



## **BAB 2**

### **KAJIAN TEORI**

#### **2.1 TINJAUAN REKREATIF IMAJINATIF**

##### 2.1.1 Pengertian Kreatif Imajinatif

Rekreatif<sup>1</sup> adalah permainan atau hiburan yang menyenangkan hati, menggembirakan, serta menyegarkan kembali pikiran. Sedangkan kata rekreatif adalah kata sifat dari kata rekreasi itu sendiri, yaitu kegiatan yang bersifat menggambarkan kesenangan, kegembiraan.

Imajinatif memiliki kata dasar imajinasi yang menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah khayalan. Sedangkan kata imajinatif merupakan kata sifat yang berarti penuh daya khayal.

Dengan kata lain kreatif-imajinatif adalah kegiatan yang menggambarkan kesenangan yang didapat melalui pengalaman rekreasi yang melibatkan aktivitas kreativitas dan daya imajinasi sehingga menimbulkan perasaan berkesan bagi pelaku yang beraktivitas didalamnya.

##### 2.1.2 Tinjauan Elemen Kreatif Imajinatif

Daya imajinasi dan kreativitas anak dapat muncul disaat-saat anak berfikir bahagia. Contohnya, membayangkan apa yang ingin dicapai, seperti menulis buku atau menyiapkan pidato (David Thornburg).

Kegiatan kreatif imajinatif dapat memberikan rangsangan seimbang antara otak kiri dan otak kanan<sup>2</sup>. Bill Gates, miliarder dunia menyebut, imajinasi dan kreatif lebih penting daripada teknologi. Sebagai penggagas piranti lunak, Bill Gates melihat dampak imajinasi dan kreativitas menghasilkan produk bermutu, produk berkualitas lahir dari tangan-tangan imajinatif, inspiratif dan kreatif. Untuk menyokong kegiatan kreatif imajinatif, dapat dibantu dengan pengolahan warna, bentuk bangunan dan tekstur pada

<sup>1</sup> Sumber : Kamus Besar Bahasa Indonesia, Badudu-Zain 1996.

<sup>2</sup> <http://bunyan.co.id/modeltk.php>



suatu ruangan. Suasana rekreatif dapat diciptakan melalui pendekatan penggabungan unsur-unsur desain seperti yang terdapat pada berikut.

#### 2.1.2.1 Warna

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).

Dalam teori warna antara lain kita mengenal adanya dua macam sistem yang umumnya digunakan dalam pelaksanaan menyusun warna, yaitu :

- ❖ Prang Colour System
- ❖ Munsell Colour System

Menurut Teori Prang, secara psikologis warna dapat dibedakan menjadi 3 (tiga) dimensi, yaitu :

- a. *Hue* : Semacam temperamen mengenai panas / dinginnya warna
- b. *Value* : Mengenai gelap terangnya warna
- c. *Intensity* : mengenai cerah dan redupnya warna

Selanjutnya Prang juga membagi adanya kelas warna yaitu :

- a. *Primary*, merupakan warna utama / pokok, yaitu : merah, kuning, biru
- b. *Binary (Secondary)*, yaitu warna kedua dan yang terjadi akibat perpaduan dua warna *primary*. Warna tersebut adalah :
  - ◆ Merah + biru = Violet/ungu
  - ◆ Merah + Kuning = Oranye
  - ◆ Kuning + Biru = Hijau



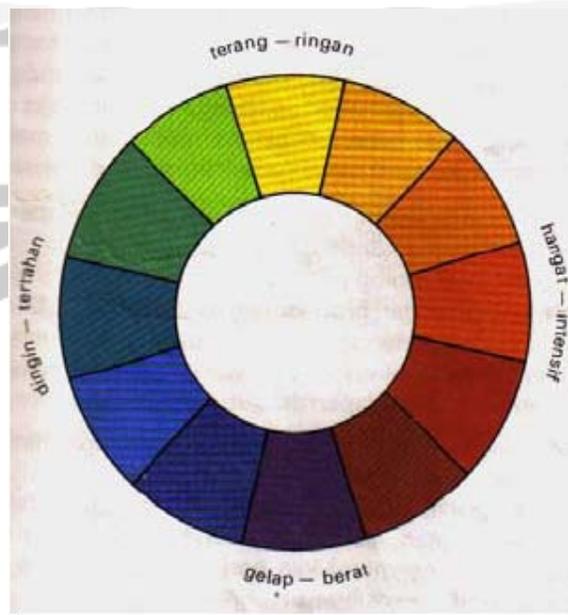
c. Warna Antara (*Intermediary*), yaitu warna campuran dari warna primary dan binary, misalnya merah dicampur hijau menjadi merah hijau

d. *Tertiary* (Warna Ketiga), merupakan warna-warna campuran dari dua warna binary. Misalnya violet / ungu dicampur dengan hijau, dan sebagainya.

e. *Quantemary*, ialah warna campuran dari dua warna tertiary. Misalnya semacam hijau violet dicampur dengan oranye hijau; oranye violet dicampur dengan oranye hijau; hijau oranye dicampur dengan violet oranye.

