

BAB III

TINJAUAN TEORI PENDEKATAN ARSITEKTUR

3.1 Tinjauan Umum Arsitektur Perilaku dan Lingkungan

3.1.1 Pengertian Perilaku (*Behaviour*)

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) perilaku berarti tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan. Kata perilaku menunjukkan manusia dalam aksinya, berkaitan dengan aktivitas manusia secara fisik, berupa interaksi manusia dengan sesamanya ataupun dengan lingkungan fisiknya (Tandal dan Egam, 2011)⁷.

Menurut buku Soekidjo Notoatmodjo 2003 dalam buku “Pendidikan dan Perilaku Kesehatan” menyatakan bahwa perilaku tindakan atau aktivitas dari manusia itu sendiri yang mempunyai bentangan yang sangat luas antara lain : berjalan, berbicara, menangis, tertawa, bekerja, kuliah, menulis, membaca, dan sebagainya. Sedangkan menurut Skinner 1938 yang dikutip dalam buku Soekidjo Notoatmodjo 2003 menyatakan bahwa perilaku merupakan reaksi/respon seseorang terhadap stimulus (rangsangan) dari luar. Sehingga perilaku terjadi melalui proses stimulus terhadap organisme, kemudian organisme merespon. Dapat disimpulkan teori Skinner ini S-O-R (stimulus-organisme-respon).

Teori tentang perilaku manusia ini dapat disimpulkan membahas tentang tentang pengamatan perilaku manusia yang terlihat dan hanya ingin melihat bagaimana pola perilaku manusia terhadap lingkungan disekitarnya.

A. Faktor –Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Manusia

Faktor- faktor yang mempengaruhi perilaku manusia .

1. Genetika
2. Sikap – adalah suatu ukuran tingkat kesukaan seseorang terhadap perilaku tertentu
3. Norma sosial – adalah pengaruh tekanan sosial
4. Kontrol perilaku pribadi – adalah kepercayaan seseorang mengenai suatu sulit tidaknya melakukan perilaku.

⁷ Lie. Sheila (2014). *Kajian Penggunaan ruang Publik dengan pendekatan Arsitektur Perilaku (Studi Kasus: PKL di Jalan Sutomo Medan dan Sekitarnya): Skripsi*. Departemen Arsitektur Fakultas Teknik : Universitas Sumatera Utara. Hal 6-8

B. Bentuk Perilaku

Ada 2 macam bentuk perilaku manusia ditinjau dari bentuk respon terhadap stimulus, berikut penjelasannya (Notoatmodjo 2003):

- **Perilaku tertutup (*covert behavior*)**

Respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup (*covert*). Respon atau reaksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan / kesadaran, dan sikap yang terjadi belum bisa diamati secara jelas oleh orang lain.

- **Perilaku terbuka (*overt behavior*)**

Respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka. Respon terhadap terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktek.

3.1.2 Arsitektur Perilaku dan Lingkungan

Manusia sebagai makhluk sosial tidak pernah lepas dari lingkungan yang membentuk diri mereka. Diantara sosial dan arsitektur dimana bangunan yang didesain manusia, secara sadar atau tidak sadar, mempengaruhi pola perilaku manusia yang hidup didalam arsitektur dan lingkungannya tersebut. Sebuah arsitektur dibangun untuk memenuhi kebutuhan manusia. Dan sebaliknya, dari arsitektur itulah muncul kebutuhan manusia yang baru kembali (Tandal dan Egam, 2011).

Menurut Haryadi, B.Setiawan dalam bukunya Arsitektur, Lingkungan dan Perilaku 2014 menyatakan bahwa perilaku sebagai sebuah pendekatan dalam arsitektur menekankan keterkaitan dialetik antara ruang dengan manusia dan masyarakat yang memanfaatkan atau menghuni ruang tersebut.

Tentunya arsitektur perilaku membahas mengenai hubungan tingkah laku manusia dengan lingkungan binaan yang dipakai manusia. Penyesuaian antara tingkah laku dengan lingkungannya terbagi atas dua yaitu:

1. Perubahan tingkah laku agar sesuai dengan lingkungan

Sifat manusia yang mampu belajar dari pengalaman, perubahan tingkah laku agar sesuai dengan lingkungan akan bisa dilakukan secara bertahap. Dengan kata lain, manusia bisa dididik, dilatih dan belajar

sendiri untuk bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan barunya yang masih asing.

2. Perubahan lingkungan agar sesuai dengan tingkah laku

Manusia selalu berusaha untuk memanipulasi lingkungan agar sesuai dengan kondisi dirinya (keadaan yang diinginkannya). Proses manipulasi lingkungan tersebut melibatkan tingkah laku mendesain (merancang)

Lingkungan binaan meliputi semua tempat yang sebagian besar telah direncanakan dan diciptakan oleh manusia⁸. Arsitektur Perilaku untuk Anak Berkebutuhan Khusus adalah suatu lingkungan binaan yang diciptakan dengan mempertimbangkan segala aspek yang tanggap reaksi manusia dan dapat mempengaruhi pola pikir, karakteristik pemakai dalam kasus ini adalah anak-anak berkebutuhan khusus. Dalam merancang bangunan memikirkan bagaimana agar pengguna (anak berkebutuhan khusus) memiliki kemudahan dan kenyamanan dalam aktivitasnya⁹.

A. Psikologi Manusia

Pembahasan tentang arsitektur perilaku tidak terlepas dari psikologi. Psikologi adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari tingkah laku manusia dalam hubungannya dengan lingkungan (Sarwono, Buku Psikologi Lingkungan)¹⁰.

Menurut Dr. Sarlito Wirawan Sarwono, manusia sebagai objek yang paling penting dalam suatu lingkungan binaan memiliki ciri- ciri sebagai berikut: cenderung untuk selalu mengerti dan bereaksi dengan lingkungannya, Senang untuk mengetahui dan membagi pengetahuannya dengan orang lain dan selalu kebingungan pada saat tidak memiliki pedoman yang jelas. Kecenderungan ini merupakan akibat dari adanya proses psikologi yang terjadi pada setiap individu dalam interaksinya dengan lingkungannya. Pada lingkungan binaan tersebut manusia memiliki perilaku tertentu karena didasarkan pada kebutuhan hidup.

