

## BAB III

### TINJAUAN PUSTAKA LANDASAN TEORITIKAL

#### 3.1 Tinjauan Psikologi Lingkungan

##### 3.1.1 Pengertian Psikologi Lingkungan

Psikologi lingkungan terdiri atas kata “psikologi” dan kata “lingkungan”. Sebelum membahas mengenai pengertian psikologi lingkungan, akan dibahas terlebih dahulu mengenai pengertian dari masing-masing kata. Istilah psikologi lahir dari bahasa latin *psyche* yang berarti jiwa, dan *logos* yang berarti pengetahuan (Zakky, 2019). Sementara itu, KBBI mendefinisikan psikologi sebagai ilmu yang berkaitan dengan proses mental, baik normal maupun abnormal dan pengaruhnya pada perilaku; ilmu pengetahuan tentang gejala dan kegiatan jiwa. Selanjutnya, lingkungan menurut KBBI didefinisikan sebagai daerah (kawasan dan sebagainya) yang termasuk di dalamnya.

Pakar psikologi sosial, Baron & Byrne (1997) mendefinisikan psikologi lingkungan sebagai disiplin yang membahas saling hubungan di antara dunia fisik dan tingkah laku manusia. Psikologi lingkungan merupakan cabang ilmu psikologi yang mempelajari isu-isu lingkungan berdasar pada sudut pandang pengetahuan dan tehnik-tehnik metodologis yang telah dikembangkan oleh cabang-cabang ilmu psikologi lain. Berdasar pada pengertian tersebut maka dapat diajukan kesimpulan bahwa psikologi lingkungan merupakan disiplin psikologi yang mengkaji saling hubungan antara perilaku dan lingkungan buatan dan lingkungan alamiah (Malang, 2016).

##### 3.1.2 Teori Psikologi Lingkungan

Terdapat 5 teori dalam psikologi lingkungan. Teori-teori dalam psikologi lingkungan akan dijabarkan sebagai berikut (Helmi, 1999):

###### 1 Teori Beban Lingkungan (*Environmental Load Theory*)

Premis dasar dari teori beban lingkungan ialah manusia mempunyai kapasitas yang terbatas dalam pemrosesan informasi. Cohen (Fisher, 1984; dalam Veitch & Arkkelin, 1995), dikutip dari Helmi (1999), mendiskripsikan 4 asumsi dasar dari teori beban lingkungan, diantaranya:

- Manusia memiliki kapasitas terbatas dalam pemrosesan informasi
- Ketika stimulus lingkungan melebihi kapasitas pemrosesan informasi, proses perhatian tidak akan dilakukan secara optimal

- Ketika stimulus sedang berlangsung, dibutuhkan respon adaptif. Artinya, signifikansi stimulus akan dievaluasi melalui proses pemantauan dan keputusannya dibuat atas dasar respon pengatasan masalah. Jika stimulus yang masuk merupakan stimulus yang dapat diprediksikan dan dapat dikontrol, stimulus tersebut semakin mempunyai makna untuk diproses lebih lanjut. Tetapi jika stimulus yang masuk merupakan stimulus yang tidak dapat diprediksikan atau tidak dapat dikontrol, perhatian kecil atau mungkin pengabaian perhatian akan dilakukan. Akibatnya, pemrosesan informasi tidak akan berlangsung
- Jumlah perhatian yang diberikan seseorang tidak konstan sepanjang waktu, tetapi sesuai dengan kebutuhan

Jika stimulus yang didapat manusia berlebihan, maka akan diberikan perhatian yang mendalam, namun apabila stimulus kurang, maka informasi akan diabaikan. Sebagai contoh, seorang supir yang mengendarai kendaraan di jalan raya akan memberikan perhatian lebih kepada rambu lalu lintas dan kendaraan di sekitarnya, tidak pada percakapan penumpangnya. Perhatian yang mendalam dalam mengendarai kendaraan mengurangi perhatian terhadap orang di sekitarnya, merupakan upaya untuk menghindarkan diri dari kecelakaan lalu lintas.

Jika stimulasi informasi terlalu sedikit (*understimulation*), maka orang akan mengalami deprivasi sensori yang menghambat perkembangan secara optimal. Sebagai contoh, ketika seseorang mengendarai mobil di jalan tol yang panjang, akan terjadi proses stimulasi lingkungan fisik yang monoton, karena lingkungan fisik di sekitar jalan tol sangat monoton dan dapat membuat penumpang dan supir merasa bosan.

## 2 Teori Hambatan Perilaku (*Behaviour Constraints Theory*)

Premis dasar dari teori hambatan perilaku adalah stimulasi yang berlebih atau tidak diinginkan, mendorong terjadinya *arousal* atau hambatan dalam kapasitas pemrosesan informasi. Akibatnya, orang merasa kehilangan kontrol terhadap situasi yang sedang berlangsung (Fisher dkk, 1984), dikutip dari Helmi (1999).

Averill (dalam Fisher, 1984), dikutip dari Helmi (1999), mengatakan terdapat beberapa tipe kontrol terhadap lingkungan, yaitu: kontrol perilaku, kontrol kognitif, dan kontrol lingkungan. Kontrol lingkungan mengarahkan perilaku untuk mengubah lingkungan, misalnya mengurangi suasana yang bising, membuat jalan tidak

berkelok-kelok, membuat tulisan/ angka dalam tiap lantai di gedung yang bertingkat, atau membuat pagar hidup untuk membuat rumah bernuansa ramah lingkungan. Selanjutnya, kontrol kognitif mengandalkan pusat kendali di dalam diri, artinya mengubah interpretasi situasi yang mengancam menjadi situasi penuh tantangan. Terakhir, kontrol keputusan, dalam hal ini, orang mempunyai kontrol terhadap alternatif pilihan yang ditawarkan. Semakin besar kontrol yang dapat dilakukan, akan lebih membantu keberhasilan adaptasi.

Konsep penting dari Altman (Gifford, 1987), dikutip dari Helmi (1999), adalah bagaimana seseorang memperoleh kontrol melalui privasi agar kebebasan perilaku dapat diperoleh. Dinamika psikologis dari privasi merupakan proses sosial antara privasi, teritorial, dan ruang personal. Privasi yang optimal terjadi ketika privasi yang dibutuhkan sama dengan privasi yang dirasakan. Privasi yang terlalu besar menyebabkan orang merasa terasing, sebaliknya terlalu banyak orang lain yang tidak diharapkan, perasaan kesesakan (*crowding*) akan muncul sehingga orang merasa privasinya terganggu. Selanjutnya dijelaskan juga bahwa privasi pada dasarnya merupakan konsep yang terdiri atas proses 3 dimensi. Pertama, privasi merupakan proses pengontrolan *boundary*. Artinya, pelanggaran terhadap *boundary* merupakan pelanggaran terhadap privasi seseorang. Kedua, privasi dilakukan dalam upaya memperoleh optimalisasi. Seseorang menyendiri bukan berarti ia ingin menghindarkan diri dari kehadiran orang lain atau keramaian, tetapi lebih merupakan suatu kebutuhan untuk mencapai tujuan tertentu. Ketiga, privasi merupakan proses multi mekanisme. Artinya, ada banyak cara yang dilakukan orang untuk memperoleh privasi, baik melalui ruang personal, teritorial, komunikasi verbal, dan komunikasi non-verbal.

### 3 Teori Level Adaptasi (*Adaptation Level Theory*)

Menurut teori level adaptasi, stimulasi level yang rendah maupun level tinggi mempunyai akibat negatif bagi perilaku. Level stimulasi yang optimal adalah yang mampu mencapai perilaku yang optimal pula (Veitch & Arkkelin, 1995), dikutip dari Helmi (1999).

Wohwill (Fisher, 1984) dikutip dari Helmi (1999), menjelaskan teori adaptasi stimulasi yang optimal memiliki 3 dimensi hubungan perilaku lingkungan, yaitu:

- Intensitas

Terlalu banyak orang atau terlalu sedikit orang disekeliling, akan membuat gangguan psikologis. Terlalu banyak orang menyebabkan perasaan sesak

(*crowding*) dan terlalu sedikit menyebabkan orang merasa terasing (*social isolation*).

- Keanekaragaman

Keanekaragaman benda atau manusia berakibat terhadap pemrosesan informasi. Terlalu beraneka membuat perasaan *overload* dan kurang keanekaragaman membuat perasaan monoton.