Sedangkan jika menurut Munsell, satu warna ditentukan 3 (tiga) komponen, yaitu :

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



Gambar 2.1  
Tabel deret warna

Sumber : Wilkening Fritz, Tata Ruang, Kanisius, 1987,p.59



Setiap warna dapat menimbulkan dampak psikologis bagi setiap orang yang melihatnya. Berikut merupakan pengertian warna<sup>3</sup> :

1. Abu-abu  
Elegan, respek, stabil, stabil, netral, formal, rendah hati
2. Putih  
Muda, suci, steril (berhubungan dengan dokter), simple, udara, kehidupan, pernikahan, bersih
3. Hitam  
Klasik, simbolis, misterius, elegan, kekuatan, ketakutan, penderitaan, kesatuan
4. Merah  
Keberanian, kekuatan, api, cinta, senang, kekuatan, sosialisasi, agresiv, respek, hangat, optimis
5. Biru  
Nyaman, aman, kepercayaan, dingin, air, es, teknologi, loyal, bersih, cerah, pertemanan,
6. Hijau  
Muda, untung, berkembang, kesehatan, harmoni, seimbang, tenang, nyaman, cerah, agresive, uang
7. Kuning  
Kesenangan, optimis, keceriaan, santai, harapan, sosialisasi, pertemanan, kebanggaan
8. Ungu  
Kebijaksanaan, kreativitas, *magic*, kemewahan, misteri, roman
9. Oranye  
Energi, seimbang, ceria, permainan, tanda. Oranye sebaiknya dipadupadankan dengan warna merah dan kuning agar didapat warna yang seimbang secara arti psikologi.
10. Coklat  
Tenang, alam, stabil, kekayaan, berat, kotor, simple

---

<sup>3</sup> [www.wikipedia.com/Color symbolism and psychology](http://www.wikipedia.com/Color%20symbolism%20and%20psychology)



#### 11. Merah muda

Apresiasi, simpati, feminim, kesehatan, cinta, tenang, syukur, riang

Sebagai contoh yaitu penggunaan warna putih pada bangunan, mempunyai sifat serius, dan image tersebut sudah melekat pada bangunan berwarna putih. Jika ditransformasikan pada bangunan rekreatif-imaginatif warna pada bangunan yang berkesan serius yang pada umumnya berwarna putih, dapat diganti menjadi warna cream. Berdasarkan pengertian rekreatif imaginatif, warna yang dapat mewakili suasana ceria dan meningkatkan kreatifitas meliputi warna ceria seperti merah, hijau, kuning, ungu, biru.



Gambar 2.2

Penggunaan warna sebagai unsur ketertarikan

Sumber : [www.logos-google.co.id](http://www.logos-google.co.id)

#### 2.1.2.2 Bentuk

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 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)*.

Dari penampilannya bentuk dapat pula dibagi dalam:

1. Bentuk yang teratur, yakni bentuk geometris, kotak, kubus, kerucut, dan piramid.
2. Bentuk yang lengkung, yakni bentuk-bentuk alami.
3. Bentuk yang tidak teratur.

Adapun sifat atau karakter dari tiap bentuk masing-masing mempunyai kesan tersendiri.

1. Bentuk kubus atau persegi mempunyai kesan statis, stabil, formal, monoton, dan masif.
2. Bentuk bulat atau bola memberi kesan tuntas, labil, bergerak, dan dinamis.
3. Bentuk segitiga dan meruncing memberi kesan aktif, energik, tajam, serta mengarah.

➤ Analisis bentuk

Wujud dasar

1. Lingkaran

Merupakan suatu sosok yang terpusat, terpusat berarah kedalam dan pada umumnya bersifat stabil dan dengan sendirinya menjadi pusat dari lingkungannya. Penempatan sebuah lingkaran pada pusat suatu bidang akan memperkuat sifat alamnya sebagai poros.



## 2. Segitiga

Segitiga menunjukkan stabilitas. Jika terletak pada salah satu sisinya, segitiga merupakan bentuk yang sangat stabil. Jika diletakan pada salah satu sudutnya maka dapat juga tampak seimbang dalam tahap yang sangat kritis atau tampak tidak stabil dan cenderung jatuh pada salah satu sisinya.



## 3. Bujur sangkar

Menunjukkan sesuatu yang murni dan rasional, lugas, dan kokoh. Merupakan bentuk yang statis, netral dan tidak mempunyai arah tertentu. Bentuk-bentuk segiempat lainnya dapat dianggap sebagai variasi dari bentuk bujur sangkar, yang berubah dengan adanya penambahan tinggi atau lebarnya. Seperti juga bentuk segitiga, bujur sangkar tampak stabil jika berdiri pada salah satu sisinya dan dinamis jika berdiri pada salah satu sudutnya.

