Order*, Second Edition, Hal 99

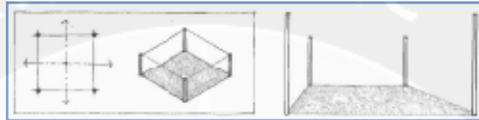


Gambar 28; Bidang di atas
Sumber, D.K. Ching, *Form, Space and Order*

B. Elemen Vertikal²⁷

- Elemen-elemen linear vertikal

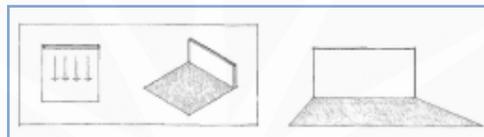
Elemen-elemen linear vertikal mendefinisikan tepi-tepi tegak lurus suatu volume ruang.



Gambar 29; Elemen-elemen linear vertikal
Sumber, D.K. Ching, *Form, Space and Order*

- Bidang vertikal tunggal

Sebuah bidang vertikal akan menegaskan ruang di hadapannya.



Gambar 30; Bidang vertical tunggal
Sumber, D.K. Ching, *Form, Space and Order*

- Bidang berbentuk-L

Sebuah konfigurasi bidang-bidang vertikal yang berbentuk L akan memunculkan area ruang dari sudutnya keluar searah dengan sumbu diagonalnya.

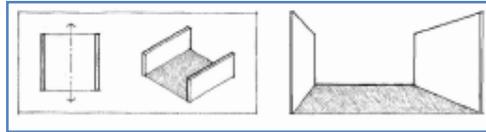


Gambar 31; Bidang berbentuk L
Sumber, D.K. Ching, *Form, Space and Order*

- Bidang-bidang sejajar

Dua bidang vertikal yang sejajar akan mendefinisikan volume ruang di antara mereka yang diorientasikan mengikuti sumbu di kedua ujung terbuka konfigurasi tersebut.

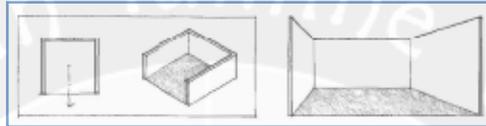
²⁷D.K. Ching, *Form, Space and Orde*, Second Edition, Hal 121



*Gambar 32; Bidang-bidang sejajar
Sumber, D.K. Ching, Form, Space and Order*

- Bidang berbentuk U

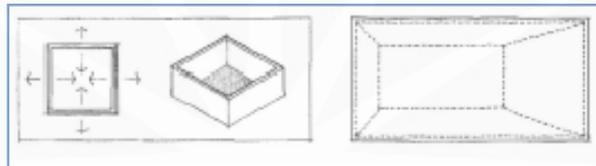
Sebuah konfigurasi bidang-bidang vertikal yang membentuk huruf U akan mendefinisikan volume ruang yang diorientasikan terutama menuju ujung terbuka pada ujung tersebut.



*Gambar 33; Bidang berbentuk U
Sumber, D.K. Ching, Form, Space and Order*

- Empat bidang penutup

Empat bidang vertikal akan menciptakan batas-batas ruang yang tertutup serta mempengaruhi area ruang di sekeliling penutupnya.



*Gambar 34; Empat bidang penutup
Sumber, D.K. Ching, Form, Space and Order*

3. Fungsi Elemen Pembatas dan Batasan Ruang

A. Fungsi elemen pembatas:²⁸

- Sebagai pemberi arah dan suasana
Deretan pohon yang diatur dan direncanakan dapat memberikan informasi kepada kita tentang kompleks yang sedang kita kunjungi.
- Sebagai penerang
Pagar dapat memperkuat, mengubah, dan membentuk pola lalu lintas dalam ruang.
- Sebagai pengontrol

²⁸Rustam Hakim, *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap: hal.56-58*

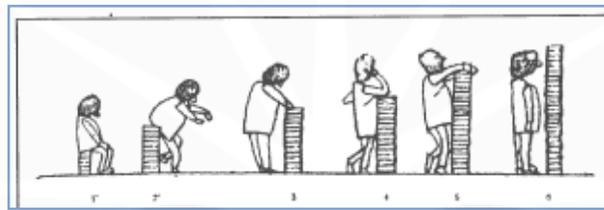
Elemen vertikal penting sebagai unsur yang mengontrol angin, cahaya, temperatur, dan suara. Unsur ini dapat dipergunakan untuk mengubah dan membelokkan angin serta mengatur banyaknya atau mengelilinginya.

- Sebagai penutup efektif

Kurang atau tidak adanya unsur penutup yang efektif dari suatu ruang merupakan kunci kegagalan pembentuk ruang tersebut.

B. Batasan ruang³⁰

- Tinggi di atas mata, fungsi ini sebagai “perlindungan”
- Tinggi sebatas dada, fungsinya adalah untuk “membentuk ruang paling terasa”.
- Tinggi di bawah pinggang, fungsi sebagai “pengatur lalu lintas” ataupun “pembentuk pola sirkulasi”
- Tinggi sebatas lutut, fungsi sebagai “pola pengarah”
- Tinggi sebatas telapak kaki, fungsi sebagai “penutup tanah”



Gambar 35; Batasan ruang
Sumber, Teknik perancangan ruang luar

4. Elemen Pembatas Ruang Dalam

A. Lantai

Permukaan lantai pada ruang dapat dibedakan menjadi dua macam bahan, yakni bahan yang keras dan bahan lunak. Pada umumnya untuk lantai ruang dalam menggunakan bahan keras seperti; keramik, beton, marmer, ubin, papan (kayu) dan jenis batuan lainnya. Perbedaan bahan lantai dan perbedaan tinggi pada suatu bidang lantai akan membentuk kesandan fungsi ruang yang baru tanpa mengganggu hubungan visual antara ruang-ruang tersebut.



Gambar 36; Elemen lantai
Sumber, Dokumentasi pribadi(jomblang resort)

³⁰Rustam Hakim, *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap*: hal.72

B. Dinding

Sebagai pembatas ruang, dinding atau dapat disebut “The Verticals” dapat dibedakan menjadi tiga macam, yaitu dinding masif, dinding transparan, dan dinding semu. Pada umumnya untuk dinding ruang dalam menggunakan dinding masif seperti tembok berupa pasangan batu bata dan kayu yang memiliki sifat yang kuat dalam pembentukan ruang.



*Gambar 37; Elemen dinding
Sumber, Dokumentasi pribadi(jomblang resort)*

C. Atap/penutup

Atap atau dapat disebut *The Overhead*, seperti halnya dengan dinding terbagi dalam dua bentuk, yakni penutup atap yang masif dan penutup atap yang transparan. Pada umumnya untuk atap ruang dalam menggunakan penutup atap yang masif berupa susunan atap genting, bidang plafon (para-para) atau atap gua.



