

BAGIAN 2

KAJIAN TEORI

2.1 Karakter Remaja Usia Sekolah Menengah Atas

Remaja Usia Sekolah Menengah Atas (SMA) masuk dalam kategori *Youth* dimana *Youth* atau remaja menurut *Oxford English Dictionary* berarti periode antara masa anak-anak dan dewasa (Jones, 2009). Masa remaja menyatakan adanya kualitas maksimal pada kekuatan dan energi yang kurang bisa didapatkan saat masih anak-anak atau saat sudah dewasa dan lanjut usia. Pada masa ini emosi menjadi tidak stabil karena kurang pengalaman dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi karena sedang berada di fase mencari jati diri.

2.1.1 Usia

Youth menurut *World Health Organization (WHO)* merupakan individu yang berusia 15-24 tahun, remaja (*adolescents*) adalah mereka yang berusia antara 10-19 tahun dan anak muda (*young people*) memiliki usia 10-24 tahun yang merupakan kombinasi antara pemuda dan remaja (WHO, 2018). Remaja usia SMA termasuk dalam kategori *youth* awal karena berada dalam usia 15 – 18 tahun.

2.1.2 Fisik

Masa remaja menjadi masa paling aktif seseorang karena energi dan kekuatan berada dalam kondisi maksimal (Jones, 2009). Kekuatan fisik yang maksimal ini menyebabkan remaja akan lebih aktif daripada anak-anak dan dewasa. Remaja memiliki kekuatan atau energi yang tidak bisa didapatkan saat masa anak-anak maupun dewasa dan lanjut usia. Mereka perlu kegiatan yang ditujukan untuk menyalurkan energinya dalam hal positif.

2.1.3 Pendidikan

Remaja usia 15 – 18 tahun merupakan kategori usia pendidikan pada bangku SMA. Usia 15 – 16 tahun berada di SMA kelas 1, 16 – 17

tahun berada di kelas 2 SMA, dan usia 17 – 18 tahun berada di kelas 3 SMA.

2.1.4 Psikologi

Secara psikologi *youth* cenderung memiliki emosi yang tinggi, kurang bijaksana, kurang dewasa dan tidak peka dikarenakan pada masa *youth* menjadi masa pencarian jati diri dan pembentukan emosi yang lebih stabil menuju dewasa. *Youth* yang berada pada masa transisi dari anak-anak menuju dewasa sehingga psikologisnya belum stabil. Pada satu sisi *youth* sedang berusaha untuk menjadi bijaksana seperti halnya orang dewasa, namun di sisi lain *youth* yang masih terbawa sifat kekanak-kanakannya membuat dirinya cenderung memiliki emosi tinggi.

2.1.5 Kedewasaan

Dilihat dari psikologinya, *youth* masih memiliki emosi yang tinggi dan belum stabil. *Youth* cenderung kurang bijaksana dan peka dalam menghadapi sesuatu sehingga *youth* dapat dikatakan menjadi masa menuju kedewasaan sehingga masih memerlukan banyak pengalaman untuk menjadi dewasa.

Remaja berada dalam masa pergantian orientasi pergantian lingkup sosial dari keluarga ke lingkup kelompok sebayanya (Prabowo, 1998). Peranan teman sebaya menjadi hal yang penting dalam pembentukan perilaku sehingga diperlukan ruang-ruang sosial untuk mewadahi aktivitas dimana remaja lebih mengarah kepada aktivitas untuk menghabiskan waktu daripada memanfaatkan waktu luang melalui aktivitas-aktivitas salah satunya *visual and performing arts*.

2.2 *Youth Center*

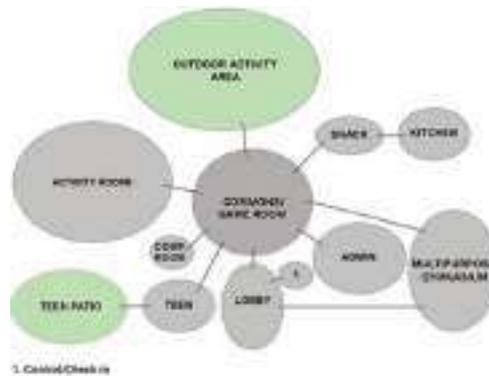
2.2.1 Pengertian *Youth Center*

Youth Center adalah fasilitas yang didesain untuk memberikan keamanan, informal, dan terawasi untuk remaja (Ott C. , 2020).