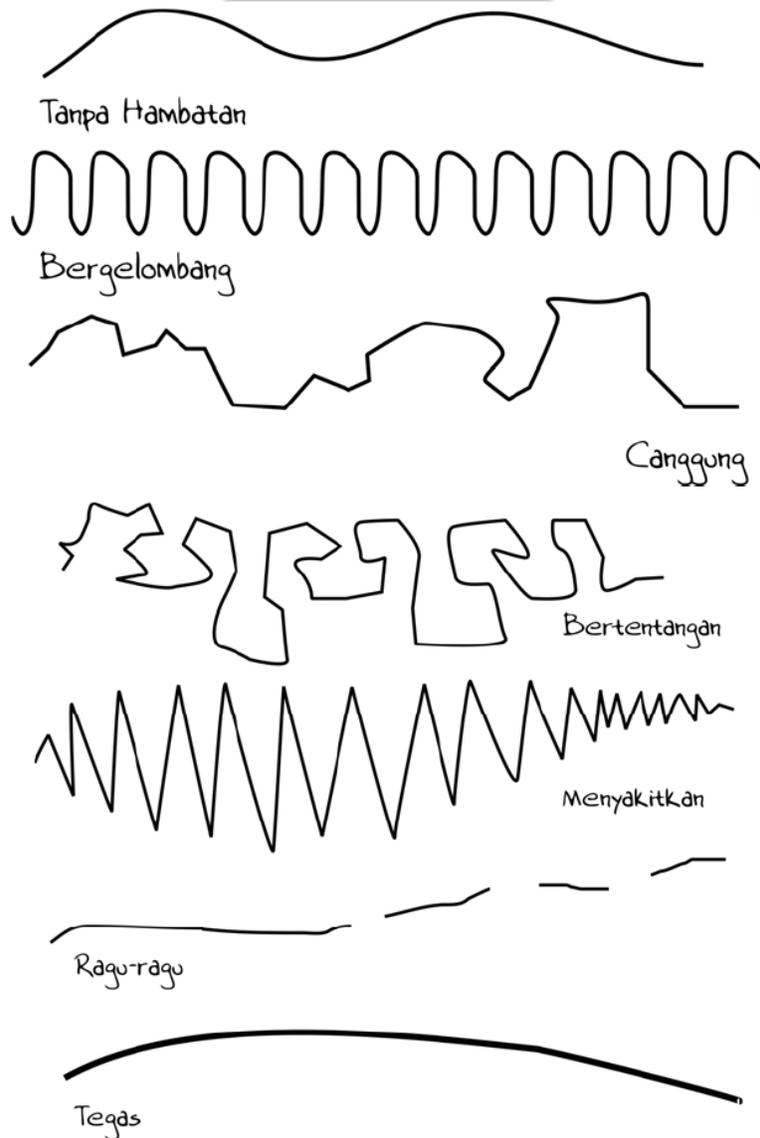


Dalam arsitektur, kita berkepentingan dengan wujud-wujud dari:

- Bidang (lantai, dinding, langit-langit) yang membatasi ruang.
- bukaan-bukaan (jendela dan pintu-pintu) di dalam enclosure ruang.
- bayang-bayang (silhouette) dari bentuk –bentuk bangunan.



Menurut Kim W. Todd, 1987, dalam bukunya *Site, Space and Structure* mengatakan bahwa kualitas suatu garis sangat menentukan kualitas dari bentuk, karena bentuk tercipta dari garis. Berikut adalah garis-garis yang menggambarkan suasana:



Gambar 2.3 Garis-Garis Menggambarkan Suasana

Sumber : Todd, 1987, p.29

Sedangkan menurut Rustam, bentuk garis dibedakan menjadi garis vertikal, garis horizontal, garis diagonal, dan garis melengkung.



Berikut adalah makna dari masing-masing garis tersebut.

Tabel 2.1 Bentuk Garis dan Karakternya

Sumber : Rustam, 2003

Bentuk Elemen Bidang	Kesan
Vertical 	Aksen ketinggian, tegak, gagah, kaku, formal, tegas dan serius
Horizontal 	Santai, tenang, lebar, membesar, meluas, melapang, santai rileks dan tenang
Diagonal 	Dinamis, bergerak, bergegas, mendekati jarak, dan sensasional
Melengkung 	Melengkung, dinamis, riang, melembut, dan gembung

Wujud yang mudah ditangkap dan dipahami oleh pandangan visual seseorang adalah Wujud-wujud yang sederhana dan teratur. Menurut Ching, 1996, semakin sederhana dan teraturnya suatu wujud, maka akan semakin mudah diterima dan dimengerti. Kualitas suatu garis juga sangat menentukan kualitas dari bentuk, karena pada dasarnya bentuk tercipta dari beberapa garis yang disatukan (Todd, 1987).



Berdasarkan pengertian rekreatif imajinatif, penggunaan bentuk yang membangkitkan keceriaan, kesenangan dan meningkatkan kreativitas meliputi bentuk Horizontal, diagonal dan melengkung.

### 2.1.2.3 Tekstur

Tekstur berasal dari kata yang berarti "menjalin", dan tekstur pada dasarnya adalah suatu penjalinan pola-pola kedalaman di atas satu sama lain (Todd, 1987). Tekstur merupakan titik-titik kasar yang tidak teratur pada permukaan. Titik-titik ini berbeda dalam ukuran warna, bentuk atau sifat dan karakternya, seperti misalnya ukuran besar kecil, warna terang gelap, bentuk bulat, persegi atau tak beraturan sama sekali dan lain-lain. Penggunaan yang cermat dari tekstur dapat memberikan keseimbangan terhadap daerah-daerah tapak yang tidak seimbang lainnya, dengan daerah-daerah kecil yang bertekstur kasar menyeimbangkan daerah-daerah besar yang bertekstur halus.

#### **1. Fungsi Tekstur**

Untuk mendapatkan suatu perancangan (desain) yang lengkap maka umumnya arsitek lansekap harus mengingat dan memperhatikan elemenelemen desain yang dipilihnya. Hal ini bertujuan untuk memberikan suatu kesan komposisi yang paling serasi/ideal dalam suatu perancangan (desain) yang diinginkan. Seperti halnya dengan skala, bentuk, dan warna maka tekstur merupakan bagian penting yang saling mendukung dalam penentuan pemilihan elemen-elemen desain.

#### **2. Bentuk Tekstur**

Dari bentuk tekstur dapat dipisahkan menjadi berikut.

1. *Tekstur halus*, adalah karakter permukaan benda yang bila diraba akan terasa halus atau dapat pula diartikan memberikan perasaan kesan halus. Demikian pula kesan terse but dapat diperoleh



dengan pemakaian warna lembut.

2. *Tekstur kasar*, permukaan benda bila diraba akan terasa kasar atau objek terdiri dari elemen dengan corak yang berbeda, baik bentuk maupun warnanya.