*Gambar 38; Elemen penutup/atap
Sumber, Dokumentasi pribadi(jomblang resort)*

5. Elemen Pembentuk Ruang Luar

A. Lantai

Pada umumnya lantai untuk ruang luar menggunakan bahan keras seperti jenis tanaman, rumput, aspal, teras, dan jalan setapak.

Sebidang lantai yang mempunyai sifat bahan berbeda dari permukaan lantai sekitarnya akan memberikan kesan tersendiri dan berbeda satu dengan yang lainnya. Selain perbedaan bahan lantai, perbedaan tinggi pada suatu bidang lantai akan membentuk kesan dan fungsi ruang yang baru tanpa mengganggu hubungan visual antara ruang-ruang tersebut.



Gambar 39; Lantai alami

Sumber, Dokumentasi pribadi(jomblang resort)



Gambar 40; Lantai buatan

Sumber, Dokumentasi pribadi(jomblang resort)

B. Dinding

Pada umumnya untuk dinding ruang luar menggunakan dinding transparan seperti; pagar bambu, logam, kayu, yang tidak padat.



Gambar 41; Dinding ruang luar

Sumber, Majalah Asri, 12 Jun 2008

C. Atap/Penutup

Pada umumnya untuk atap ruang luar menggunakan penutup atap yang transparan seperti susunan tajuk tanaman, atap pergola, genteng tembus pandang, dan sebagainya. Kesan ruang yang ditimbulkan dari pemakai atap tersebut adalah menghasilkan kesan ruang yang semakin luas, bebas dan mendekati suasana alami.



Gambar 42; Atap ruang luar

Sumber, Majalah Asri, 12 Jun 2008

6. Elemen Pengisi Ruang

A. Elemen Pengisi Ruang Dalam

Elemen pengisi ruang dalam dapat berupa perabot. Perabot yang dibutuhkan dalam unit hunian asrama mahasiswa menurut de Chiara antara lain: tempat tidur tunggal, meja belajar, kursi, lemari pakaian, dan rak buku.³¹

Pada ruang komunal, pengisi ruangnya terdiri dari meja makan, kursi makan, sofa, meja tamu, meja resepsionis, dan lain-lain.



*Gambar 43; Elemen-elemen interior
Sumber, Majalah Asri, Thu, 24 Jul 2008*

B. Elemen Pengisi Ruang Luar

Elemen pengisi ruang luar dapat berupa kolam, air mancur, serta perabot-perabot taman seperti kursi taman.



*Gambar 44; Elemen-elemen pengisi ruang luar
Sumber, Majalah Asri, Thu, 12 Juni 2008*

7. Elemen Pelengkap Ruang

A. Elemen Pelengkap Ruang Dalam

Elemen pelengkap ruang dalam dapat berupa lampu, lukisan, barang-barang elektronik seperti TV, radio, dan lain sebagainya.

³¹ Joseph De Chiara, Michael J. Crosbie, *Time Saver Standart For Building Types*, McGRAW-HILL INTERNATIONAL EDITON, fourth edition, hal.447



Gambar 45; Elemen-elemen pelengkap ruang dalam
Sumber, Majalah Asri, Thu, 24 Jul 2008

B. Elemen Pelengkap Ruang Luar

Elemen pelengkap ruang luar dapat berupa taman, pot bunga, tempat sampah, kotak pos, dan lain sebagainya.

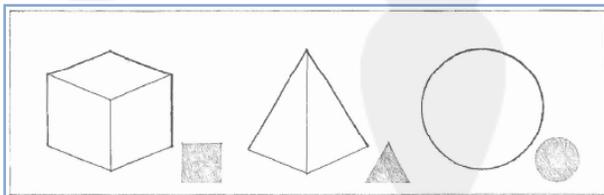


Gambar 46; Elemen-elemen interior
Sumber, Majalah Asri, Thu, 26 Juni 2008

2.5.2. Batasan Suprasegmen Arsitektural

A. Bentuk

Dari geometri kita mengenal bentuk-bentuk dasar teratur yaitu lingkaran, dan rangkaian tak terhingga polygon teratur yang dapat dimasukkan ke dalamnya. Dari sekian bentuk ini, yang paling penting adalah dasar bentuk-bentuk utama; lingkaran, segitiga, dan bujursangkar.³²

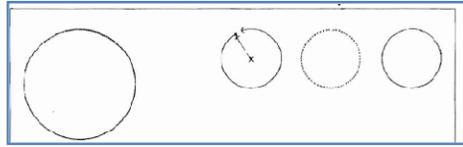


Gambar 47; Bentuk-bentuk Dasar
Sumber, D.K. Ching, Form, Space and Order

a) Lingkaran

Sebuah bidang yang disetiap titik yang memiliki jarak yang sama dari sebuah titik pusat di dalam kurva tersebut.

³²D.K. Ching, *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*, Hal: 54



Gambar 48; Bentuk lingkaran
Sumber, D.K. Ching, *Form, Space and Order*

b) Segitiga

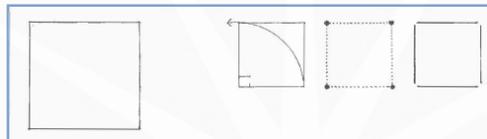
Sebuah figure bidang yang ditutup oleh tiga sisi yang memiliki tiga buah sudut.



Gambar 49; Bentuk Segitiga
Sumber, D.K. Ching, *Form, Space and Order*

c) Bujursangkar

Sebuah figur bidang yang memiliki empat sisi yang sama panjangnya dan empat buah sudut tegak lurus.

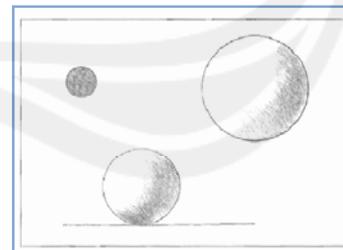


Gambar 50; Bentuk Bujursangkar
Sumber, D.K. Ching, *Form, Space and Order*

B. Bentuk-bentuk solid primer.³³

a) Bola

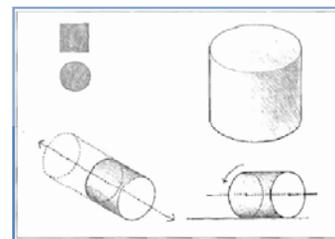
Bola merupakan sebuah bentuk terpusat dan sangat terkonsentrasi. Seperti halnya lingkaran yang menjadi sumber kemunculannya, bola memiliki pusat sendiri dan biasanya stabil dalam lingkungannya.



Gambar 51; Bentuk Bola
Sumber, D.K. Ching, *Form, Space and Order*

b) Tabung

Tabung stabil bila diletakan di atas salah satu permukaan lingkarannya' ia akan labil bila sumbu pusatnya dimiringkan dari keadaan vertikal.