⁸ Hemistra dan Mc Farling, 1978

⁹ Saputri.W (2012). *Sekolah Anak Berkebutuhan Khusus (Arsitektur Perilaku): Skripsi.Laporan Perancangan TKA 490-Studio Tugas Akhir: Universitas Sumatra Utara*. Hal 54.

¹⁰ Ibid.,hal 81

B. Psikologi Lingkungan

Psikologi Lingkungan adalah bidang psikologi yang meneliti khusus hubungan antara lingkungan fisik dan tingkah laku serta pengalaman manusia. Faktor yang sangat kuat mempengaruhi manusia adalah lingkungan. Menurut UU No.4 Tahun 1982, lingkungan hidup adalah kesatuan ruang dengan semua benda, daya, keadaan, dan makhluk hidup, termasuk manusia dan perilakunya yang mempengaruhi kelangsungan perikehidupan dan kesejahteraan manusia serta makhluk hidup lainnya¹¹.

Masalah-masalah yang dihadapi manusia dalam hubungannya dengan lingkungan alamnya adalah¹² :

1. Lingkungan yang terbatas
2. Polusi (pencemaran)
3. Penggunaan dan penyalahgunaan tanah yang menyebabkan erosi, banjir, dan lain sebagainya.
4. Masalah kependudukan
5. Energi dan ekonomi yang terbatas
6. Estetika Lingkungan

Menurut Berlyne, seorang pakar psikologi, faktor-faktor yang harus dipertimbangkan dalam mengatasi masalah ini adalah:

- a. *Kompleksitas* yaitu berapa banyak ragam komponen yang membentuk suatu lingkungan.
- b. *Novelty* atau *keunikan* yaitu seberapa jauh lingkungan tersebut mengandung komponen-komponen yang unik.
- c. *Incongruity* atau *ketidaksenadaan* yaitu seberapa jauh suatu faktor tidak cocok dengan konteks lingkungannya.
- d. *Kejutan* yaitu seberapa jauh kenyataan yang ada tidak sesuai dengan harapan.

Dalam kajian arsitektur perilaku dan lingkungan psikologi lingkungan memiliki tujuan mengkaji hubungan lingkungan dengan perilaku manusia sehingga terciptanya tatanan ruang luar dan dalam sebagai lingkungan fisik yang sesuai dengan perilaku manusia/pemakai ruang.

¹¹ Jessica (2011). *Autisim care Center (Arsitektur Perilaku) Skripsi*. Laporan Perancangan TKA 490-Studio Tugas Akhir: Universitas Sumatra Utara. Hal 69.

¹² *Ibid*, hal 32

3.1.3 Hubungan Arsitektur dengan Perilaku

Perilaku manusia membentuk Arsitektur

Manusia membangun bangunan, yang kemudian membentuk perilaku manusia itu sendiri. Setelah perilaku manusia terbentuk akibat arsitektur yang telah dibuat, manusia kembali membentuk arsitektur yang telah dibangun sebelumnya atas dasar perilaku yang telah terbentuk, dan seterusnya. Setiap arsitektur yang dibuat atas dasar kebutuhan manusia menghasilkan efek perilaku yang berbeda terhadap arsitektur itu sendiri. Mengenai pembangunan kembali arsitektur yang diadaptasi dari kebutuhan dan perilaku manusia yang berdampak terhadap psikologi seseorang.

Arsitektur Membentuk Perilaku Manusia

Manusia membangun bangunan demi pemenuhan kebutuhan pengguna, yang kemudian bangunan itu membentuk perilaku pengguna yang hidup dalam bangunan tersebut dan mulai membatasi manusia untuk bergerak, berperilaku, dan cara manusia dalam menjalani kehidupan sosialnya. Hal ini menyangkut kestabilan antara arsitektur dan sosial dimana keduanya hidup berdampingan dalam keselarasan lingkungan. Untuk membentuk perilaku manusia dapat dipengaruhi oleh beberapa perancangan fisik ruang, seperti ukuran dengan bentuk ruang, perabot dan penataannya, warna, suara, temperatur, dan pencahayaan.

Menurut Hendro Prabowo pada bukunya Arsitektur, Psikologi dan Masyarakat ada empat pandangan yang berhubungan dengan seberapa luas pengaruh desain arsitektur terhadap perilaku manusia sebagai penggunaannya:

- **Pendekatan Kehendak Bebas (*Free-will Approach*)**

Pendekatan ini secara ekstrim berpendapat bahwa lingkungan tidak memiliki dampak apapun terhadap perilaku.

- **Determinisme Arsitektur (*Architectural Determinism*)**

Salah satu konsep awal tentang pengaruh arsitektur terhadap perilaku adalah determinisme arsitektur. Istilah ini terkadang disebut sebagai determinisme fisik atau determinisme lingkungan (Lang, 1987). Determinisme arsitektur berarti bahwa lingkungan yang dibangun membentuk perilaku manusia di dalamnya. Dalam bentuknya yang paling ekstrim, arsitektur dan desain dipandang sebagai satu-satunya penyebab dari munculnya perilaku.

- **Kemungkinan Lingkungan (*Environmental Possibilism*)**

Lingkungan membuka kesempatan-kesempatan yang luas dimana perilaku manusia dapat terjadi atau sebaliknya tidak dapat terjadi. Akan tetapi manusia tidak sepenuhnya bebas menentukan pilihannya. Karena setiap individu memiliki motivasi dan kompetensi yang paling tidak dipengaruhi pula oleh lingkungan alamiah, lingkungan sosial dan lingkungan budaya.. menurut konsep ini, hasil perilaku yang kita pilih ditentukan oleh lingkungan dan pilihan yang kita buat.

- **Probabilisme Lingkungan (*Environmental Probabilism*)**

Probabilisme merupakan sebuah kompromi, konsep ini berasumsi bahwa organisme dapat memilih variasi respon pada berbagai situasi lingkungan dan pada saat itu muncul pula probabilitas yang berkaitan dengan contoh-contoh kasus desain dengan perilakunya yang spesifik. Probabilitas ini merefleksikan pengaruh faktor-faktor non arsitektural, seperti halnya pengaruh desain dan perilaku.