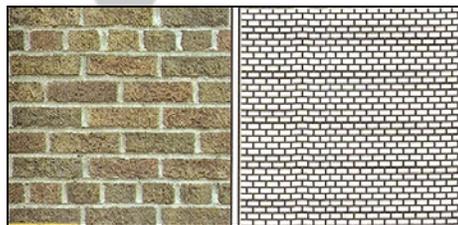
Tekstur pada ruang luar sangat erat berhubungan dengan jarak pandang atau jarak penglihatan (visual). Pada jarak tertentu tekstur suatu objek tidak berperan lagi, sehingga bahan atau objek tersebut dapat dikatakan polos tanpa tekstur.

Oleh karena itu, untuk suatu bidang luas pada ruang luar, tekstur dapat dibedakan menjadi:

1. Tekstur primer, yaitu tekstur yang terdapat pada benda atau objek yang hanya dapat dilihat pada jarak dekat.
2. Tekstur sekunder, yaitu tekstur yang dibuat dalam skala tertentu untuk memberikan kesan visual yang proporsional.

Contoh sebidang dinding terdiri dari unit-unit beton cetak yang mempunyai corak tekstur. Unit beton cetak ini disusun sehingga membentuk suatu pola. Pada sambungan antar unit-unit tersebut dipergunakan bahan yang berbeda seperti logam.

Bila dinding tersebut dilihat dari jarak dekat maka akan terlihat suatu corak tekstur dari unit-unit beton. Sedangkan bila diamati dan dilihat dari jarak jauh akan terlihat tekstur baru beton tersebut berupa kotak-kotak sambungan unit beton yang membentuk tekstur baru. Contoh di atas merupakan usaha untuk menghindarkan kesan monoton pada dinding bangunan yang mempunyai bidang luas bila dilihat dari jarak jauh.





Gambar 2.4 tekstur dinding dilihat dari jarak dekat dan jarak jauh

*Sumber : Data Primer*

Contoh lain adalah penerapan pola lantai:

Perbedaan tekstur pada pola lantai dapat dipergunakan untuk menunjukkan arah sirkulasi dan membedakan ruang gerak dan ruang statis. Selain itu tekstur lantai dapat dipergunakan untuk menghilangkan rasa monoton suatu tempat perbelanjaan misalkan karena jalur sirkulasi terlalu panjang atau memberikan kesan pembatasan pada area perkerasan yang terlalu lebar dan luas



Gambar 2.5 Perbedaan tekstur sebagai penunjuk sirkulasi dan membedakan ruang gerak

*Sumber : Data Primer*

Demikian pula halnya dengan tekstur dari elemen pel em but misalkan pohon atau tanaman hias. Tekstur dapat dilihat dari permukaan batang pohon atau kumpulan masa daun (tajuk).

Tekstur batang pohon kelapa sawit memiliki kesan tekstur kasar, sebaliknya tekstur batang pohon pinang memberikan kesan halus. Berdasarkan contoh di atas dapat disimpulkan bahwa tekstur dapat memberikan kesan visual pada manusia melalui perbedaan warna gelap terang yang disebabkan oleh bayang-bayang cahaya.





Gambar 2.6 Tekstur yang terjadi dari material alami dan tanaman hias

Sumber : Data Primer

## **2.2 TINJAUAN INTERIOR**

### 2.2.1 Pengertian Interior

Interior merupakan ruang dalam pada bangunan maupun rumah tinggal. Setiap ruangan dalam bangunan merupakan interior. Interior memiliki 4 elemen pembentuk, yaitu Plafon, Lantai, Dinding dan Furniture.

### 2.2.2 Batasan Interior

Interior memiliki 4 elemen penting, yaitu :

#### 1. Plafon

Plafon pada awalnya hanya berfungsi sebagai peredam kebisingan suara serta peredam panas yang berasal dari sinar matahari yang mengenai atap. Seiring perkembangan waktu dan trend kini plafon menjadi bagian elemen yang berfungsi sebagai pemanis tampilan hunian. Melalui pemilihan material yang sesuai dengan konsep rumah serta pengelolaan sedemikian rupa, kehadiran plafon akan memberikan kesan berbeda pada hunian, termasuk dalam hal pemberian sentuhan border serta pencahayaan buatan pada beberapa bagian plafon.

#### 2. Lantai

Kesan yang disampaikan melalui lantai / bidang dasar horisontal dapat ditentukan oleh permainan bidangnya, yaitu dengan penaikan atau penurunan bidangnya, kesan yang tercermin dari lantai akan lebih komunikatif bila diberikan unsur warna, pola lantai dan bahan yang dipergunakan. Suatu ruang terbentuk dari bidang vertikal dan horisontal. Bidang ini yang membedakan suatu area dengan area yang lainnya dan fungsi yang satu dengan fungsi lainnya.



Gambar 2.4  
contoh lantai pada interior  
Sumber : data primer

### 3. Dinding

Dinding adalah suatu struktur padat yang membatasi dan kadang melindungi suatu area. Umumnya, dinding membatasi suatu bangunan dan menyokong struktur lainnya, membatasi ruang dalam bangunan menjadi ruangan-ruangan, atau melindungi atau membatasi suatu ruang di alam terbuka. Tiga jenis utama dinding struktural adalah dinding bangunan, dinding pembatas (*boundary*), serta dinding penahan (*retaining*).

Dinding bangunan memiliki dua fungsi utama, yaitu menyokong atap dan langit-langit, membagi ruangan, serta melindungi terhadap intrusi dan cuaca. Dinding pembatas mencakup dinding privasi, dinding penanda batas, serta dinding kota. Dinding jenis ini kadang sulit dibedakan dengan pagar. Dinding penahan berfungsi sebagai penghadang gerakan tanah, batuan, atau air dan dapat berupa bagian eksternal ataupun internal suatu bangunan.



