

BAB IV

TINJAUAN PUSTAKA LANDASAN TEORITIKAL

IV.1. TINJAUAN KUALITAS DESAIN FLEKSIBEL

IV.1.1. Pengertian Tentang Fleksibel

Kata fleksibel seiring perkembangan jaman sudah banyak yang memakainya, terutama dalam fase modern ini. Kata ini sering dipakai untuk menjelaskan sifat ataupun cara menerima keadaan yang ada. Selain itu, fleksibel juga sering menunjukkan penataan pada ruangan ataupun lainnya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, fleksibel didefinisikan sebagai objek yang memiliki kelenturan dan keluwesan, terkesan mudah dibengkokkan serta mudah dan cepat dalam menyesuaikan diri, baik itu dalam lingkungannya maupun lingkungan yang baru.

Di dalam menghadapi perkembangan waktu dengan fase kehidupan yang baru, telah banyak hal mengenai perbedaan yang terjadi di antara pribadi-pribadi, yang mau tidak mau harus dihadapi demi tercapainya kualitas hidup yang dinamis. Dalam menghadapi kekurangnyamanan di antara perbedaan-perbedaan, fleksibilitas dibutuhkan, agar keadaan mampu beradaptasi dengan beberapa hal dan perubahan terjadi dengan sewajarnya. Fleksibilitas sendiri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti kemampuan yang luwes dan lentur sehingga dapat menyesuaikan diri secara mudah dan cepat.

Dikutip dari Cambridge Dictionary bahwa pengertian fleksibel adalah sebagai berikut:

“Able to change or be changed easily according to the situation.”

Dapat diartikan dalam Bahasa Indonesia bahwa fleksibel merupakan keadaan yang dapat berubah maupun dapat diubah dengan mudah sesuai dengan situasi yang sedang dihadapi. Nantinya fleksibilitas pada kualitas desain arsitektur ini akan menanggapi setiap perubahan situasi, sehingga sikap yang mampu beradaptasi dengan situasi yang baru ini akan menyebabkan bangunan tidak bersifat diam.

IV.1.2. Fleksibilitas di Dalam Ruang Kerja

Jika dilihat dari penerapan ruang kerja pada umumnya, mereka memiliki pengaturan ruang kerja dengan sistem koridor (*corridor office*), dimana dia terdiri dari beberapa ruang-ruang tertutup dan saling terpisah dengan lainnya. Hal tersebut

belum memenuhi tuntutan fleksibilitas ruang, kecuali apabila memang fungsi ruang tersebut membutuhkan sebuah privasi. Saat ini, seiring berkembangnya jaman, ruang kerja menggunakan sistem open plan office yang lebih terbuka, dimana hal ini dapat meningkatnya fleksibilitas. Menurut Logan (1997) dalam arsiteka.com, dengan menggunakan sistem open plan dapat menciptakan kualitas yang lebih ekonomis, efisiensi ruang dapat dicapai, serta tidak memerlukan dinding permanen sehingga dapat memperlancar aliran kerja, komunikasi menjadi mudah, dan terkesan lebih fleksibel terutama dapat diberi kemudahan dalam mengubah layout ruang kerja. Untuk meningkatkan dalam memberi kemudahan untuk perubahan layout, dapat memakai perabot yang memiliki sistem moduler. Sistem moduler memberi kemudahan dalam merubah tatanan dengan memainkan modul-modul yang telah ada.³¹

IV.1.3. Konsep dalam Fleksibilitas

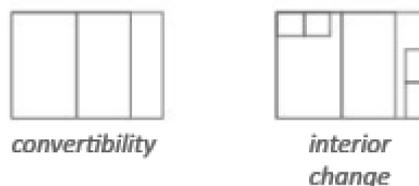
Menurut Toekio (2000) di dalam Caroline (2018), fleksibilitas memiliki tiga konsep, yakni sebagai berikut:

a. Ekspansibilitas



Dengan menerapkan konsep ekspansibilitas maka akan menciptakan desain ruang yang dapat mawadahi pertumbuhan dengan cara melakukan perluasan. Desain tersebut bisa berkembang berdasarkan akan kebutuhan.

b. Konvertibilitas



Konsep konvertibilitas memberikan desain ruang yang sudah dirancang agar memungkinkan apabila terjadi perubahan orientasi dan suasana berdasarkan

³¹ Rahadi, Rosi. 2008. *Fleksibilitas Ruang & Massa. Konsep Arsitektur.* <http://www.arsiteka.com/2008/11/fleksibilitas-ruang-massa.html> (diakses pada 23 April 2020)

keinginan pengguna dengan tanpa melakukan perubahan besar-besaran kepada ruang yang telah ada. Salah satu penerapannya yakni dengan memakai dinding partisi.

c. Versatilitas



Konsep versatilitas memberikan fleksibilitas kepada sebuah tempat dengan cara menggunakan wadah yang multi fungsi, yang akan berguna dalam menampung aktivitas-aktivitas dalam waktu yang beda.

IV.2. TINJAUAN ARSITEKTUR PERILAKU

IV.2.1. Pengertian Mengenai Arsitektur Perilaku

IV.2.1.1 Arsitektur

Arsitektur dapat diartikan sebagai ilmu maupun seni dalam perencanaan dan perancangan lingkungan binaan (artefak) dengan memperhatikan fungsi, estetika, dan teknologi. Melalui fakta perkembangan ilmu pengetahuan yang menjadi semakin kompleks, menjadikan perilaku manusia semakin dipikirkan dan diperhitungkan dalam proses perancangan, atau sering disebut sebagai kajian lingkungan perilaku dalam arsitektur.

IV.2.1.2 Perilaku

Perilaku mengarah kepada perilaku manusia yang merupakan hasil belajar dari interaksi antara manusia dengan lingkungan fisiknya. Perilaku sendiri menunjukkan manusia yang dalam aksinya berkaitan dengan aktivitas manusia secara fisik, yakni interaksi manusia kepada sesame maupun kepada lingkungan fisik (Tandal dan Egam, 2011). Teori *behaviorisme* sendiri menganalisa mengenai perilaku yang terlihat, bisa diukur, dilukiskan, maupun diramalkan, tidak memperlakukan mengenai manusia itu baik ataupun jelek, rasional atau emosional. *Behaviorisme* sendiri hanya ingin mengetahui mengenai bagaimana perilaku dapat dikendalikan oleh faktor-faktor lingkungan. Sebagai efek dari adanya pengaruh lingkungan sekitar, belajar adalah perubahan dari perilaku manusia.

Berdasarkan bentuk respon terhadap stimulusnya, perilaku manusia dapat dibagi menjadi dua, yakni sebagai berikut:

a. Perilaku terbuka, dan

Merupakan respon seseorang kepada stimulus, dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka. Dimana respon terhadap stimulus tersebut dapat dilihat secara jelas dalam bentuk tindakan maupun praktek.

b. Perilaku tertutup

Merupakan sebuah respon seseorang kepada stimulus, dalam bentuk yang terselubung/tertutup (*covert*). Respon atau dapat disebut reaksi terhadap stimulus ini masih memiliki keterbatasan perhatian, persepsi, kesadaran/perhatian, dan sikap karena yang terjadi belum dapat diamati secara jelas oleh orang lain.

Pendapat Garry T. More di dalam bukunya yang berjudul "*Introduction to Architecture*", pengertian perilaku memiliki arti sebagai sebuah fungsi yang berasal dari tuntutan-tuntutan organisme dalam dan lingkungan sosio-fisik luar. Pengkajian tersebut berkaitan dengan lingkungan sekitar atau disebut dengan pengkajian lingkungan perilaku. Dimana pengkajian lingkungan tersebut adalah sebagai berikut:

- a. Penyelidikan sistematis mengenai hubungan-hubungan diantara lingkungan dan perilaku manusia, serta penerapannya di dalam proses perancangan.
- b. Pengkajian antara lingkungan dan perilaku dalam arsitektur mencakup lebih dari sekedar fungsi.
- c. Meliputi unsur-unsur dalam keindahan estetika.
- d. Jangkauan terhadap faktor perilaku lebih diperdalam, pada psikologi pengguna bangunan, kebutuhan interaksi kemasyarakatan, perbedaan-perbedaan sub-budaya dalam gaya hidup dan makna, serta simbiolisme bangunan.
- e. Pengkajian lingkungan juga harus diperluas ke teknologi, supaya isyarat-isyarat arsitektur dapat memberi penampilan kemantapan maupun perlindungan.

IV.2.1.3 Arsitektur Perilaku

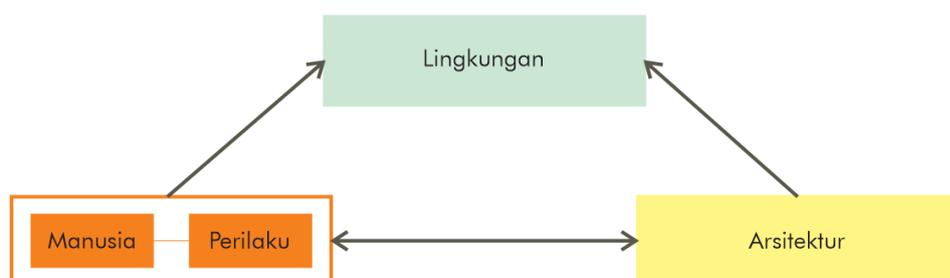
Arsitektur yang memiliki wawasan perilaku merupakan arsitektur yang sanggup menanggapi kebutuhan-kebutuhan dan perasaan manusia, dan dapat menyesuaikan dengan gaya hidup manusia yang ada di dalamnya (Snyder dan Catanese, 1984). Maka dari itu, arsitektur perilaku merupakan arsitektur yang dalam proses penerapannya selalu memperhatikan dan melibatkan berbagai pertimbangan-pertimbangan perilaku dalam perancangannya. Dalam sebuah perencanaan dan perancangan arsitektur tidak terlepas dari pertimbangan perilaku manusia, hal ini didasarkan oleh karena tujuan dari perencanaan dan perancangan tersebut adalah sebagai wadah untuk aktivitas-aktivitas manusia yang sebagaimana manusia merupakan sebagai penggunaanya, sehingga perilaku dapat menjadi landasan perencanaan dan perancangan arsitektur. Arsitektur perilaku ini membahas mengenai hubungan tingkah laku/perilaku manusia terhadap lingkungannya.

IV.2.2. Hubungan Antara Perilaku dan Arsitektur

Sebuah arsitektur diciptakan demi memenuhi setiap kebutuhan manusia, karena manusia adalah makhluk sosial yang tidak pernah jauh dari lingkungan yang dapat membentuk diri mereka. Dari antara sosial dan arsitektur, yang mana bangunan dirancang oleh manusia, secara sadar maupun tidak, memberikan pengaruh terhadap pola perilaku manusia yang menggunakan dan hidup di dalam arsitektur serta lingkungan tersebut. Sebaliknya, dari sebuah arsitektur juga akan menciptakan kebutuhan manusia yang baru (Tandal dan Egam, 2011)

Diagram di bawah ini menunjukkan relasi antara arsitektur dan perilaku manusia yang dipengaruhi oleh lingkungan.