- Keterpolaan

Keterpolaan berkaitan dengan kemampuan memprediksi. Suatu setting dengan pola yang tidak jelas dan rumit akan menyebabkan beban dalam pemrosesan informasi sehingga stimulus sulit diprediksi, sedangkan pola-pola yang sangat jelas menyebabkan stimulus mudah diprediksi.

#### 4 Teori Stress Lingkungan (*Environment Stress Theory*)

Teori stress lingkungan terdiri atas 3 komponen, yaitu: *stressor*, proses, dan respon. *Stressor* merupakan sumber atau stimulus yang mengancam kesejahteraan seseorang, misalnya suara bising, panas, atau kepadatan tinggi. Respon stres adalah reaksi yang melibatkan komponen emosional, pikiran, fisiologis, dan perilaku. Proses merupakan proses transaksi antara *stressor* dengan kapasitas diri. Oleh karenanya, istilah stress tidak hanya merujuk pada sumber stress dan respon terhadap sumber stress saja, namun juga keterkaitan antara ketiganya (Prawitasari, 1989), dikutip dari Helmi (1999).

#### 5 Teori Ekologi (*Ecological Theory*)

Perilaku manusia merupakan bagian dari kompleksitas ekosistem (Hawley dalam Himmam & Faturachman, 1994), dikutip dari Helmi (1999), yang mempunyai beberapa asumsi dasar sebagai berikut:

- Perilaku manusia terkait dengan konteks lingkungan
- Interaksi timbal balik yang menguntungkan antara manusia – lingkungan
- Interaksi manusia - lingkungan bersifat dinamis
- Interaksi manusia - lingkungan terjadi dalam berbagai level dan tergantung pada fungsi.

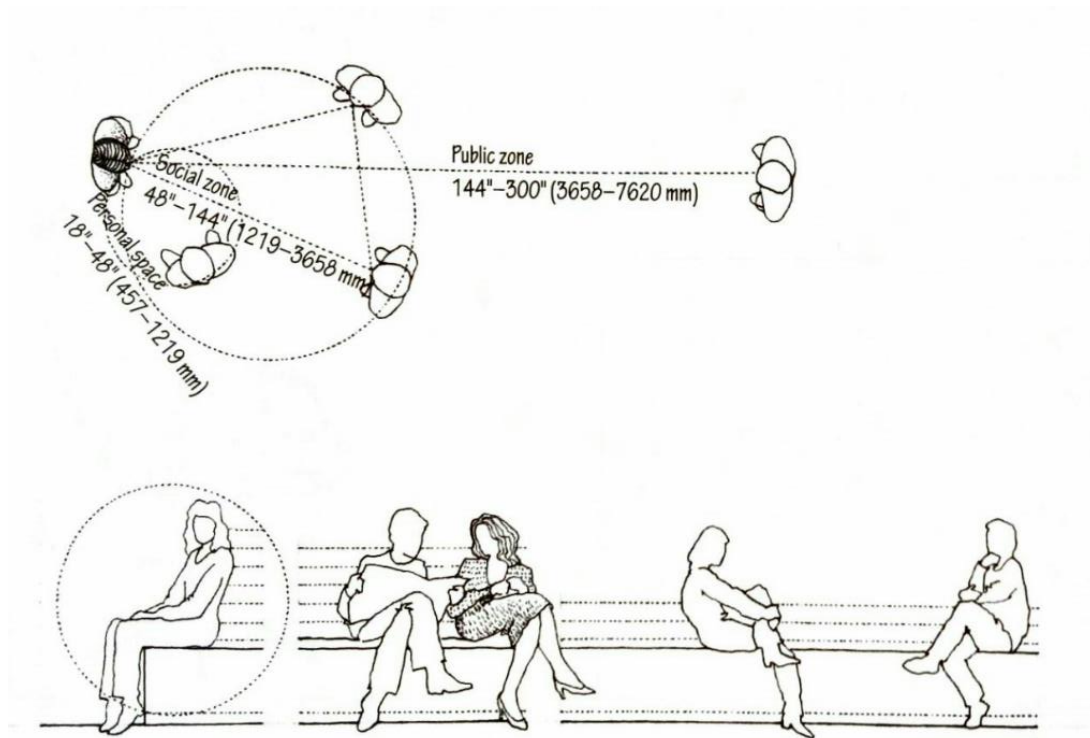
### 3.1.3 Fokus Psikologi Lingkungan dalam Perancangan

Ada 11 topik yang menjadi fokus dalam psikologi lingkungan. Fokus-fokus tersebut akan dijabarkan sebagai berikut (Shepley & Pasha, 2017):

## 1. *Personal space and density*

Robert Sommer (2008) mendefinisikan *personal space* (ruang personal) sebagai area dengan batasan tak terlihat yang mengelilingi tubuh seseorang, dimana orang asing tidak diperbolehkan untuk masuk. Selanjutnya, menurut Shepley (2017) *personal space* merupakan pelingkup spasial konseptual yang mengelilingi satu individu yang mengartikan hubungan antara si individu dengan individu lain. Sementara itu, kepadatan diartikan juga sebagai jumlah orang yang berada dalam satu ruangan dalam satu unit.

Dalam perancangannya, arsitek harus mempertimbangkan akibat dari budaya, etnis, dan ras dalam kepadatan spasial dan kebutuhan ruang personal, karena dalam penelitiannya, Evans et al (2003) menemukan bahwa ras tertentu lebih sensitif terhadap meningkatnya kepadatan pada ruang.



**Gambar 3.1.** Jarak ruang personal menentukan hubungan antar individu

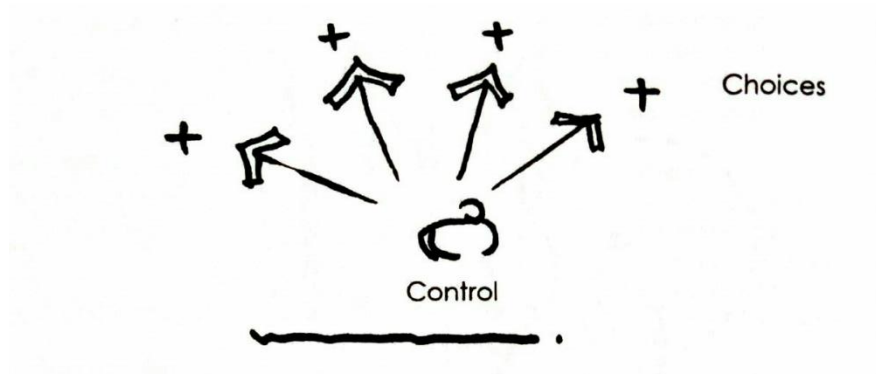
**Sumber:** Buku *Architecture Form, Space & Order*, 2015

## 2. *Choice and control*

Dengan menawarkan pilihan, maka rasa kontrol dari individu dapat meningkat dan dapat berujung pada menurunnya tingkat stress. Menurut Johansson, Skärsäter, dan Danielson (2006), lingkungan pendukung kesehatan mental dari pasien biasanya dideskripsikan sebagai tempat yang dibayang-bayangi oleh masalah

kontrol. Von Sommaruga Howard (2004) menekankan pentingnya kebebasan modifikasi ruang bagi pasien dan menyatakan dapat menciptakan pengalaman baru yang dapat mengarah pada *personal change*.

Namun, tidak hanya pasien, staff juga harus diberikan pilihan, pilihan berupa kemampuan untuk beristirahat saat dibutuhkan. Kemampuan dan produktivitas dari staff untuk merawat pasien meningkat saat kebutuhan pribadinya telah terpenuhi. Oleh karena itu, perlu dipertimbangkan pengadaan ruang konsultasi dan terapi bagi para staff dalam fasilitas kesehatan.

