

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1. Tinjauan Pendekatan Studi

2.1.1 Pengertian Perilaku

Perilaku merupakan sebuah kesadaran terhadap struktur sosial dari orang lain, sehingga menjadi sebuah gerakan yang secara dinamik dalam waktu yang bersamaan (Clovis Heimsath (2988). Perilaku yang dimiliki manusia merupakan sebuah kegiatan yang menyeluruh atau aktivitas yang seringkali dilakukan oleh manusia, yang dapat kita amati secara langsung ataupun tidak langsung (Notoatmojo (2003).

Perilaku juga diartikan sebagai suatu reaksi psikis seseorang terhadap lingkungannya, reaksi yang dimaksud digolongkan menjadi dua, yakni :

1. □ Bentuk pasif (tanpa tindakan nyata atau konkrit)
2. □ Bentuk aktif (dengan tindakan konkrit)

2.2.1 Jenis Perilaku

Menurut Puspitasari (2013) bahwa dari setiap bentuk respon stimulus manusia menurut Skinner bahwa perilaku manusia dapat dibedakan menjadi dua bagian yaitu:

1. Perilaku yang Tertutup (*convert Behavior*): stimulus seseorang yang dibatasi dengan perhatian, persepsi, ilmu pengetahuan atau setiap kesadaran serta sikap, yang mana belum dapat diamati oleh individu yang lain sehingga merupakan sebuah respon akan stimulus dalam bentuk yang tertutup atau terselubung.
2. Perilaku Terbuka: stimulus seseorang yang nyata atau dapat dikatakan terbuka, sehingga dapat dilihat dari tindakan atau praktik secara nyata, sehingga dapat mudah dilihat atau diamati oleh oleh lain.

Dari perspektif psikologi dapat dijabarkan bahwa jenis perilaku memiliki beberapa jenis yaitu:

- a. Perilaku yang didasarkan dari sudut pandang yang dinamika. Contohnya: pengalaman saat bersolah dasar, harus mengikuti fase fase untuk naik ke tingkat kelas yang selanjutnya.
- b. Perilaku yang didasarkan akan sudut pandang yang humanistik. Contohnya: perilaku ini dapat tercipta ketika kita ingin memenuhi kebutuhan pribadi karena merasa kurang memenuhi.
- c. Perilaku yang didasarkan sudut pandang biologi yang mana lebih berfokus pada fisiologi otak manusia dalam berpikir.
- d. Perilaku yang didasarkan pada persperktif mengenai pandangan kognitif. Contohnya: rasa tertarik kepada seseorang dan berperasaan terhadapnya.

e. Perilaku yang didasarkan sudut pandang sosial. Contohnya: bagaimana posisi kita menjadi hubungan sosial dengan orang lain karena manusia merupakan masyarakat secara menyeluruh.

Menurut Dahro (2012), bahwasannya manusia sendiri memiliki beberapa jenis perilaku yang dapat dibagi menjadi dua bagian yaitu:

1. perilaku yang refleksif dalam artian adalah perilaku yang spontan.
2. Perilaku yang non refleksif dalam artian perilaku ini sering diatur oleh kesadaran dan otak sehingga dapat berubah-ubah sesuai kondisi yang diartikan sebagai hasil dari proses belajar.

2.2.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Perilaku

Menurut Sunaryo (2004) ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perilaku manusia yaitu:

1. Faktor genetik atau disebut faktor endogen

Merupakan faktor keturunan yang merupakan sebuah landasan atau konsep dasar dari modal dalam kelanjutan akan perkembangan setiap perilaku makhluk hidup.

Faktor genetik sendiri muncul dari dalam diri individu yaitu:

- a. Jenis ras, setiap makhluk hidup pastinya memiliki sifat atau perilaku yang khas dan berbeda-beda.
- b. Jenis kelamin, individu antara pria dan wanita pasti berbeda, dapat terlihat jelas dari bentuk fisik.
- c. Sifat fisik, lebih berfokus pada bentuk fisik seseorang karena jika orang yang gemuk dan kurus pasti memiliki sifat yang berbeda dengan orang yang memiliki badan yang atletis.
- d. Sifat kepribadian. Lebih berfokus pada pola pikir, perasaan yang mana digunakan untuk adaptasi terhadap hidupnya.
- e. Bakat bawaan adalah interaksi yang dihasilkan dari faktor genetik serta lingkungan sehingga bergantung pada bagaimana individu tersebut mengembangkannya.
- f. Intelegensi merupakan kemampuan seseorang dalam membuat kombinasi, sehingga dapat bertindak tepat, cepat dan mudah tentunya.