Gambar 2.5  
Dinding Rekreatif yang Berwarna  
Sumber : Data Primer



#### 4. Furniture

Furniture merupakan elemen pengisi ruang (barang-barang) yang menghiasi ruang dan membuat menjadi menarik. Furniture dapat membentuk suasana ruang, jika furniture berwarna netral, ruangan dapat terkesan minimalis, namun jika furniture berwarna-warni, ruangan dapat terkesan ceria.



Gambar 2.6

Furniture di dalam interior yang bersifat ceria

Sumber : Data Primer

#### 2.2.3 Tinjauan Warna pada Elemen Interior

Warna merupakan cerminan ekspresi dan dapat berpengaruh terhadap suasana hati anak. Pewarnaan dapat berpengaruh terhadap interior, pewarnaan pada plafon juga dapat memberi rasa ceria dan meningkatkan imajinasi anak.

Merupakan cerminan ekspresi dan dapat berpengaruh terhadap suasana hati anak. Warna sangat berpengaruh dalam ungkapan suasana ruang, karena secara sadar maupun tidak sadar melalui penglihatan akan memberikan efek psikologis yang baik ataupun kurang baik. Warna merupakan kualitas dari cahaya yang dipantulkan yang dapat meningkatkan cahaya maupun meredupkannya, memperjelas bentuk, mengoreksi kesalahan, memperindah objek, yang dapat memberi pengaruh pada manusia yang tinggal dalamnya.

Dari uraian diatas maka diambil warna-warna yang sesuai dengan suasana ceria, agresif, meningkatkan kreativitas dan berani adalah : biru, hijau, kuning, merah, oranye, ungu, merah, putih.



## 2.2.4 Tinjauan Bentuk pada Elemen Interior

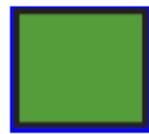
Bentuk merupakan salah satu faktor yang dapat merangsang kreativitas anak. Bentuk pada interior dapat mempengaruhi mood belajar anak agar mendapat suasana yang menyenangkan dan ekspresif.

Bentuk terbagi menjadi 2 macam, yaitu:

### 1. Bentuk beraturan.

Bentuk beraturan adalah bentuk-bentuk yang berhubungan antar bagian-bagiannya, satu dengan lainnya tersusun dan konsisten.

Berikut adalah bentuk dasar dan karakternya:



#### **SEGI EMPAT**

Melambangkan :  
- sesuatu yang murni/orisinal  
- statis, seimbang  
- tetap dan stabil, tidak mempunyai arah tertentu

Segi empat merupakan bentuk dasar yang ideal untuk mewedahi berbagai jenis kegiatan.



#### **SEGITIGA**

Melambangkan :  
- kokoh, kuat, tidak mudah bergeser  
- stabil  
- monumental



## LINGKARAN

- Melambangkan :
- stabil
  - keutuhan, tetap menyatu
  - keseluruhan

Lingkaran adalah sebuah bentuk yang bersifat terpusat dan dapat berfungsi sebagai poros atau sumbu utama. Bentuk lingkaran dapat memberikan kesan lembut dan halus dengan bentuk lengkungnya.

Contoh bentuk beraturan lainnya : kerucut, silinder, limas, dan kubus.

Bentuk pada interior yang mewakili kesan ceria, meningkatkan kreativitas dan menyenangkan, adalah bentuk yang tidak terkesan serius, seperti lingkaran, segi empat, segitiga.

### 2. Bentuk tidak beraturan.

Bentuk tidak beraturan adalah wujud yang bagiannya tidak serupa dan hubungan antar bagiannya tidak konsisten, tidak simetris, dan lebih dinamis dibandingkan dengan bentuk beraturan.

#### 2.2.5 Tinjauan Tekstur pada Elemen Interior

Suatu tekstur dari bentuk dapat menguatkan atau mengurangi kesan yang ditimbulkan oleh bentuk itu sendiri dan tekstur juga mempunyai kemampuan untuk mengubah penampilan bentuk karena kualitas tekstur yang terdapat dalam bentuk dapat dipertegas atau dikabulkan. Hal ini dapat terjadi karena tekstur dapat menipu mata pada batas yang telah ditetapkan secara tegas dan tepat.

- Tekstur halus dan licin memberikan kesan ruang wibawa dan megah
- Tekstur kasar alami memberikan kesan yang formal dan dinamis.



### 2.2.6 Pengolahan Warna, Bentuk dan Tekstur Pada Interior

Berdasarkan faktor suprasegmen yang membentuk ruang dalam didapat kesimpulan pengaplikasian pada plafon, lantai, dinding dan furniture yang berdasarkan suasana ceria, agresif, meningkatkan kreativitas yang meliputi :

#### ❖ Plafond

Bentuk plafond yang berwarna, mempunyai bentuk dan tekstur yang bermacam-macam dapat meningkatkan rasa senang, suasana yang menarik, dan memberikan inspirasi.

Berdasarkan suasana ceria, agresif dan meningkatkan imajinasi menurut warna, bentuk, dan tekstur dapat berupa warna-warna ceria dan bentuk seperti lingkaran dan tekstur halus maupun kasar.



Gambar 2.7  
Plafond yang berkesan ceria  
Sumber : Data Primer

#### ❖ Lantai

Sebuah ruangan akan menjadi lebih nyaman dengan pemilihan lantai dan pola lantai yang tepat. Pada sebuah ruang tidur, pemilihan lantai keramik akan membuat suasana kamar menjadi dingin, sebaliknya, lantai kama yang diberi karpet, akan membuat suasana kamar menjadi lebih hangat. Begitu



pula dengan pemilihan corak dan warna dari lantai, masing-masing memberi kesan pada sebuah kamar tidur. Berdasarkan tinjauan warna, bentuk dan tekstur, lantai yang dapat meningkatkan kesan ceria, imajinatif dan ekspresif dapat menggunakan lantai keramik, maupun karpet dengan corak warna netral, maupun berwarna-warni.