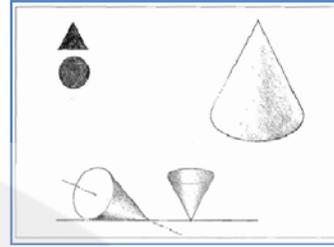


Gambar 52; Bentuk Tabung
Sumber, D.K. Ching, *Form, Space and Order*

³³D.K. Ching, *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*, Hal: 58

c) Kerucut

Seperti halnya tabung, kerucut merupakan bentuk yang sangat stabil jika duduk di atas alas lingkarannya, dan menjadi labil bila sumbu verticalnya dimiringkan atau dijatuhkan.

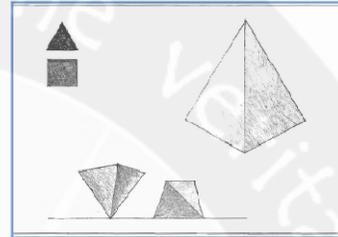


Gambar 53; Bentuk Kerucut

Sumber, D.K. Ching, Form, Space and Order

d) Limas

Limas memiliki sifat-sifat yang sama dengan kerucut. Namun, karena seluruh permukaannya merupakan bidang datar, limas dapat duduk dalam cara yang stabil di atas sembarang permukaannya.

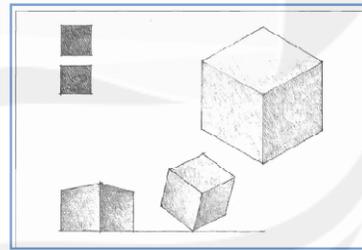


Gambar 54; Bentuk Limas

Sumber, D.K. Ching, Form, Space and Order

e) Kubus

Karena kesetaraan dimensinya, kubus merupakan sebuah bentuk yang statis yang kurang memiliki arah atau pergerakan. Ia merupakan bentuk yang stabil kecuali jika berdiri di atas salah satu ujung atau sudutnya.



Gambar 55; Bentuk Kubus

Sumber, D.K. Ching, Form, Space and Order

2.5.3. Jenis Bahan

Hal-hal yang perlu dipahami dalam pengetahuan bahan adalah:

- Karakteristik bentuk bahan
- Fungsi
- Spesifikasi
- Pasca pemeliharaan dari bahan, serta nilai ekonomisnya.

Bahan terbagi menjadi dua yakni material lunak (soft material) dan material keras (hard material)

A. Material Lunak (soft materials)

Material lunak terdiri dari tanaman/pepohonan dan air. Bentuk tajuk tanaman bermacam-macam antara lain: tidak beraturan, bulat, kolom, kerucut, oval, payung, dan bulat bebas.



*Gambar 56; Tanaman/pepohonan
Sumber, Dokumentasi pribadi(jomblang resort)*

Fungsi tanaman dalam perancangan:

- Sebagai komponen pembentuk ruang.
- Sebagai pembatas pandangan,
- Sebagai pengontrol angin dan cahaya matahari.
- Sebagai penghasil bayang-bayang kededuhan.
- Sebagai aksentuasi.
- Sebagai keindahan lingkungan.

B. Material keras (hard materials)

Material keras dapat dibagi menjadi lima kelompok besar seperti yang diuraikan dalam tabel dibawah ini.

No	Jenis material keras	Contoh bahan
1.	Material keras alami (organic materials)	Berbagai jenis kayu
2.	Material keras alami dari potensi geologi (organic materials used in their natural state)	Batu-batuan, pasir, dan batu bata
3.	Material keras buatan bahan metal (inorganic materials used in highly modified state)	Alumunium, besi, perunggu, tembaga, dan baja.
4.	Material keras buatan sintesis/tiruan (sinthetic materials)	Plastik dan fiberglass
5.	Material keras buatan kombinasi (composite materials)	Beton dan polywood

Table 1; Jenis Material dan Contoh Bahan



Gambar 57; Material kayu
Sumber, Dokumentasi pribadi(jomblang resort)



Gambar 58; Material batu
Sumber, Dokumentasi pribadi(jomblang resort)

2.5.4. Warna

Warna dalam arsitektur dipergunakan untuk menekankan atau memperjelas karakter suatu objek atau memberikan aksen pada bentuk dan bahannya.³⁴

1. Teori tentang warna³⁵

Dalam teori warna antara lain kita mengenal adanya dua macam system yang umumnya digunakan dalam pelaksanaan menyusun warna, yaitu *Prang color system* dan *Musell color system*.

Menurut teori Prang, secara psikologi warna dapat dibagi menjadi tiga dimensi yaitu:

- a) *Hue*: semacam temperamen mengenai panas atau dinginnya suatu warna
- b) *Value* : mengenai gelap terangnya warna.
- c) *Intensity* : mengenai cerah redupnya warna.

Selanjutnya Prang juga membagi adanya kelas warna, yaitu:

a) *Primary*

Merupakan warna utama atau pokok, yaitu merah, kuning, biru.

b) *Binary*

Yaitu warna kedua dan yang terjadi dari golongan antara dua warna *primary*. Warna tersebut yaitu merah + biru = violet; merah + kuning = oranye; biru + kuning = hijau.

c) Warna Antara (Intermedian)

Warna ini adalah warna campuran dari warna *primary* dan *binary*, misalnya merah dicampur hijau menjadi merah hijau.

d) *Tertiary* (Warna Ketiga)

³⁴Rustam Hakim, *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap*: hal.132

³⁵Rustam Hakim, *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap*: hal.133

Merupakan warna campuran dari warna *binary*. Misalkan violet dicampur dengan hijau, dan sebagainya.

e) *Quanternary*

Ialah warna campuran dari dua warna *teritary*. Misalnya semacam hijau violet dicampur dengan oranye hijau; oranye violet dicampur dengan oranye hijau; hijau oranye dicampur dengan violet oranye.

Sedangkan menurut Munsell, satu warna ditentukan oleh tiga komponen, yaitu:

- a) *Hue* : menyatakan kuantitas warna atau intensitas panjang gelombang.
- b) *Value* : kesan kemudahan warna.
- c) *Chorma* : penyimpangan terhadap warna putih atau kejenuhan warna.

Selain itu, kita juga mengenal adanya percampuran antara warna murni dengan warna kutub yang disebut dengan:³⁶

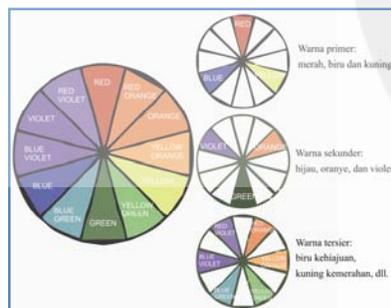
- a) *Tint* : yaitu warna murni dicampur dengan warna putih sehingga terjadi warna muda.
- b) *Shade* : yaitu warna murni dicampur dengan warna hitam sehingga terjadi warna tua.
- c) *Tone* : yaitu warna murni dicampur dengan warna abu-abu (percampuran putih dan hitam) sehingga terjadi warna tanggung.