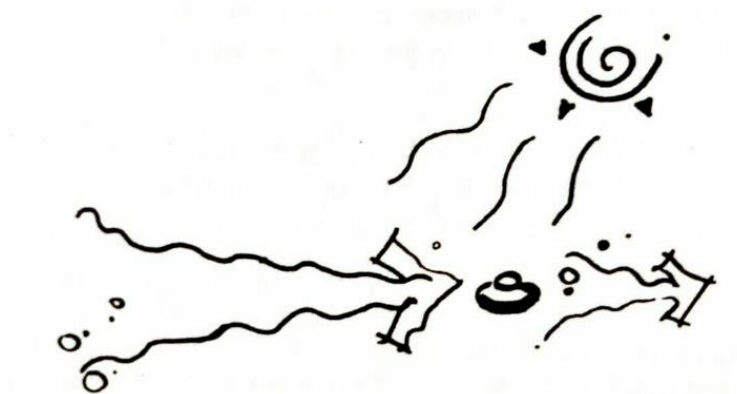


**Gambar 3.2.** Ilustrasi *choice and control*

**Sumber:** *Buku Design for Mental and Behavioral Health*, 2017

### 3. *Sensory considerations*

Psikolog menjelaskan bahwa rangkaian kesatuan dari pemrosesan informasi satu individu dengan dunia luar dimulai dari sensasi, kemudian persepsi, dan terakhir kognisi. Sensasi merupakan penyerapan pengalaman secara spontan, seperti respon manusia terhadap panas. Pengalaman indera, seperti penglihatan, penciuman, pendengaran, sentuhan, dan rasa pada fasilitas kesehatan yang mendukung kesehatan mental menjadi krusial dalam menentukan kualitas sebuah ruang.

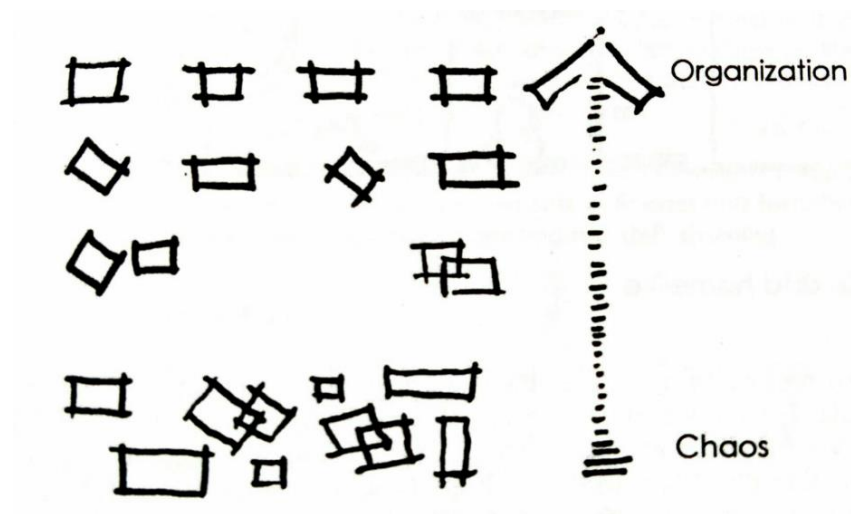


**Gambar 3.3.** Ilustrasi *sensory considerations*

**Sumber:** *Buku Design for Mental and Behavioral Health*, 2017

#### 4. *Spatial clarity and organization*

Kejelasan ruang sangat penting dalam proses perancangan karena apabila perbedaan antara ruang privat dan ruang publik tidak terlihat, maka dapat menyebabkan konflik dan kebingungan bagi pengguna bangunan. Bartlett (1997) menjelaskan bahwa pada lingkungan fisik yang kacau dan tidak teratur, respon dari individu yang ada di dalamnya menjadi negatif, dan sebaliknya apabila teratur dan jelas, dapat memberikan arah bagi individu yang ada di dalamnya. Eklund dan Hansson (2001) juga menemukan bahwa susunan dan organisasi dari ruang merupakan hal yang paling berkontribusi terhadap kepuasan pasien.

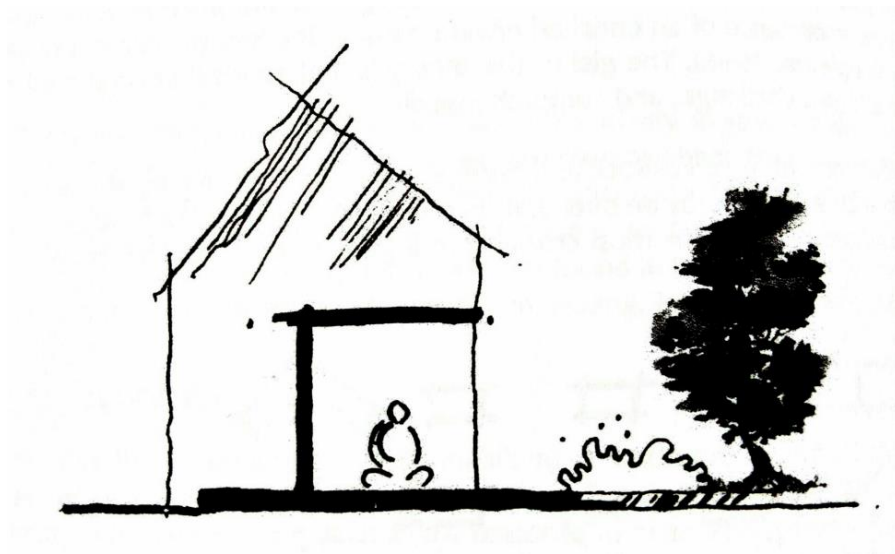


**Gambar 3.4.** Ilustrasi *spatial clarity and organization*  
**Sumber:** *Buku Design for Mental and Behavioral Health*, 2017

#### 5. *Comfortable and homelike surroundings*

Menurut Spivak (1984) ada 13 karakteristik yang berfokus pada aktivitas dasar dalam kehidupan sehari-hari, diantaranya: berlindung (*shelter*), tidur, kawin, berpakaian, makan, ekskresi, menyimpan, teritori, bermain, rute, bertemu, berkompetisi, dan bekerja. Karakter tersebut dapat diterapkan pada fasilitas untuk menciptakan suasana yang mirip dengan rumah. Adapun metode lain untuk menciptakan suasana yang nyaman dan fleksibel bagi sebuah institusi kesehatan

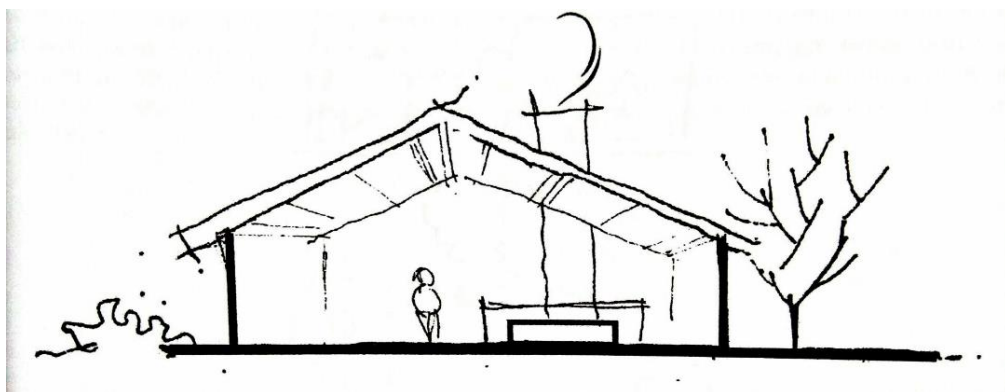
ialah dengan memperkecil jarak dan batasan antara staff dan pasiennya (Firth, 2004).



**Gambar 3.5.** Ilustrasi *comfortable and homelike surroundings*  
**Sumber:** *Buku Design for Mental and Behavioral Health*, 2017

6. *High-quality, well-maintained environment*

Grosenick dan Hatmaker (2000) melakukan survey terhadap staff pada sebuah fasilitas rehabilitasi narkoba dan mendapatkan hasil bahwa furnitur *lounge* yang nyaman dan dipelihara dengan baik mempengaruhi tujuan pengobatan secara positif. Begitu pula dengan studi yang dilakukan oleh Holahan dan Saegert (1973) yang mengemukakan bahwa perilaku yang lebih positif dikaitkan dengan bangsal atau kamar yang diremodeling dengan furnitur, cat, dan *bedcover* baru.