Gambar 2.8

lantai berwarna-warni yang terkesan ceria

Sumber : Data Primer

#### ❖ Dinding

Dinding merupakan lapisan penutup ruangan yang berfungsi sebagai pelindung dari cuaca yang berada diluar ruangan. Dinding juga menjadi lapisan interior yang memberikan mood bagi penghuni di dalamnya, dinding bertekstur dan berwarna dapat mempengaruhi suasana didalam ruangan, tekstur pada dinding dapat dibuat menjadi terkesan mewah dengan penggunaan wallpaper maupun menjadi terlihat alami dengan pengaplikasian batu-batuan. berkesan mewah maupun alami tergantung bagaimana pengaturannya.



Gambar 2.8

Dinding yang memberi kesan ceria dan imajinatif

Sumber : Data Primer



❖ Furniture

Furniture menjadi bagian pelengkap ruangan yang penting. Furniture yang tepat dapat mempertegas suasana yang akan dibangun pada ruangan. Bentuk furniture yang tepat, juga dapat membangkitkan perasaan senang, nyaman dan inspirasional. Furniture yang tepat agar dapat membangkitkan keceriaan, semangat dan meningkatkan kreativitas pada anak adalah furniture yang mempunyai bentuk yang unik, warna yang dapat membangkitkan suasana ceria seperti merah, hijau, biru, kuning, oranye. Bentuk kursi yang umumnya berupa garis kaku, dapat dimodifikasi agar menjadi bentuk yang tidak biasa serta penambahan tekstur pada tiap furniture.



Gambar 2.8  
Furniture yang terkesan ceria  
Sumber : Data Primer

## **2.3 TINJAUAN PSIKOLOGI ANAK**

### **2.3.1 Pengertian Psikologi Anak**

Psikologi dalam arti bebas psikologis adalah ilmu yang mempelajari jiwa atau mental. Psikologi tidak mempelajari jiwa atau mental secara langsung karena sifat yang abstrak, tetapi psikologi membatasi pada manifestasi dan ekspresi dari jiwa atau mental yakni berupa tingkah laku dan proses kegiatan yang dilakukan anak<sup>4</sup>.

Psikologi anak dapat diartikan sebagai perubahan yang progresif dan kontinyu (berkesinambungan) dalam diri individu dari mulai lahir sampai

<sup>4</sup> [www.wikipedia.com/psikologis.htm](http://www.wikipedia.com/psikologis.htm)



mati<sup>5</sup>. Pengertian lain psikologi perkembangan adalah perubahan-perubahan yang dialami individu atau organisme menuju tingkat kedewasaan atau kematangan anak yang berlangsung secara sistematis, progresif, dan berkesinambungan baik menyangkut fisik (jasmaniah) maupun psikis (rohaniah).

Berdasarkan pendapat beberapa orang ahli, psikologi perkembangan anak dapat diartikan sebagai berikut :

1. Psikologi perkembangan merupakan "cabang psikologi yang mempelajari perubahan tingkah laku dan kemampuan sepanjang proses perkembangan individu dari mulai masa konsepsi sampai mati"<sup>6</sup>
2. Psikologi perkembangan merupakan cabang dari psikologi yang mempelajari proses perkembangan individu, baik sebelum maupun setelah kelahiran berikut kematangan perilaku<sup>7</sup>

Kedua pendapat di atas menunjukkan bahwa psikologis perkembangan merupakan salah satu bidang psikologi yang memfokuskan kajian atau pembahasannya mengenai perubahan tingkah laku dan proses perkembangan dari masa konsepsi sampai mati.

### 2.3.2 Perkembangan Jasmani dan Psikologis

Perkembangan Jasmani dan psikologis yang terdapat dalam anak-anak adalah dengan memakai panca indera dengan pergerakan anggota tubuh. Si anak melihat dan berfikir tentang fungsi dan kegunaan benda yang dilihatnya. Menurut Elizabeth B. Hurlock, perkembangan jasmani dan psikologis anak dapat mempengaruhi kehidupan anak sehari-hari dengan 2 cara, yaitu :

#### 1. Pengaruh Langsung

Perkembangan dalam pengaruh langsung yang terjadi pada anak menentukan keterampilan anak dalam gerak. Keterampilannya dalam gerak ditunjukkan saat seseorang melakukan beberapa hal, si anak

<sup>5</sup> Dr. H. Syamsu Yusuf LN., M.Pd, "Psikologi Perkembangan Anak&Remaja", 2008

<sup>6</sup> Ross Vasta, dkk., 1992

<sup>7</sup> J.P. Chaplin, 1979



dapat mengikuti dan menirunya. Hal tersebut dapat mempengaruhi anak untuk berfikir bahwa hal yang dilihatnya adalah sesuatu yang benar dan dapat ditirukan.

## 2. Pengaruh Tidak Langsung

Perkembangan tidak langsung mempengaruhi bagaimana anak tersebut memandang dirinya sendiri dan memandang orang lain. Saat seorang anak merasa tidak nyaman terhadap dirinya sendiri, anak akan cenderung diam dan merasa berkekurangan.

Perkembangan fisik pada seorang anak dapat dilihat dari perkembangan motoriknya, yaitu :

### 1. Proses Tumbuh Kembang

Ditandai dengan berkembang atau berubahnya fisik seorang anak seiring bertambahnya umur si anak

### 2. Kemampuan Gerak Seorang Anak

Saat bayi, mata dan gerak yang dilakukan sangat lambat, bahkan mata bayi tidak dapat berkedip dengan reflek. Namun dengan tumbuh berkembang, si bayi dapat berkedip dan memberi isyarat jika si bayi haus atau lapar.