Warna *tint*, *shade*, dan *tone* ini disebut dengan warna-warni *pastel*.

1. Jenis warna

Jenis warna terbagi menjadi tiga kelompok besar yaitu:

- a) Warna primer: merah, biru dan kuning
- b) Warna sekunder: hijau, oranye, dan violet
- c) Warna tersier: biru kehijauan, kuning kemerahan, dll.



Gambar 59; Jenis warna
Sumber, Dokumen Prbadi

³⁶Rustam Hakim, *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap*: hal.135

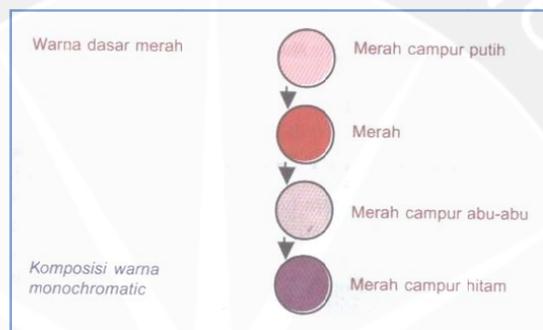
2. Hubungan Antarwarna³⁷

Komposisi warna atau susunan warna dapat dilakukan dengan berbagai cara. Yang umum dikenal adalah yang berdasarkan pada tiga warna dasar, tetapi ada juga yang berdasarkan empat warna dasar atau pokok. Selain itu berdasarkan warna dasar tersebut, komposisi warna juga dapat bersifat sebagai berikut:

a) Keselarasan yang berhubungan

▪ *Monochromatic* (satu warna)

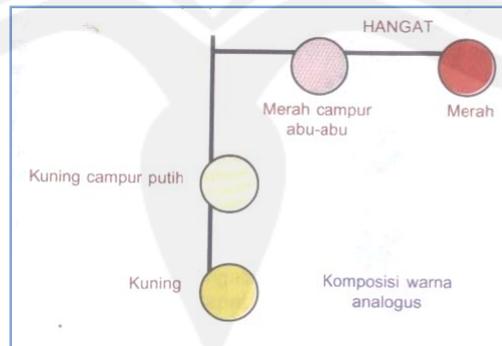
Yaitu bilamana diperlukan hanya satu warna sebagai dasar komposisi yang menghasilkan nada-nada warna, bayangan, dan variasi dari warna-warna tersebut.



Gambar 60; Warna Monochromatic
Sumber, Rustam Hakim, *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap*

▪ *Analogus* (berurut)

Bilaman mempergunakan dua warna yang letaknya di dalam lingkaran warna yang berurutan dan sama sifatnya (misalnya sama-sam bersifat sejuk)



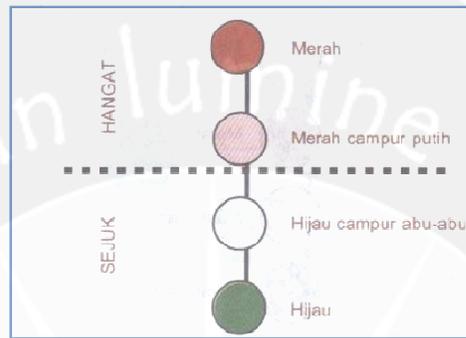
Gambar 61; Warna Analogus (berurut)
Sumber, Rustam Hakim, *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap*

b) Keselarasan yang tidak berhubungan

³⁷Rustam Hakim, *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap*: hal.136

- Komplementer

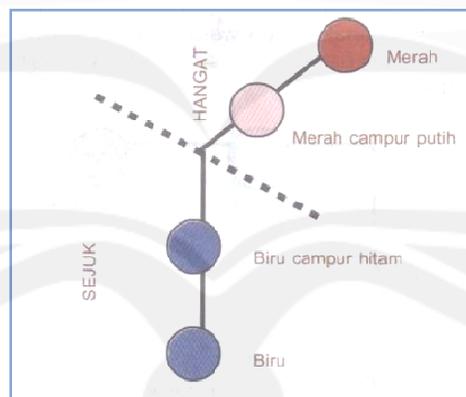
Yaitu jika dipergunakan warna dasar adalah dua warna yang berhadapan posisinya dengan warna primer yang sifatnya berlawanan. Bilaman kedua warna tersebut berhadapan langsung disebut *Direct Complementary*. Sedangkan bila letaknya membentuk sudut maka disebut *Spilit Complementary*.



Gambar 62; Warna Komplementer
Sumber, Rustam Hakim, Komponen Perancangan
Arsitektur Lansekap

- Polychromatic

Yaitu komposisi yang mempergunakan banyak warna dari apa yang disebut di atas. Biasanya kesan dari komposisi ini sangat ramai.



Gambar 63; Warna Polychromatic
Sumber, Rustam Hakim, Komponen Perancangan
Arsitektur Lansekap

3. Pertimbangan pemilihan warna

- a) Tema
- b) Kesatuan (*unity*)
- c) Harmoni : suatu keselarasan warna yang *monochromatic* yang diciptakan sekitar *hue*

- d) Kontras : mempunyai susunan warna dari segala variasi *value* dan *intensity* tertentu
- e) Aksan : warna kan merupakan variasi susunan warna yang ada.

4. Karakter warna

- a) Warna primer (merah, kuning, dan biru)
Berkesan aktif dan dinamis. Termasuk warna yang disukai anak usia persekolahan namun remaja pun menyukainya.
- b) Paduan warna-warna kontras (merah cabe, kuning kunyit, biru langit, hijau daun):
Membuat suasana kamar menjadi gembira dan berkesan ceria.
- c) Warna pastel (selam, merah muda, hijau pastel):
Berkesan bersih, ringan, namun lembut dan nyaman. Bisa digunakan untuk kamar bayi yang mencerminkan kelembutan dan kehalusan.
- d) Warna ringan (kuning matahari, hijau rumput, biru awan):
Membuat suasana kamar menjadi segar dan nyaman.
- e) Warna berat (cokelat, biru tua, abu-abu, hijau lumut, hitam putih):
Berkesan suram, namun bila dipadukan dengan warna terang akan menghasilkan karakter yang unik.
- f) Warna natural (terakota, cokelat kayu):
Memberi kesan hangat, dekat dengan alam.
- g) Warna putih:
Berkesan monoton, membosankan untuk kamar anak.
- h) Warna gelap:
Berkesan menekan dan kurang sesuai untuk kamar anak.