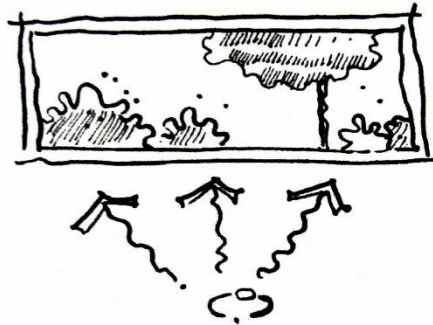


**Gambar 3.6.** Ilustrasi *high-quality, well-maintained environment*  
**Sumber:** *Buku Design for Mental and Behavioral Health*, 2017



### 7. *Positive distraction*

Shepley (2006) menjelaskan bahwa daripada mengatasi pengurangan dari aspek negatif lingkungan, lebih baik berfokus pada menciptakan lingkungan yang memberikan pengalaman yang positif. Pengalaman positif tersebut dimaksudkan agar pasien menempatkan dirinya diluar setting fasilitas kesehatan yang kurang mengancam dan lebih menyembuhkan. Menurut MacKinnon (2009), musik, olahraga, dan aktivitas rekreasional dapat memberikan dampak penyembuhan. Selanjutnya, Cummings, Grandfield, dan Coldwell (2010) juga menyebutkan bahwa ruang dengan tingkat pencahayaan yang lebih rendah dan diiringi dengan musik yang lembut dapat mengurangi tingkat stress dari pasien.

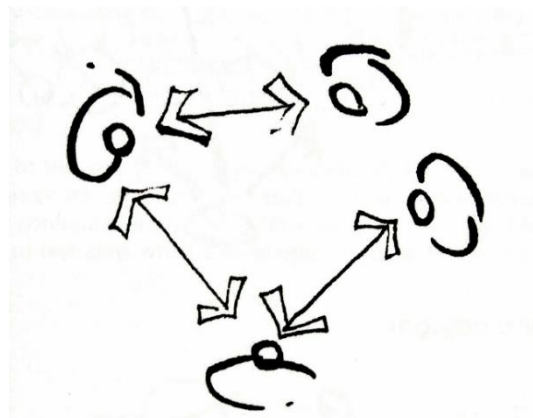


**Gambar 3.7.** Ilustrasi *positive distraction*

**Sumber:** *Buku Design for Mental and Behavioral Health*, 2017

### 8. *Social interaction*

Menurut Porter dan Easter (1980) interaksi antara pasien, staff, dan pengunjung diperlukan agar pasien dapat bersosialisasi dan masih mengetahui keadaan pada dunia luar. Tidak hanya itu, Gutkowski et al. (1992) dan Timko (1996) juga berpendapat bahwa susunan dari furnitur (meja dan kursi) juga berpengaruh pada tingkat interaksi.

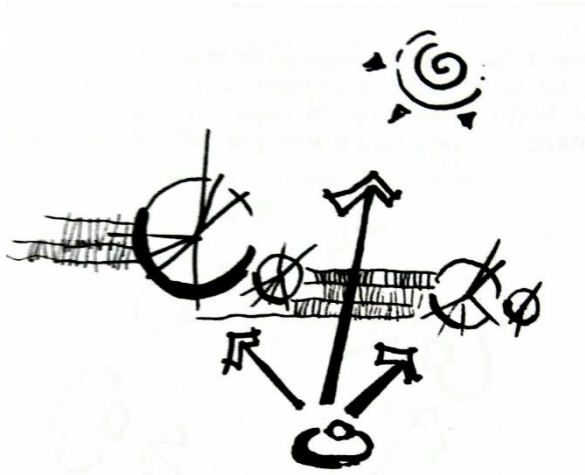


**Gambar 3.8.** Ilustrasi *social interaction*

**Sumber:** *Buku Design for Mental and Behavioral Health*, 2017

### 9. *Access to nature and daylight*

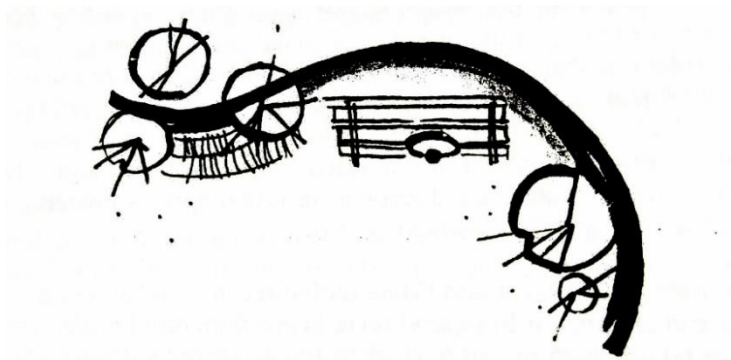
Paget dan White (2004) merekomendasikan akses terhadap alam sebagai metode dalam proses terapi, dan sebagai cara untuk meningkatkan interaksi sosial. Menurut Arneil (1959), Davis et al. (1979), Gutkowski dan Guttman (1992), Turlington (2004), dan Ulrich et al. (2002), pencahayaan alami dan view merupakan faktor yang penting dalam pembentukan sebuah lingkungan yang bersifat menyembuhkan.



**Gambar 3.9.** Ilustrasi *access to nature and daylight*  
**Sumber:** *Buku Design for Mental and Behavioral Health*, 2017

### 10. *Safety*

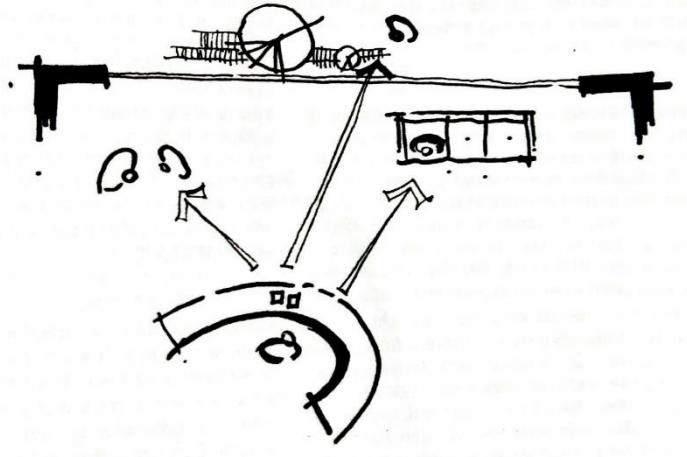
Dalam usaha untuk mencapai tingkat keamanan yang optimal pada fasilitas kesehatan, perlu dibedakan antara kemanan (*safety*) dan intimidasi. Von Sommaruga Howard (2004) menekankan bahwa perasaan diajaga dengan aman dan perasaan dipenjara dan dikekang harus dapat dibedakan. Sebuah pintu yang terkunci tidak selalu berarti memberikan keamanan, namun pintu tersebut mengekang pasien untuk berada di dalam ruangan dan tidak boleh keluar dan berinteraksi dengan dunia luar.



**Gambar 3.10.** Ilustrasi *safety*  
**Sumber:** *Buku Design for Mental and Behavioral Health*, 2017

## 11. *Supervision*

Christenfeld et al. (1989) mendeskripsikan bahwa relokasi dari meja perawat dapat meningkatkan pengawasan pada area outdoor, pengawasan terhadap area masuk, dan area bersama dapat mengakibatkan meningkatnya mood dari staff dan menurunkan tingkat absen dari staff, juga menghasilkan tingkat kepuasan yang lebih tinggi dan menurunkan tingkat penggunaan kekerasan.



**Gambar 3.11.** Ilustrasi *supervision*

Sumber: *Buku Design for Mental and Behavioral Health*, 2017

## 3.2 Tinjauan Lansekap

### 3.2.1 Hubungan Manusia dengan Ruang

Manusia tidak dapat terpisah dari ruang karena manusia selalu bergerak dan berada di dalamnya. Begitu pula dengan ruang, ruang tidak akan bermakna apabila tidak ada manusia di dalamnya, oleh karena itu titik tolak dari perancangan ruang harus didasarkan pada manusia. Hubungan manusia dengan ruang secara lingkungan terbagi atas 2, yaitu (Hakim, 2012):

#### 1 Hubungan Dimensional (*antrometrics*)

Hubungan dimensional menyangkut dimensi-dimensi yang berhubungan dengan tubuh dan pergerakan kegiatan manusia.

#### 2 Hubungan Psikologis dan Lingkungan (*proxemics*)

Hubungan psikologis dan lingkungan menentukan ukuran kebutuhan ruang untuk kegiatan manusia. Hubungan ini juga membahas mengenai perasaan teritorial yang memenuhi kebutuhan dasar akan identitas diri, kenyamanan, dan rasa aman dalam pribadi manusia.