Tabel 2.1  
Fase-fase perkembangan individu  
Sumber : psikologi anak dan remaja

Tahap Perkembangan	USIA
Masa usia pra sekolah	0 – 6 tahun
Masa usia sekolah dasar	6 – 12 tahun
Masa usia sekolah menengah	12 – 18 tahun
Masa usia mahasiswa	18 – 25 tahun



### 2.3.3 Perkembangan Sosial dan Kepribadian

Menurut riset yang dibuktikan, anak pada usia 2 – 6 tahun masih suka bermain dalam suatu kelompok yang besar. Pada masa 2 – 6 tahun, anak-anak senang bersosialisasi dengan teman sebayanya untuk dijadikan teman bermain. Perkembangan sosial seorang anak dapat dilihat dari cara si anak berbagi dan cara berkomunikasi dengan sebayanya. Sedangkan kepribadian seorang anak dapat dilihat dari cara bersosialisasi dengan sebayanya. Apakah si anak dapat cepat berbaur atau sulit beradaptasi dengan lingkungan sekitar. Namun hal tersebut tergantung pula dengan didikan intern di dalam keluarga si anak.

### 2.3.4 Perilaku Anak

Semua anak-anak akan menjadi dewasa. Proses menjadi dewasa tersebut diperlukan bimbingan dari orang tua si anak masing-masing. Proses menjadi dewasa tersebut juga disertai dengan perkembangan perilaku.

Berikut merupakan sikap psikologi anak pada masa usia 6 tahun – 12 tahun (Yusuf, 2008) :

- a. Belajar memperoleh keterampilan fisik untuk melakukan permainan
- b. Belajar membentuk sikap yang sehat terhadap dirinya sendiri sebagai makhluk biologis
- c. Belajar bergaul dengan teman-teman sebaya
- d. Belajar memainkan peranan yang sesuai dengan jenis kelamin
- e. Belajar keterampilan dasar dalam membaca, menulis, dan berhitung
- f. Belajar mengembangkan konsep sehari-hari
- g. Mengembangkan kata hati
- h. Belajar memperoleh kebebasan yang bersifat pribadi



- i. Mengembangkan sikap positif terhadap kelompok sosial dan lembaga

### 2.3.5 Kebutuhan Kreativitas Anak

Kreativitas merupakan suatu gaya hidup, suatu cara dalam mempersepsi dunia. Menjadi diri sendiri yang orisinal, pemikir yang produktif, dan pemecahan problem yang inovatif juga ditentukan oleh *by nature*, sbg contoh : beberapa orang lebih kreatif daripada orang lain, beberapa mampu berpikir lebih produktif ketimbang orang lain. Kreativitas seorang anak ditentukan oleh individu masing-masing anak. Saat anak-anak bermain, tingkat kreativitasnya terasah dengan berfikir dan terinspirasi atas mainan yang dimainkannya, misalnya saat menggambar, cat air untuk menggambar berwarna hijau habis, sang anak berfikir bahwa campuran dari warna biru dan orange dapat menjadi warna hijau. Adanya kasus tersebut merupakan salah satu pentingnya berkekrativitas. Kreativitas dapat membantu hidup menjadi lebih mudah seperti saat satu hal pokok yang tidak bisa dijalankan, dengan berkekrativitas kita dapat menciptakan alternatif lain untuk menyelesaikan hal pokok.

### 2.3.6 Konsep Kreativitas

#### 2.3.6.1 Kreativitas dan Aktualisasi Diri

Aktualisasi dalam diri manusia sangat penting. Menurut *psikologi humanistic* seperti Abraham Maslow dan Carl Rogers, aktualisasi diri adalah apabila seseorang menggunakan semua bakat dan talentanya untuk menjadi apa yg ia mampu menjadi – mengaktualisasikan atau mewujudkan potensinya. Pribadi yg dapat mengaktualisasikan dirinya adalah terutama orang yang sehat mental, dapat menerima dirinya, selalu tumbuh, berfungsi sepenuhnya dan berfikiran demokratis.

#### ❖ Konsep Kreativitas

Menurut Rodhes (1961, dikutip U. Munandar, 1997) terdapat 4 P dalam konsep kreativitas, *"Four P's of creativity : Person, Process,*



*Press, Product*". Bila seseorang melewati proses dengan tekanan terhadap suatu produk, maka seseorang akan dapat berfikir dengan cepat tentang hal yang akan dilakukan pada benda tersebut. Jika tidak terdapat satu dari 4P tersebut, maka kreativitas tidak akan terbentuk. Jika hanya ada orang dan proses tanpa adanya barang dan tekanan, maka kreativitas tidak akan berjalan, manusia tidak perlu berfikir tentang apa yang akan dilakukan.

#### A. Pribadi

Tindakan kreatif muncul dari keunikan keseluruhan kepribadian dalam interaksi dengan lingkungan. Kreativitas merupakan titik pertemuan yang khas antara tiga atribut psikologis dan intelegensi, gaya kognitif dan kepribadian atau motivasi.

Intelegensi meliputi kemampuan verbal, pemikiran lancar, pengetahuan, perencanaan, permasalahan masalah, penyusunan strategi, representasi mental, keterampilan pengambilan keputusan dan keseimbangan serta integrasi intelektual secara umum. Gaya kognitif atau intelektual dari pribadi kreatif menunjukkan kelonggaran dan keterikatan pada konvensi, menciptakan aturan sendiri, melakukan hal-hal dengan caranya sendiri, menyukai masalah yang tidak terlalu berstruktur, senang menulis, merancang, lebih tertarik pada profesi yang menuntut kreativitas, seperti pengarang, ilmuwan, artis maupun arsitektur.