2. Faktor dari luar individu atau disebut eksogen

- a. Faktor lingkungan. Karena lingkungan sendiri sangat berpengaruh dalam merubah perilaku seseorang dengan cepat.
- b. Pendidikan. Merupakan bagian yang tak terpisahkan dari proses kehidupan karena dalam pendidikan pada dasarnya melibatkan banyak pihak yaitu secara kelompok atau sosial.
- c. Agama. merupakan tempat mencari akan makna hidup yang terakhir atau penghabisan. Karena berpengaruh terhadap kebiasaan, pola pikir dan tindakan dalam bertindak.
- d. Sosial ekonomi. Karena sangat bergandeng erat dengan perilaku sosial.
- e. Kebudayaan. merupakan ekspresi akan jiwa yang dapat terwujud mengenai bagaimana cara hidup dan berpikir serta pergaulan dalam hidup, seni kesusastaan, agama, rekreasi dan hiburan.

3. Faktor-faktor Lain

- a. Susunan Saraf Pusat merupakan sarana dalam menyebarkan setiap rangsangan ke setiap tubuh.
- b. Persepsi adalah sebuah rangsangan dari panca indra yang mampu membuat kita sadar akan diri kita atau sekitarnya.
- c. Emosia merupakan gambaran sebuah perasaan yang dapat dikeluarkan melalui katakata atau tindakan dan berlangsung tidak lama.

2.2.3 Bentuk Perubahan Perilaku

Menurut (Audinovic, 2012:15-16) Perubahan akan perilaku dapat terlihat dari berbagai macam bentuk perubahan yang akan terjadi, seperti:

1. Perubahan akan gaya Hidup
Perubahan yang lebih berfokus pada subjektifitas seperti perilaku dapat berubah karena tuntutan lingkungan anaka muda dalam bergaul.
2. Perubahan akan Pola Pikir
Pemikiran yang lebih jauh kedepan terhadap masyarakat.
3. Perubahan sosial ekonomi
Dpat dilihat dari masyarakat yang awalnya berbelanja di pasar seiring berjalan waktu beralih ke Supermarket sehingga membuat pedagang tradisional mengeluh karena sulit pembeli.

2.2.4 Pembentukan Perilaku Manusia

Perilaku terbentuk dengan berbagai cara yaitu:

- a) Cara pembentukan perilaku dengan kondisioning atau kebiasaan
Fokus pada kebiasaan yang dilakukan, seperti menyikat gigi sebelum tidur, sarapan pagi sebelum berangkat kerja. Cara ini didasarkan atas teori berhadap belajar yang kondisioning baik dikemukakan oleh Pavlov maupun Thorndike dan Skinner.
- b) Pembentukan perilaku dengan pengertian (*insight*)
- c) Berfokus pada pengertian seperti berangkat sekolah jangan terlambat, tidak boleh membuang sampah sembarangan karena dapat merusak lingkungan.
- d) Pembentukan perilaku dengan menggunakan model
Seperti kita mencotoh sifat yang baik dari pimpinan karena perilaku ini lebih kearah meniru orang lain. Cara ini didasarkan pada teori belajar sosial (*social learning theory*) atau *observational learning theory* yang dikemukakan oleh Bandura (1997).

2.2.5 Teori Perilaku Manusia

Teori dan konsep akan perilaku dalam psikologi dibagi menjadi beberapa bagian yaitu:

- a) Teori Insting
Insting merupakan bawaan karena tidak semua individu memiliki insting yang baik, tetapi perilaku ini juga bisa didapatkan dari berbagai macam faktor. merupakan perilaku yang innate, perilaku bawaan, dan insting akan mengalami perubahan karena pengalaman, F.Allport, yang menerbitkan buku psikologi Sosial (1942).

