

## **BAB III**

### **TINJAUAN PUSTAKA LANDASAN TEORITIKAL**

#### **3.1. Pengertian dan Batasan Ruang Publik Terminal**

Ruang publik diartikan sebagai ruang dimana anggota masyarakat sebagai warga negara mempunyai akses sepenuhnya terhadap semua kegiatan publik, mereka berhak melakukan secara merdeka di dalamnya, termasuk mengembangkan wacana public seperti menyampaikan pendapat secara lisan dan tertulis (A.S. Hikam dalam A.S. Culla, 1999:123).

#### **3.2. Kajian Pustaka tentang “Bangunan yang Nyaman”**

##### **3.2.1. Pengertian Nyaman**

Konsep tentang kenyamanan (comfort) sangat sulit untuk didefinisikan karena lebih merupakan penilaian responsif individu (Oborne, 1995). Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, nyaman adalah segar; sehat sedangkan kenyamanan adalah keadaan nyaman; kesegaran; kesejukan. Kolcaba (2003) menjelaskan bahwa kenyamanan sebagai suatu keadaan telah terpenuhinya kebutuhan dasar manusia yang bersifat individual dan holistik. Dengan terpenuhinya kenyamanan dapat menyebabkan perasaan sejahtera pada diri individu tersebut.

Kenyamanan dan perasaan nyaman adalah penilaian komprehensif seseorang terhadap lingkungannya. Manusia menilai kondisi lingkungan berdasarkan rangsangan yang masuk ke dalam dirinya melalui keenam indera melalui syaraf dan dicerna oleh otak untuk dinilai. Dalam hal ini yang terlibat tidak hanya masalah fisik biologis, namun juga perasaan. Suara, cahaya, bau, suhu dan lain-lain rangsangan ditangkap sekaligus, lalu diolah oleh otak. Kemudian otak akan memberikan penilaian relatif apakah kondisi itu nyaman atau tidak.

Ketidaknyamanan di satu faktor dapat ditutupi oleh faktor lain (Satwiko, 2009)

### 3.2.2. Faktor yang mempengaruhi Kenyamanan

Menurut Hakim (2006) ada beberapa faktor yang mempengaruhi kenyamanan antara lain:

a. Sirkulasi Kenyamanan dapat berkurang karena sirkulasi yang kurang baik, seperti tidak adanya pembagian ruang yang jelas untuk sirkulasi manusia dan kendaraan bermotor, atau tidak ada pembagian sirkulasi antara ruang satu dengan lainnya. Sirkulasi dibedakan menjadi dua yaitu sirkulasi di dalam ruang dan sirkulasi di luar ruang atau peralihan antara dalam dan luar seperti foyer atau lobby, koridor, atau hall.

b. Iklim

Radiasi matahari : Dapat mengurangi kenyamanan terutama pada siang hari, sehingga perlu adanya peneduh.

Angin : Perlu memperhatikan arah angin dalam menata ruang sehingga tercipta pergerakan angin mikro yang sejuk dan memberikan kenyamanan. Pada ruang yang luas perlu diadakan elemen-elemen penghalang angin supaya kecepatan angin yang kencang dapat dikurangi.

Curah Hujan : Faktu curah sering menimbulkan gangguan pada aktivitas manusia di ruang luar sehingga perlu di sediakan tempat berteduh apabila terjadi hujan (shelter, gazebo).