A. Konsep dalam Kajian Arsitektur Perilaku dan Lingkungan

Menurut Haryadi dan B. Setiawan 2014 dalam bukunya Arsitektur Lingkungan dan Perilaku ada beberapa konsep penting dalam kajian arsitektur lingkungan dan perilaku yaitu:

1. *Behaviour Setting* (Setting Perilaku)

Yang menjadi pendekatan dalam kajian behavior setting adalah bagaimana kita dapat mengidentifikasi perilaku-perilaku yang secara konstan atau berkala muncul pada suatu situasi tempat atau setting tertentu.

2. *Environment Perception* (Persepsi Tentang Lingkungan)

Persepsi lingkungan adalah interpretasi tentang suatu setting oleh individu yang didasarkan oleh latar belakang budaya, nalar dan pengalaman individu tersebut.

3. *Perceived Environment* (Lingkungan yang terpersepsikan)

Perceived environment atau lingkungan yang terpersepsikan merupakan produk atau bentuk dari persepsi lingkungan yaitu proses kognisi, afeksi, serta kognasi seseorang atau sekelompok orang terhadap lingkungan.

4. *Environment Cognition, Image and Schemata* (Kognisi Lingkungan, Citra dan Skemata)

Kognisi lingkungan adalah suatu proses memahami dan memberi arti terhadap lingkungan. Proses ini menjelaskan mekanisme hubungan antara manusia dengan lingkungannya.

5. *Environmental Learning* (Pemahaman Lingkungan)

Environmental learning merupakan keseluruhan proses yang berputar dari pembentukan kognisi, skemata dan peta mental. Proses environmental learning meliputi proses pemahaman yang menyeluruh dan menerus tentang suatu lingkungan oleh seseorang.

6. *Environmental Quality* (kualitas lingkungan)

Kualitas lingkungan didefinisikan sebagai suatu lingkungan yang memahami preferensi imajinasi ideal seseorang atau sekelompok orang. Kualitas lingkungan dipahami secara objektif yaitu berkaitan dengan aspek – aspek psikologi dan sosio kultural masyarakat yang menghuni lingkungan.

7. *Territory* (Teritori)

Teritori diartikan sebagai batas dimana organisme hidup menentukanuntutannya, menandai, serta mempertahankannya dari kemungkinan intervensi pihak lain. Konsep teritori untuk manusia lebih dari sekedar tuntutan atas suatu area untuk memenuhi kebutuhan fisiknya tetapi juga untuk kebutuhan emosional dan kultural.

8. *Personal Space and Crowding* (Ruang Personal dan Kesumpekan)

Merupakan batas yang tidak tampak di sekitar seseorang, dimana orang lain tidak boleh atau merasa enggan untuk memasukinya akan tetapi apabila personal space ini tidak dapat dipertahankan maka akan timbul crowding.

9. *Environmental Pressures, Stress and Coping Strategy* (Tekanan Lingkungan, Stress, dan Strategi penanggulangannya)

Tekanan lingkungan didefinisikan sebagai faktor – faktor fisik, sosial, serta ekonomi yang dapat menimbulkan perasaan tidak enak, tidak nyaman, kehilangan orientasi atau kehilangan keterkaitan dengan suatu tempat tertentu. Apabila hal ini terjadi terus-menerus dapat menyebabkan stress. Tekanan lingkungan yang terlalu besar menyebabkan interaksi antara manusia dan lingkungan tidak terjadi dengan baik dan optimal. Yang kemudian menimbulkan perilaku yang tidak wajar.

B. Variable Fisik yang Mempengaruhi Perilaku Manusia

Variabel fisik yang mempengaruhi perilaku manusia (Setiawan, 1995), antara lain :

1. **Ruang.** Hal terpenting dari pengaruh ruang terhadap perilaku manusia adalah fungsi dan pemakaian ruang tersebut. Perancangan fisik ruang memiliki variable yang berpengaruh terhadap perilaku pemakainya.
2. **Ukuran dan bentuk.** Ukuran dan bentuk ruang harus disesuaikan dengan fungsi yang akan diwadahi, ukuran yang terlalu besar atau kecil akan mempengaruhi psikologis pemakainya.
3. **Perabot dan penataannya.** Bentuk penataan perabot harus disesuaikan dengan sifat dari kegiatan yang ada di ruang tersebut. Penataan yang simetris memberi kesan kaku, dan resmi. Sedangkan penataan asimetris lebih berkesan dinamis dan kurang resmi.
4. **Warna.** Warna memiliki peranan penting dalam mewujudkan suasana ruang dan mendukung terwujudnya perilaku-perilaku tertentu. Pada ruang, pengaruh warna tidak hanya menimbulkan suasana panas atau dingin, tetapi warna juga dapat mempengaruhi kualitas ruang tersebut.
5. **Suara, Temperatur dan Pencahayaan.** Suara diukur dengan decibel, akan berpengaruh buruk bila terlalu keras. Demikian pula dengan temperatur dan pencahayaan yang dapat mempengaruhi psikologis seseorang.

3.2 Desain Edukatif

3.2.1 Pengertian Edukatif

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) edukatif berarti bersifat mendidik atau berkenaan dengan pendidikan. Edukasi atau pendidikan bisa diperoleh dari banyak sarana baik secara formal yaitu sekolah, maupun nonformal yaitu membaca, menonton film, mendengarkan musik, bahkan melalui bersosialisasi. Pendidikan merupakan unsur yang penting untuk meningkatkan sumber daya manusia. Semakin tinggi pendidikan seseorang, maka akan tercermin tingkah laku, budi pekerti, serta cara pandang yang luas dibandingkan dengan orang yang berpendidikan lebih rendah¹³. Sehingga edukatif berkaitan dengan pendidikan dan mendidik.

Tualaka (2011) menjelaskan edukasi atau edukatif adalah pendidikan. Dengan kata lain edukatif merupakan kegiatan yang mencerdaskan dan menambah wawasan pengetahuan.