- b) Teori Dorongan (*drive theory*)
Berfokus pada setiap dorongan-dorongan atau hasrat dari setiap individu.
- c) Teori Insentif (*incentive theory*)
Berfokus pada baik buruknya perilaku seseorang.
- d) Teori Atribut
Berfokus pada sebab-sebab seseorang berperilaku seperti seseorang memiliki motif tersendiri sehingga dapat berperilaku baik.
- e) Teori Kognitif
Berfokus pada alternatif berperilaku yang menggunakan nalar dan pertimbangan-pertimbangan dalam melakukan sesuatu.

2.2. Tata Ruang Dalam

2.2.1 Pengertian Tata Ruang Dalam

Menurut Francis D. K. Ching (2002: 46) menyatakan bahwa perencanaan, tata letak, dan desain ruang interior dengan pengaturan fisik yang mana untuk memenuhi kebutuhan dasar akan tempat tinggal serta perlindungan, mengatur ruang yang mempengaruhi bentuk kegiatan dan mengekspresikan ide-ide sehingga dapat mempengaruhi pandangan, suasana hati serta kepribadian kita. Penataan untuk ruang dalam bertujuan meningkatkan fungsi serta memperkaya estetika yang mana dapat dikaitkan terhadap psikologi pengguna atau penghuninya. Dari pendapat D.K. Ching dapat disimpulkan bahwa lingkup ruang yang memiliki fokus terhadap tata letak/peletakkan dan desain ruangan. Elemen elemen yang tercakup dalam ruang dalam antara lain elemen penutup atau dinding, elemen dasar, dan elemen penutup atau atap serta langit-langit.

2.2.2 Prinsip Tata Ruang Dalam

Prinsip dalam mendesain sebuah ruang dalam atau Interior ada 8 prinsip yaitu:

1. Keseimbangan

Keseimbangan di sini adalah pemerataan antara satu bagian dengan bagian lainnya agar pandangan seorang pengamat tidak monoton/condong hanya ke satu titik fokus/bagian. Keseimbangan sendiri dibagi menjadi beberapa bagian yaitu *Simetris* yang mana menjelaskan ketika sebuah elemen desain kita bagi secaraimbang atau merata secara vertikal ataupun horizontal dalam artian lain yaitu keseimbangan yang formal, sedangkan *Asimetris* merupakan pembagian setiap unsur-unsur yang tidak memiliki sumbu tengah, akan tetapi selalu terlihat seimbang dan seringkali akan bermain pada setiap skala, warna-warna serta kontras. Sedangkan yang terakhir merupakan *Radial* yang dijelaskan ketika elemen yang kita gunakan untuk desain dipusatkan pada tengah-tengah seperti contoh pada tangga yang radial.

2. Titik Fokus (*Focal Point*)

Titik fokus merupakan sebuah aksent/pusat yang menjadikannya daya tarik utama untuk sebuah ruangan. Titik fokus dalam sebuah ruang bisa diubah fokusnya menjadi lebih banyak dengan

memberikan sebuah karya-karya Lukisan, sebuah patung atau benda-benda yang memiliki sebuah makna yang mencerminkan arti bagi pemiliknya.

3. Detail
Detail yang terdapat pada ruang dalam selalu berhubungan dengan elemen-elemen pelengkap yaitu detail sebuah kursi atau meja, detail lantai dll yang mana detail-detail ini selalu berkaitan dengan ruang-ruang dalam sebuah bangunan.
4. Warna
Warna merupakan objek yang dapat mempengaruhi atau mencerminkan karakter penggunaannya karena setiap warna memiliki makna filosofi, arti dan karakter serta efek yang berbeda bagi setiap penggunaannya.
5. Persatuan dan Harmoni
Untuk menciptakan sebuah kesatuan dalam sebuah desain perlu penataan ruang-ruang dengan baik dengan memperhatikan elemen-elemen yang menunjang sehingga dapat menghasilkan sebuah komposisi yang seimbang dan indah
6. Fungsional dan Ergonomis
Setiap furniture didalam ruang harus berfungsi dengan baik agar menunjang ergonomi didalam ruang sehingga tidak hanya menjadi pajangan semata.
7. Irama
Pola berulang adalah hal yang diulang-ulang secara terus menerus dalam sebuah desain. Tujuannya adalah untuk memberikan irama pada sebuah ruangan dengan memberikan garis merah pada desain dan menghindari kesan yang berlebihan.
8. Skala dan Proporsi
Ukuran sebuah ruangan akan ditekankan pada skala dan proporsi yang digunakan, contohnya seperti ukuran lantai, plafon akan selalu dipadukan dengan setiap unsur-unsur yang terdapat didalam ruangan tersebut agar harmonis.