Temperatur : Jika temperatur ruang sangat rendah maka temperatur permukaan kulit akan menurun dan sebaliknya jika temperatur dalam ruang tinggi akan mengalami kenaikan pula. Pengaruh bagi aktivitas kerja adalah bahwa temperatur yang terlalu dingin akan menurunkan gairah kerja dan temperatur yang

terlampau panas dapat membuat kelelahan dalam bekerja dan cenderung banyak membuat kesalahan.

c. Kebisingan

Pada daerah yang padat seperti perkantoran atau industri, kebisingan adalah salah satu masalah pokok yang bisa mengganggu kenyamanan para pekerja yang berada di sekitarnya. Salah satu cara untuk mengurangi kebisingan adalah dengan menggunakan alat pelindung diri (ear muff, ear plug).

d. Aroma

Jika ruang kerja dekat dengan tempat pembuangan sampah maka bau yang tidak sedap akan tercium oleh orang yang melaluinya. Hal tersebut dapat diatasi dengan memindahkan sumber bau tersebut dan ditempatkan pada area yang tertutup dari pandangan visual serta dihalangi oleh tanaman pepohonan atau semak ataupun dengan peninggian muka tanah.

e. Bentuk

Bentuk dari rencana konstruksi harus disesuaikan dengan ukuran standar manusia agar dapat menimbulkan rasa nyaman

f. Keamanan

Keamanan merupakan masalah terpenting, karena ini dapat mengganggu dan menghambat aktivitas yang akan dilakukan. Keamanan bukan saja berarti dari segi kejahatan (kriminal), tapi juga termasuk kekuatan konstruksi, bentuk ruang, dan kejelasan fungsi.

g. Kebersihan

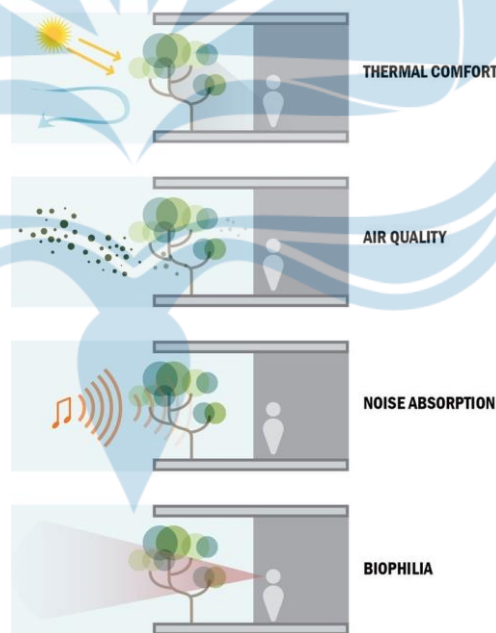
Sesuatu yang bersih selain menambah daya tarik lokasi, juga menambah rasa nyaman karena bebas dari kotoran sampah ataupun bau-bauan yang tidak sedap. Pada daerah tertentu yang menuntut kebersihan tinggi, pemilihan jenis pohon dan semak harus memperhatikan kekuatan daya rontok daun dan buah

h. Keindahan

Keindahan merupakan hal yang perlu diperhatikan untuk memperoleh kenyamanan karena mencakup masalah kepuasan batin dan panca indera. Untuk menilai keindahan cukup sulit karena setiap orang memiliki persepsi yang berbeda untuk menyatakan sesuatu itu adalah indah. Dalam hal kenyamanan, keindahan dapat diperoleh dari segi bentuk ataupun warna

i. Penerangan

Untuk mendapatkan penerangan yang baik dalam ruang perlu memperhatikan beberapa hal yaitu cahaya alami, kuat penerangan, kualitas cahaya, daya penerangan, pemilihan dan perletakan lampu. Pencahayaan alami di sini dapat membantu penerangan buatan dalam batas-batas tertentu, baik dan kualitasnya maupun jarak jangkauannya dalam ruangan



**Gambar 3.1** Bangunan yang nyaman (Sumber: google image)

### 3.3. Kajian Pustaka tentang “Bangunan yang Informatif dan Rekreatif”

#### 3.3.1. Bangunan yang Informatif

Bangunan yang informatif artinya bangunan yang tidak membingungkan bagi penggunanya. Informasi yang diperoleh juga dapat diakses oleh para penggunanya tanpa ada kesulitan. Hal-hal yang dapat diterapkan dalam bangunan adalah dengan penggunaan :

a. Peletakan penanda/papan nama

Sebuah bangunan perlu menempatkan “sesuatu” yang membuat orang tahu. Dengan peletakan penanda/perpapan nama dan sculpture di bagian depan bangunan, maka akan membuat bangunan tersebut mudah dikenali.