### 3.2.2 Komponen Pembentuk dan Batasan Ruang

Terdapat 4 komponen pembentuk ruang menurut Dr. Ir. Rustam Hakim, M. T. (2012), diantaranya adalah:

- **Lantai**  
Lantai berfungsi sebagai bidang alas dan memiliki hubungan yang erat dengan fungsi ruang. Permukaan lantai ruang dapat dibedakan menjadi 2 macam, yaitu : bahan keras (batu, kerikil, oasis, beton, dan aspal) dan bahan lunak (misalkan vegetasi dan rumput). Selain perbedaan material pada lantai, perbedaan elevasi juga dapat membentuk kesan dan fungsi ruang yang baru tanpa mengganggu hubungan visual antara ruang-ruang tersebut.
- **Dinding**  
Sebagai pembatas, dinding dapat dibedakan menjadi beberapa macam, yaitu: dinding masif dan dinding transparan. Dinding masif memberikan kesan yang padat, serta memiliki sifat yang kuat dalam pembentukan ruang. Selanjutnya pada dinding transparan, pembentukan ruang menjadi kurang kuat karena masih terdapat pemandangan keluar ruang.
- **Dinding Semu**  
Dinding semu merupakan dinding yang terbentuk dari perasaan pengamat setelah mengamati suatu objek atau keadaan. Dinding semu dapat terbuat dari garis-garis batas seperti garis batas air sungai, air laut, cakrawala, ataupun batas akhir trotoar.
- **Atap atau penutup**  
Atap terbagi menjadi 2 bentuk, yaitu: penutup atap yang masif dan penutup atap yang transparan. Penutup atap yang masif memberikan kesan yang melindungi bagi manusia yang berada di bawahnya, selain itu penutup atap jenis ini juga membentuk ruang yang padat. Sementara itu pada penutup atap yang transparan, kesan ruang yang ditimbulkan ialah kesan luas, bebas, dan mendekati suasana alami, tidak seperti penutup atap yang masif.

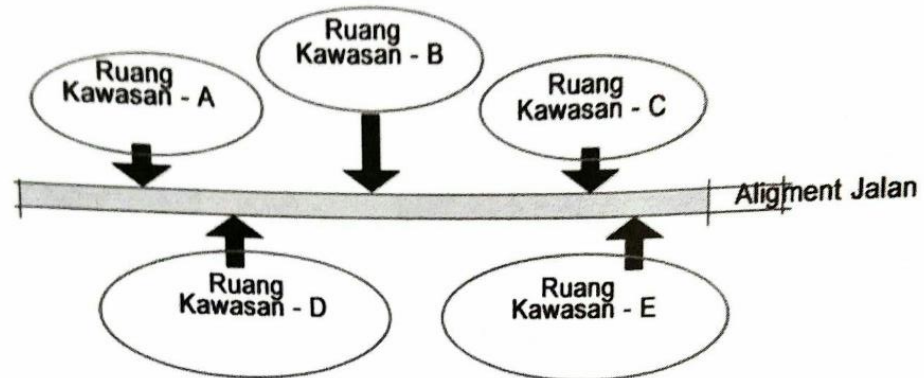
Menurut Dr. Ir. Rustam Hakim, M.T. (2012), batasan ruang dalam perancangan lansekap terbagi menjadi 5 kategori, diantaranya:

- Tinggi di atas mata yang berfungsi sebagai “perlindungan”
- Tinggi sebatas dada yang berfungsi sebagai “pembentuk ruang paling terasa”
- Tinggi di bawah pinggang yang berfungsi sebagai “pengatur lalu lintas dan pembentuk pola sirkulasi”
- Tinggi sebatas lutut yang berfungsi sebagai “pola pengarah”
- Tinggi sebagai telapak kaki yang berfungsi sebagai “penutup tanah”

### 3.2.3 Sirkulasi pada Ruang

Sistem sirkulasi memiliki hubungan yang erat terhadap pola penempatan kegiatan dan pola penggunaan tanah, sehingga merupakan pergerakan dari satu ruang menuju ruang lain. Hubungan jalur sirkulasi dengan ruang dapat dibagi menjadi 3, yaitu (Hakim, 2012):

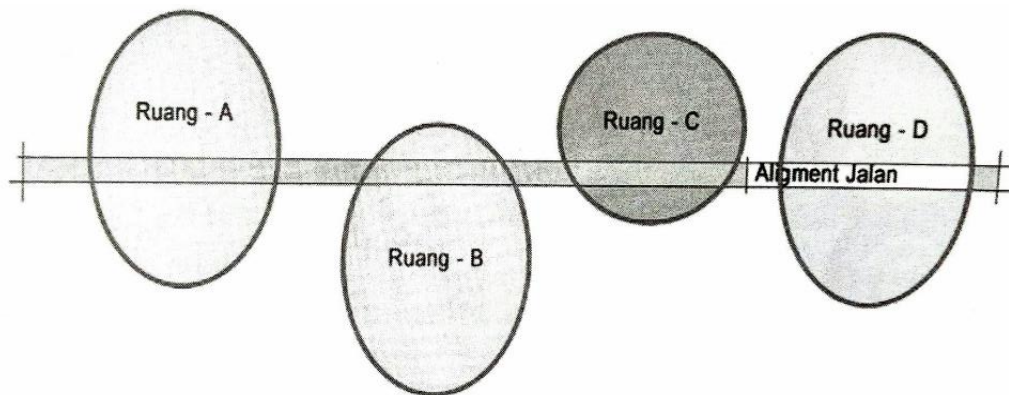
- 1 Jalur lalu lintas “melalui” antar ruang



**Gambar 3.12.** Ilustrasi jalur “melalui” ruang

**Sumber:** *Buku Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap*, 2012

- 2 Jalur lalu lintas “memotong” ruang



**Gambar 3.13.** Ilustrasi jalur “memotong” ruang

**Sumber:** *Buku Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap*, 2012

- 3 Jalur lalu lintas “berakhir” pada ruang



**Gambar 3.14.** Ilustrasi jalur “berakhir” pada ruang

**Sumber:** *Buku Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap*, 2012

### **3.2.4 Elemen Desain pada Ruang**

Terdapat 4 jenis elemen desain pada ruang, diantaranya adalah (Hakim, 2012):

#### **1 Skala elemen**

Skala dalam arsitektur menunjukkan perbandingan antara elemen ruang dengan suatu elemen tertentu. Terdapat 2 macam skala, yaitu: skala manusia dan skala generik. Skala manusia merupakan perbandingan ukuran elemen bangunan atau ruang dengan dimensi tubuh manusia. Sementara itu, skala generik merupakan perbandingan ukuran elemen bangunan atau ruang dengan elemen lain yang berhubungan dengan sekitarnya.

#### **2 Bentuk elemen**

Pada tata ruang, pengolahan bentuk mempengaruhi kesan pada ruang. Bentuk dasar dari suatu objek dapat bersifat statis atau bergerak, beraturan atau tidak beraturan, formal atau informal, geometris, masif, berat atau kuat, dan transparan. Terdapat 3 bentuk dasar dalam arsitektur, diantaranya ialah persegi dan kubus, segitiga dan piramida, serta lingkaran dan bola. Persegi dapat digambarkan sebagai bentuk yang sederhana, statis, stabil, dan bersifat kuat karena profil sudutnya. Selanjutnya segitiga atau piramida memiliki sifat stabil apabila ditempatkan pada dasarnya, sedangkan apabila dibalik akan memiliki sifat yang labil. Kemudian, bentuk lingkaran atau bola dapat bersifat statis atau bergerak. Bila berdekatan dengan bentuk yang menyudut, maka akan terlihat licin dan condong bergerak melingkar, namun apabila dilihat tersendiri dari segala arah akan bersifat memusat dan stabil.

#### **3 Tekstur elemen**

Tekstur merupakan titik-titik kasar halus yang tidak beraturan pada suatu permukaan benda. Titik-titik tersebut dapat berbeda ukuran, warna, bentuk, sifat, dan karakternya.