Diagram 4.1 Hubungan antara Arsitektur, Lingkungan dan Perilaku

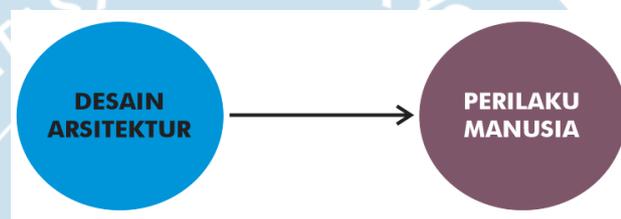


Sumber: Analisis Penulis, April 2020

IV.2.2.1 Arsitektur Membentuk Perilaku Manusia

Manusia menciptakan bangunan untuk memenuhi kebutuhan penggunanya, dimana bangunan tersebut akan mewadahi dan membentuk perilaku pengguna yang menggunakan bangunan tersebut. Pada awalnya, bangunan yang telah diciptakan oleh manusia dibuat untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan manusia, namun bangunan tersebut dapat memberi pengaruh mengenai cara kita dalam melakukan kehidupan sosial dan nilai-nilai yang terdapat dalam hidup. Hal tersebut berkaitan dengan kestabilan di antara arsitektur dan sosial, yang mana keduanya di dalam keselarasan lingkungan hidup dengan berdampingan.

Diagram 4.2 Hubungan Arsitektur Membentuk Perilaku Manusia



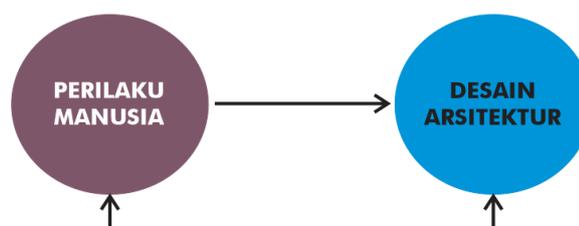
Sumber: Analisis Penulis, April 2020

Pada diagram diatas dijelaskan bahwa hanya terdapat satu arah yang menunjukkan bahwa desain arsitektur yang dibuat memiliki pengaruh terhadap perilaku manusia sehingga dapat membentuk perilaku manusia dari desain arsitektur tersebut.

IV.2.2.2 Perilaku Manusia Membentuk Arsitektur

Dimana manusia menciptakan bangunan yang kemudian dapat membangun perilaku manusia itu sendiri. Kemudian, setelah perilaku manusia dibentuk oleh desain arsitektur yang telah didirikan, manusia dapat kembali membentuk arsitektur yang telah dibangun sebelumnya atas dasar perilaku yang sudah dibentuk, dan seterusnya.

Diagram 4.3 Hubungan Perilaku Manusia Membentuk Arsitektur



Sumber: Analisis Penulis, April 2020

Pada diagram diatas menunjukkan mengenai perilaku manusia yang membentuk arsitektur, dimana desain arsitektur yang sudah terbentuk dapat memberi pengaruh terhadap perilaku manusia sebagai penggunanya, kemudian manusia dapat mengkaji kembali mengenai desain arsitektur tersebut, sehingga perilaku manusia dapat membentuk kembali desain arsitektur.

IV.2.3. Faktor yang Memengaruhi Sebuah Perilaku

Terdapat hubungan dan keterkaitan yang erat antara perilaku manusia dengan sebuah setting fisik, serta memiliki pengaruh timbal balik antara perilaku manusia dan setting tersebut. Dapat dikatakan bahwa ada perubahan setting yang diselaraskan sesuai dengan kegiatan, maka dari itu akan ada dampak terhadap perilaku manusia. Berikut di bawah ini merupakan variabel atau faktor yang memiliki pengaruh terhadap perilaku manusia (Setiawan, 1995):

a. Ruang

Ruang menjadi hal terpenting yang memiliki pengaruh terhadap perilaku manusia, yakni dapat dilihat dari fungsi serta penerapan pemakaian dari ruang tersebut. Perancangan fisik kepada ruang memiliki faktor yang berpengaruh kepada perilaku penggunanya.

b. Ukuran dan Bentuk

Ruang harus memiliki ukuran dan bentuk yang memiliki keselarasan terhadap fungsi yang dapat dan akan diwadahi. Jika bentuk ruang memiliki ukuran yang tidak ideal, hal tersebut dapat memberi dampak kepada psikologis serta tingkah laku dari penggunanya. Maka dari itu, ukuran ruang harus selaras dengan kebutuhan pengguna yang akan diwadahi, yang mana ukuran ruang harus disesuaikan terhadap aktivitas-aktivitas pengguna dalam ruang tersebut.

c. Perabot dan Penataannya

Bentuk dari penataan perabot harus dapat sesuai dengan fungsi atau sifat dari kegiatan yang akan dilakukan di dalam ruangan tersebut. Penataan secara simetris akan menimbulkan kesan yang kaku dan resmi, sedangkan penataan yang asimetris akan memberikan kesan yang lebih dinamis dan non-formal atau tidak resmi. Perabot ini diciptakan sebagai bentuk pemenuhan tujuan fungsional, sedangkan penataannya akan memberikan pengaruh kepada perilaku penggunanya.

d. Warna

Warna mempunyai pengaruh penting dalam menciptakan suasana ruang dan dapat mendorong terwujudnya perilaku-perilaku tertentu. Selain itu, juga memiliki pengaruh terhadap tanggapan psikologis serta kualitas ruang. Warna di dalam ruang, tidak akan hanya memberikan suasana panas ataupun dingin, namun juga dapat memberikan pengaruh terhadap kualitas ruang yang akan dihasilkan. Penggunaan warna di dalam ruang harus dapat memberikan nilai positif yang nantinya dapat merubah ataupun memberi pengaruh terhadap perilaku yang negatif.

Gambar 4.1 Hubungan Perilaku Manusia Membentuk Arsitektur

WARNA	KESAN DARI JARAK	KESAN DARI KEHANGATAN	RANGSANGAN MENTAL
BIRU	SANGAT JAUH	DINGIN	PENUH KETENANGAN
HIJAU	SANGAT JAUH	DINGIN KE NETRAL	SANGAT TENANG
MERAH	DEKAT	HANGAT	SANGAT MERANGSANG
ORANGE	SANGAT DEKAT	SANGAT HANGAT	MERANGSANG
KUNING	DEKAT	SANGAT HANGAT	MERANGSANG
COKELAT	SANGAT DEKAT	NETRAL	MERANGSANG
UNGU	SANGAT DEKAT	DINGIN	AGRESIF/MENEKAN

Sumber:

[https://www.academia.edu/36159155/Arsitektur dan Perilaku Manusia Kajian Arsitektur pada Bidang Perpustakaan](https://www.academia.edu/36159155/Arsitektur_dan_Perilaku_Manusia_Kajian_Arsitektur_pada_Bidang_Perpustakaan) (diakses pada 21 April 2020)

e. Suara, Temperatur, dan Pencahayaan

Suara dapat memberikan pengaruh yang buruk apabila suara tersebut terlalu keras. Maka dari itu, ruangan yang kedap suara merupakan solusi dalam menanggapi suara yang keras, sehingga suara tersebut tidak akan mengganggu ketenangan di ruangan lainnya. Temperatur juga memiliki pengaruh terhadap kenyamanan dari pemakai ruangan, yang mana suhu ruang merupakan salah satu alasan yang dapat memberikan pengaruh kenyamanan ruang (Di Indonesia memiliki *thermal comfort* sebesar 25,4°C – 28,9°C). Selain itu, pencahayaan juga dapat memberikan pengaruh terhadap kondisi psikologis pengguna. Ruang dengan pencahayaan yang minim akan membuat pengguna menjadi malas, sedangkan jika ruangan memiliki pencahayaan yang terlalu terang akan menyebabkan silau dan melukai mata pengguna.

IV.2.4. Karakteristik dari Arsitektur Perilaku

Menurut Carol Simon Weisten dan Thomas G. David, arsitektur perilaku memiliki karakteristik yang perlu diperhatikan di dalam penerapannya, adalah sebagai berikut:

1. Mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan

Desain diharapkan dapat diketahui dan dipahami penggunaannya melalui pengindraan maupun imajinasi pengguna ruang. Rancangan yang telah dipersiapkan oleh perancangannya bisa dimengerti sepenuhnya oleh pemakai bangunan, ruang yang paling sering dipakai dapat digunakan sebagai media komunikasi, dikarenakan bentuk yang paling mudah dimengerti oleh pengguna. Maka dari itu, bangunan yang diamati oleh manusia harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:

- a. Pencerminan terhadap fungsi ruang yang mana digunakan sebagai simbol-simbol berupa bangunan, yang nantinya dapat dibandingkan dengan pengalaman yang telah ada dan dapat disimpan kembali sebagai pengalaman baru.
- b. Dapat menunjukkan mengenai skala dan proporsi yang benar serta bisa dirasakan.
- c. Dapat menunjukkan bahan serta struktur yang akan dipakai di dalam bangunan.

2. Mewadahi aktivitas-aktivitas penggunaannya dengan nyaman dan menyenangkan

- a. Kata nyaman menunjukkan nyaman secara fisik dan psikis. Dimana nyaman secara fisik merupakan kenyamanan yang memberikan pengaruh terhadap keadaan tubuh manusia dengan secara langsung, contohnya kenyamanan termal. Sedangkan nyaman secara psikis pada dasarnya kan sulit untuk dicapai dikarenakan setiap pribadi memiliki standar ideal yang berbeda beda yang memberikan kenyamanan secara psikis. Jika kenyamanan psikis dapat dicapai maka akan tercipta perasaan tenang maupun senang di dalam memberikan perilaku.
- b. Menyenangkan jika ditinjau secara fisik dapat timbul melalui pengolahan-pengolahan terhadap bentuk atau ruangan yang terdapat di sekitarnya. Sedangkan secara fisiologis dapat diciptakan dengan

kenyamanan termal yang biasanya berasal dari lingkungan sekitar kepada manusia. Kesenangan psikologis dapat ditimbulkan dengan terdapatnya ruang terbuka dimana salah satu tuntutan maupun keinginan manusia untuk dapat bersosialisasi. Menyenangkan berdasarkan kultural dapat diciptakan melalui pengadaan karya arsitektur dengan gaya yang sudah dikenal masyarakat yang berada pada tempat tersebut.

3. Memenuhi nilai estetika, komposisi dan estetika bentuk

Keindahan yang ada di dalam arsitektur harus mempunyai beberapa aspek, yaitu:

a. Keterpaduan (*unity*)

Mempadukan susunan beberapa aspek sehingga menciptakan kesatuan yang utuh serta serasi.

b. Keseimbangan

Merupakan sebuah nilai yang terdapat pada setiap objek, memiliki daya tarik visual yang seimbang harusnya.

c. Proporsi

Hubungan tertentu di antara ukuran dengan bagian terkecil dengan keseluruhan

d. Skala

Skala merupakan kesan yang dapat diciptakan oleh bangunan tersebut mengenai ukuran besarnya. Biasanya didapat dengan besarnya bangunan lalu dibanding dengan unsur-unsur manusia yang ada di sekitar.

e. Irama

Irama merupakan sebuah pengulangan beberapa unsur yang ada di dalam perancangan bangunan, contohnya pengulangan pada garis-garis, lengkung, bentuk massif, serta perbedaan warna yang dapat memberikan pengaruh terhadap kesan yang akan diciptakan dari perilaku pemakai bangunan.