b. Peletakan pintu masuk dan sirkulasi yang jelas

Dengan entrance/pintu masuk dan sirkulasi yang jelas, pengunjung tidak akan kebingungan saat memasuki site dan bangunan. Dengan begitu pengunjung akan merasa nyaman.

c. TV Plasma

Pemasangan TV plasma pada dinding-dinding bangunan baik dalam maupun luar ruangan dapat memberikan informasi bagi para pengunjungnya (Gambar 3.2). Informasi dapat berupa *real time*, kegiatan yang berlangsung, jadwal kegiatan yang akan dilaksanakan, dan lain-lain.



Gambar 3.2 TV Plasma (Sumber: merdeka.com)

d. *Sound System*

*Sound system* adalah suatu sistem tata suara agar suatu ruangan atau area luas bisa mendengarkan suara yang bersumber dari suara hasil rekaman atau langsung menggunakan microphone. Suara yang diperdengarkan dapat berupa informasi-informasi atau pengumuman-pengumuman penting yang dibutuhkan oleh pengunjung.

e. Papan Petunjuk

Panel/papan penunjuk sangat besar manfaatnya untuk menginformasikan ruangan-ruangan yang ada, atau berisi petunjuk mengenai hal-hal yang harus dilakukan dan tidak boleh dilakukan.

f. Pola Lantai

Pola lantai dan dinding dapat memberi informasi mengenai arah alur kegiatan yang ada. Dengan adanya informasi arah sirkulasi ini, pengunjung akan lebih mudah dalam berkegiatan. (Gambar 3.3)



**Gambar 3.3** Pola Lantai (Sumber: merdeka.com)

### 3.3.2. Tinjauan Desain Rekreatif

Desain arsitektur yang rekreatif (Suardana, 2005) memiliki beberapa kriteria, yaitu:

- Desain arsitektur yang rekreatif merupakan respon dari tujuan suatu perencanaan yang mengandung rekreasi di dalamnya. Sehingga, desain arsitektur yang rekreatif dapat diartikan dengan desain suatu bangunan atau kawasan yang tertuang secara bebas, nonformal

untuk menghilangkan kepenatan bagi pengunjung yang menikmatinya. Bentuk desain yang rekreatif juga merupakan bentuk pengaplikasian dari lingkungan sekitar site yang mendukung.

- Arsitektur yang rekreatif merupakan cermin kebosanan terhadap suatu desain yang kosong (monoton), permainan warna yang sedikit dan hanya mengedepankan fungsi tanpa mempedulikan kebutuhan pengguna.
- Desain arsitektur yang rekreatif adalah desain rancangan yang memiliki karakter santai, nyaman, luwes, menyenangkan, dan mengundang banyak orang untuk berkunjung.
- Desain arsitektur yang rekreatif merupakan respon dari tujuan suatu perancangan yang mengandung muatan rekreasi di dalamnya. Berarti desain yang tersebut dapat diartikan dengan suatu desain bangunan yang mampu menimbulkan suasana indah, santai/rileks, menghibur dan menyenangkan, dan menghilangkan kepenatan bagi pengunjung yang menikmatinya.
- Desain arsitektur yang memanfaatkan potensi alam sebagai konsep awal yang menarik untuk digali sesuai dengan kebutuhan perancangan dapat disebut sebagai desain arsitektur yang rekreatif.
- Desain bertujuan menciptakan keindahan dalam desain arsitektur sekaligus menghadirkan suasana rekreatif yang dilakukan melalui penataan barang koleksi atau yang akan dijadikan sebagai bagian dari interior suatu bangunan.