#### **4 Warna elemen**

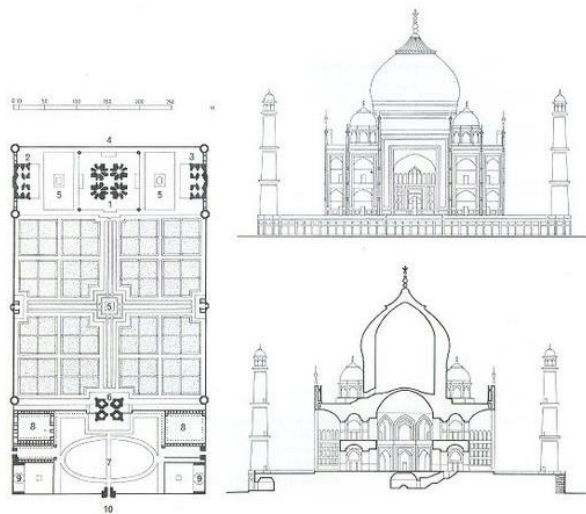
Dalam arsitektur, warna digunakan untuk memperjelas karakter suatu objek, dan ruang serta memberikan aksen pada bentuk dan bahannya.

### **3.3 Tinjauan Organisasi Ruang**

Organisasi menurut KBBI merupakan kesatuan (susunan dan sebagainya) yang terdiri atas bagian-bagian (orang dan sebagainya) dalam perkumpulan dan sebagainya untuk tujuan tertentu. Organisasi ruang menurut D.K.Ching memiliki karakteristik formal, hubungan spasial, dan respon kontekstual yang berbeda. Beberapa jenis organisasi ruang menurut Ching adalah sebagai berikut (Ching, 2015):

## 1 *Centralized Organization*

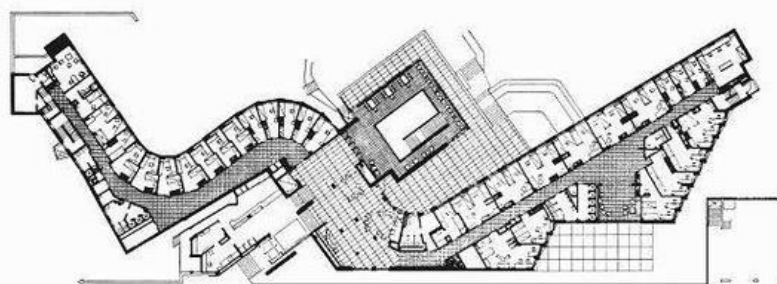
Disebut juga sebagai organisasi ruang terpusat, *centralized organization* memiliki karakteristik yang stabil dan memiliki konsentrasi komposisi yang terdiri atas beberapa ruang sekunder yang dikelompokkan di sekitar ruang pusat yang besar dan dominan. Biasanya, pada ruang yang menjadi pusat, bentuk dari ruang memiliki bentuk yang regular dan berukuran besar untuk mengikat ruang-ruang sekunder di sekitar pusatnya. Selanjutnya, ruang sekunder yang berada di sekitar ruang pusat biasanya bersifat simetris dan setara dalam hal bentuk, ukuran, dan fungsi.



**Gambar 3.15.** *Taj Mahal* (organisasi ruang terpusat)  
**Sumber:** <https://id.pinterest.com/pin/142426406949212709/>

## 2 *Linear Organization*

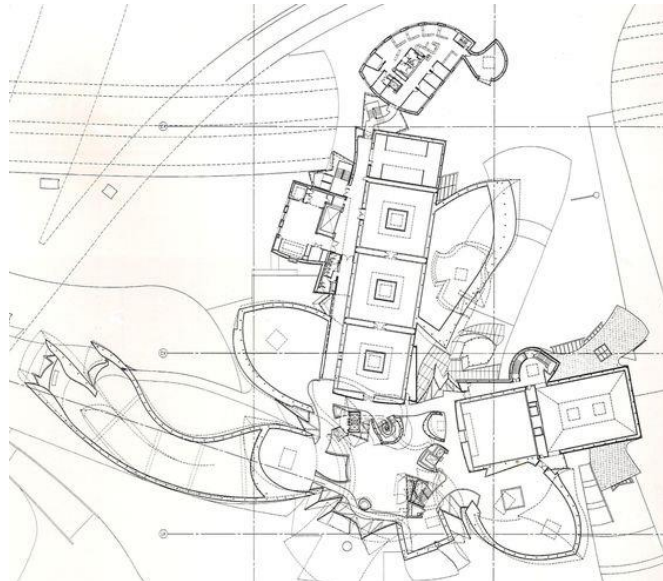
*Linear organization* dapat diartikan juga sebagai organisasi ruang linear. Organisasi linear biasanya terdiri atas rangkaian ruang yang berhubungan langsung satu sama lain ataupun dihubungkan oleh ruang linear yang terpisah dan berbeda. Selanjutnya, organisasi linear biasanya terdiri atas ruang yang repetitif, yang memiliki ukuran, fungsi, dan bentuk yang sama, dan biasanya memiliki eksterior yang terekspos. Organisasi linear menjadi organisasi ruang yang mengekspresikan arah dan menandakan pergerakan, perluasan, dan perkembangan.



**Gambar 3.16.** *MIT Baker House Dormitory* (organisasi ruang linear)  
**Sumber:** <https://id.pinterest.com/pin/528610074996616105/>

### 3 *Radial Organization*

Disebut juga sebagai organisasi ruang radial, *radial organization* merupakan gabungan dari organisasi linear dan organisasi terpusat. Organisasi radial memiliki pusat yang dominan yang kemudian diperluas dengan beberapa organisasi ruang radial yang tumbuh secara radial. Apabila sebelumnya organisasi terpusat dideskripsikan sebagai organisasi ruang yang tertutup, maka organisasi radial merupakan kebalikannya dan memiliki sifat yang terbuka.



**Gambar 3.17.** *Guggenheim Museum* (organisasi ruang radial)  
Sumber: <https://id.pinterest.com/pin/825284700446720252/>

### 3.4 **Tinjauan Tata Ruang Dalam**

Tata ruang dalam berasal dari kata tata, ruang, dan dalam. Menurut KBBI, tata dapat diartikan sebagai kaidah, aturan, dan susunan; cara menyusun; sistem. Sementara itu, KBBI mendefinisikan ruang sebagai sela-sela antara dua (deret) tiang atau sela-sela antara empat tiang; rongga yang berbatas atau terlingkung oleh bidang. Kemudian, KBBI juga mengartikan kata dalam sebagai jauh ke bawah (dari permukaan); jauh masuk ke tengah (dari tepi); yang tidak tampak dari luar. Sehingga, apabila digabungkan, tata ruang dalam dapat juga diartikan sebagai susunan dari rongga yang dibatasi oleh bidang yang tidak tampak dari luar.

#### 3.4.1 **Reaksi Elemen Pembentuk Ruang terhadap Manusia**

Ruang merupakan perwujudan tiga dimensional dari sebuah bidang. Bidang (*form*) yang tersusun atas titik dan garis memiliki karakteristik masing-masing. Penting bagi arsitek untuk mengetahui karakter dari garis, bidang, dan bentuk agar proses perancangan dapat berjalan lebih lancar dan rancangan yang dihasilkan dapat mewadahi kegiatan serta kebutuhan dari pengguna bangunan.

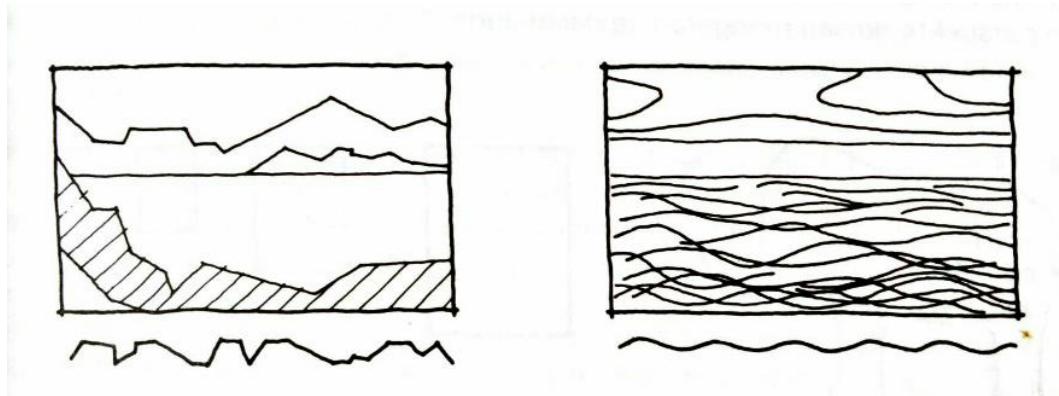


Elemen garis terdiri atas garis vertikal dan garis horizontal yang menjadi arah pokok. Manusia beristirahat dalam keadaan horizontal dan bergerak dalam keadaan vertikal. Permukaan bumi memiliki bentuk horizontal dan dari permukaan tersebut tumbuh bunga-bunga dan pepohonan secara vertikal. Dari pengalaman tersebut, maka garis horizontal memberikan kesan yang tenang, memiliki hubungan yang erat dengan bumi, dan memberikan kesan melebar. Sebaliknya, garis vertikal memberikan kesan aktif dan mengarah ke atas. Selanjutnya, selain garis vertikal yang tegak dan garis horizontal yang mendatar, terdapat garis diagonal yang miring dan terasa mengarah ke bawah dan ke atas. Dengan demikian, garis diagonal memberikan kesan hidup dan tidak tenang (Wilkening, 1987).