IV.2.5. Konsep dalam Arsitektur Perilaku

Arsitektur adalah sebuah ruang yang secara fisik digunakan untuk memwadhahi aktivitas-aktivitas manusia, dimana dapat memungkinkan terjadinya pergerakan dari satu ruang menuju ke ruang lainnya, yang pada akhirnya dapat menimbulkan area

ruang dalam dan area ruang luar. Bentuk arsitektur juga ada dikarenakan sebuah persepsi sekaligus imajinasi dari manusia itu sendiri.

Yang dimaksud dari ruang fisik merupakan salah satu dari komponen arsitektur terpenting yang ada di dalam penjelasan studi hubungan antara arsitektur lingkungan dengan perilaku, hal ini dikarenakan secara fungsinya adalah digunakan untuk memwadhahi aktivitas-aktivitas manusia atau penggunaannya. Dari perkembangan waktu, konsep mengenai ruang juga mengalami sebuah perkembangan. Pendapat dari Setiawan (1995), pendekatan yang paling mendominasi ada tiga yakni:

1. Pendekatan Ekologi

Pendekatan ini melihat sebuah ruang sebagai ekosistem dan beranggapan bahwa komponen-komponen ruang memiliki keterkaitan dan dapat menimbulkan pengaruh secara mekanistik. Selain itu, pendekatan ini juga memiliki beberapa faktor, yakni sebagai berikut:

a. Pencahayaan

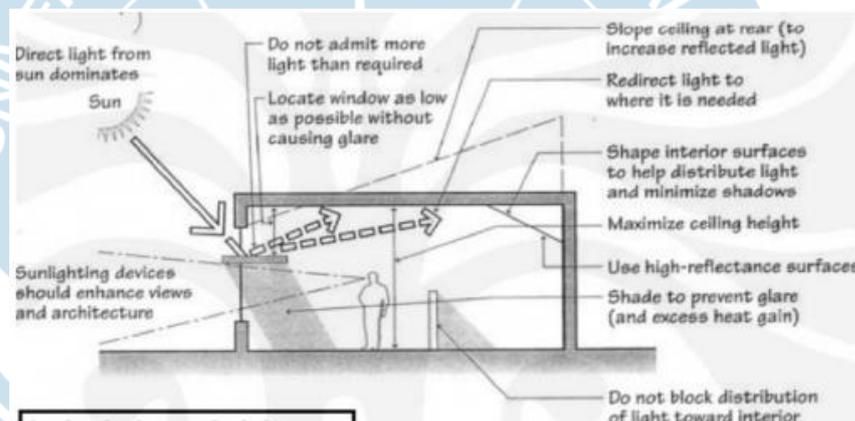
Di dalam penerapannya, terdapat dua model pencahayaan yang diterapkan dalam perancangan, yakni pencahayaan alami serta buatan.

Menurut Egan dan Olgyay (1983), ada lima strategi yang dapat digunakan dalam merancang pencahayaan matahari yang efektif:

- Naungan (*shade*). Menaungi bukaan yang ada di bangunan dengan maksud untuk mencegah adanya silau (*glare*) dan menyebabkan panas yang berlebihan karena terkena cahaya langsung.
- Pengalihan (*redirect*). Mengalihkan dan mengarahkan cahaya matahari menuju tempat-tempat yang memerlukan. Membagi cahaya yang cukup serta tergantung kepada kebutuhan merupakan inti dari pencahayaan yang baik.
- Pengendalian (*control*). Mengendalikan banyaknya cahaya yang diterima oleh ruang tergantung dengan kebutuhan serta sesuai waktu yang diinginkan. Himbauan untuk tidak memasukkan terlalu banyak cahaya menuju ruang, kecuali bila keadaan untuk visual tidaklah penting maupun ruangan tersebut memang menginginkan suhu dan cahaya yang berlebih (contohnya: rumah kaca).

- Efisiensi. Menggunakan cahaya dengan efisien, dengan membentuk ruang dalam sedemikian rupa agar terintegrasi dengan pencahayaan maupun menggunakan material yang dapat menyalurkan dengan lebih baik serta dapat menekan jumlah cahaya masuk yang diperlukan.
- Intefrasi, integrasikan bentuk pencahayaan dengan arsitektur bangunan tersebut. Karena jika bukan untuk masuk cahaya matahari tidak mengisi sebuah peranan dalam arsitektur bangunan tersebut, bukan itu cenderung akan ditutupi dengan tirai atau penutup lainnya dan akan kehilangan fungsinya.

Gambar 4.2 Optimasi Pencahayaan Alami di Dalam Ruang



Sumber: Wijaya, I.I., 2017. Teknik Optimasi Pencahayaan Alami dalam Interior Rumah Tinggal. (diakses pada 22 April 2020)

- Penghawaan
- Tata Guna *Landscape*

2. Pendekatan Fungsional dan Ekonomi

Pendekatan ini lebih memprioritaskan fungsionalitas ruang serta menganalisis ekonominya, dimana ruang memiliki peran untuk mewadahi aktivitas yang mana lokasi dan jarak menjadi faktor utama. Di dalam pendekatan ini, penataan ruang bukanlah faktor yang terlalu dipikirkan, dikarenakan mekanisme pasar akan menyeimbangkan antara permintaan dan juga penawaran.

3. Pendekatan Sosial Politik

Pendekatan yang lebih mengutamakan aspek “penguasaan” ruang. Dimana ruang juga menjadi sarana sebagai akumulasi power bukan hanya sebagai sarana produksi. Pendekatan ini juga sangat menekankan aspek teritori, dengan menghubungkan satuan-satuan ruang dengan organisasi sosial tertentu.

IV.2.6. Teritori

Ruang publik merupakan desain yang digunakan sebagai pembentuk teori teritori, dimana pertama kali dikembangkan oleh Altman sebagai pakar dari masalah perilaku. Diawali dengan membuat teori “Behavior Constraint” (teori hambatan perilaku), yang mana yang dianggap benar oleh teori ini adalah stimulasi yang tidak diinginkan mendorong adanya hambatan dalam proses informasi, dimana akibatnya adalah kehilangan control atas situasi yang terjadi. Hal inilah yang menjadi dasar teretusnya konsep teritori di dalam desain lingkungan.

Diambil dari pendapat Altman (di dalam Gifford. 1987), dimana privasi adalah konsep yang memiliki tiga dimensi:

- a. Privasi adalah proses pengawasan *boundary*, dimana pelanggaran terhadap *boundary* adalah sebuah pelanggaran.
- b. Privasi dilaksanakan sebagai usaha mendapatkan optimalisasi, yang berarti bahwa seseorang ataupun kelompok yang melepaskan diri terhadap orang lain atau keramaian bukan untuk menyingkir, namun lebih merupakan suatu kebutuhan dalam menraih kebutuhan tertentu.
- c. Privasi adalah proses multi mekanisme, yang berarti bahwa terdapat banyak upaya orang membuat privasi baik itu melalui ruang personal, teritorial, komunikasi verbal, ataupun non verbal.

Teritori adalah sebuah pembentukan wilayah dalam upaya meraih privasi yang optimal, usahanya dengan menata kembali setting fisik atau pindah kewilayah lain. Dimana teritori mendefinisikan pola perilaku baik itu individu maupun kelompok yang didasari oleh kepemilikan sebuah ruang fisik yang terdefinisi, objek maupun ide yang merupakan bagian dari pertahanan, personalisasi, dan penandaan.

Sementara itu, tipologi teritori menurut Altman dapat membagi teritorialitas menjadi tiga, yaitu: teritorial primer, teritorial sekunder dan teritorial umum.

Tabel 4.1 Pembagian Teritorialitas Menurut Altman

Aspek	Teritorial Primer	Teritorial Sekunder	Teritorial Umum
Tingkat Privasi	Pemiliknya secara khusus memiliki kekuasaan penuh.	Teritori ini memiliki kelonggaran dalam pemakaiannya dan pengawasan oleh perorangan. Teritorial ini dapat dipakai oleh orang lain yang masih sah ataupun orang yang memiliki kepentingan kepada kelompok itu.	Teritori ini dimiliki oleh setiap orang dengan mengikuti aturan – aturan yang lazim di dalam masyarakat di mana teritorial umum itu berada.
Sifat Teritori	Privat	Semi-Publik	Publik
Contoh	Ruang kerja, ruang tidur, domisili seseorang	sirkulasi lalu lintas di dalam kantor, toilet, zona servis	Taman kota, tempat duduk dalam bis kota, transportasi umum, gedung bioskop, ruang kuliah

Sumber: Altman, I., 1975. *The Environment and Social Behavior: Privacy, Personal Space, Territory, and Crowding*. (diakses pada 30 April 2020)

IV.2.7. Interaksi Antara Perilaku Manusia dengan Lingkungan

Atribut yang munculdari interaksi dapat dibagi menjadi dua belas (Weisman, 1981) yaitu:

1. Kenyamanan (*comfort*), dimana kenyamanan merupakan sebuah keadaan lingkungan yang dapat membuat rasa yang ideal atau dapat diterima oleh pancaindera dan antropometrik, dimana juga dilengkapi oleh fasilitas-fasilitas yang sesuai dengan kegiatan yang dilakukan. Antropometrik adalah sebuah

bentuk proporsi dimensi tubuh manusia dan karakteristik fisiologis yang memiliki hubungan dengan macam-macam aktivitas manusia, yang dapat memberi pengaruh terhadap rancangan arsitektur.

2. Sosialitas (*sociality*), merupakan sebuah tingkat kemampuan yang dimiliki seseorang dalam hal melakukan hubungan sosial di sebuah *setting*.
3. Visibilitas (*visibility*), adalah sebuah kemampuan dalam hal bisa melihat tanpa dihalangi secara visual terhadap objek yang dicapai, hal ini berkaitan mengenai jarak yang dirasa oleh manusia.
4. Aksesibilitas (*accessibility*), merupakan sebuah bentuk dari kemudahan bergerak di dalam atau menggunakan lingkungan, antara lain berupa sirkulasi (jalan) serta visual.
5. Adaptabilitas (*adaptability*), adalah sebuah kemampuan lingkungan agar dapat menjadi wadah dari perilaku berbeda yang sebelumnya belum terdapat pada lingkungan tersebut.
6. Rangsangan indera (*sensory stimulation*), merupakan kualitas serta intensitas perangsang yang merupakan pengalaman yang dialami oleh indera manusia.
7. Kontrol (*control*), sebuah kondisi dari sebuah lingkungan dimana dalam menciptakan personalitas mewujudkan teritori dan membatasi sebuah ruang.
8. Aktivitas (*activity*), merupakan perasaan dimana terdapat intensitas terhadap perilaku yang terjadi terus-menerus di dalam lingkungan.
9. Kesusakan (*crowdedness*), adalah sebuah perasaan yang menunjukkan tingkat kepadatan atau *density* yang ada di dalam sebuah lingkungan.
10. Privasi (*privacy*), merupakan sebuah kemampuan untuk memantau jalannya informasi yang dapat dilihat maupun didengar di dalam sebuah lingkungan, dimana mempunyai kecenderungan agar tidak diganggu kesendiriannya.
11. Makna (*meaning*), menunjukkan kemampuan sebuah lingkungan dalam memberikan makna-makna individual ataupun kebudayaan untuk manusia.
12. Legibilitas (*legibility*), merupakan sebuah kemudahan untuk seseorang agar dapat mengetahui serta mempelajari elemen-elemen kunci serta hubungan pada sebuah lingkungan yang dapat memberikan dampak untuk seseorang mendapatkan jalan ataupun arah.