### 3.3.3. Karakter Desain yang Rekreatif

Desain yang rekreatif adalah desain yang mampu menimbulkan suasana indah, santai/rileks, menghibur, dan menyenangkan. Terdapat beberapa karakter yang ada pada desain rekreatif, antara lain :

a. Menarik

Rekreatif membuat orang senang, sehingga hal-hal yang menyenangkan pasti akan membuat orang tertarik.

b. Dinamis

Rekreatif bersifat ingin menghibur, jauh dari kesan kaku, nonformal dan tidak monoton. Hal-hal yang bersifat monoton cenderung lebih membosankan sedangkan dinamis jauh dari kesan monoton. (Gambar 3.4)



**Gambar 3.4** Bangunan Non-Formal dan Dinamis (Sumber: google.com)

c. Membangkitkan semangat non-formal

Rekreatif mengajak seseorang melupakan kepenatan, rutinitas sehari-hari dan hal-hal yang membosankan. Rekreatif membangkitkan seseorang untuk melakukan hal-hal baru yang belum pernah dilakukan sebagai bentuk menghibur diri.

d. Bebas

Rekreatif adalah melakukan apapun yang dianggap menghibur diri. Hal-hal yang menghibur diri adalah segala sesuatu yang ingin dilakukan, yang menyenangkan dan tidak terpengaruh oleh sesuatu.

#### 3.3.4. Elemen Rekreatif

Suasana rekreatif dapat diciptakan melalui pendekatan penggabungan unsur-unsur desain seperti yang terdapat pada berikut :

- Warna

Dalam dunia arsitektur, warna tidak hanya menjadi unsur estetika tetapi juga dapat memberikan dampak psikologis bagi yang melihatnya. Warna menjadi salah satu unsur yang berpengaruh dalam desain. Setiap warna dapat menimbulkan berbagai emosi bagi setiap orang yang melihatnya.



Warna adalah jiwa desain. Warna menciptakan kesan mendalam dan mudah tertangkap mata. Di dalam arsitektur, warna digunakan untuk menekankan atau memperjelas karakter suatu obyek, memberi aksen pada bentuk dan bahannya. Kesan hidup dan suasana obyek dan ruangan sangat ditentukan oleh warna, karena dapat memberikan kesan ceria, riang, meriah, nyaman, sedih, sejuk maupun serius (Fritz, 1987).

- Bentuk

Desain arsitektur yang rekreatif memiliki bentuk yang atraktif dengan permainan bentuk massa yang bebas, penggunaan elemen desain eksterior dan interior yang unik sehingga akan menghasilkan desain yang menarik. Secara psikologis, manusia secara naluriah akan menyederhanakan lingkungan visualnya untuk memudahkan pemahaman. Dalam setiap komposisi bentuk, manusia cenderung mengurangi subyek utama dalam daerah pandangan ke bentuk-bentuk lain yang paling sederhana dan teratur. Semakin sederhana dan teraturnya suatu wujud, semakin mudah diterima dan dimengerti. (Ching, 1996)

Yang dimaksud dengan bentuk adalah sebuah benda 3 (tiga) dimensi yang dibatasi oleh bidang datar, bidang dinding, dan bidang pengatap. Bentuk sebuah benda dapat berupa benda masif/padat ataupun benda yang berongga atau biasa disebut mempunyai ruang. Bentuk sebuah benda dapat pula dibedakan dalam kategori bentuk alami dan bentuk binaan (buatan manusia).

Pengolahan bentuk dapat mempengaruhi kesan pada ruang. Bentuk dasar dari sebuah obyek dapat bersifat statis atau bergerak, beraturan atau tidak beraturan, formal, atau informal, geometris, masif, berat dan kuat, transparan.

- **Tekstur**

Tekstur memberikan kesan ada persepsi manusia melalui penglihatan visual. Tekstur mempunyai ukuran, warna bentuk atau sifat dan karakternya. Bentuk yang muncul akibat adanya tekstur dapat menimbulkan suatu kesan terhadap bidang bertekstur tersebut, antara lain tekstur garis vertikal membuat bidang tersebut berkesan tinggi, melindungi dan menekan. Tekstur garis horizontal akan menciptakan kesan lebar, rendah, akrab dan hangat. Tekstur juga dapat digunakan untuk membedakan fungsi suatu ruang dengan ruang lain.