A. Macam-Macam Kegiatan Edukatif

- *Social Activities*, kegiatan yang berhubungan dengan tujuan sosial, Contoh: berdiskusi, berjalan bersama dan kegiatan yang melibatkan interaksi sosial.
- *Physical Recreation*, kegiatan yang memerlukan fisik sebagai kegiatan utama.
- *Cognitive Recreation*, kegiatan yang melibatkan kebudayaan, pendidikan dan kreativitas, ataupun kegiatan-kegiatan yang menyangkut estetika.
- *Creative Play*, merupakan kegiatan edukatif yang memberi keseimbangan imajinasi akan sesuatu.
- *Mentally*, merupakan kegiatan rekreasi berupa ekspresi aktivitas masyarakat yang sifatnya mendidik. Contoh: kegiatan seminar dan debat.

¹³ Sampouw, Sondakh dan Supardjo (2016). *Redesain Perpustakaan Daerah Di Manado "Penelusuran Makna Edukatif Dan Rekreatif Dalam Arsitektur"*. Jurnal Arsitektur: Universitas Sam Ratulangi. Hal 110.

3.3 Tinjauan Tata Ruang

Tinjauan mengenai tata ruang ini berkaitan dengan dengan penekanan desain yang akan digunakan dalam rancangan SLB C-C1 di Kabupaten Kulon Progo. Rancangan tata ruang SLB C-C1 ini mencakup tata ruang dalam dan tata ruang luar.

3.3.1 Tata Ruang Dalam

A. Elemen –Elemen Pembentuk Ruang Dalam (Bidang)

Menurut DK.Ching 2008 dalam bukunya “Arsitektur Bentuk, Ruang dan Tatanan” Edisi ke 3, ruang terdefinisi melalui elemen-elemen horizontal dan vertikal. Elemen-elemen tersebut berupa bidang-bidang yang membentuk ruang dalam bangunan. Bidang sendiri merupakan perpaduan antar garis, yang mampu membentuk suatu bidang.

1. Bidang Atas

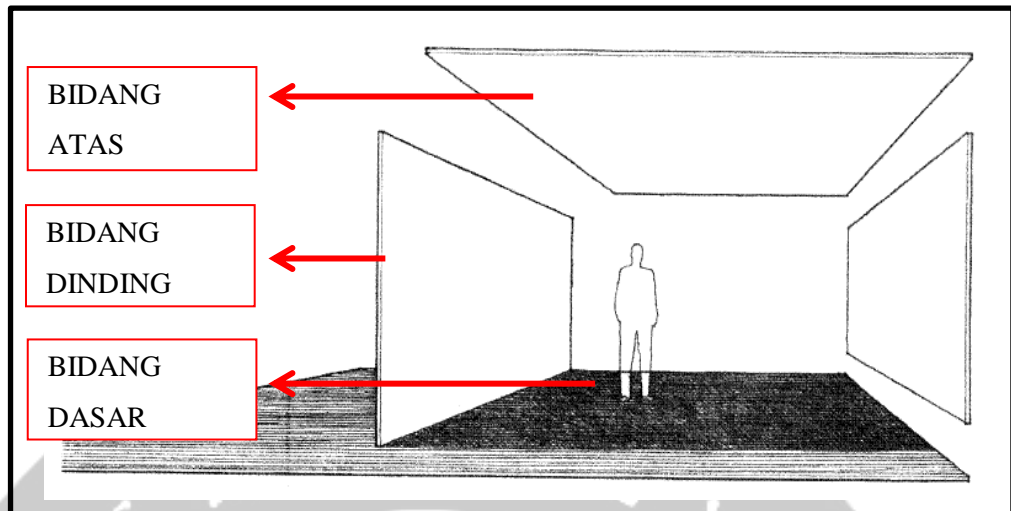
Merupakan bidang atap yang membentang dan melindungi ruang-ruang dalam bangunan dari iklim, dll. Bidang atas merupakan langit-langit yang membentuk permukaan penutup pada ruangan di atasnya. Dalam penerapan bangunan bidang atas/langit-langit ini disebut dengan Plafon.

2. Bidang Dinding

Bidang yang melingkupi ruang dengan orientasi vertikal. Bidang dinding biasanya diberi bukaan berupa pintu dan jendela sebagai sirkulasi manusia serta sirkulasi pencahayaan dan penghawaan. Bidang dinding bisa berupa dinding tetap/ partisi. Partisi sendiri digunakan untuk menyekat ruang/pemisah ruang dan beberapa partisi biasanya bisa dipindah/tidak bersifat permanen.

3. Bidang Dasar

Bidang yang berada di tanah dengan orientasi horizontal. Merupakan penutup bawah ruang yang digunakan sebagai tempat manusia berjalan. Bidang dasar ini merupakan lantai dalam bangunan.



Gambar 3.1 Bidang Pembentuk Ruang

Sumber: Ching, Francis D.K. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanan* (Edisi ke 3)

Bidang-bidang tersebut pada akhirnya mampu membentuk volume, volume dapat disebut dengan ruang.

B. Elemen Pengisi Ruang Dalam

Elemen pengisi pada ruang dalam terdiri atas perabotan, peralatan/mesin, dan tanaman. Elemen pengisi ini berfungsi sebagai elemen penunjang ruang, sekaligus dapat menunjukkan fungsi sebuah ruang tersebut. Elemen pengisi ruang dipengaruhi oleh:

1. Karakter Pengguna
2. Karakter Aktivitas
3. Karakter Elemen Pelingkup

C. Elemen Pelengkap Ruang Dalam

Elemen pelengkap sebuah ruang merupakan elemen penunjang/servis yang bersal dari kegiatan dan fungsi pada sebuah ruang. Elemen – elemen tersebut antara lain:

1. **Utilitas Bangunan** : jaringan air bersih, jaringan air kotor, jaringan gas, jaringan listrik, drainase, proteksi kebakaran.
2. **Perlengkapan Servis**: *fittings*, lampu, *air conditioner*, keran air, penggantung, dll

3.3.2 Tata Ruang Luar

A. Elemen Pembatas Ruang Luar

Ruang luar merupakan ruang terbuka yang mengelilingi bangunan-bangunan dan tidak tertutup. Untuk menentukan batas ruang luar terdapat 2 elemen vertikal dan horizontal. Elemen horizontal pada ruang luar yang dikenali adalah bidang dasar tapak seperti jalan tapak sedangkan elemen vertikal berada pada sekeliling ruang luar yaitu fasad-fasad bangunan / muka bangunan.