Berikut tabel jenis-jenis warna dan suasana yang ditimbulkan dari masing-masing warna:

Jenis warna	Suasana
<p>Merah</p> 	<p>Semangat, panas, keintiman, menggairahkan, rasa keingintahuan, karakter energik, kaya gagasan, dan optimis. Penggunaan disesuaikan dengan kondisi thermal terutama dalam interior ruang ber-AC atau pada daerah dingin untuk memberikan kesan hangat secara visual. Cocok digunakan untuk ruang yang memiliki fungsi sebagai ruang hiburan, ruang kerja, ruang makan.</p>

Biru 	Ketenangan, kedamaian, istirahat, sejuk, stabil dalam menghadapi tugas-tugas rutin. Dapat digunakan untuk ruang dengan aktivitas rutin dan padat
Hijau 	Kesegaran, kesejukan, ketenangan, mewakili warna alam dan menentramkan emosi. Dapat digunakan pada ruang dengan aktivitas yang membutuhkan konsentrasi tinggi serta ketajaman visual.
Orange 	Kuat dan dominant, kemewahan, kesehatan, membangkitkan semangat, menimbulkan gejala emosi, bercahaya, dan menggiatkan aktivitas kerja (tidak disarankan dipakai pada ruang istirahat). Cocok digunakan untuk ruang dengan aktivitas yang membutuhkan semangat tinggi.
Coklat 	Hening, tenang, mewakili warna alam (kayu dan tanah), menentramkan, aman, stabil. Penggunaan terlalu dominant akan menimbulkan sesak
Hitam 	Misteri, depresi, abstrak, berat, kesan sempit, sebagai kontras pada ruang yang didominasi putih. Dapat digunakan sebagai warna latar belakang dari sebuah ruang yang ingin menonjolkan aspek gerak atau atraksi di depannya.
Abu-abu 	Hening, tenang, penetralistik suasana
Putih 	Kepolosan, kebersihan, keagungan, terang, anggun, bersahaja, luas, dan membantu konsentrasi. Cocok untuk ruang dengan aktivitas yang membutuhkan konsentrasi tinggi
Kuning 	Ceria, cerah, semangat, senang, hangat, temperamental, dapat digunakan sebagai 'penghangat' suatu ruang dan dapat digunakan pada ruang yang kurang cahaya. Menarik perhatian, kecerdikan, kaya ide, dan sumber kekuatan. Sebagai penghangat suasana pada ruang-ruang suram karena kurang pencahayaan.

*Tabel 2; Jenis-jenis warna dan suasana yang ditimbulkan
 Sumber, Majalah ASRI edisi no. 02 Februari 2011*

Dibawah ini diperlihatkan contoh sebuah matriks warna dalam hubungannya dengan ekspresi yang ditimbulkan.

Warna	Persepsi waktu	Ukuran	Berat	Volume
Hangat	Waktu melebihi perkiraan. Warna hangat lebih menyenangkan untuk area rekreasi.	Benda kelihatan lebih panjang dan lebih besar.	Terlihat lebih berat.	Ukuran yang tampak lebih kecil.
Dingin	Waktu dibawah perkiraan. Penggunaan warna dingin untuk area kegiatan yang rutin atau monoton.	Benda kelihatan lebih pendek dan lebih kecil	Terlihat lebih ringan	Ukuran ruang tampak lebih jelas

Tabel 3; Matriks warna dan ekspresi yang ditimbulkan

2.5.5. Tekstur

Tekstur adalah kumpulan titik-titik kasar atau halus yang tidak beraturan pada suatu permukaan benda atau objek. Titik-titik ini dapat berbeda dalam ukuran warna, bentuk atau sifat dan karakternya seperti ukuran besar kecilnya, gelap terangnya, bentuk bulat atau persegi, atau tak beraturan sama sekali.³⁸

Dari bentuknya tekstore dapat dipisahkan menjadi.³⁹

- 1) Tekstur halus adalah: karakter permukaan benda yang bila diraba akan terasa halus atau pula dapat diartikan memberikan perasaan kesan halus.



*Gambar 64; Contoh texture halus
Sumber, astudioarchitect.com*

- 2) Tekstur kasar adalah permukaan benda yang apabila diraba akan terasa kasar atau objek terdiri dari elemen dengan corak yang berdeda. Baik bentuk maupun warnanya.



*Gambar 65; Contoh texture kasar
Sumber, astudioarchitect.com*

³⁸Rustam Hakim, *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap*: hal.127

³⁹Rustam Hakim, *Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap*: hal.127

Tekstur pada ruang luar sangat erat berhubungan dengan jarak pandang atau jarak penglihatan (visual). Oleh karena itu, untuk suatu bidang luas pada ruang luar, tekstur dapat dibedakan menjadi:

- a) Tekstur primer, yaitu tekstur yang terdapat pada benda atau objek yang hanyadapat dilihat pada jarak dekat.



*Gambar 66; Contoh texture primer
Sumber, Majalah Asri, Thu, 12 Juni 2008*

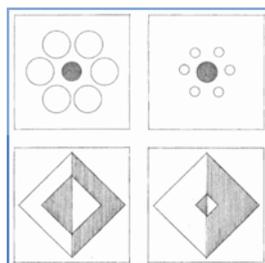
- b) Tekstur sekunder, yaitu tekstur yang dibuat dalam skala tertentu untuk memberika kesan visual yang proposional.

Perbedaan tekstur pada pola lantai dapat dipergunakan untuk menunjukkan arah sirkulasi dan membedakan ruanggerak dan ruang statis. Selain itu tekstur lantai dapat dipergunakan untuk menghilangkan rasa monoton suatu tempat perbelanjaan misalkan karena jalur sirkulasi terlalu panjang dan memberikan kesan pembatasan pada area perkerasan yang terlalu lebar dan luas. Tekstur dapat memberikan kesan visual pada manusia melalui perbedaan warna gelap terang yang disebabkan oleh bayang-bayang cahaya.

2.5.6. Proporsi dan Skala

1. Proporsi

Proporsi menunjuk pada kepantasan atau hubungan harmonis suatu bagian dengan bagian lainnya atau dengan bagian keseluruhan.⁴⁰



*Gambar 67; Proporsi
Sumber, D.K. Ching, Form, Space and Order*

⁴⁰D.K. Ching. *Form, space, and order*, hal. 294

a) Tujuan teori proporsi

Tujuan teori proporsi adalah untuk menciptakan suatu kepekaan akan harmoni dan aturan diantara elemen-elemen di dalam suatu konstruksi visual. Menurut Euclid, rasio merujuk pada perbandingan kuantitatif antara dua hal yang serupa, sementara proporsi merujuk pada kesetaraan perbandingan. Oleh karenanya, yang menjadi dasar utama seluruh sistem proporsi adalah perbandingan karakteristik, suatu kualitas permanen yang disalurkan dari suatu perbandingan ke perbandingan yang lain. Maka, suatu sistem proporsi akan menghasilkan sebuah rangkaian hubungan visual yang konsisten antara bagian-bagian dari sebuah bangunan, begitupun antara bagian-bagian tersebut dengan keseluruhannya.

b) Beberapa teori-teori proporsi:

- Penampang emas (*golden section*)
- Susunan-susunan klasik
- Teori-teori renaissance
- Modular
- Ken
- Antropometri
- Skala

2. Skala

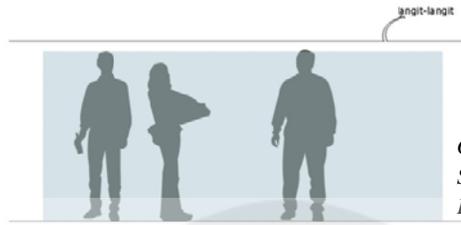
Menurut D.K. Ching, skala merupakan suatu proporsi tetap yang digunakan untuk menentukan dimensi dan besaran.⁴¹ Sedangkan menurut White skala ruang adalah pertalian antara kegiatan di dalam ruang dan ukuran ruang. Skala adalah kualitas yang dimiliki ruang dalam dan ruang luar.⁴²

A. Skala ruang dapat dibagi dalam empat golongan.

- Skala akrab dimaksudkan untuk menciptakan suasana yang nyaman dan akrab.