**Gambar 3.18.** Garis diagonal membuat ruang terasa hidup  
**Sumber:** <https://id.pinterest.com/pin/417005246749952446/>

Garis lurus, patah, ataupun garis lengkung juga mempunyai karakteristik masing-masing. Garis lurus memiliki kesan yang dingin, keras, dan lugas. Maka garis lurus sering dijumpai dalam perencanaan yang menuntut bentuk tajam dengan pembagian dan komposisi yang jelas. Kekerasan garis lurus akan bertambah dengan mematahkan garis tersebut. Garis patah menimbulkan ingatan pada padas-padas runcing atau besi yang bersisi tajam, sehingga garis patah memberikan kesan yang keras dan tidak organik yang apabila diulangi berulang kali akan memberikan kesan ramai. Sebaliknya, garis lengkung terasa lunak dan meliuk-liuk seperti jalan di pegunungan, sehingga memberikan kesan yang lemah gemulai (Wilkening, 1987).



**Gambar 3.19.** Perbandingan garis patah dan garis lengkung  
**Sumber:** *Buku Tata Ruang*, 1987

Selain garis, bidang juga memiliki karakteristik masing-masing. Bidang persegi mendatar menimbulkan rasa ketenangan, sementara bidang persegi tegak memberikan kesan aktif dan menjulang ke atas. Sementara itu, bidang lingkaran memberikan kesan tenang, tertutup, tanpa arah, dan terasa merangkum kelilingnya, namun apabila bidang lingkaran diberikan gerigi maka akan ada pengaruh bersinar pada gerigi tersebut. Selanjutnya, bentuk bujur sangkar dinilai tenang, walaupun lebih keras daripada lingkaran karena sudut-sudut dari bujur sangkar. Kemudian, bentuk segitiga dinilai lebih aktif ke arah sudut lancipnya (Wilkening, 1987).

Unsur lain dalam ilmu bentuk merupakan perbedaan besar kecil. Indera penglihatan manusia lebih mudah tertarik pada benda yang besar dan kuat, dan beberapa bentuk kecil baru terasa seimbang apabila dihadapkan pada bentuk yang besar. Dengan melihat benda yang besar di muka dan semakin kecil ke belakang, timbul kesan perspektif atau kesan kedalaman pada mata manusia. Objek yang sama besar akan terasa lebih besar pada jarak yang dekat, daripada yang terletak pada jarak yang agak jauh. Sehingga, objek yang besar akan menarik ke muka, sementara objek berukuran kecil akan menjauh. Sebagai contoh, permadani dengan pola gambar yang berukuran kecil akan menghasilkan ruang yang lebih luas daripada keadaan sebenarnya. Bentuk dekorasi yang besar akan mempersempit ruang karena secara optis dekat pada dinding (Wilkening, 1987).

Selanjutnya selain reaksi terhadap perbedaan besar kecil, ilmu bentuk juga mempelajari reaksi dari warna gelap dan terang. Suasana yang berwarna muda akan memberi pengaruh yang hidup dan bahagia, sementara suasana yang gelap membawa ketenangan dan nafsu untuk tidur, meningkatkan daya konsentrasi dan meditasi.

Keaktifan cahaya terlihat pada kecenderungan cahaya untuk bersinar ke segala penjuru. Apabila sebuah bidang berwarna keputihan, sedangkan bidang lain berwarna gelap, maka akan terasa bahwa yang berwarna cerah lebih besar. Bidang yang berwarna muda akan terasa menonjol, sedangkan bidang berwarna tua akan terasa menjauh karena warna gelap memberikan kesan menyempit dan menyusut sementara warna muda memberikan kesan mengembang. Selain menyempit dan menyusut, warna gelap juga memberikan kesan yang kokoh dan berat, dan sebaliknya warna muda memberikan kesan yang berlawanan (Wilkening, 1987).

Selanjutnya, ilmu bentuk juga dipengaruhi oleh reaksi bahan. Semua bahan memiliki sifat yang khas. Tekstil bersifat ringan, lentur, dan hangat, berbeda dengan logam yang berkilau, keras, padat, dan berat, ataupun kaca yang memberi kesan dingin dan meriah. Sehingga, dalam perancangan, kesan yang ditimbulkan oleh sifat khas suatu bahan akan lebih menonjol apabila bahan tersebut diletakkan di tempat yang sesuai dan ditunjang oleh bahan pembantu yang cocok. Reaksi yang ditimbulkan akan berkurang apabila pada tempat yang berdekatan terdapat bahan dengan sifat yang sama (Wilkening, 1987).

### **3.4.2 Bentuk Ruang**

Sejak dahulu ruang yang dibatasi oleh dinding memberi rasa terlindung. Bentuk ruang yang sederhana terdiri atas empat dinding, lantai, dan langit-langit. Ruang yang tidak tinggi atau lebar akan memberikan kesan menyesak, sementara ruang yang terlalu tinggi menyebabkan orang yang ada di dalamnya merasa kecil dan tertelan oleh ruang (Wilkening, 1987).

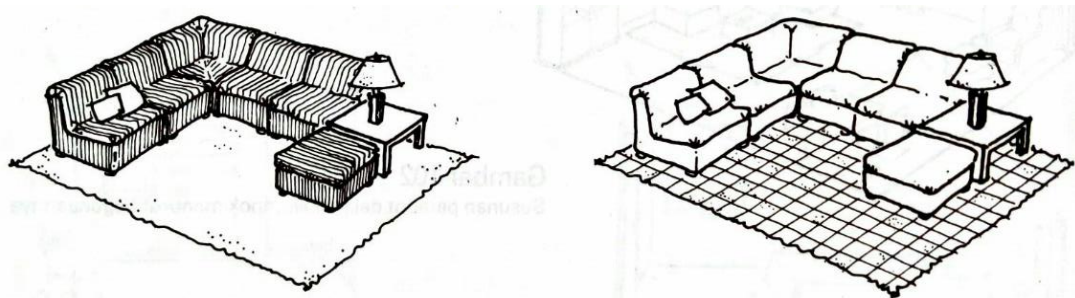
Rencana ruang banyak dipengaruhi oleh ruang jendela. Tidak hanya sebagai akses pencahayaan alami ataupun untuk memandangi keluar dari dalam ruang, jendela memberikan kepastian aktif pada mata. Manusia tidak hanya ingin merasa terlindung secara pasif oleh dinding rumah, namun juga menghendaki kepastian aktif dengan mata. Ruang yang luas terasa terbuka merupakan awal perasaan terlindung (Wilkening, 1987).

Susunan jendela yang kecil dan tinggi penempatannya memberikan kesan sesak, yang mengakibatkan orang di dalam ruang merasa seakan-akan terpenjara. Sebaliknya, jendela yang besar dengan penempatan rendah memberikan kesan bebas. Ruang-ruang yang memiliki bagian terbuka luas (jendela ataupun dinding terbuka) terasa lebih luas karena terangkumnya pandangan di luar ruangan dalam suasana ruang.

Namun perlu diperhatikan bahwa ruang yang terlalu terbuka juga menghilangkan rasa terlindung karena manusia bukan hanya dapat melihat keluar, namun juga dapat dilihat dari luar (Wilkening, 1987).

### 3.4.3 Kontras dalam Tata Ruang

Dalam penataan ruang, harus diperhatikan kontras timbal balik antar bentuk, warna, dan bahan. Perbedaan yang menyolok dapat dirangkum dengan penyatuan yang serasi. Sebagai contoh, kesan hidup suatu perangkat tempat duduk dengan dekorasi yang meriah baru akan menonjol apabila beralaskan permadani yang tenang dan sederhana. Permadani dengan kesan yang sama cerahnya akan menghilangkan kesan hidup dari tempat duduk. Sebaliknya seperangkat tempat duduk yang polos tanpa dekorasi akan terlihat menonjol ketenangannya apabila dipadukan dengan dasar yang hidup (Wilkening, 1987).