B. Elemen Pengisi Ruang Luar

Elemen pengisi ruang luar merupakan elemen paling penting untuk ruang luar. Elemen pengisi ruang luar ada 2 macam yaitu alami dan buatan. Pengisi buatan biasanya berupa kolam, pagar, krusi taman, dll. Selangkan pengisi alami berasal dari alam berupa vegetasi, batu alam, dll.

C. Macam Ruang Luar/Taman untuk SLB C-C1

Pada perancangan SLB C-C1 di Kulon Progo ini ruang luar juga merupakan tempat penunjang pendidikan. ABK Tunagrahita yang bersekolah juga dapat beraktivitas dan belajar pada ruang luar. Untuk ruang luar pada SLB C-C1 ini akan dirancang taman bermain yang edukatif. Sehingga anak-anak dapat rekreasi sekaligus belajar.

- **Taman Sensori**

Taman sensoris merupakan desain taman yang tepat untuk SLB C-C1 di Kulon Progo ini. Karena taman sensoris melibatkan panca indera dan melatih indera-indera yang dimiliki. Penggunaan taman sensoris bersifat edukatif karena mampu melatih indera-indera yang dimiliki oleh ABK Tunagrahita. Taman sensoris nantinya akan didukung dengan area bermain dan santai bagi penggunaannya terutama murid-murid SLB C-C1 ini nantinya.



Gambar 3.2 Taman Sensori di PLA Kota Malang

Sumber: <http://plakotamalang.web.id/gedung/>

- **Area Hortikultur / Bercocok Tanam**

Area hortikultur merupakan tempat untuk membudidayakan tanaman atau bercocok tamam. Murid-murid SLB C-C1 ini bisa belajar untuk membudidayakan tanaman dengan area yang disediakan sekolah. Area hortikultur ini juga merupakan ruang untuk murid yang mengambil program keterampilan khusus budidaya tanaman. Tanaman yang digunakan sebagai materi untuk bercocok tana beragam, bisa tanaman hias, sayur, buah, dll.



Gambar 3.3 Area Hortikultur

Sumber: <http://etabloidgalangkangin2.blogspot.co.id/2012/01/keragaman-hortikultur-indonesia.html>

- **Lapangan Olahraga**

Lapangan Olahraga juga merupakan salah satu ruang terbuka yang penting di sebuah sekolah. Fungsi dari lapangan olahraga sendiri digunakan sebagai tempat berlangsungnya aktivitas mata pelajaran olahraga/penjaskes. Namun selain digunakan sebagai lapangan

olahraga bisa digunakan pula sebagai lapangan untuk berlangsungnya upacara bendera dan kegiatan pramuka.



Gambar 3.4 Lapangan Olahraga

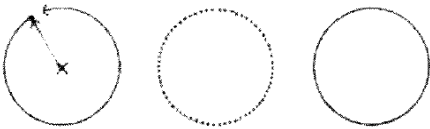


Sumber: <http://sekolah.data.kemdikbud.go.id/index.php/home/profil/20933459-2df5-e011-907b-b32dc1631cc7>

3.4 Tinjauan Arsitektural

Tinjauan arsitektural merupakan membahas mengenai elemen-elemen arsitektural yang akan digunakan dalam pengolahan rancangan bangunan SLB C-C1 di Kulon Progo ini.

3.4.1 Bentuk Dasar

Tabel 3.1 Klasifikasi Bentuk Dasar

 <p style="text-align: center;">LINGKARAN</p>	<p>Sebuah bidang yang melengkung di setiap titik dan memiliki jarak yang sama dari titik pusat di dalam kurva tersebut.</p>
 <p style="text-align: center;">SEGITIGA</p>	<p>Sebuah figur bidang yang ditutup oleh tiga sisi dan memiliki tiga buah sudut.</p>
 <p style="text-align: center;">BUJURSANGKAR</p>	<p>Sebuah figur bidang yang memiliki empat sisi sama panjangnya dan empat buah sudut tegak lurus.</p>

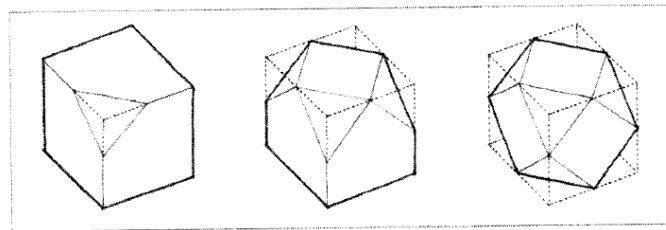
Sumber: Ching, Francis D.K. Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanan (Edisi ke 3)

3.4.2 Tranformasi Bentuk

Sebuah bentuk dapat ditransformasikan dengan memvariasi bentuk melalui manipulasi dimensi bentuk atau dengan menambah dan mengurangi elem-elemen bentuk (D.K. Ching 2008).

A. Transformasi Subtraktif (Pengurangan)

Suatu bentuk dapat ditransformasikan dengan mengurangi beberapa bagian volumenya. Tergantung pada sifat subtraktifnya bentuk masih dapat mempertahankan identitasnya.

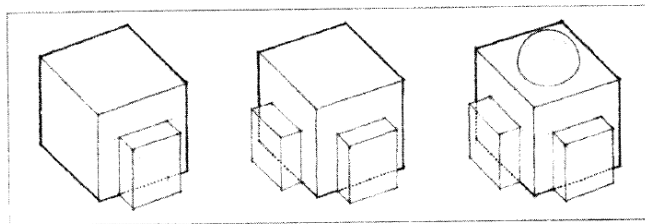


Gambar 3.5 Transformasi Substraktif

Sumber: Ching, Francis D.K. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanan* (Edisi ke 3)

B. Transformasi Aditif (Penambahan)

Suatu bentuk dapat ditransformasikan dengan menambah elemen-elemen pada volumenya. Sifat dari proses aditif ini serta jumlah dan ukuran elemen-elemen yang ditempelkan akan menentukan identitas bentuk akan berubah atau tidak.