⁴¹D.K. Ching, *Form, Space, And Order*, Hal. 30

⁴²White, *Tata Atur*, hal. 85



Gambar 68. Skala akrab.

Sumber: digmbr ulang menurut buku tata atur.

Edward t.white

- Skala wajar terjadi karena penyesuaian yang wajar antara ukuran ruang dan kegiatan di dalamnya, berdasarkan kenyamanan jasmani dan rohani.



Gambar 69. Skala wajar.

Sumber: digmbr ulang menurut buku tata atur.

Edward T.White

- Skala megah ditimbulkan oleh ukuran ruang yang berlebih bagi kegiatan di dalamnya, untuk menyatakan 'keanggungan' atau kemegahan.



Gambar 70. Skala megah.

Sumber: digmbr ulang menurut buku tata atur.

Edward t.white

- Pada skala mencekam, manusia sulit merasakan pertalian dirinya dengan ruang. Umumnya skala ini terdapat dalam alam, bukan buatan manusia.



Gambar 71. Skala mencekam.

Sumber: digmbr ulang menurut buku tata atur.

Edward t.white

B. Skala manusia

Skala manusia dalam arsitektur didasarkan pada dimensi dan proporsi tubuh manusia.

Dari tiga buah dimensi dalam sebuah ruang, ketinggian memiliki efek pada skala yang lebih besar dari pada panjang maupun lebarnya. Jika dinding ruang memberikan penutup, maka ketinggian bidang langit-langit di atas akan menentukan kualitas perlindungan dan kedekatannya.⁴³

C. Sirkulasi

a) Pencapaian ke Bangunan

- Langsung

Tujuan visual dalam pengakhiran pencapaian ini jelas, dapat merupakan fasade muka seluruhnya dari sebuah bangunan atau tampak masuk yang dipertegas.

- Tersamar

Pencapaian yang samar-samar mempertinggi efek perspektif pada fasade depan dan bentuk suatu bangunan.

- Berputar

Sebuah jalan berputar memperpanjang urutan pencapaian dan mempertegas bentuk tiga dimensi suatu bangunan sewaktu bergerak mengelilingi tepi bangunan.

b) Bentuk ruang sirkulasi

- Tertutup

Membentuk koridor yang berkaitan dengan ruang-ruang yang dihubungkan melalui pintu masuk pada bidang dinding.

- Terbuka pada salah satu sisi

Untuk memberikan kontinuitas visual/ruang dengan ruang-ruang yang dihubungkan.

- Terbuka pada kedua sisinya

Menjadi perluasan fisik dari ruang yang ditembusnya.

Lebar dan tinggi dari suatu ruang sirkulasi harus sebanding dengan macam dan jumlah lalu lintas yang ditampungnya. Sebuah jalan yang sempit dan tertutup akan merangsang gerak. Sebuah jalan dapat diperlebar tidak hanya untuk menampung lebih banyak lalu lintas, tetapi untuk menciptakan

⁴³D.K. Ching, *Form, Space, And Order*, Hal. 33

tempat-tempat perhentian, untuk beristirahat, atau menikmati pemandangan. Jalan dapat diperbesar dengan melebarkannya dengan ruang-ruang yang ditembusnya.

Di dalam sebuah ruangan yang luas, sebuah jalan dapat berbentuk bebas, tanpa bentuk atau batasan, dan ditentukan oleh aktivitas di dalam ruangnya.

D. Konfigurasi Alur Gerak

a) Linier

Semua jalan adalah linier. Jalan yang lurus dapat menjadi unsur pengorganisir yang utama untuk satu deretan ruang-ruang. Sebagai tambahan, jalan dapat melengkung atau terdiri atas segmen-segmen, memotong jalan lain, bercabang-cabang, membentuk kisaran (*loop*)

b) Radial

Bentuk radial memiliki jalan yang berkembang dari atau berhenti pada, sebuah pusat, titik bersama.

c) Spiral

Sebuah bentuk spiral adalah sesuatu jalan yang menerus yang berasal dari titik pusat, berputar mengelilinginya dengan jarak yang berubah.

d) Grid

Bentuk grid terdiri dari dua set jalan-jalan sejajar yang saling berpotongan pada jarak yang sama dan menciptakan bujur sangkar atau kawasan-kawasan ruang segiempat.

e) Network

Suatu bentuk jaringan terdiri dari beberapa jalan yang menghubungkan titik-titik tertentu di dalam ruang.

E. Organisasi Ruang

a) Terpusat

Pusat; suatu ruang dominan dimana pengelompokan sejumlah ruang sekunder dihadapkan.

b) Linier

Suatu urutan linier dari ruang-ruang yang berulang

c) Radial

Sebuah ruang pusat yang menjadi acuan organisasi ruang yang linier berkembang menurut bentuk jari-jari

d) Cluster

Ruang-ruang dikelompokkan berdasarkan adanya hubungan atau bersama-sama memanfaatkan ciri atau hubungan visual

e) Grid

Ruang-ruang diorganisir dalam kawasan grid struktural atau grid tiga dimensi lain.

2.6. Tinjauan Pustaka Tentang Interaksi Sosial

2.6.1. Pengertian

1. Pengertian Interaksi

Dalam literatur, interaksi dan komunikasi sering dipakai sebagai sinonim. Watzlawick, Et Al (1967) mendefinisikan interaksi sebagai urutan komunikasi (yakni pesan) timbal-balik (reciprocal) antara dua atau lebih individu.⁴⁰ Menurut Hare (1976, h. 60) interaksi berarti “semua kata, simbol, dan isyarat yang dipakai orang untuk saling merespon”⁴¹

Menurut Ester Dyson, pakar teknologi digital, komunikasi interaktif memiliki dua pengertian, yaitu:

- a) Berinteraksi dengan media televisi, CD, Komputer, Internet dan Telepon.
- b) Berinteraksi dengan manusia lain.