Tekstur variatif yang dihasilkan oleh penyusunan dan pengkombinasian beberapa ubin sejenis yang berbeda karakter membentuk suatu komposisi yang menarik, dapat meredakan rasa jenuh yang dapat dialami oleh penghuni. Tekstur merupakan titik-titik

- **Material**

Setiap material memiliki sifat dan karakteristik yang berbedabeda. Adapun penggunaan beberapa material tertentu akan memunculkan kesan psikologis tertentu pada ruang. Dalam menciptakan psikologis ruang, pemilihan material perlu dipikirkan. Pemilihan ini bergantung kepada sifat ruang yang ingin dimunculkan pada pengguna ruang.

Dinding yang dilapisi dengan plester kasar dapat memunculkan kesan tekanan pada pengguna ruang. Berbeda jika dinding di plester dengan halus maka akan memunculkan kesan ringan pada pengguna ruang. Pemanfaatan dinding kaca dapat memberi kesan terbuka dan luas pada ruang jika banyak diberikan pada dinding. Pengguna akan merasa bebas jika berada di dalam ruang yang penuh akan dinding

kaca. Penggunaan green wall maupun green roof dapat memberikan kesan asri pada pengguna bangunan

- Sirkulasi

Ruang-ruang pergerakan membentuk kesatuan bagi setiap organisasi bangunan dan memakan volume bangunan yang cukup besar. Jika dilihat hanya sebagai penghubung fungsional, maka jalur sirkulasi tidak akan ada akhirnya, seolah ruang yang menyerupai koridor. Bagaimanapun juga, bentuk dan skala suatu ruang sirkulasi harus menampung gerak manusia pada waktu mereka berkeliling, berhenti sejenak, beristirahat, atau menikmati pemandangan sepanjang jalannya. Ruang sirkulasi bisa berbentuk:

- a. Tertutup

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

- b. Terbuka pada Salah Satu Sisi

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

- c. Terbuka pada Kedua Sisinya

- Menjadi perluasan fisik dari ruang yang ditembusnya.

- Elemen Lanskap

Elemen lanskap meliputi tanaman atau vegetasi, segala sesuatu di atas permukaan tanah maupun air, serta konstruksi baik bangunan maupun elemen taman (Eckbo, 1964). Elemen lanskap menurut Booth (1983) adalah landform, vegetasi, perkerasan, site structure, dan air. Elemen tersebut adalah komponen fisik dasar pembentuk lanskap dan merupakan media yang digunakan oleh para arsitek lanskap dalam membentuk suatu ruang. Setiap elemen memiliki karakter yang berbedabeda namun dengan keunikan yang

dimilikinya, saling mengisi dan mempengaruhi satu sama lain membentuk suatu lanskap yang estetis.

Penataan ruang luar atau tata taman yang baik diperlukan untuk menciptakan ruang rekreatif. Ruang luar dapat mengakomodir kebutuhan rekreasi bagi pengguna ruang. Penataan ruang luar ini dapat memberikan nuansa rekreasi berwisata, permainan, maupun rekreasi hobi.

Penataan ruang luar dapat diterapkan melalui penataan tanaman, pemilihan pohon, penataan pedestrian, pengelompokkan fungsi area, maupun elemenelemen lain yang perlu ditambahkan untuk memberikan nuansa tertentu.

- **Pencahayaan**

Pencahayaan merupakan salah satu faktor untuk mendapatkan keadaan lingkungan yang aman dan nyaman dan berkaitan erat dengan produktivitas manusia. Pencahayaan yang baik memungkinkan orang dapat melihat objek-objek yang dilakukan secara jelas dan cepat.