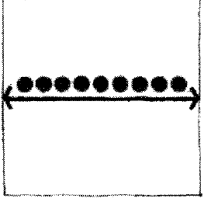
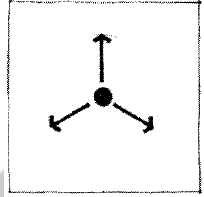
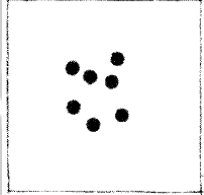
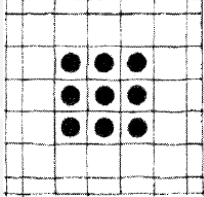


Gambar 3.6 Transformasi Aditif

Sumber: Ching, Francis D.K. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanan* (Edisi ke 3)

Tabel 3.2 Bentuk-Bentuk Aditif

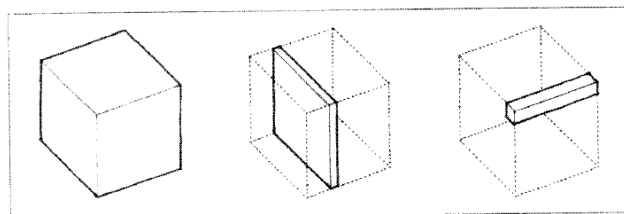
	<p>Bentuk Terpusat</p> <p>Sejumlah bentuk sekunder yang dikelompokkan terhadap sebuah bentuk-berinduk pusat/ dominan.</p>
--	--

	<p>Bentuk Linier</p> <p>Serangkaian bentuk yang disusun secara berurutan di dalam sebuah baris.</p>
	<p>Bentuk Radial</p> <p>Suatu komposisi dari bentuk-bentuk linier yang memanjang keluar dari sebuah bentuk pusat dalam cara radial (arah jari-jari)</p>
	<p>Bentuk Terklaster</p> <p>Suatu koleksi bentuk yang digabungkan bersama oleh keberdekatan atau kesamaan dalam pembagian karakter visualnya.</p>
	<p>Bentuk Grid</p> <p>Sperangkat bentuk modular yang dihungkan serta diatur oleh suatu jaring tiga dimensi</p>

Sumber: Ching, Francis D.K. Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanan (Edisi ke 3)

C. Transformasi Dimensional

Suatu bentuk dapat ditransformasikan dengan mengubah dimensi-dimensinya dan tetap mempertahankan identitas dari bentuk tersebut.



Gambar 3.7 Transformasi Dimensional

Sumber: Ching, Francis D.K. Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanan (Edisi ke 3)

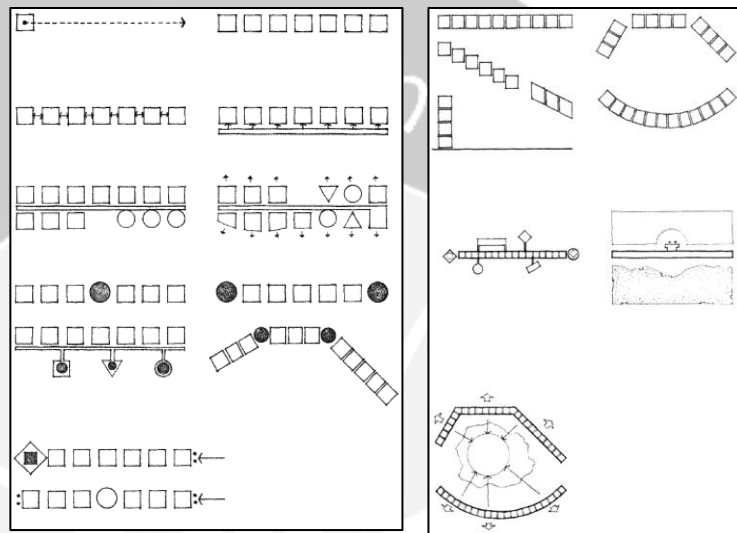
3.4.3 Organisasi Spatial

Perancangan untuk SLB C-C1 di Kulon Progo ini salah satunya perlu adanya penataan ruang. Organisasi spatial membantu dalam pengaturan penataan sebuah ruang dalam bangunan. Ada beberapa ragam organisasi spatial yang nantinya akan digunakan dalam penataan ruang SLB

C-C1 di Kulon Progo ini, berikut ragam organisasi spatial yang akan digunakan dalam perancangan SLB C-C1 di Kulon Progo.

A. Organisasi Linier

Sebuah organisasi linier pada hakekatnya terdiri dari serangkaian ruang. Ruang-ruang tersebut dapat terkait atau dapat dihubungkan melalui sebuah ruang linier (D.K. Ching 2008).



Gambar 3.8 Ragam Organisasi Linier

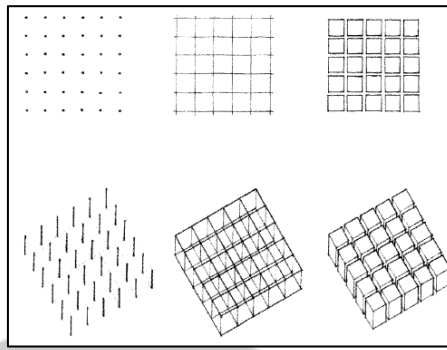
Sumber: Ching, Francis D.K. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanan* (Edisi ke 3)

Bentuk organisasi linier pada dasarnya fleksibel, sehingga dapat menyesuaikan di segala kondisi tapak. Organisasi linier mampu beradaptasi terhadap perubahan – perubahan topografi, bisa dilengkungkan/memutar, dapat terpotong-potong/ tersegmentasi, dapat mengikuti alur kemiringan tanah, dan berdiri sendiri seperti menara (D.K. Ching 2008).

Sehingga pada rancangan desain tata rua SLB C-C1 ini menggunakan organisasi linier karena bentuk linier ini fleksibel dan bisa disesuaikan dengan kondisi tapak yang ada.

B. Organisasi Grid

Sebuah organisasi grid terdiri dari bentuk dan ruang yang diatur posisi-posisinya di dalam ruang serta hubungannya satu dengan lain diatur oleh sebuah pola / area grid (D.K. Ching 2008).