Berinteraksi dengan manusia lain merupakan tingkat interaksi yang lebih tinggi. Tingkat interaksi adalah tingkat interaksi dua arah yang memungkinkan terjadinya komunikasi yang lebih menambah nilai dari sekedar berinteraksi dengan mesin.

2. Pengertian Interaksi Sosial

Definisi interaksi sosial menurut Ensiklopedia: Pemikiran Sosial Modern (William Outhwaite, hal 397) adalah perilaku yang saling terkait dan saling mempengaruhi melalui alat komunikasi.⁴² Komunikasi nonverbal (ekspresi wajah, perubahan tatapan, gerak tubuh, perilaku tertentu, perilaku extra linguistik, dan sebagainya) dianggap amat penting untuk memahami interaksi sosial (De Paulo dan Friedman, 1998).

⁴⁰Watzlawick, Et Al (1967)

⁴¹Hare (1976, h. 60)

⁴²Pemikiran Sosial Modern (William Outhwaite, hal 397)

2.6.2. Teori Kebutuhan Manusia dan Mekanisme Fisik Sosial Menurut Abraham Maslow (1943)

Pada buku *Craeting Architectural Theory* (Lang, hal.110), Abraham Maslow menjabarkan identifikasi kebutuhan manusia dan mekanisme fisik sosial yang mengakomodasi kebutuhan manusia tersebut (isu desain) dengan konsep setting lingkungan (*behavior setting*) dan sistem aktifitas (*activity system*) seperti yang dijabarkan pada tabel dibawah ini.⁴³

Kebutuhan	Pokok perhatian	Mekanisme fisik sosial/isu desain
Fisiologis (<i>psysiological</i>)	Wadah (<i>shelter</i>) dan keamanan (<i>security</i>) latihan perantar (<i>task instrumentality</i>)	Wadah (<i>shelter</i>), akses ke service (<i>access to services</i>)
Keamanan (<i>safety</i>)	Kontak sosial (<i>social contact</i>)	Akses ke service (<i>access to services</i>), privasi (<i>privacy</i>), batas wilayah (<i>territoriality</i>), ruang pertahanan (<i>defensible space</i>), orientasi (<i>orientation</i>)
Pengakuan (<i>belonging</i>)	Kontak sosial (<i>social contact</i>), identifikasi simbolis (<i>symbolic identification</i>)	Akses ke service (<i>access to services</i>), seting komunal (<i>communal settings</i>), identifikasi simbolis (<i>symbolic identification</i>)
Penghargaan/peng hormatan (<i>esteem</i>)	Pertumbuhan (<i>growth</i>), kesenangan (<i>pelasure</i>)	Personalisasi (<i>personalization</i>) identifikasi simbolis (<i>symbolic identification</i>), kontrol (<i>control</i>)
Aktualisasi (<i>actualization</i>)	Pertumbuhan (<i>growth</i>), kesenangan (<i>pelasure</i>)	Pilihan (<i>choice</i>), akses menuju kesempatan pengembangan diri (<i>access to developmental opportunities</i>), kontrol (<i>control</i>)
Kognitif/estetika (<i>cognitive/aestheti c</i>)	Pertumbuhan (<i>growth</i>), kesenangan (<i>pelasure</i>)	Akses menuju kesempatan pengembangan diri (<i>access to developmental opportunities</i>), estetika formal (<i>formal aesthetics</i>)

⁴³ *Craeting Architectural Theory* (Lang, hal.110)

Tabel 4; Identifikasi Kebutuhan Manusia Dan Mekanisme Fisik Sosial

2.6.3. Tinjauan Tentang Remaja Dan Dewasa Awal

1. Masa remaja

Dalam bukunya yang berjudul “Remaja”, John W. Santrock (hal. 20) menjelaskan bahwa sebelum mencapai masa remaja, individu telah mengalami serangkaian perkembangan dan memperoleh banyak pengalaman.⁴⁴ Tidak ada anak perempuan atau anak laki-laki yang memasuki masa remaja dalam bentuk daftar kosong, yang hanya memiliki kode genetik yang akan menentukan berbagai pikiran, perasaan dan perilakunya. Namun, kondisi antara faktor keturunan, pengalaman masa kanak-kanak, dan pengalaman masa remaja, menentukan rangkaian perkembangan remaja.

Definisi mengenai remaja tidak hanya melibatkan pertimbangan mengenai usia namun juga pengaruh sosio-historis. Dengan mempertimbangkan sosio-historis, Santrock (2007) mendefinisikan masa remaja (*adolescence*) sebagai periode transisi perkembangan antara masa kanak-kanak dengan masa dewasa, yang melibatkan perubahan-perubahan biologis, kognitif, dan sosio-emosional. Tugas pokok remaja adalah mempersiapkan diri masuk remaja.

Meskipun rentang usia dari remaja dapat bervariasi terkait dengan lingkungan budaya dan historisnya, kini di Amerika Serikat dan sebagian besar budaya lainnya, masa remaja dimulai sekitar usia 10 hingga 13 tahun dan berakhir pada sekitar usia 18 hingga 22 tahun. Perubahan biologis, kognitif, dan sosio-emosional yang dialami remaja dapat berkisar mulai dari perkembangan fungsi seksual hingga proses berpikir abstrak hingga kemandirian.

Lambat laun, para ahli perkembangan membedakan masa remaja menjadi:

- a) Masa Remaja Awal (*early adolescence*)
Kurang lebih berlangsung di masa sekolah menengah pertama atau sekolah menengah akhir dan perubahan purbetal terbesar terjadi di masa ini.
- b) Masa Remaja Akhir (*late adolescence*)
Kurang lebih terjadi pada pertengahan dasawarsa yang kedua dari kehidupan. Minat karir, pacaran, dan eksplorasi identitas seringkali lebih menonjol di masa remaja akhir dibandingkan dengan masa remaja awal.

⁴⁴ “Remaja”, John W. Santrock (hal. 20)

c) Masa Dewasa Awal (*Early Adulthood*)

Seperti masa kanak-kanak dan remaja masa dewa bukanlah suatu periode perkembangan yang bersifat homogen. Masa dewasa awal (*early adulthood*) biasanya dimulai diakhir usia belasan tahun atau awal dua puluhan tahun dan berakhir sampai tiga puluhan. Masa ini merupakan saat untuk mencapai kemandirian pribadi dan ekonomi, serta perkembangan karir.

2.6.4. Tahap Perkembangan Kehidupan

Menurut Teori Erikson (*Erikso's theory*), kemajuan manusia dicapai melalui delapan tahap perkembangan yang berlangsung seumur hidup. Di dalam setiap tahap, individu dihadapkan pada sebuah krisis yang merupakan suatu tugas perkembangan unik yang harus diselesaikan. Krisis ini bukanlah sebuah bencana namun merupakan sebuah titik balik yang ditandai oleh titik balik yang ditandai oleh meningkatnya kerentanan dan potensi seseorang. Semakin individu berhasil menyelesaikan krisis yang dihadapinya, semakin sehat perkembangan individu tersebut (Hopkins, 2000).