Dimensi kepribadian dan motivasi meliputi ciri-ciri seperti kelenturan, toleransi terhadap dorongan untuk berprestasi dan mendapat pengakuan, keuletan dalam menghadapi rintangan dan pengambilan resiko yang moderat.

#### B. Pendorong

Untuk perwujudan bakat kreativitas anak diperlukan dorongan dan dukungan dari lingkungan, yang berupa apresiasi, pujian,



pemberian penghargaan intensif, dan dorongan kuat dalam diri anak itu sendiri untuk menghasilkan karya.

Bakat kreativitas dapat berkembang dalam lingkungan yang mendukung, tetapi dapat pula terhambat dalam lingkungan yang tidak menunjang pengembangan bakat. Di dalam keluarga, sekolah, di dalam lingkungan pekerjaan maupun di dalam masyarakat harus ada penghargaan dan dukungan terhadap sikap dan perilaku kreatif individu atau kelompok individu.

#### C. Proses

Untuk mengembangkan kreativitas anak, anak perlu diberi kesempatan untuk menyibukkan diri secara kreatif. Pembimbing hendaknya dapat merangsang anak untuk melibatkan dirinya dalam berbagai kegiatan kreativitas. Dalam hal ini yang terpenting adalah memberikan kebebasan anak untuk mengekspresikan dirinya secara kreatif, misalnya dalam tulisan, lukisan, dan sebagainya.

#### D. Produk

Kondisi yang memungkinkan seseorang menciptakan produk kreatif yang bermakna adalah kondisi pribadi dan lingkungan, yaitu sejauh mana keduanya mendorong seseorang untuk melibatkan dirinya dalam proses (kesibukan, kegiatan) kreativitas. Dengan menemukan bakat dan ciri-ciri pribadi kreatif anak dan dengan dorongan untuk menyibukkan diri secara kreatif, dan menyediakan waktu dan sarana-prasarana yang menggugah minat anak meskipun tidak perlu mahal, maka produk kreativitas anak akan timbul. Dalam hal ini.

### 2.3.7 Tinjauan Elemen Psikologi Anak

#### 2.3.7.1 Warna

Warna merupakan salah satu aspek penting dalam pengendalian mood dan perasaan. Pada dasarnya, satu warna dapat



diartikan berbeda pengertian dan fungsi pada satu tempat yang sama. Warna juga dapat menjadi "obat" bagi suasana hati, aplikasi warna yang tepat pada elemen interior dan furniture dapat memberikan kesan tepat sesuai arti dari masing-masing warna, sebagai contoh, merah merupakan warna berani, tempat pemberhentian, larangan dan bahaya, namun merah juga dapat diartikan cinta, jika merah dialikasikan pada dinding, akan memberi efek bahaya dan suram, jadi sebaiknya merah diaplikasikan pada furniture.

#### 2.3.7.2 Bentuk

Pada zaman sekarang banyak diadakan tes psikologi. Tes psikologi diantaranya meliputi tes kecerdasan maupun memecahkan permasalahan yang bertujuan untuk menyelami kepribadian masing-masing orang untuk mengetahui karakter diri. Dr. Susan Dellinger mengemukakan teorinya mengenai pendekatan analisis teori bentuk, dimana seseorang merasa terhubung dengan bentuk yang paling menggambarkan diri manusia, diantaranya adalah:

##### 1. Kotak

Mempelajari bagaimana seorang teman datang untuk membantu melakukan kegiatan yang dilakukan.

Kotak cenderung bersifat kaku dan sederhana. Berbagai bangunan dan furniture berbentuk kotak, menjadikan suasana menjadi serius dan monoton.



Gambar 2.9



Gambar kotak

Sumber : Data Primer

## 2. Lingkaran

Seseorang akan cenderung membawa masalahnya kepada orang lain, agar orang lain dapat membantunya.

Lingkaran cenderung memiliki kesan ceria dan menyenangkan, bentuk lingkaran dapat diaplikasikan pada berbagai furniture tanpa mengubah furniture bersifat kaku.



Gambar 2.10

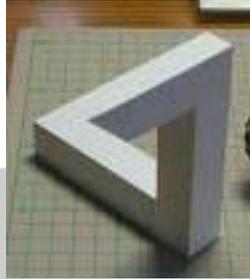
Gambar lingkaran

Sumber : Data Primer

## 3. Segitiga

Seseorang akan berusaha mendapatkan jalan keluar terbaik bagi masalah yang dihadapi.

Bentuk segitiga menunjukkan bentuk yang dinamis dan teratur, bersifat teratur dan kesan bersahabat



Gambar 2.11  
Gambar segitiga

Sumber : Data Primer

#### 4. Bujur sangkar

Mempelajari mengapa manusia menjadi yang terakhir untuk mengetahui masalah.

Bujur sangkar bersifat lebih kalem daripada bentuk kotak, karena sisi-sisinya masih memiliki lekuk yang tidak tajam



Gambar 2.12

Gambar bujur sangkar

Sumber : Data Primer

#### 5. Garis lekuk (*squiggle*)

Menunjukkan sifat gembira dan ceria bagi pemakainya, garis lekuk menunjukkan kegiatan tanpa beban yang mengikuti alur



Gambar 2.13  
Gambar garis lekuk  
Sumber : Data Primer

Berdasarkan bentuk psikologi yang menunjukkan rasa ceria, imajinatif dan meningkatkan kreativitas adalah bentuk lingkaran, segitiga, bujur sangkar, dan garis lekuk.