IV.3. TINJAUAN TATA RUANG DALAM

IV.3.1. Ruang

Ruang secara konstan merupakan bagian yang melingkupi perbedaan manusia. Volume ruang merupakan wadah bagi manusia untuk bergerak, melihat bentuk, mendengarkan suara, merasakan angin serta mencium aroma. Ketika ruang dibentuk serta diatur oleh elemen-elemen massa, arsitektur akan hadir dan menjadi nyata. Beberapa ruang, seperti perkantoran, mempunyai fungsi-fungsi khusus tapi serupa, bisa dimasukkan ke dalam bentuk tunggal, linier atau terklaster.

Menurut Suptandar (1982 : 47) di dalam Olih (2010 : 2), ruang dapat dibagi berdasarkan kebutuhan dan kepentingan civitasnya, sebagai berikut:

- a. Ruang Publik, dimana ruang ini bersifat terbuka dan umum.
- b. Ruang Semi-Publik, ruang ini memiliki sifat yang sedikit terbuka.
- c. Ruang Private, memiliki sifat yang tertutup, serta terbatas bagi civitas tertentu saja.
- d. Ruang Sirkulasi, ruang ini dapat didefinisikan sebagai ruang yang aman bagi civitasnya saat sedang melaksanakan aktivitasnya, ruang sirkulasi ini merupakan area yang kosong yang biasanya digunakan untuk berjalan.

Berdasarkan Wilkening (1990 : 60) di dalam Olih (2010 : 2) bahwa dalam upaya untuk meraih komposisi ruang yang baik pada penataan interior, dapat diterapkan dengan melihat unsur keselarasan di antara manusia yang mana sebagai pelaku aktivitas yang ada di dalam ruang. Penataan ruang harus dapat menjadi wadah bagi segala aktivitas dan fleksibel pada perubahan.

Dalam merancang sebuah ruang, baik jika dengan memperhatikan karakter ruang yang akan dicapai berdasarkan kebutuhan aktivitas yang berasal dari pengguna dan pelaku aktivitas, maka di dalam merancang ruang, sebaiknya mengerti prinsip-prinsip dari penataan ruang, adalah sebagai berikut:

1. Proporsi, merupakan perbandingan di antara besaran ruang serta isi ruang, penataan dalam dilihat untuk memenuhi kebutuhan pengguna.
2. Komposisi, merupakan penyusunan antara sebuah benda dengan benda lainnya.
3. Balance (keseimbangan), merupakan diraihnya sebuah ruang di antara satu bidang dengan bidang lain.

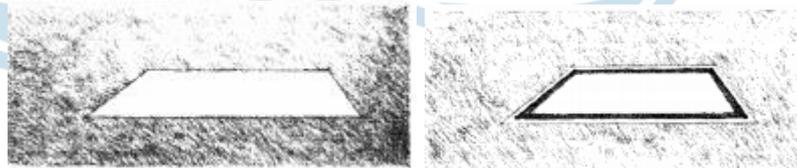
4. Irama, merupakan prinsip yang bermanfaat agar tidak menimbulkan kejenuhan apabila diam di dalam ruang, dimana dapat diraih dengan membuat alur penataan yang tidak membuat kebosanan.
5. Harmoni, merupakan sebuah penyesuaian dari penyusunan benda-benda yang ada di dalam ruang.
6. Kontras, merupakan sebuah penekanan tertentu yang dapat mengambil perhatian (center of interest)
7. Aksen, merupakan sebuah penyelesaian dari kontras supaya perhatian dapat menuju pada seluruh penataan.³²

IV.3.1.1 Elemen Horizontal Pembentuk Ruang

a. Bidang Dasar

Merupakan sebuah bidang horizontal yang terbentang sebagai sebuah bentuk di atas sebuah latar yang kontras akan menjelaskan sebuah area ruang yang sederhana. Agar bidang horizontal tersebut dapat dilihat sebagai sebuah tempat, perubahan yang jelas diperlukan seperti pada warna, nada, maupun tekstur yang dipakai di area permukaan maupun pada area yang mengelilinginya. Terdapat beberapa penegasan pada permukaan bidang dasar atau lantai di dalam arsitektur untuk menegaskan zona ruang yang ada.

Gambar 4.3 Bidang Dasar



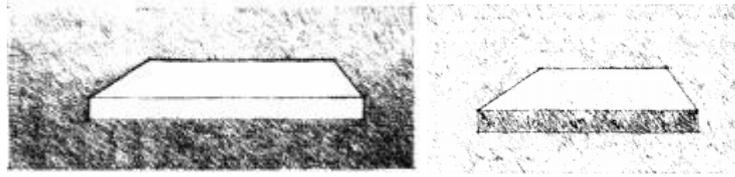
Sumber: Ching, F.D. and Dai-Kam, F., 1996. *Arsitektur: Bentuk, ruang, dan tatanan*. Penerbit Erlangga. (diakses pada 23 April 2020)

b. Bidang Dasar yang Diangkat

Sebuah bidang horizontal yang diangkat ke atas bidang dasar akan menghasilkan permukaan vertikal yang ada di sepanjang tepi, permukaan vertikal ini membuat penegasan visual di antara bidang dasar dengan lingkungan sekitarnya.

³² Poerwaningsih (1987 : 6) di dalam Olih, S.K., 2010. *Dasar Dasar Desain Interior Pelayanan Umum III. Artikel Bulan Juni 2010, 8*, pp.3.

Gambar 4.4 Bidang Dasar yang Diangkat

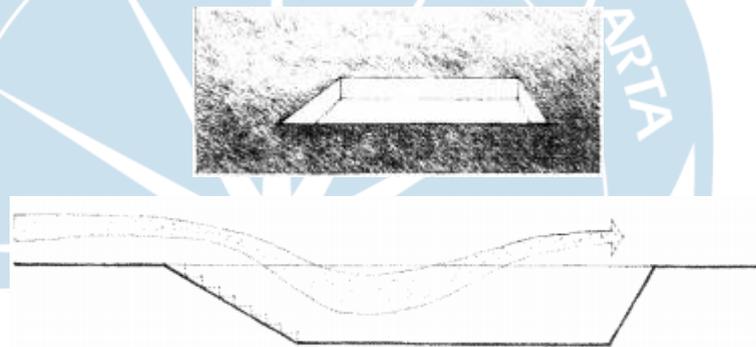


Sumber: Ching, F.D. and Dai-Kam, F., 1996. *Arsitektur: Bentuk, ruang, dan tatanan*. Penerbit Erlangga. (diakses pada 23 April 2020)

c. Bidang Dasar yang Diturunkan

Merupakan sebuah bidang horizontal yang mengalami penurunan dari bidang dasarnya sehingga menghasilkan permukaan-permukaan vertical di area yang lebih rendah yang dapat menjelaskan sebuah volume ruang.

Gambar 4.5 Bidang Dasar yang Diturunkan

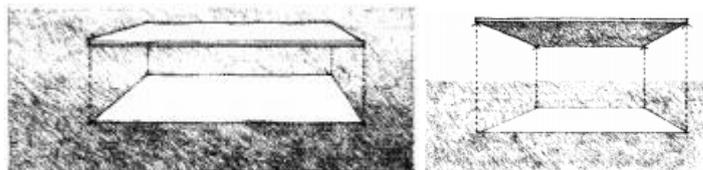


Sumber: Ching, F.D. and Dai-Kam, F., 1996. *Arsitektur: Bentuk, ruang, dan tatanan*. Penerbit Erlangga. (diakses pada 23 April 2020)

d. Bidang Di Atas

Merupakan sebuah bidang horizontal yang diletakkan di atas sehingga dapat menjelaskan sebuah volume ruang yang ada di antara diri sendiri dengan bidang dasarnya.

Gambar 4.6 Bidang Di Atas

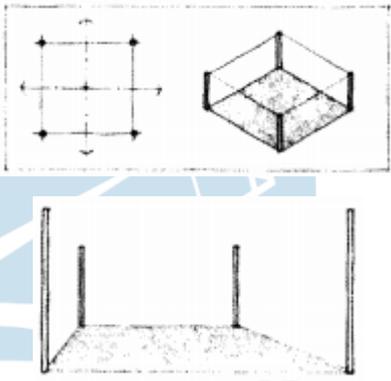
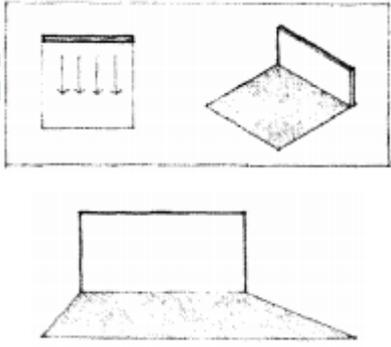
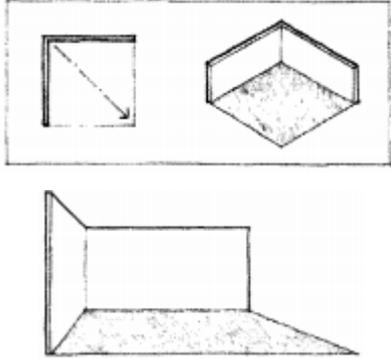


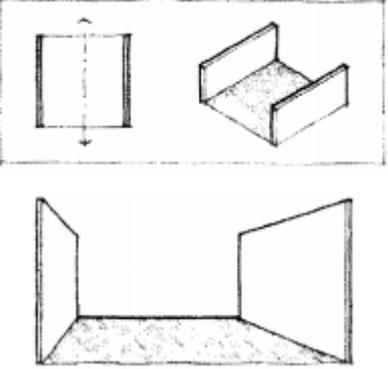
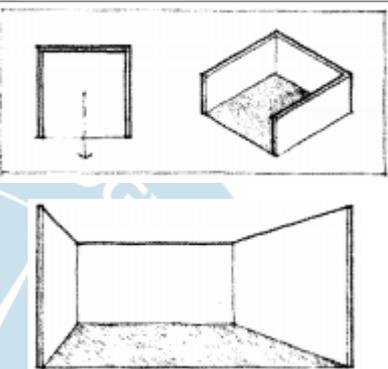
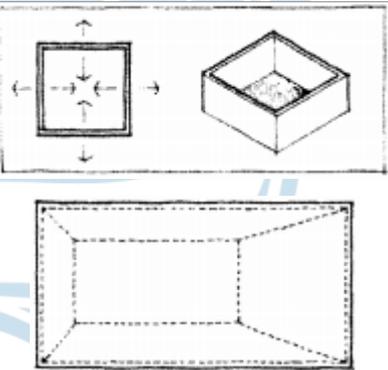
Sumber: Ching, F.D. and Dai-Kam, F., 1996. *Arsitektur: Bentuk, ruang, dan tatanan*. Penerbit Erlangga. (diakses pada 23 April 2020)

IV.3.1.2 Elemen Vertikal Pembentuk Ruang

Elemen-elemen vertikal memiliki peranan yang penting pada konstruksi bentuk maupun ruang arsitektural, memiliki peranan yang digunakan sebagai penobang structural bidang lantai serta atap. Bentuk-bentuk vertikal memiliki area pandang yang lebih besar daripada bidang horizontal. Mereka menjelaskan volume-volume ruang yang saling terpisah, memberikan nuansa kedekatan, serta memberikan privasi bagi pengguna yang ada di dalamnya. Bidang vertikal juga dapat mempertegas ruang yang terpisah dengan yang lainnya, dan juga membangun sebuah batasan antara interior dan eksterior.