2.2.3 Batasan Ruang Dalam




Unsur-unsur ruang dalam merupakan semua bidang/unsur yang dapat membentuk sebuah ruang lingkup. Selain itu setiap pengolahan tata ruang dalam/interior akan selalu membentuk/menumbuhkan sebuah karakteristik yang mencerminkan sebuah kualitas ruang yang berarsitektur seperti kualitas sebuah bentuk, tekstur, proporsi, suara serta pencahayaan yang semuanya berpacu pada setiap sifat-sifat penutup ruang. Elemen pembatas ruang juga terbagi menjadi beberapa bagian yaitu elemen dinding, partisi, pintu, struktur serta lantai dan memiliki fungsi sebagai berikut:

1. Mencegah penetrasi polusi udara, suara, cahaya, udara dan debu.
2. Faktor lingkungan (cahaya, penglihatan, suara).
3. Mendefinisikan suatu wilayah.
4. Meningkatkan keamanan dari kebakaran, binatang buas, dan alam.
5. Mendukung struktur bangunan.
6. Sebagai tempat memasang elemen pendukung dan elemen pengisi.

2.2.4 Elemen Pembentuk Ruang

1. Bentuk

Table 1 Bentuk-Bentuk Dasar

Wujud	Keterangan
 lingkaran	Adalah sederetan titik yang disusun dengan jarak yang sama dan seimbang terhadap suatu titik. Lingkaran merupakan suatu sosok yang terpusat, terpusat berarah kedalam dan pada umumnya bersifat stabil.
 segitiga	Adalah bidang datar yang dibatasi oleh 3 sisi dan mempunyai 3 sudut. Jika terletak pada salah satu sisinya, segitiga merupakan bentuk yang sangat stabil. Jika diletakkan pada salah satu sudutnya maka tampak seimbang dalam tahap yang sangat kritis atau tampak tidak stabil dan cenderung jatuh pada salah satu sisinya.
 Persegi empat	Adalah sebuah bidang datar yang mempunyai 4 buah sisi yang sama panjang dan 4 buah sudut 90°. Bujur sangkar menunjukkan sesuatu yang murni dan rasional. Merupakan bentuk yang statis, netral, dan tidak mempunyai arah tertentu.

Sumber: D.K.Ching – *Architecture : Form, Space, and Order* – Second Edition, 1996

Garis sebuah figur diartikan sebagai bentuk bidang dasar sedangkan konfigurasi sebuah permukaan diartikan sebagai bidang yang memiliki volume. Bentuk sendiri merupakan sebuah elemen utama yang selalu digunakan sebagai acuan untuk mengidentifikasi sebuah wujud. D.K Ching mengungkapkan bahwa semakin sederhana dan teratur sebuah bentuk maka akan semakin mudah untuk dipahami sehingga bentuk-bentuk dasar akan dibagi menjadi lingkaran, segitiga serta persegi dan memiliki beberapa teori unsur yang membentuk sebuah ruang yaitu:

a. Elemen Horizontal

- Bidang Dasar

Bidang dasar dapat digunakan dengan cara menaikkan dan menurunkan bidang. Setiap bidang yang dinaikkan ataupun diturunkan dapat membuat area tertentu dalam cakupan yang luas sehingga setiap ruang yang terbentuk akan lebih dikenali dengan melihat batas-batas yang berupa sisi yang naik ataupun turun. Bidang dapat dipertegas dengan melakukan penyesuaian antara permukaan bidang dalam dan luar yang mana seperti dapat mengubah bentuk, orientasi bangunan ataupun geometri yang berbeda pada seluruh ruang.