Pencahayaan adalah penggunaan cahaya untuk menghasilkan efek estetika. Pencahayaan juga dapat menjadi komponen intrinsik dari pekerjaan lanskap. Menurut sumbernya, pencahayaan dapat dibagi menjadi :

- **Pencahayaan alami**

Pencahayaan alami adalah sumber pencahayaan yang berasal dari sinar matahari. Pencahayaan alami mempunyai banyak keuntungan, selain untuk menghemat energi listrik juga dapat membunuh kuman penyakit.

- **Pencahayaan buatan**

Pencahayaan buatan adalah pencahayaan yang dihasilkan oleh sumber cahaya selain cahaya alami. Menurut letaknya, pencahayaan dibagi menjadi 3, yaitu :

- Lampu lantai
- Lampu dinding
- Lampu plafon

### **3.4. Landasan Teoretikal tentang “Arsitektur Hijau”**

#### **3.4.1. Pengertian Arsitektur Hijau**

Menurut Tri Harso Karyono , Arsitektur Hijau merupakan konsekuensi dari konsep arsitektur berkelanjutan. Bahwa dengan merancang arsitektur hijau, diharapkan manusia dapat hidup dan melakukan aktivitas mereka di muka bumi ini secara berkelanjutan. Arsitektur Hijau meminimalkan penggunaan sumber daya alam oleh manusia untuk menjamin generasi mendatang dapat memanfaatkan bagi kehidupannya kelak. Arsitektur hijau juga meminimalkan dampak negative yang ditimbulkan oleh bangunan terhadap lingkungan, dimana manusia hidup. Pemikiran dasar semacam itulah yang menjadi tuntutan dasar manusia modern dalam melakukan kegiatan arsitektur.

#### **3.4.2. Prinsip Arsitektur Hijau**

Merancang untuk masa depan adalah bagian kunci dari desain, tetapi sangat penting dalam desain hijau. Bagaimana ruang akan berfungsi untuk tujuan aslinya dan bagaimana ruang itu dapat digunakan di masa depan adalah inti dari konsep ini.

Bangunan berkelanjutan juga mempertimbangkan apakah suatu ruang dapat digunakan untuk berbagai keperluan pada periode yang berbeda selama masa pakainya. Juga, faktor-faktor seperti seberapa mudah ruang dapat dikonversi dan dipasang kembali, tanpa mengganti produk dan teknologi yang ada dan mengurangi dampak bangunan terhadap lingkungan juga akan membuatnya lebih berkelanjutan. Jadi pertimbangan harus diberikan tidak hanya pada seberapa ramah lingkungan suatu produk /

teknologi tetapi bagaimana mereka akan menurunkan waktu lembur, seberapa sering mereka perlu diganti dan berapa batas jangka panjangnya.

BIM berkontribusi sangat besar untuk meningkatkan desain hijau. BIM tidak hanya membantu mengurangi limbah selama tahap konstruksi awal tetapi data teknis yang melekat pada objek BIM dapat membantu memprediksi siklus hidup objek tersebut - mulai dari spesifikasi, hingga konstruksi dan penggunaan seumur hidup, dan pada akhirnya memungkinkan penggunaan kembali. (Gambar 3.5)



Gambar 3.5 Konsep Arsitektur Hijau (Sumber: archdaily.com)

Desain hijau seringkali dapat dipandang sebagai konsep yang rumit, tetapi tidak harus demikian. Brenda dan Robert Vale, 1991, *Green Architecture Design for Sustainable Future* mengungkapkan bahwa Arsitektur Hijau memiliki kriteria sebagai berikut :

#### 1. *Conserving Energy* (Hemat Energi)

Apabila menjalankan secara operasional suatu bangunan dengan sedikit mungkin menggunakan sumber energi yang langka atau membutuhkan waktu yang lama untuk menghasilkannya kembali maka itu merupakan hal yang ideal. Solusi yang dapat mengatasinya adalah desain bangunan harus mampu memodifikasi iklim dan dibuat beradaptasi dengan lingkungan bukan merubah lingkungan yang sudah ada. Seperti dengan memanfaatkan

potensi matahari sebagai sumber energi. Cara mendesain bangunan agar hemat energi, antara lain:

- Bangunan dibuat memanjang dan tipis untuk memaksimalkan pencahayaan dan menghemat energi listrik.
- Memanfaatkan energi matahari yang terpancar dalam bentuk energi thermal sebagai sumber listrik dengan menggunakan alat *photovoltaic* yang diletakkan di atas atap. Sedangkan atap dibuat miring dari atas ke bawah menuju dinding timur-barat atau sejajar dengan arah peredaran matahari untuk mendapatkan sinar matahari yang maksimal.
- Memasang lampu listrik hanya pada bagian yang intensitasnya rendah. Selain itu juga menggunakan alat kontrol pengurangan intensitas lampu otomatis sehingga lampu hanya memancarkan cahaya sebanyak yang dibutuhkan sampai tingkat terang tertentu.
- Menggunakan *sunscreen* pada jendela yang secara otomatis dapat mengatur intensitas cahaya dan energi panas yang berlebihan masuk ke dalam ruangan.
- Mengecat interior bangunan dengan warna cerah tapi tidak menyilaukan, yang bertujuan untuk meningkatkan intensitas cahaya.
- Bangunan tidak menggunakan pemanas buatan, semua pemanas dihasilkan oleh penghuni dan cahaya matahari yang masuk melalui lubang ventilasi.
- Meminimalkan penggunaan energi untuk alat pendingin (AC) dan lift.

## 2. *Working with Climate* (memanfaatkan kondisi dan sumber energi alami)

Melalui pendekatan *green architecture* bangunan beradaptasi dengan lingkungannya. Hal ini dilakukan dengan memanfaatkan kondisi alam, iklim dan lingkungannya sekitar ke dalam bentuk serta pengoperasian bangunan, misalnya dengan cara:

- Orientasi bangunan terhadap sinar matahari.
- Menggunakan sistem air *pump* dan *cross ventilation* untuk mendistribusikan udara yang bersih dan sejuk ke dalam ruangan.

- Menggunakan tumbuhan dan air sebagai pengatur iklim. Misalnya dengan membuat kolam air di sekitar bangunan.
- Menggunakan jendela dan atap yang sebagian bisa dibuka dan ditutup untuk mendapatkan cahaya dan penghawaan yang sesuai kebutuhan.

### 3. *Respect for Site* (Menanggapi keadaan tapak pada bangunan)

Perencanaan mengacu pada interaksi antara bangunan dan tapaknya. Hal ini dimaksudkan keberadaan bangunan baik dari segi konstruksi, bentuk dan pengoperasiannya tidak merusak lingkungan sekitar, dengan cara sebagai berikut.

- Mempertahankan kondisi tapak dengan membuat desain yang mengikuti bentuk tapak yang ada.
- Luas permukaan dasar bangunan yang kecil, yaitu pertimbangan mendesain bangunan secara vertikal.
- Menggunakan material lokal dan material yang tidak merusak lingkungan.

### 4. *Respect for User* (Memperhatikan pengguna bangunan)

Antara pemakai dan *green architecture* mempunyai keterkaitan yang sangat erat. Kebutuhan akan *green architecture* harus memperhatikan kondisi pemakai yang didirikan di dalam perencanaan dan pengoperasiannya.

### 5. *Limiting New Resources* (Meminimalkan Sumber Daya Baru)

Suatu bangunan seharusnya dirancang mengoptimalkan material yang ada dengan meminimalkan penggunaan material baru, dimana pada akhir umur bangunan dapat digunakan kembali untuk membentuk tatanan arsitektur lainnya.

### 6. Holistic



Memiliki pengertian mendesain bangunan dengan menerapkan 5 poin di atas menjadi satu dalam proses perancangan. Prinsip-prinsip green architecture pada dasarnya tidak dapat dipisahkan, karena saling berhubungan satu sama lain.