Tabel 4.2 Elemen-Elemen Vertikal yang Mendefinisikan Ruang

Elemen	Ilustrasi
<p>Elemen-Elemen Linier Vertikal Merupakan elemen yang mempertegas tepi-tepi tegaklurus pada sebuah volume ruang.</p>	
<p>Bidang Vertikal Tunggal Merupakan bidang vertikal yang mendefinisikan ruang di hadapannya.</p>	
<p>Bidang Berbentuk L Merupakan sebuah konfigurasi bidang-bidang vertikal yang memiliki susunan atau berbentuk L, dimana akan memperlihatkan area ruang dari sudut keluar searah dengan sumbu diagonalnya.</p>	

<p>Bidang Sejajar</p> <p>Merupakan dua bidang vertikal yang sejajar akan menjelaskan volume ruang, dimana di antara dua bidang tersebut diorientasikan mengikuti sumbu pada kedua ujungterbuka konfigurasi tersebut.</p>	
<p>Bidang Berbentuk U</p> <p>Merupakan sebuah konfigurasi dari bidang-bidang vertikal yang membentuk huruf U, dimana mereka menjelaskan volume ruang dengan orientasi menuju ujung yang terbuka.</p>	
<p>Empat Bidang: Penutup</p> <p>Merupakan empat bidang vertikal yang membuat batas-batas ruang yang tertutup serta memberikan pengaruh kepada area ruang yang berada di sekeliling penutupnya.</p>	

Sumber: Ching, F.D. and Dai-Kam, F., 1996. *Arsitektur: Bentuk, ruang, dan tatanan*. Penerbit Erlangga. (diakses pada 23 April 2020)

IV.3.2. Ruang Publik

Ruang publik merupakan ruang-ruang yang memiliki orientasi kepada manusia (*people oriented space*).³³ Ruang publik merupakan suatu ruang yang dipakai untuk menjadi wadah aktivitas-aktivitas dimana dapat menjadi tempat pertemuan bagi seseorang dengan orang lainnya dan dapat mendorong suatu interaksi. Ruang tersebut dapat dipakai baik itu secara individu maupun secara berkelompok, dimana karakter ruang ini sifatnya adalah umum. Sementara itu

³³ Urban Land Institute. *Mixed Use Development Handbook* (Washington D.C., 1987), pp. 173-176

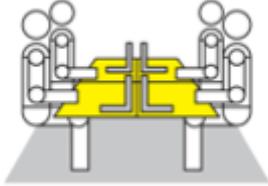
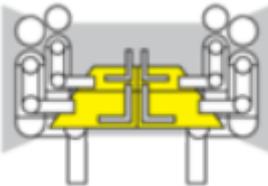
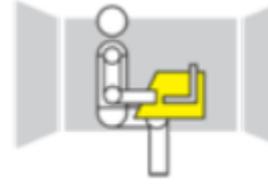
berdasarkan sifatnya, ruang publik dibagi menjadi dua yakni ruang publik tertutup, ruang publik yang berada di dalam sebuah bangunan, dan ruang publik terbuka, ruang publik yang berada di luar bangunan (ruang terbuka).

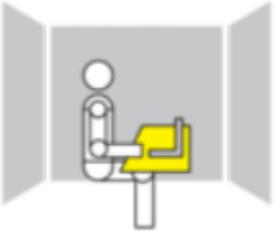
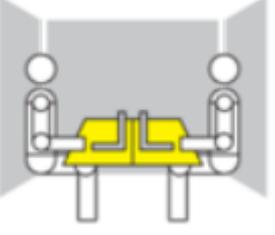
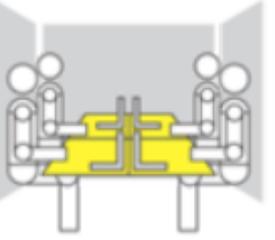
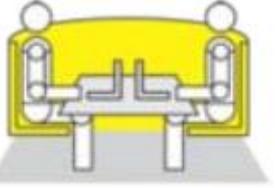
IV.3.3. *Work Spaces*

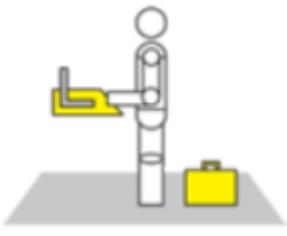
Work Spaces berasal dari kata *Work* dan *Space*. *Work* jika diterjemahkan ke Bahasa Indonesia adalah bekerja sedangkan *space* adalah Ruang. Bekerja adalah sebuah kegiatan atau aktivitas untuk melakukan sesuatu pekerjaan baik secara bersama-sama maupun sendiri-sendiri dalam tujuan untuk mencapai hasil yang diharapkan. Dari penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ruang kerja merupakan ruang yang digunakan individu maupun kelompok untuk melakukan pekerjaan dalam tujuan untuk mencapai hasil yang diharapkan.

Berikut merupakan jenis-jenis ruang kerja menurut Van Meel, et al (2010):

Tabel 4.3 Jenis-Jenis Ruang Kerja

 <p>Kantor Terbuka (<i>Open Office</i>)</p>	<p>Merupakan sebuah ruang terbuka yang dapat dipakai untuk lebih dari 10 orang, yang berfungsi untuk kebutuhan komunikasi yang sering dan biasanya tidak sering membutuhkan konsentrasi.</p>
 <p>Ruangan untuk Tim (<i>Team Space</i>)</p>	<p>Suatu ruang kerja semi tertutup yang biasanya digunakan 2 sampai 6 orang, serta ditujukan untuk pekerjaan berkelompok yang membutuhkan komunikasi serta tingkat konsentrasi sedang.</p>
 <p>Kubikel (<i>Cubicle</i>)</p>	<p>Suatu ruang kerja tertutup yang khusus digunakan untuk satu orang yang sedang mengerjakan pekerjaan yang penting serta membutuhkan konsentrasi yang tinggi.</p>

 <p>Ruangan Privat (<i>Private Office</i>)</p>	<p>Suatu ruang kerja tertutup yang khusus digunakan untuk satu perusahaan dalam satu ruangan yang sedang mengerjakan pekerjaan yang penting serta membutuhkan konsentrasi yang tinggi.</p>
 <p>Kantor Berbagi (<i>Shared Office</i>)</p>	<p>Suatu ruang kerja tertutup yang digunakan untuk kelompok kecil yakni 2 sampai 3 orang yang sedang mengerjakan kolaborasi pekerjaan serta membutuhkan <i>semiconcentrated work</i>.</p>
 <p><i>Team Room</i></p>	<p>Suatu ruang kerja tertutup yang khusus digunakan untuk 4 sampai 10 orang yang sedang mengerjakan pekerjaan kelompok dan memiliki sifat pekerjaan yang penting dan membutuhkan komunikasi.</p>
 <p>Booth untuk Belajar (<i>Study Booth</i>)</p>	<p>Suatu ruang kerja tertutup yang khusus digunakan untuk 1 orang yang sedang mengerjakan pekerjaan sementara namun penting serta membutuhkan konsentrasi yang tinggi.</p>
 <p><i>Work Lounge</i></p>	<p>Merupakan suatu tempat kerja yang memiliki desain menyerupai <i>lounge</i> yang digunakan 2 sampai 6 orang dan untuk mengerjakan aktivitas yang sifatnya sementara serta membutuhkan kolaborasi dan interaksi.</p>

 <p style="text-align: center;"><i>Touch Down</i></p>	<p>Suatu ruang kerja terbuka yang digunakan untuk satu orang sebagai wadah aktivitas jangka pendek dengan konsentrasi yang sedikit dan interaksi yang rendah.</p>
--	---

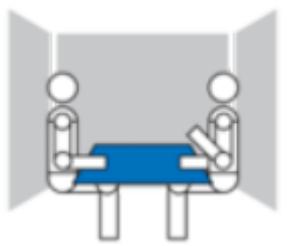
Sumber: Van Meel, J., Martens, Y. and van Ree, H.J., 2010. Planning office spaces: a practical guide for managers and designers. London: Laurence King. (diakses pada 23 April 2020)

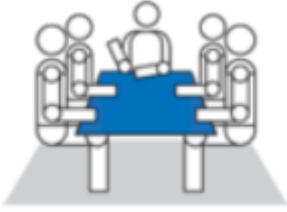
IV.3.4. Area Pertemuan

Area pertemuan biasanya digunakan untuk aktivitas yang membutuhkan proses interaktif, baik itu percakapan antar individu maupun wadah untuk saling menyampaikan pendapat.