- Bidang atas

Area ruang yang tercipta diantara bidang dan bidang dasar disebut bidang atas, seperti contoh sebuah pohon akan memberikan rasa teduh bagi setiap orang atau makhluk hidup yang berteduh dibawahnya dengan bayangan yang dimilikinya.

b. Elemen Vertikal

Elemen vertikal selalu menjadi elemen yang dominan dalam memperhatikan sebuah pandangan dibandingkan dengan elemen horizontal. Sebuah Elemen vertikal memiliki berbagai kelebihan-kelebihan untuk menciptakan batasan ruang, volume sebuah ruang yang bertugas untuk membagi serta memisahkan ruang serta selalu akan memberikan sebuah

kesan yang tertutup dan bersifat privat bagi objek-objek yang terdapat didalamnya. Bidang ini sendiri memiliki keunggulan dalam nilai visualisasi dibandingkan dengan elemen linier yang vertikal, dikarenakan elemen linear yang vertikal memiliki nilai panjang dan lebar akibatnya dapat memotong serta membagi-bagi suatu volume ruang.

2. Warna

Warna merupakan sebuah spektrum yang terdapat/terkandung didalam cahaya yang sempurna (Cahaya Putih). Panjang gelombang pada cahaya akan menentukan identitas sebuah warna, serta mampu memberikan sebuah kesan dan identitas tertentu tergantung kondisi sosial yang mengamatinya.

Klasifikasi warna sesuai sifatnya:

- a. Warna yang netral merupakan warna yang tidak murni sehingga menjadiknya bukan sebuah warna yang primer ataupun warna yang sekunder dan warna ini memiliki campuran dari tiga warna dengan komposisi yang berbeda.
- b. Warna yang kontras merupakan warna yang memiliki kesan yang berlawanan antara satu dan lainnya. Warna yang masuk dalam kategori ini adalah warna biru dengan jingga, merah dengan hijau dan kuning dengan ungu.
- c. Warna yang panas merupakan warna yang terbentuk setengah lingkaran dalam bagan lingkaran warna dari merah sampai kuning. Kategori ini selalu melambangkan sebuah perasaan yang semangat, marah, senang dll sehingga warna ini akan mengesankan jika dilihat dari jarak dekat.
- d. Warna yang dingin merupakan sekelompok warna dalam lingkaran warna yaitu dari warna hijau sampai dengan warna ungu. Warna ini selalu melambangkan sebuah kelembutan, kesejukan serta kenyamanan dan akan terasa mengesankan jika dilihat dari jarak jauh.

Efek yang berbeda pada emosi dihasilkan dari warna yang berbeda-beda. Setiap individu pastinya memiliki kesukaan warna yang berbeda-beda antara satu dan lainnya. Warna juga berperan penting dalam mempengaruhi perasaan seseorang sehingga aplikasi warna di bagi menjadi beberapa contoh sebagai berikut:

Table 2 Warna dan Kesan

Warna		Kesan
Merah Muda		Feminim, lembut, lunak, cantik, romantis
Merah		Energik, panas, dinamis, aktif, musim panas
Krem		Lembut, klasik, hangat, manis, eksklusif-netral
Orange		Riang, populer, bersemangat, keras-terang
Kuning muda		Muda, gembira, cerah, hangat, lembut, cantik-manis
Kuning		Hangat, menarik, gembira, pergantian musim
Hijau muda		Segar, gembira, ceria musim semi, pertumbuhan
Hijau		Klasik, sejuk, keduniawian, ekskludif, terang
Biru muda		Tenang, bersih, lembut, pintar, relaks
Biru		Klasik, kuat, percaya diri-tenang, profesional
Ungu muda		Klasik, tenang, lembut-pintar, relaks
Ungu		Manis, cantik, eksotik, hangat, lembut, tropis
Putih		Terang murni, bersih, suci-klasik, kemilau-duka
Hitam		Dramatis, klasik, elegan, mistis, duka
Abu-abu		Stabil, konsentrasi, tidak komunikatif, percaya
Emas		Energik, perkasa, dinamis-aktif, musim panas

Sumber: *Energy Colour Therapy*, 2005

3. Tekstur

Tekstur adalah kualitas yang dapat disentuh melalui sebuah permukaan bentuk, ukuran, susunan atau proporsi sebuah objek. Tekstur menghasilkan kesan kasar, halus, licin, mengkilat atau buram. Tekstur taktil dan visual merupakan tekstur yang dapat kita jumpai sehari-hari seperti tekstur wol, sutra dan kayu merupakan tekstur taktil sedangkan setiap hal yang dibuat manusia yang dapat disentuh merupakan tekstur visual seperti wallpaper dinding, kain batik. Tekstur berperan dalam memberi kesan sebuah objek dan sebuah ruangan seperti Tekstur yang kasar memberikan kesan aktif, maskulin, berani, dan tegas, sedangkan tekstur yang halus memberikan kesan feminim, kalem, ceria, pasif dan lembut.