**Gambar 3.20.** Perbandingan kontras dalam tata ruang  
**Sumber:** *Buku Tata Ruang*, 1987

Untuk menjaga keharmonisan keseluruhan tata ruang, penting sekali semua bagian terangkum oleh suatu ikatan. Cara yang paling sederhana ialah (Wilkening, 1987):

- Memberi warna atau pelapis yang sama pada dinding
- Menutupi lantai seluruhnya dengan permadani atau ubin berdekorasi
- Memanfaatkan garis horizontal pada perabot secara bersambungan
- Memanfaatkan sifat bentuk tiap perabot tanpa mengorbankan kesesuaian harmonis
- Menggunakan jenis kayu atau pelapis yang sama

### 3.4.4 Reaksi Warna

Penempatan warna yang baik dan tepat menuntut pengenalan kesan yang ditimbulkan oleh setiap warna. Setiap warna memberikan kesan yang berbeda dan dipengaruhi oleh perubahan warna dalam alam sekitar. Misalnya pada daerah dengan lingkaran empat musim, musim dingin dikuasai oleh warna biru, hijau-biru, dan putih, serta abu-abu dan hitamnya kegelapan. Sementara itu musim semi membawa warna

hijau kekuningan, serta kuning dari tunas serta kuncup. Pada musim panas, matahari menyinari ladang yang berwarna kuning tua dan tanah yang berwarna oker, serta menjelang akhir musim panas buah-buahan yang masak berwarna merah. Musim gugur kemudian meredupkan semua warna dan menyelubungi alam dengan kabut abu-abu. Warna kuning berubah menjadi coklat, merah menjadi merah bata dan kemudian bercampurlah warna biru musim dingin dan kelamnya malam dengan warna cerah tersebut (Wilkening, 1987).

Perasaan hangat ditimbulkan oleh warna-warna matahari, diantaranya warna kuning, merah, kuning kemerahan, dan warna serumpun lainnya. Kesan dingin ditimbulkan oleh warna musim dingin seperti biru, biru kehijauan, putih, dan hitam. Warna-warna musim semi seperti hijau, hijau kekuningan, merah jambu, biru cerah, dan coklat cerah memberikan kesan hangat dan berjiwa remaja, sementara warna musim gugur yang bercampuran abu-abu dan hitam memberikan kesan tenang dan hangat (Wilkening, 1987).

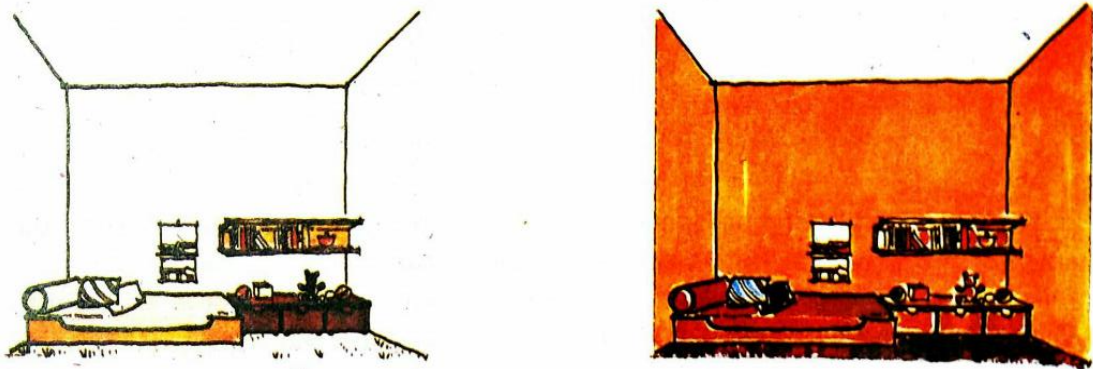


**Gambar 3.21.** Warna musim panas (*kiri*) dan musim dingin (*kanan*)  
**Sumber:** *Buku Tata Ruang*, 1987



**Gambar 3.22.** Warna musim semi (*kiri*) dan musim gugur (*kanan*)  
**Sumber:** *Buku Tata Ruang*, 1987

Kesan lain yang dapat ditimbulkan oleh warna ialah kesan menonjol atau menjauh. Warna-warna musim panas yang hangat memberikan kesan dekat pada ruangan, sementara pada warna musim dingin, ruangan terasa lebih jauh. Kesan dekat dan jauh dari suatu warna dapat dimanfaatkan untuk menimbulkan ruang dengan kesan lebih luas atau lebih sempit, menonjolkan atau mendesak dinding (Wilkening, 1987).



**Gambar 3.23.** Kesan memperdalam ruang (*kiri*) dan menonjolkan ruang (*kanan*)  
**Sumber:** *Buku Tata Ruang*, 1987

### 3.5 Tinjauan Kenyamanan Dalam Arsitektur

KBBI mendeskripsikan kenyamanan sebagai keadaan nyaman; kesegaran; kesejukan. Pada Pusat Rehabilitasi Narkoba, kenyamanan dari pengguna bangunan yang akan diperhatikan dikategorikan menjadi 2, yaitu kenyamanan termal dan kenyamanan visual.

#### 3.5.1 Kenyamanan Termal

Menurut ISO (*International Organization for Standardization*) 7730 tahun 2005 yang membahas tentang “*Ergonomics of the Thermal Environment*”, kenyamanan termal diartikan sebagai kondisi pikiran yang mengekspresikan kepuasan dengan lingkungan termal. Terdapat 4 faktor dari lingkungan yang mempengaruhi kenyamanan termal, diantaranya (Lechner, 2015):

- Temperatur udara (°C)
  - Merupakan factor terpenting karena tubuh manusia merespon langsung temperatur udara di sekitarnya
- Kelembaban relatif
  - Mempengaruhi tingkat evaporasi dari kelembaban kulit
- Pergerakan udara (m/s)
  - Mempengaruhi tingkat *heat-loss* melalui konveksi dan evaporasi
- *Mean radian temperature* (MRT)

- Merupakan radiasi termal yang biasanya disebabkan oleh matahari

Selanjutnya, kenyamanan termal untuk daerah tropis lembab dapat dijabarkan sebagai berikut (Satwiko, 2009):

- Temperatur udara :  $24^{\circ}\text{C} < T < 26^{\circ}\text{C}$
- Kelembaban relatif :  $40\% < \text{RH} < 60\%$
- Pergerakan udara :  $0,6 \text{ m/s} < V < 1.5 \text{ m/s}$

### 3.5.2 Kenyamanan Visual

Menurut KBBI, visual dideskripsikan sebagai dapat dilihat dengan indra penglihat (mata); berdasarkan penglihatan. Visual dalam perancangan merupakan hal yang perlu diperhatikan karena dapat mempengaruhi kenyamanan pengguna bangunan. Kontak visual tidak hanya terwujud dari bentuk geometris bangunan. Kontak visual juga dapat berasal dari alam dan lingkungan sekitar.

Pemandangan alam memiliki efek positif yang konsisten apabila dibandingkan dengan pemandangan urban (Grinde & Patil, 2009). Grinde & Patil juga menjelaskan bahwa terdapat 3 alasan mengapa alam dapat mereduksi stress dan memiliki efek positif terhadap mental manusia. Pertama, ada kemungkinan bahwa polutan udara lebih sedikit dan memiliki tingkat kelembaban yang lebih tinggi. Kedua, tumbuhan dapat mengeluarkan bau yang bagi manusia wangi dan enak dihirup. Terakhir, kontak visual dengan tumbuhan memberikan perbedaan.

Melihat tumbuhan dapat mengurangi stress mental dan juga memberikan keuntungan untuk kondisi mental dan psikologis manusia. Sebagai contoh, ruangan rumah sakit dengan jendela yang memperlihatkan view yang menarik dapat mempercepat proses penyembuhan setelah operasi dan dapat mengurangi rasa sakit yang dirasakan. Maka dari itu, tumbuhan dapat menghadirkan distraksi positif yang membuat manusia mengabaikan rasa sakit yang sedang diderita (Grinde & Patil, 2009).