Berikut merupakan jenis-jenis ruang kerja menurut Van Meel, et al (2010):

Tabel 4.4 Jenis-Jenis Area Pertemuan

 <p style="text-align: center;"><i>Small Meeting Room</i></p>	<p>Suatu ruang pertemuan yang tertutup dan digunakan untuk dua sampai empat orang, digunakan untuk interaksi yang informal ataupun formal.</p>
 <p style="text-align: center;"><i>Large Meeting Room</i></p>	<p>Suatu ruang pertemuan yang tertutup dan digunakan untuk lima sampai dua belas orang, tujuannya untuk interaksi yang formal.</p>
 <p style="text-align: center;"><i>Small Open Meeting Space</i></p>	<p>Suatu ruang pertemuan yang terbuka ataupun semi-terbuka untuk 2 sampai 4 orang, tujuannya untuk pertemuan informal dengan jangka pendek.</p>

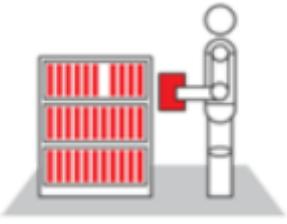
 <p><i>Large Open Meeting Space</i></p>	<p>Suatu ruang pertemuan yang terbuka ataupun semi-terbuka untuk 5 sampai 12 orang, tujuannya untuk pertemuan informal dengan jangka pendek.</p>
 <p><i>Brainstorm Room</i></p>	<p>Suatu ruang pertemuan yang terbuka ataupun semi-terbuka untuk 5 sampai 12 orang, tujuannya untuk mengasah ide maupun aktivitas <i>workshop</i>.</p>
 <p><i>Meeting Point</i></p>	<p>Suatu ruang pertemuan yang terbuka untuk 2 sampai 4 orang, tujuannya untuk melakukan interaksi-interaksi informal.</p>

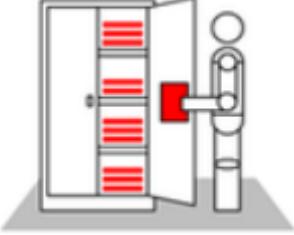
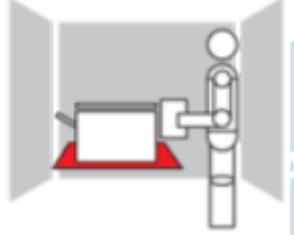
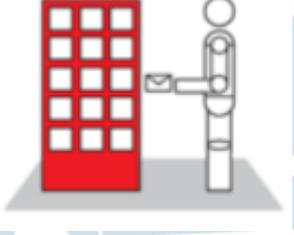
Sumber: Van Meel, J., Martens, Y. and van Ree, H.J., 2010. Planning office spaces: a practical guide for managers and designers. London: Laurence King. (diakses pada 23 April 2020)

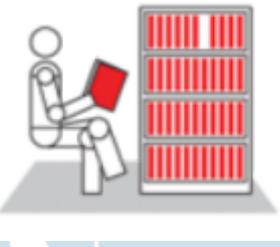
IV.3.5. Area Penunjang

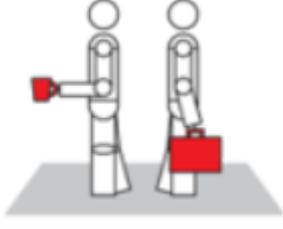
Area penunjang merupakan area yang ada di dalam *coworking space* yang memiliki fungsi sebagai area penunjang atau pendukung.

Tabel 4.5 Jenis-Jenis Area Penunjang/Pendukung

 <p><i>Filing Space</i></p>	<p>Merupakan suatu area terbuka ataupun tertutup yang digunakan untuk penyimpanan dokumen maupun berkas yang sering dibutuhkan.</p>
--	---

 <p><i>Storage Space</i></p>	<p>Suatu area terbuka ataupun tertutup yang digunakan untuk menyimpan barang-barang peralatan kantor.</p>
 <p><i>Print and Copy Area</i></p>	<p>Suatu area terbuka ataupun tertutup yang memiliki fasilitas untuk mencetak, scan dan menkopi.</p>
 <p><i>Mail Area</i></p>	<p>Suatu area terbuka ataupun semi-terbuka yang digunakan oleh pekerja untuk mengirim maupun menerima surat.</p>
 <p><i>Pantry Area</i></p>	<p>Suatu area terbuka maupun tertutup yang digunakan pengguna untuk membuat kopi dan teh atau membuat minuman ringan dan makanan.</p>
 <p><i>Break Area</i></p>	<p>Suatu area semi terbuka maupun tertutup yang digunakan pengguna atau pekerja untuk beristirahat serta berinteraksi dengan yang lainnya.</p>

 <p><i>Locker Area</i></p>	<p>Suatu area terbuka maupun semi-terbuka sebagai fasilitas untuk menyimpan barang-barang pribadi.</p>
 <p><i>Smoking Room</i></p>	<p>Suatu area khusus yang digunakan untuk merokok.</p>
 <p><i>Library</i></p>	<p>Suatu area semi-terbuka maupun tertutup yang digunakan untuk membaca buku, majalah ataupun jurnal dan lainnya.</p>
 <p><i>Games Room</i></p>	<p>Suatu area tertutup yang digunakan pengguna untuk bisa bermain permainan (catur, komputer, dan lainnya)</p>
 <p><i>Waiting Area and Lobby</i></p>	<p>Suatu area terbuka maupun semi-terbuka yang digunakan untuk menerima tamu ataupun menunggu.</p>

 <p style="text-align: center;"><i>Circulation Space</i></p>	<p>Merupakan area penunjang yang digunakan untuk area sirkulasi pada <i>coworking space</i> yang dapat menghubungkan semua fungsi.</p>
---	--

Sumber: Van Meel, J., Martens, Y. and van Ree, H.J., 2010. Planning office spaces: a practical guide for managers and designers. London: Laurence King. (diakses pada 23 April 2020)

IV.4. TINJAUAN TATA RUANG LUAR

Ruang luar merupakan arsitektur tanpa atap, namun memiliki batas oleh dua bidang yakni lantai dan dinding atau ruang yang ada dengan mempunyai dua elemen pembatas. Hal tersebut membuat lantai dan dinding menjadi elemen penting dalam merencanakan ruang luar.³⁴

IV.4.1. Ruang Terbuka

Ruang terbuka merupakan sebuah wadah yang digunakan untuk menampung aktivitas-aktivitas tertentu dari masyarakat, baik itu secara individu maupun kelompok. Ruang terbuka ini memiliki bentuk yang sangat tergantung terhadap pola dan susunan massa bangunan. Pola ruang umum terbuka adalah sebagai berikut:

- a. Bentuk dasar daripada ruang terbuka di luar bangunan
- b. Bisa dimanfaatkan oleh public atau setiap orang
- c. Memiliki peluang untuk macam-macam aktivitas

Ruang terbuka ditinjau dari kegiatannya memiliki dua jenis, yakni sebagai berikut:

1. Ruang Terbuka Aktif

Merupakan sebuah ruang terbuka dimana di dalamnya memiliki wadah beberapa kegiatan, seperti: bermain, olah raga, upacara, berkomunikasi maupun berjalan-jalan. Ruang terbuka aktif dapat berupa plaza, lapangan olahraga, tempat bermain, penghijauan pada tepi sungai yang dapat difungsikan sebagai tempat rekreasi dan lain-lain.

³⁴ Prabawasari, V.W. and Suparman, A., 1999. Tata Ruang Luar 01. Penerbit Gunadarma. Jakarta. P-5

2. Ruang Terbuka Pasif

Merupakan sebuah ruang terbuka yang tidak digunakan sebagai wadah kegiatan manusia, antara lain penghijauan atau taman yang digunakan sebagai pengudaraan lingkungan, penghijauan yang dimaksudkan sebagai jarak dengan rel kereta api, dan lain-lain.

Elemen perancangan secara visual yang dapat mendorong perancangan ruang luar dapat dibagi menjadi 4 elemen, yaitu:

- a. Skala
- b. Teksture
- c. Bentuk
- d. Warna

IV.4.2. Skala

Skala menjelaskan perbandingan di antara elemen bangunan ataupun ruang dengan sebuah elemen tertentu dengan ukurannya bagi manusia. Terdapat dua macam skala, yakni:

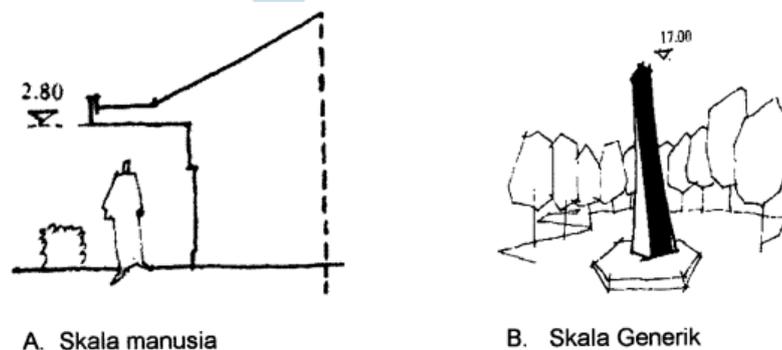
a. Skala Manusia

Merupakan perbandingan di antara ukuran elemen bangunan/ruang dengan dimensi tubuh manusia.

b. Skala Generik

Merupakan perbandingan antara ukuran elemen bangunan/ruang dengan elemen lain yang berhubungan dengannya maupun sekitarnya.

Gambar 4.7 Jenis Skala pada Ruang Luar



Sumber: Prabawasari, V.W. and Suparman, A., 1999. *Tata Ruang Luar*
01. Penerbit Gunadarma. Jakarta. P-19
(diakses pada 24 April 2020)

IV.4.3. Tekstur

Tekstur adalah titik-titik kasar yang tidak teratur yang terdapat pada sebuah permukaan. Titik-titik ini memiliki perbedaan pada ukuran (besar kecil), warna (terang gelap), bentuk (bulat, persegi, tak beraturan) maupun sifat serta karakternya.

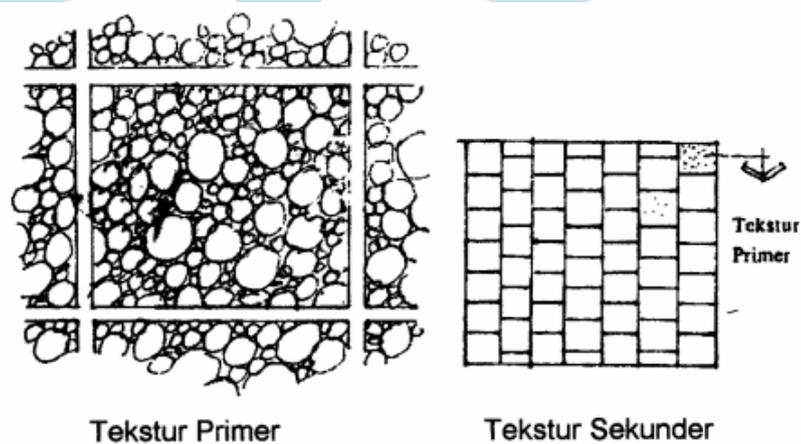
Berdasarkan bentuknya, tekstur dibedakan menjadi:

- Tekstur halus, merupakan tekstur yang perbedaan permukaannya dibedakan oleh elemen yang halus maupun oleh warna.
- Tekstur kasar, merupakan tekstur yang memiliki permukaan dengan elemen yang berbeda-beda, baik itu oleh corak, bentuk, ataupun warna.

Tekstur yang ada di elemen ruang luar memiliki hubungan yang erat dengan jarak pandang atau penglihatan. Jika berada pada jarak tertentu, tekstur tersebut tidak akan terlihat lagi, namun hanya terlihat permukaan yang polos. Maka dari itu, suatu bidang luas yang berada pada ruang luar membedakan tekstur menjadi:

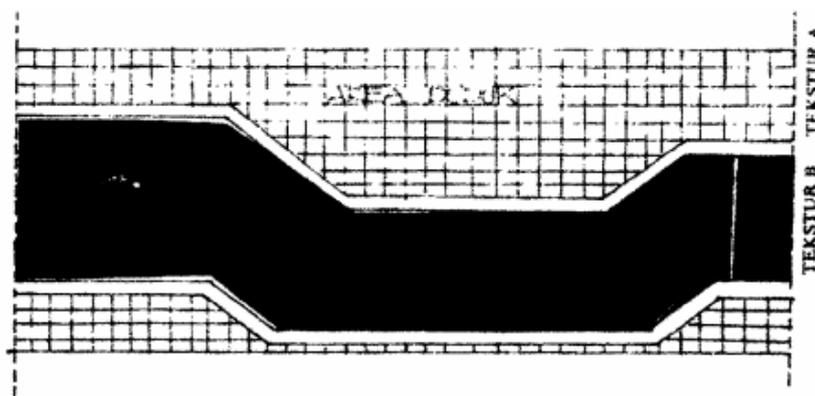
- Tekstur primer, merupakan tekstur yang berada pada bahan yang bisa dilihat dalam jarak yang dekat.
- Tekstur sekunder, merupakan tekstur yang diciptakan dengan skala tertentu untuk membuat kesan visual yang proporsional walaupun berada dari jarak jauh.