Menurut bentuknya dibagi menjadi 2 bagian yaitu:

a. Tekstur yang halus

- Memberi kesan lembut, statis, formal, dan membosankan.
- Dapat mempercepat gerakan karena tidak ada halangan pada lantai berteksturhalus.
- Permukaan dibedakan oleh elemen halus atau warna.

b. Tekstur yang kasar

- Memberi kesan visual luas, tegas, dan dinamis.
- Memperlambat gerakan karena ada halangan pada lantai.
- Permukaan elemen dibedakan oleh sebuah corak, sebuah bentuk atau sebuah warna

yang berbeda. Tekstur pada ruang luar sangat erat berkaitan dengan sebuah penglihatan, dan menurut bidang luar, sebuah tekstur dibagi menjadi 2 bagian yaitu:

- a. Tekstur primer merupakan sebuah tekstur yang terdapat didalam bahan-bahan/material yang hanya dapat terlihat dari jarak yang dekat.
- b. Tekstur sekunder merupakan sebuah tekstur yang terbuat pada skala tertentu sehingga memberikan suatu kesan visual yang sangat proposional atau seimbang dari jarak yang jauh.

2.3. Tata Ruang Luar/Eksterior

2.3.1 Definisi Eksterior Bangunan

Eksterior bangunan merupakan ruang luar pada bangunan yang selalu ditekankan pada bentuk fasad, penataan bentuk bangunan serta kulit bangunan atau disebut material dan warna (Meta Riany dkk (2013).

2.3.2 Prinsip Eksterior Bangunan

Prinsip dalam eksterior di bagi menjadi 4 bagian dengan tujuan dapat mengembangkan eksterior suatu rancangan/desain.

1. Prinsip keseimbangan dan bentuk

Kombinasi bentuk dan simetri dapat membuat keseimbangan yang tepat. Perencanaan eksterior bangunan disesuaikan dengan fungsi bangunan seperti bangunan hotel, perkantoran rumah dll. Dalam mencapai keseimbangan juga perlu menyelaraskan bangunan dan lingkungan sekitarnya yang ditunjukkan melalui bentuk fasad, tata vabgunan dll.

2. Prinsip warna, tekstur dan material

Pilihan warna yang tepat sangat berpengaruh terhadap fokus seseorang dalam melihat bangunan. Tekstur seringkali diterapkan pada dinding dan fasad untuk memberikan kesan yang unik dari bangunan itu sendiri. Material adalah bagian penting dalam membuat tekstur bangunan yang menarik.

3. Prinsip atap

Atap dipilih sesuai bentuk bangunan serta mempertimbangkan jenisnya yang berpengaruh pada biaya, berat, daya tahan serta jenis material yang digunakan.

4. Prinsip pembatas

Bagian luar bangunan tidak dapat dipisahkan dari bangunan sehingga prinsip pembatas digunakan untuk membuat batas terhadap bangunan dan ruangan seperti contoh pintu masuk, bentuk pagar dll.

2.3.3 Batasan Eksterior Bangunan

Segala ruang yang dibatasi oleh alam yang berfokus pada alas serta dinding dan atap maka disebut batasan eksterior bangunan. Dalam merancang eksterior bidang dinding dan dasar menjadi perhatian yang dikhususkan karena mampu mempengaruhi hasil rancangan yang akan ditimbulkan.

Eksterior sebagai penunjang visual bangunan harus mampu menghadirkan estetika guna meningkatkan nilai bangunan. Elemen Batasan eksterior bangunan yang harus diperhatikan adalah dinding, pintu, jendela, atap, dan masih banyak lagi.