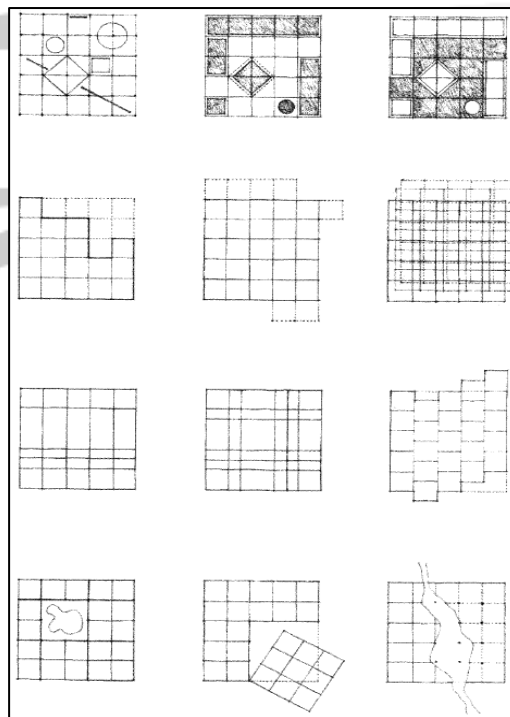
Gambar 3.9 Organisasi Grid

Sumber: Ching, Francis D.K. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanan* (Edisi ke 3)

Grid dihasilkan dari keteraturan dan kemenerusan polanya. Dalam arsitektur, sebuah grid dihasilkan oleh suatu sistem struktur rangka kolom dan balok.

Karena grid terdiri dari unit-unit moduler berulang maka dapat dikurangi, ditambahi atau dilapisi namun tetap mampu mempertahankan identitas grid tersebut dengan kemampuannya yang mengatur ruang.

Untuk mengatur dan membagi dimensional kebutuhan ruang secara spesifik, dan membagi zona-zona ruang grid dapat dibuat tidak teratur. Grid juga dapat ditransformasikan beberapa bagiannya.



Gambar 3.10 Ragam Organisasi Grid

Sumber: Ching, Francis D.K. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanan* (Edisi ke 3)

Dalam perancangan SLB C-C1 di Kulon Progo ini sistem struktur yang akan digunakan adalah kolom balok, sehingga dengan penggunaan organisasi grid ini juga memudahkan pengelompokan zona ruang dan memudahkan pembagian ruang.

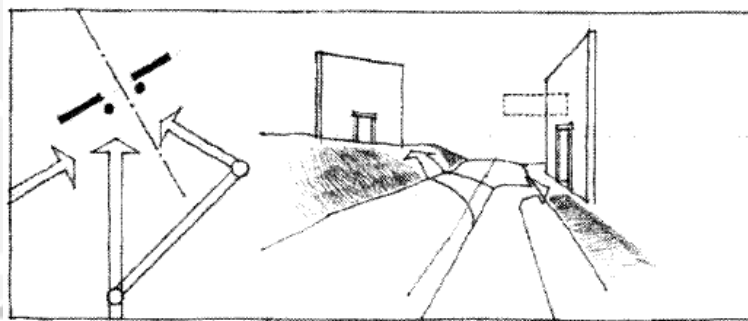
3.4.4 Sirkulasi

Sirkulasi jalur akan menghubungkan ruang antar ruang dalam suatu bangunan maupun antar bangunan. Sebelum masuk kedalam sirkulasi, pencapaian ke bangunan perlu diperhatikan.

Pencapaian ke Bangunan

1. Frontal

Pencapaian ini akan mengarah langsung ke pintu masuk bangunan. Akhir dari pencapaian ini akan jelas yaitu berupa fasad depan bangunan atau pintu masuk yang mendetail di dalam bidang atau ruang.

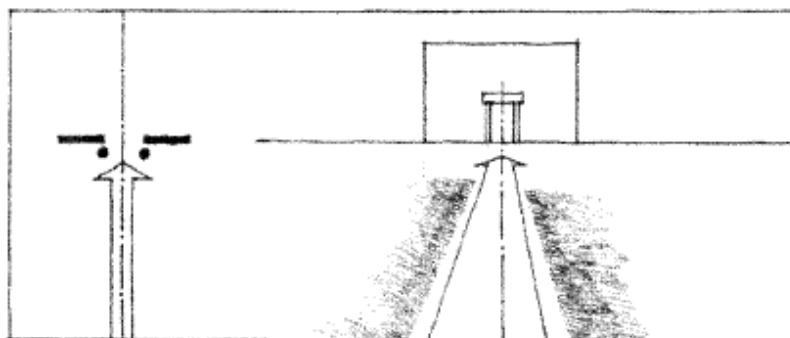


Gambar 3.11 Pencapaian Frontal

Sumber : Ching, Francis D.K. Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanan (Edisi ke 3)

2. Tidak Langsung

Pencapaian yang akan menekankan fasad bangunan secara perspektif dan bentuk sebuah bangunan. Jalurnya dapat diarahkan kemana saja untuk menunda dan melamakan sekuen pencapaiannya.

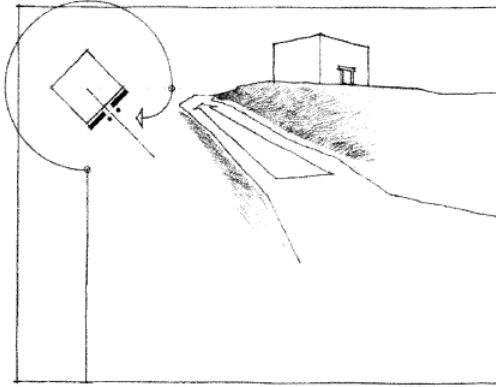


Gambar 3.12 Pencapaian Tidak Langsung

Sumber : Ching, Francis D.K. Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanan (Edisi ke 3)

3. Spiral

Jalur pencapaian yang melambatkan sekuen pencapaian dan menekankan bentuk tiga dimensi sebuah bangunan. Pintu masuk yang tersedia dibuat sembunyi hingga jalur pencapaian selesai.