Tahap-Tahap Erikson	Periode Perkembangan
Integritas versus kekecewaan	Masa dewasa akhir (60 tahun ke atas)
Bangkit versus stagnasi	Masa dewas menengah (40-an, 50-an)
Keintiman versus keterkucilan	Masa dewasa awal (20-an, 30-an)
Identitas versus kebingungan identitas	Masa remaja (10-20 tahun)
Tekun versus rasa rendah diri	Masa kanak-kanak tengah & akhir (usia SD, 6 tahun-pubertas)
Prakarsa versus rasa bersalah	Masa kanak-kanak awal (masa pra sekolah, 3-5 tahun)
Otonomi versus malu dan ragu-ragu	Masa bayi (1-3 tahun)
Kepercayaan versus ketidakpercayaan	Masa bayi (satu tahun pertama)

Tabel 5; Delapan Tahapan Perkembangan Manusia Menurut Erikson

Sumber, John W. Santrock (h. 50)

Identitas versus kebingungan identitas (*identity versus identity confusion*) adalah tahap kelima dari pertimbangan menurut Erikson, yang langsung di masa remaja. Di masa ini, individu dihadapkan pada tantangan untuk menentukan siapakah mereka itu, bagaimana mereka nantinya, dan arah mana yang harus mereka tempuh

dalam hidupnya. Remaja dihadapkan pada peran-peran baru dan status orang dewasa –pekerjaan dan romantika, contohnya: orang tua sebaiknya mengisinkan mereka untuk menjajaki berbagai peran yang berbeda, maupun berbagai jalur yang terdapat dalam suatu peran tertentu. Jika mereka menjajaki peran-peran semacam itu dengan cara yang sehat dan sampai pada suatu jalur yang positif untuk diikuti dalam kehidupan, maka identitas positif akan dicapai. Jika suatu identitas terlalu dipaksakan oleh orang tua dan jika mereka tidak cukup berhasil dalam menjajaki berbagai peran dan mendefinisikan masa depannya secara positif, maka mereka akan mengalami kebingungan identitas.

Keintiman versus keterkucilan (*intimacy versus isolation*) adalah tahap keenam dari perkembangan menurut Erikson, yang dialami individu selama masa dewasa awal. Di masa ini, individu menghadapi tugas perkembangannya yang berkaitan dengan pembentukan relasi intim dengan orang lain. Erikson mendeskripsikan keintiman sebagai menentukan diri sendiri di satu sisi, namun kehilangan diri sendiri di sisi lainnya. Jika seorang dewasa muda membentuk persahabatan yang sehat dan sebuah relasi yang intim dengan orang lain, keintiman akan dicapai; jika tidak, ia akan merasa terkucil.

2.6.5. Perilaku dan Lingkungan

Behaviorisme (*behaviorism*) menekankan studi ilmiah mengenai respons perilaku yang teramati serta determinan-determinan lingkungan. Dalam perilaku menurut B.F. Skinner (1904-1990), pikiran, kesadaran atau ketidaksadaran, tidak dibutuhkan untuk menjelaskan perilaku perkembangan. Bagi Skinner, perkembangan adalah perilaku dan perkembangan. Bagi Skinner, perkembangan adalah perilaku. Karena para behavioris (ahli dari orientasi perilaku) berpendapat bahwa perkembangan merupakan hasil belajar dan sering kali berubah seiring dengan pemerolehan pengalaman di lingkungan, mereka juga berpendapat bahwa perkembangan merupakan hasil belajar dan sering kali berubah seiring dengan pemerolehan pengalaman di lingkungan, mereka juga berpendapat bahwa modifikasi lingkungan dapat mengubah perkembangan (Adams, 2000; Staats, 2003). Bagi para behavioris, perilaku malu dapat ditransformasikan menjadi perilaku yang lebih berorientasi sosial; perilaku agresif dapat dibentuk menjadi perilaku jinak; perilaku lesu dan membosankan dapat diubah menjadi tingkah laku antusias dan menarik.

2.6.6. Perkembangan Kepribadian

1. Sifat-sifat Kepribadian

Tempramen

Tempramen (*temperament*) didefinisikan sebagai gaya perilaku dan karakteristik individual dalam memberikan respons emosional.

Psikiater Alexander Chess dan Stela Thomas (Chess & Thomas, 1977, Thomas and Chess, 1991) mempelajari perkembangan sekelompok bayi hingga dewasa hingga berkesimpulan bahwa terdapat tiga tipe dasar dari tempramen.

1) Anak yang bertempramen mudah (*easy child*)

Pada umumnya anak ini memiliki suasana hati yang positif, cepat membangun rutinitas dan mudah beraksi dengan pengalaman-pengalaman baru.

2) Anak yang bertempramen sulit (*difficult child*):

Anak ini cenderung beraksi secara negatif terhadap berbagai situasi dan lambat dalam menerima pengalaman-pengalaman baru.

3) Anak yang bertempramen lambat (*slow-to-warm-up child*)

Anak ini memiliki tingkat aktivitas yang rendah, agak negatif dan memperlihatkan suasana hati yang intensitasnya rendah.

Sifat Tempramen Awal: Inhibisi

	Konteks yang Mengintervensi	
	Anak A	Anak B
Pengasuh	Pengasuh (orang tua) yang sensitive dan menerima, dan membiarkan anak sendiri menentukan langkahnya.	Pengasuh yang menggunakan level kontrol yang rendah dan berusaha memaksakan anak memasuki situasi baru.
Lingkungan fisik	Adanya tempat perlindungan terhadap stimulus atau benteng pertahanan di mana anak dapat berlindung ketika berhadapan dengan stimulasi yang terlalu banyak.	Anak senantiasa dihadapkan pada lingkungan yang ramai, kacau-balau, dan tidak dimungkinkan untuk membebaskan diri dari stimulasi.
Kawan	Kelompok teman sebaya dan anak-anak	Kelompok kawan sebaya terdiri

sebaya	lain yang terhambat yang memiliki minat yang sama, sehingga anak merasa diterima.	dari ekstrovert yang atletis, sehingga anak merasa ditolak.
Sekolah	Sekolah kurang banyak diurus sehingga anak-anak yang terhambat cenderung memperoleh toleransi dan mereka merasa dapat berkontribusi.	Sekolah terlalu banyak diurus orang lain, sehingga anak yang terhambat cenderung kurang memperoleh toleransi dan cenderung merasa dinilai terlalu rendah.
	Kepribadian yang Dihasilkan	
	Ketika dewasa, individu cenderung extrovert (suka keluar dan bergaul) dan secara emosional stabil.	Ketika dewasa, individu cenderung introvert dan memiliki masalah emosional lebih banyak.

Tabel 6; Sifat Temperamen Awal: Inhibisi