2.3.4 Elemen Pembentuk

Unsur pembentuk eksterior bangunan yang dikemukakan oleh Hadiwijoyo.P, yaitu:

1. Peran serta pengaturan terhadap cahaya

Cahaya merupakan bagian elemen yang sangat penting dalam menghasilkan sebuah pola dan warna sebuah objek agar terlihat, dikarenakan pada eksterior memiliki tingkat iluminasi yang tinggi/maksimal sehingga terkadang berlebihan akibatnya dalam kondisi tersebut pemilihan warna serta motif yang tepat merupakan langkah yang baik untuk meningkatkan kualitas warna serta objek agar terlihat lebih jelas dan detail.

2. Aplikasi warna pada pola

Warna dan pola merupakan elemen yang seriang diterapkan pada berbagai macam elemen ekterior sehingga contoh paling mudah adalah penggunaan cat pada dinding. Pola sendiri dapat diterapkan dengan melalui penataan karpet, pot, hiasan dinding, pemilihan taplak meja, goerden dll.

3. *Mix and Match*

Mencampurkan warna dan pola menjadi kombinasi yang merupakan kegiatan mudah. Contohnya dapat diterapkan dengan menggunakan warna turunan dan pola-pola yang serupa.

4. Elemen horizontal

Elemen pembentuk ruang dengan berfokus pada jenis warna, bahan, tekstur dan pola lantai. Seperti tikar yang dialasakan dan dapat membentuk sebuah ruang karena warna dan tekturnya berbeda dari sekitarnya.

5. Elemen Vertikal

Elemen ini dapat dilihat dari variasi dalam memainkan ketinggian sebuah objek seperti permainan tinggi rendhnya sebuah kolom atau ditambahkan gantungan pot bunga sebagai sebuah elemen vertikal.

Kelima elemen diatas semua dapat membentuk eksterior bangunan dengan kualitasnya masing masing. Setiap penggunaan elemen pastinya memiliki kekurangan dan kelebihan masing-masing seperti jika kita menggunakan elemen horizontal dengan warna yang beragam pada bangunan tetapi memiliki tinggi yang sama maka akan menciptakan rasa ruang terbuka karena dapat melakukan kontak fisik dan visual.

2.4. Studi Kasus

2.4.1 Bangunan Rehabilitasi Narkoba (Rumah Palma RSJ, Bandung)



Gambar 4 Rumah Palma RSJ Bandung

Sumber: <https://goo.gl/maps/ifiXEGPyDd8jRDTZM9> akses 2 Desember 2022

Rumah Palma Rumah Sakit Jiwa (RSJ) yang berlokasi di Jl. Kolonel Matsuri, Jambudipa, Kecamatan Cisarua, Kabupaten Bandung Barat, Jawa Barat, Indonesia merupakan sebuah tempat rehabilitasi terhadap masyarakat yang tercandu dengan narkoba.



Gambar 5 denah bangunan detoksifikasi

Sumber: <https://journals.ums.ac.id/index.php/sinektika/article/view/15317/pdf> akses 2 desember 2022

Bangunan detoksifikasi merupakan bangunan awal untuk tempat proses pengobatan atau pemulihan dengan memberikan suatu kegiatan pelatihan seperti keterampilan dan ilmu pengetahuan agar menghindari dari ketergantungan narkoba.

Penerapan Pendekatan Perilaku Pada Bangunan Rehabilitasi Narkoba (Rumah Palma RSJ, Bandung)

Table 3 Penerapan Perilaku

Perilaku	Penerapan
Pelaku	Pelaku merupakan Pasien candu narkoba sehingga bangunan dilengkapi dengan RTH untuk area mengurangi stres pasien dalam proses penyembuhan
Jenis kegiatan	Karena kegiatan utama adalah rehabilitasi sehingga 1. Menyediakan ruang-ruang yang dapat mendukung proses rehabilitasi dengan cepat seperti ruang tidur, ruang komunal, ruang bersama, ruang pemeriksaan dan ruang terbuka hijau
Psikologi	Pemilihan warna pada bangunan hijau muda dikarenakan mencerminkan kegembiraan, ceria yang mana dapat berpengaruh terhadap psikolog pasien sehingga berdampak pada proses penyembuhan pasien.