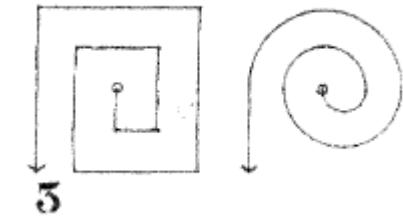
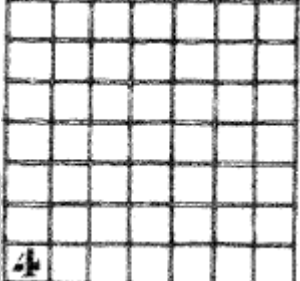
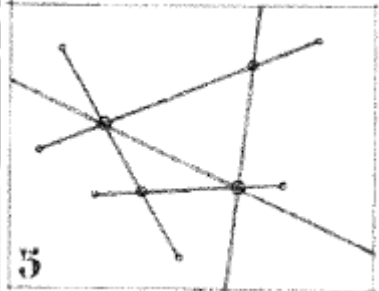
Gambar 3.13 Pencapaian Spiral

Sumber : Ching, Francis D.K. Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanan (Edisi ke 3)

Konfigurasi jalur pada bangunan akan menjadi sirkulasi ruang antar ruang yang akan mengarahkan pejalan kaki untuk mencapai suatu ruang.

Tabel 3.3 Konfigurasi Jalur

Ilustrasi	Keterangan
The diagram shows two types of linear paths. The top one is a smooth, wavy line with arrows at both ends. The bottom one is a jagged, zig-zag line with small circles at the vertices and arrows at both ends.	<p>Konfigurasi jalur Linier Jalur ini merupakan jalur lurus, jalur yang akan menjadi elemen pengatur yang utama bagi serangkaian ruang. Jalur ini dapat berbentuk kurvalinier, bersimpangan dengan jalur lain atau bercabang.</p>
The diagram shows a central black dot with five arrows radiating outwards in different directions, representing a radial path configuration.	<p>Konfigurasi jalur Radial Jalur linier yang memanjang yang berasal dari sebuah pusat yang akan menghubungkan antar ruang lewat jalur tersebut.</p>

	<p>Konfigurasi jalur Spiral Jalur tunggal yang bergerak secara menerus yang berawal dari titik pusat, bergerak secara melingkar.</p>
	<p>Konfigurasi jalur Grid Jalur sejajar yang berpotongan secara vertikal dan horizontal dan mampu menciptakan suatu ruang berbentuk bujur sangkar atau persegi panjang.</p>
	<p>Konfigurasi jalur Jaringan Jalur yang menghubungkan titik-titik yang terbentuk di dalam ruangan.</p>

Sumber: Ching, Francis D.K. Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanan (Edisi ke 3)

3.4.5 Skala

Skala yang digunakan yaitu skala manusia atau skala normal ukuran relatif bentuk atau ruang pada bangunan terhadap dimensi dan proporsi yang ada. Skala normal ini akan terjadi karena penyesuaian yang normal antara ukuran ruang, berdasarkan tingkat kenyamanannya. Selain skala normal skala megah juga digunakan untuk memberi kesan luas dan tidak menekan (White, 1973).

3.4.6 Warna

Warna memiliki peranan penting pada bangunan, hal ini diwujudkan dalam suasana ruang serta kondisi dari bangunan. Efek dari penggunaan warna pada material dapat menentukan kondisi dari manusia lewat factor umur, jenis kelamin, latar belakang serta kondisi mental dari manusia. Warna akan mempengaruhi respons psikologi manusia.

Pada perancangan bangunan SLB akan berkaitan dengan psikologi warna, hal ini akan memberikan efek psikologi yang baik pada anak untuk

menunjang kesehatan mental mereka. Penggunaan warna akan sangat diperhatikan karena akan berhubungan dengan cahaya dalam ruang yang akan memberikan efek secara visual terhadap anak Tunagrahita.

Pengaplikasian warna pada ruangan akan menjadi pendukung bagi anak-anak dalam proses belajar. Pengaplikasian warna pada ruang dapat dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan anak-anak dan jenis aktivitas ruang tersebut sehingga hal ini akan mendukung kesan yang ditimbulkan.

Tabel 3.3 Psikologi Warna

	Warna	Positif	Negatif
1	Kuning	Optimis, harapan, filosofi, pencerahan dan intelektualitas	Pengecut (untuk budaya barat), pengkhianatan, ketidakjujuran
2	Orange	Energi, keseimbangan, kehangatan	
3	Merah	Power, energi, kehangatan, cinta, berpendirian, dinamis, percaya diri	Agresi, bahaya, nafsu
4	Biru	Kepercayaan, keamanan, teknologi, kebersihan, keteraturan, damai, menenangkan, kesabaran, spiritual, konservatif (mempertahankan atau melestarikan), kontemplasi (merenung, mengevaluasi diri)	Misteri
5	Hijau	Alami, sehat, keberuntungan, pembaharuan, pertumbuhan, kesuburan, harmoni, optimisme, kebebasan, keseimbangan	
6	Ungu atau jingga	Kebangsawanan, transformasi, ramah, romantis, mandiri, spiritual	Kekasaran, keangkuhan, misteri
7	Coklat	Anah/bumi, <i>comfort</i> , daya tahan, stabilitas, bobot, kestabilan, keanggunan, reliability (kehandalan atau keahlian)	
8	Hitam	Power, kecanggihan, keanggunan, <i>independent</i> , berwibawa, penyendiri, disiplin, berkemauan keras	Ketakutan, kematian, misteri, kesedihan
9	Putih	Warna suci dan bersih, natural, netral, awal baru, kemurnian, kesucian	Kosong, tak berwarna
10	Abu-abu	Intelek, masa depan (warna millennium), kesederhanaan	Kesedihan

Sumber : Jurnal Telkom *Creative Industries School* Kajian Warna Pada Interior Kelas Terhadap Kualitas Belajar Anak di SD Cendekia Muda Bandung”

3.4.7 Tekstur

Tekstur merupakan suatu elemen perancangan. Penggunaan bahan-bahan material bangunan akan menjadi landasan untuk membantu arsitek sebagai pengetahuan tentang bahan-bahan yang paling cocok untuk diterapkan. Tekstur juga akan mempengaruhi beban visual dan skala sebuah bidang serta tingkatan ia merefleksikan cahaya dan suara. (D.K. Ching 2008).