Gambar 4.8 Jenis Tekstur pada Ruang Luar



Sumber: Prabawasari, V.W. and Suparman, A., 1999. Tata Ruang Luar
01. Penerbit Gunadarma. Jakarta. P-25
(diakses pada 24 April 2020)

Gambar 4.9 Tekstur yang Membedakan Ruang Gerak dan Ruang Statis



Sumber: Prabawasari, V.W. and Suparman, A., 1999. Tata Ruang Luar
01. Penerbit Gunadarma. Jakarta. P-26
(diakses pada 24 April 2020)

IV.4.4. Bentuk

Di dalam tata ruang luar, perancangan bentuk-bentuk dapat memberikan kesan pada ruang. Berikut jenis bentuk berdasarkan tampilannya:

- a. Bentuk yang teratur (bentuk geometris: kotak, kubus, kerucut, piramid dan sebagainya)
- b. Bentuk yang lengkung (bentuk-bentuk alam)
- c. Bentuk yang tidak teratur

Pada ketiga bentuk di atas dapat ditemukan sifat maupun karakternya, adalah sebagai berikut:

1. Bentuk persegi dan kubus, merupakan sebuah bentuk sederhana yang statis stabil serta bersifat kuat dikarenakan profil sudutnya. Jika memakai bentuk ini, baik itu pada tiga dimensi ataupun dua dimensi akan memperlihatkan kesan statis, stabil, formal, mengarah ke monoton dan juga massif (solid).
2. Bentuk segi tiga dan piramida, merupakan bentuk yang memiliki sifat stabil apabila penempatan pada dasarnya, sedangkan apabila hal tersebut dibalik maka akan memiliki sifat yang labih. Bentuk 1 dan 2 memiliki sifat yang kuat karena profil sudutnya. Bentuk ini akan memperlihatkan kesan yang aktif, energik, tajam dan mengarah.
3. Bentuk lingkaran dan bola, merupakan bentuk yang memiliki sifat yang statis maupun bergerak. Apabila bentuk ini berdampingan dengan bentuk yang bersudut, maka akan memunculkan sifat yang terlihat licin dan condong

bergerak memutar, namun apabila dilihat dari segala arah akan memiliki sifat yang memusat dan stabil.

IV.4.5. Warna

Pada arsitektur, warna biasaya digunakan untuk memberi tekanan maupun memberi kejelasan karakter dari sebuah obyek, memberikan aksen kepada bentuk serta bahannya.

Diambil dari buku berjudul Fisika Bangunan, warna dapat dibedakan dan dihubungkan sesuai dengan suasana hati, yakni sebagai berikut:

Tabel 4.6 Warna Berdasarkan Suasana Hati

Warna	Suasana
Merah	Kehangatan, kesenangan, memunculkan gairah, merangsang, panas dan bahaya
Emas	Ningrat, mewah, sorak-sorai, ruang-gembira, gemerlap, ornamental
Jingga	Ramah-tamah, menyenangkan, cahaya, hangat, memberi gairah, menggelisahkan, membuat bingung
Biru	Ketenangan, keredaan, menyejukkan, menentramkan, sejuk, lembut, dan menyegarkan, kesedihan
Hijau	Ketenangan, keredaan, menyejukkan, menentramkan, alami, sejuk, menyegarkan
Putih	Kemurnian, kebersihan, monoton, membosankan, menyilaukan
Ungu	Ketaatan, kesepian, kekhidmatan, elok
Kuning	Bersorak-sorai, ruang gembira
Coklat	Tidak gembira, patah hati, warna tanah dan netral
Hitam	Dukacita, kekhidmatan, kematian, keputusan dan kesedihan

Sumber: Satwiko, P., 2004. Fisika Bangunan. *Yogyakarta: Andi*. P-154 (diakses pada 24

April 2020)

Sedangkan berdasarkan colour-affects.co.uk, sifat psikologis warna dibagi menjadi sebagai berikut:

Tabel 4.7 Sifat Psikologis Warna

Warna	Positif	Negatif
 RED Physical	<i>Physical courage, strength, warmth, energy, basic survival, 'fight or flight', stimulation, masculinity, excitement</i>	<i>Defiance, aggression, visual impact, strain.</i>
 BLUE Intellectual	<i>Intelligence, communication, trust, efficiency, serenity, duty, logic, coolness, reflection, calm.</i>	<i>Coldness, aloofness, lack of emotion, unfriendliness.</i>
 YELLOW Emotional	<i>Optimism, confidence, self-esteem, extraversion, emotional strength, friendliness, creativity.</i>	<i>Irrationality, fear, emotional fragility, depression, anxiety, suicide.</i>
 GREEN Balance	<i>Harmony, balance, refreshment, universal love, rest, restoration, reassurance, environmental awareness, equilibrium, peace.</i>	<i>Boredom, stagnation, blandness, enervation.</i>

 <p>VIOLET Spiritual</p>	<p><i>Spiritual awareness, containment, vision, luxury, authenticity, truth, quality.</i></p>	<p><i>Introversion, decadence, suppression, inferiority.</i></p>
 <p>ORANGE</p>	<p><i>Physical comfort, food, warmth, security, sensuality, passion, abundance, fun.</i></p>	<p><i>Deprivation, frustration, frivolity, immaturity.</i></p>
 <p>PINK</p>	<p><i>Physical tranquillity, nurture, warmth, femininity, love, sexuality, survival of the species.</i></p>	<p><i>Inhibition, emotional claustrophobia, emasculation, physical weakness.</i></p>
 <p>GREY</p>	<p><i>Psychological neutrality.</i></p>	<p><i>Lack of confidence, dampness, depression, hibernation, lack of energy.</i></p>
 <p>BLACK</p>	<p><i>Sophistication, glamour, security, emotional safety, efficiency, substance.</i></p>	<p><i>Oppression, coldness, menace, heaviness.</i></p>

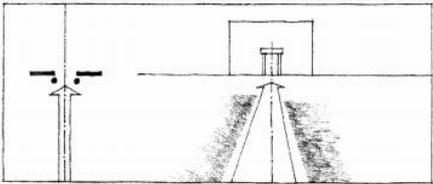
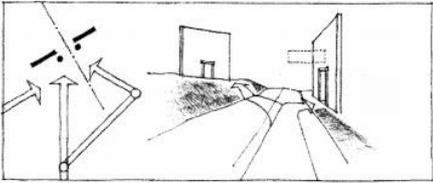
 <p>WHITE</p>	<p><i>Hygiene, sterility, clarity, purity, cleanness, simplicity, sophistication, efficiency.</i></p>	<p><i>Sterility, coldness, barriers, unfriendliness, elitism.</i></p>
 <p>BROWN</p>	<p><i>Seriousness, warmth, Nature, earthiness, reliability, support.</i></p>	<p><i>Lack of humour, heaviness, lack of sophistication.</i></p>

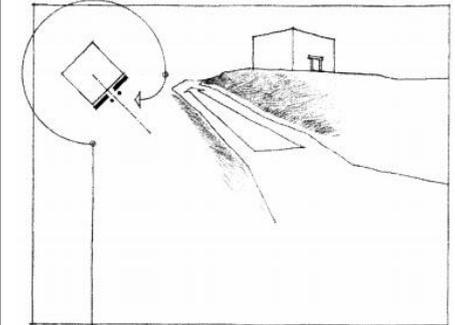
Sumber: Colour Affects. Psychological Properties Of Colours. <http://www.colour-affects.co.uk/psychological-properties-of-colours> (diakses pada 24 April 2020)

IV.4.6. Pencapaian Menuju Bangunan

Sebelum memasuki sebuah bangunan, kita melihat bagaimana akses pencapaian menuju ke interior bangunan tersebut. Berikut pencapaian ke dalam bangunan menurut D. K. Ching:

Tabel 4.8 Jenis Pencapaian ke Dalam Bangunan

 <p>Frontal</p>	<p>Pencapaian frontal merupakan pencapaian secara langsung menuju ke pintu masuk pada sebuah bangunan, melalui jalur lurus tidak berbelok-belok. Akhir dari pencapaian ini dapat berupa fasad depan bangunan maupun pintu masuk pada bidang.</p>
 <p>Tidak Langsung</p>	<p>Pencapaian tidak langsung lebih berorientasi pada efek perspektif, baik itu fasad depan maupun bentuk sebuah bangunan. Jalurnya bisa mengarah kembali sekali maupun beberapa kali dengan tujuan memperlambat waktu pencapaiannya.</p>

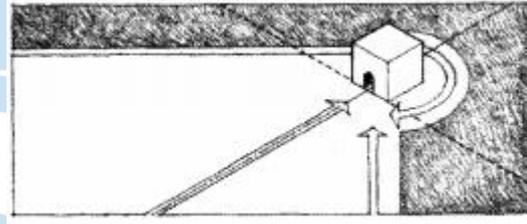
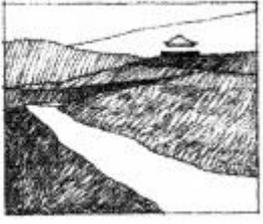
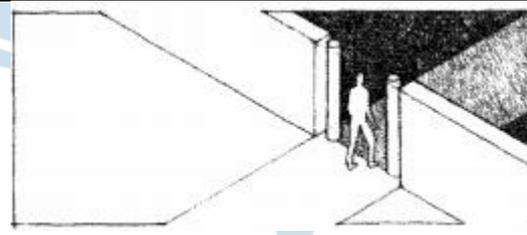
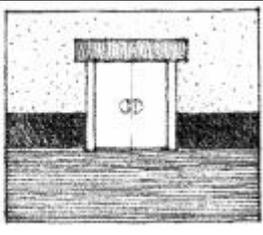
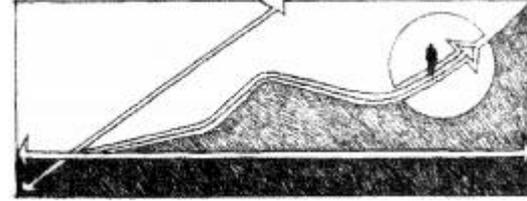
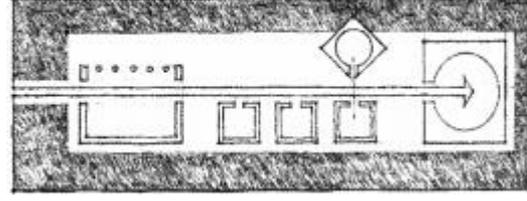
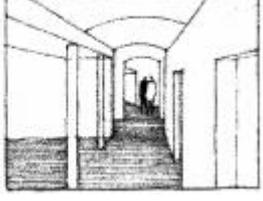
 <p style="text-align: center;">Spiral</p>	<p>Pencapaian spiral bertujuan untuk memperlambat waktu pencapaian dan berorientasi untuk bentuk tiga dimensional sebuah bangunan dengan bergerak mengelilinginya. Pintu masuk dapat dilihat dengan beberapa kali untuk memperjelas posisinya, atau juga dapat disembunyikan.</p>
---	---