2.4.3 Institut Kesenian Jakarta (IKJ)



Gambar 6 Institut Kesenian Jakarta

Sumber: <https://images.app.goo.gl/y5x7HcijWrissNKw7> akses 2 desember 2022

IKJ merupakan sebuah perguruan tinggi di jantung Ibu Kota Jakarta, Indonesia yang berdiri sejak tahun 1970 dan merupakan pelopor dari perkembangan seni dan industri di Indonesia serta meluas hingga mancanegara dengan menjadikannya pusat pemikiran, perkembangan dan pertumbuhan akan seni dan tradisi tak hanya suku betawi namun mencakup seluruh nusantara dan seni kontemporer di Indonesia. Kampus IKJ dibangun untuk memwadahikan setiap masyarakat yang ingin berkarir dalam bidang seni.

Ruang :



Gambar 7 Taman di samping gedung Fakultas Seni Rupa

Sumber: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek/article/view/11471/6518> akses 2 desember 2022

Ruang kelas difungsikan membantu kegiatan dalam proses pembelajaran, ruang kelas terlihat cukup besar tetapi jarak yang cukup lebar diantara kursi sehingga menyebabkan sirkulasi yang sempit.



Gambar 8 Ruang kelas Kampus IKJ

Sumber: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek/article/view/11471/6518> akses 2 desember 2022

Pada ruang editing penataan perabot diletakkan pada sisi sisi dinding dikarenakan menyesuaikan bentuk ruangan yang memanjang dan menyisahkan sirkulasi di bagian tengah.



Gambar 9 Ruang Editing

Sumber: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek/article/view/11471/6518> akses 2 desember 2022

Pada koridor atau selasar dibuat dengan warna yang mencolok dari lukisan pada dinding menggambarkan perilaku dari setiap siswa yang kreatif.



Gambar 10 Selasar

Sumber: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek/article/view/11471/6518> akses 2 desember 2022



Gambar 11 Ruang Galeri

Sumber: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek/article/view/11471/6518> akses 2 desember 2022



Gambar 12 Studio Pertunjukan Film

Sumber: <https://jurnal.umj.ac.id/index.php/semnastek/article/view/11471/6518> akses 2 desember 2022

Penerapan Arsitektur Perilaku pada bangunan Institut Kesenian Jakarta (IKJ)

Table 4 Penerapan Arsitektur Perilaku

Perilaku	Penerapan
Pelaku	Membuat bangunan yang mencerminkan jati diri dari fungsi bangunan itu sendiri
Jenis Kegiatan	Seni sehingga setiap ruang dibuat berdasarkan fungsi dan kegiatan masing-masing pengguna agar dapat memwadhahi setiap kegiatan mahasiswa dengan baik dan nyaman
Psikologi	Warna pada bangunan lebih cerah sehingga membuat suasana belajar menjadi tidak cepat bosan dan selain itu membuat suasana menjadi lebih sejuk.

	Meskipun lokasi bangunan berada ditengah-tengah permukiman padat penduduk
--	---

Komparasi Rumah Botol dan El Perdido Hotel

Table 5 Penerapan arsitektur perilaku

No	Prinsip Arsitektur Perilaku	Rumah Palma RSJ, Bandung	IKJ
1	Pelaku	Pelaku merupakan Pasien candu narkoba sehingga bangunan dilengkapi dengan RTH untuk area mengurangi stres pasien dalam proses penyembuhan	Membuat bangunan yang mencerminkan jati diri dari fungsi bangunan itu sendiri
2	Janis Kegiatan	Pemilihan warna pada bangunan hijau muda dikarenakan mencerminkan kegembiraan, ceria yang mana dapat berpengaruh terhadap psikolog pasien sehingga berdampak pada proses penyembuhan pasien.	Seni sehingga setiap ruang dibuat berdasarkan fungsi dan kegiatan masing-masing pengguna agar dapat mewadahi setiap kegiatan mahasiswa dengan baik dan nyaman
3	Psikologi	Pemilihan warna pada bangunan hijau muda dikarenakan mencerminkan kegembiraan, ceria yang mana dapat berpengaruh terhadap psikolog pasien sehingga berdampak pada proses penyembuhan pasien.	Warna pada bangunan lebih cerah sehingga membuat suasana blajar menjadi tidak cepat bosan dan selain itu membuat suasana menjadi lebih sejuk. Meskipun lokasi bangunan berada ditengah-tengah permukiman padat penduduk