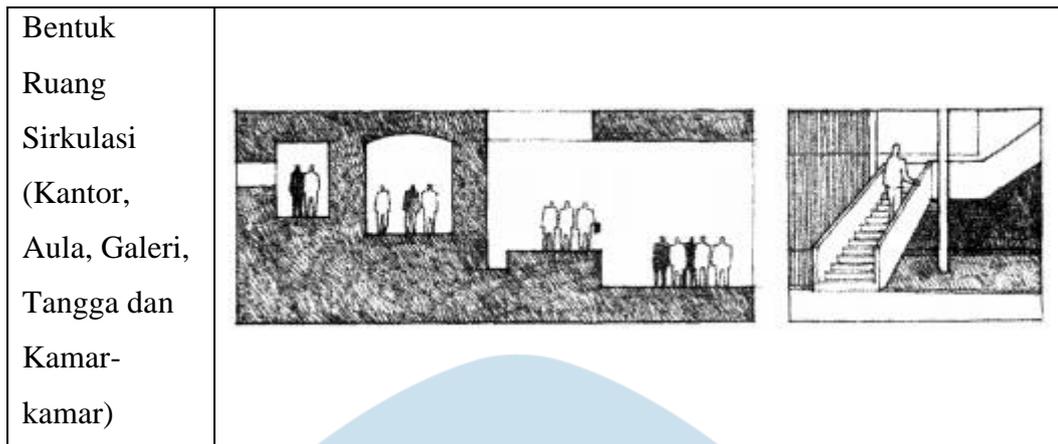
Sumber: Ching, F.D. and Dai-Kam, F., 1996. *Arsitektur: Bentuk, ruang, dan tatanan*. Penerbit Erlangga. (diakses pada 23 April 2020)

IV.4.7. Sirkulasi

Sirkulasi merupakan jalur pergerakan melalui ruang, elemen yang menghubungkan ruang-ruang sebuah bangunan, ataupun serangkaian ruang interior atau eksterior, secara bersama sama.

Tabel 4.9 Elemen-Elemen pada Sirkulasi

<p>Pencapaian (Pandangan dari jauh)</p>		
<p>Pintu Masuk</p>		
<p>Konfigurasi Jalurnya</p>		
<p>Hubungan- Hubungan Jalur Ruang</p>		



Sumber: Ching, F.D. and Dai-Kam, F., 1996. *Arsitektur: Bentuk, ruang, dan tatanan*. Penerbit Erlangga. (diakses pada 23 April 2020)

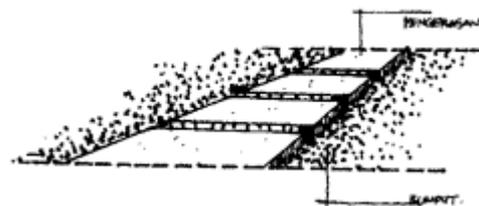
IV.4.8. Pembatas Ruang

IV.4.8.1 Lantai

Lantai memiliki peranan sebagai bidang alas dimana berpengaruh kepada pembentukan ruang luar. Ruang luar memiliki jenis permukaan lantai, sebagai berikut:

- a. Bahan keras, contohnya seperti: kerikil, batu, beton, pasir, aspal dan sebagainya.
- b. Bahan Lunak, contohnya seperti: rumput, tanah dan lainnya.

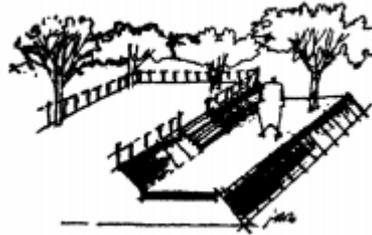
Gambar 4.10 Sifat Permukaan Lantai



Sumber: Prabawasari, V.W. and Suparman, A., 1999. *Tata Ruang Luar 01*. Penerbit Gunadarma. Jakarta. P-36 (diakses pada 1 Mei 2020)

Kesan ruang yang berbeda atau baru dapat dipengaruhi oleh salah satu faktor yakni sifat bahan sebidang lantainya. Perbedaan sifat permukaan lantai dapat menjelaskan peranan atau fungsi ruang luar yang berbeda-beda. Selain itu, dengan memberikan perbedaan ketinggian pada elemen dasar juga dapat memberikan kesan yang dan fungsi ruang yang baru juga, tanpa mengesampingkan hubungan visual dari ruang-ruang tersebut. Pada ruang luar, perbedaan tinggi akan memberikan kesan yang tidak cukup monoton dan memberikan kesan ruang yang manusiawi.

Gambar 4.11 Tampak Perbedaan Tinggi pada Bidang Alas



Sumber: *Idem.* P-36
(diakses pada 1 Mei 2020)

IV.4.8.2 Dinding

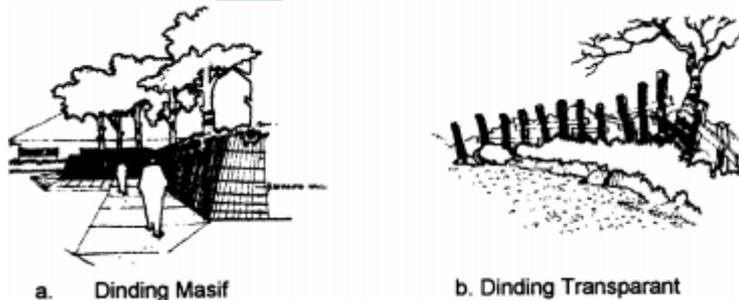
Dinding sebagai salah satu pembatas ruang luar dapat dibagi menjadi tiga, sebagai berikut:

- a. Dinding Masif, merupakan pembatas ruang luar yang berupa permukaan tanah/bata/beton dan sebagainya, yang miring atau vertikal, dapat disebut sebagai dinding alami. Dinding massif memiliki sifat yang sangat kuat.
- b. Dinding Transparent, merupakan suatu bidang transparan, yakni:
 - Pagar yang berbahan bambu, logam atau kayu, yang ditata tidak begitu rapat.
 - Pohon maupun semak yang memiliki kerenggangan.

Dimana sifat nya kurang kuat pada pembentukan ruang.

- c. Dinding Semu, adalah pembatas ruang yang dibentuk berdasarkan perasaan pengamat dengan mengamati keadaan atau obyek. Seperti garis batas sungai, garis batas air laut, dan sebagainya.

Gambar 4.12 Dinding Sebagai Elemen Pembatas Ruang



a. Dinding Masif

b. Dinding Transparent

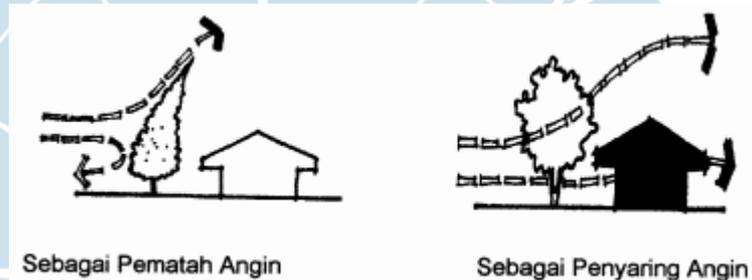
Sumber: *Idem.* P-37
(diakses pada 1 Mei 2020)

IV.4.8.3 Peranan Pembatas

Dalam prakteknya, elemen pembatas ruang memiliki peranannya, yakni sebagai berikut:

- a. Pemberi arah serta suasana, seperti deretan pohon-pohon dapat memberikan kesan mengenai kompleks yang akan dimasuki.
- b. Penerang, seperti pagar dapat membentuk pola lalu lintas yang akan mempengaruhi pola perilaku manusia untuk mengikuti jalan sesuai alur lalu lintasnya.
- c. Pengontrol, sebuah elemen vertikal dapat memberi control terhadap angin, cahaya, temperature maupun suara. Seperti untuk mengubah arah angin, ataupun mengatur banyaknya yang masuk ke dalam ruang.

Gambar 4.13 Pembatas Ruang Sebagai Pengontrol



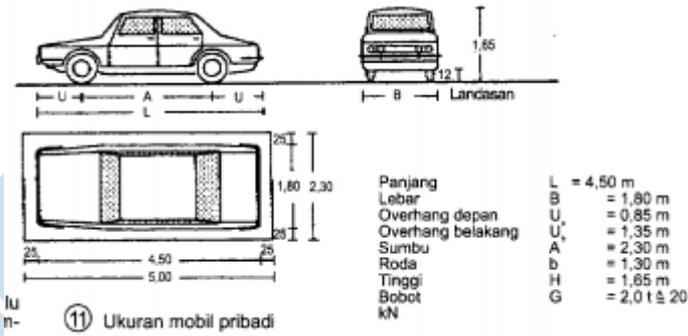
Sumber: *Idem.* P-37
(diakses pada 1 Mei 2020)

- d. Penutupan Efektif, dapat mencapai sebuah privasi maupun untuk keamanan dan lainnya. Elemen pembatas dapat menjadai unsur penutup yang efektif.

IV.4.9. Tempat Parkir

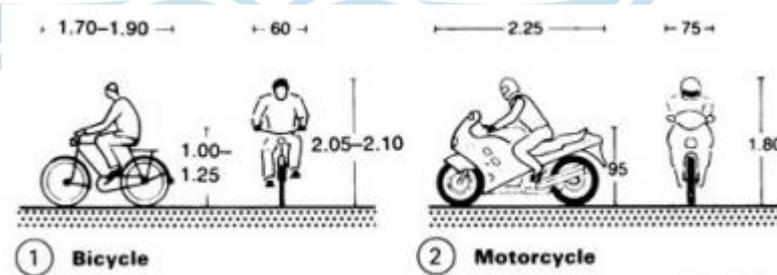
Tempat parkir biasanya dibatasi oleh garis yang diwarnai, baik itu putih ataupun kuning, yang menunjukkan batas depan samping maupun belakang. Lebar garis yang dipakai antara 12 sampai 20 centimeter.

Gambar 4.14 Ukuran Mobil Pribadi



Sumber: Neufert, E., 2002. *Data Arsitek Jilid 2*. Edisi 33. Jakarta: Erlangga, 2. P-105 (diakses pada 1 Mei 2020)

Gambar 4.15 Ukuran Motor Pribadi



Sumber: Neufert, Ernst. 2000. *Architects' Data, Jilid 3*. Wiley-Blackwell. p-350 P-432 (diakses pada 1 Mei 2020)