Menurut *Oxford Dictionary Youth Center* berarti tempat atau organisasi yang menyediakan tempat untuk mengisi waktu luang bagi remaja (Lexico.com, Definition of youth centre in English, 2021).

2.2.2 Tipe dan Organisasi Ruang

Youth Center mengakomodasi interaksi sosial *user* dan menyediakan kelas kegiatan. Hal ini mendorong tata letak fasilitas dan ruangan yang ada pada *youth center*.



Gambar 2. 1 Organisasi Ruang *Youth Center*

Sumber : https://www.wbdg.org/images/youthcenters_01.jpg

2.2.3 Pertimbangan Desain Pada *Youth Center* (Mion, 2017)

1. Menciptakan lingkungan seperti di rumah (*homey*)
Fasilitas nyaman seperti di rumah dengan pencahayaan tidak langsung dan *ambience lighting* serta menghindari *finishing* yang tidak natural.
2. Mendorong kreativitas, menciptakan ruang yang fleksibel.
Pertimbangan warna dan tekstur *interior* untuk mengkomunikasikan kesenangan yang tidak berlebihan (misalnya, warna netral untuk latar belakang dan langit-langit, dengan warna-warna hangat untuk aksen) serta mural pada beberapa area umum. Ruang fleksibel sehingga bisa diubah dan diperbaharui.

3. *Encourage Anatomy*, remaja dilatih mandiri dalam mengakses beberapa lokasi *Youth Center*.
Berbeda dengan sekolah, walau ada pelatih remaja dilatih mandiri mengakses area seperti *snack bar*, *toilet*, *game*, komputer, dan TV. Desain harus bisa mengakomodasi kegiatan tidak terstruktur seperti ruang sosial.
4. Ruang *staff*.
Penyediaan ruang untuk *staff* dalam pengelolaan *youth center* seperti ruang untuk bertemu dan berkomunikasi dengan pengunjung dan ruang penyimpanan peralatan.
5. Menjaga Lingkungan agar selalu aman dan sehat.
Fasilitas yang mengakomodasi kegiatan harus aman bagi remaja. Demi kebaikan, perlu dipertimbangkan penyediaan akses visual untuk mengamati kegiatan. Memastikan kualitas dan akses udara dan cahaya alami dalam ruangan baik dan cukup. Peralatan, perabotan dan pelapis tidak mengandung bahan berbahaya.
6. Pertimbangan akses dan kualitas udara serta cahaya

2.3 *Youth Arts Center*

2.3.1 Pengertian *Arts Center*

Art center berarti sebuah tempat sebagai titik utama aktivitas atau minat seni atau diartikan juga sebagai sebuah bangunan yang dikhususkan untuk seni, musik, drama dan lainnya (Lexico.com, 2021).

2.3.2 Pengertian *Youth Arts Center*

Youth Arts Center merupakan suatu tempat yang memberikan fasilitas untuk remaja dalam mengisi waktu luangnya dengan aktivitas atau minat seni dengan pengawasan orang dewasa.

2.3.3 Fungsi *Youth Arts Center*

Berdasarkan pengertiannya *Youth Arts Center* berfungsi sebagai wadah aktivitas untuk para pemuda dalam menghabiskan waktu luangnya. Aktivitas ini mencakup bidang sosial, budaya dan fisik.

Dengan adanya *Youth Arts Center*, para pemuda memiliki kesempatan untuk mengembangkan dirinya dibidang seni, sosial, emosional, dan kognitif.

2.3.4 Tujuan *Youth Arts Center*

Menjadi tempat untuk meningkatkan kemampuan *non-akademis* yang turut meningkatkan nilai keaktifan, kreativitas, sosial, dan budaya.

2.4 *Visual And Performing Arts*

Menarik kesimpulan yang didapat dari *Youth Center* yang sudah ada, preseden, dan data *Time Saver* maka *Youth Arts Center* yang akan dirancang diharapkan dapat meningkatkan keaktifan dan kreativitas pemuda di bidang non-akademis tidak hanya secara emosional namun juga fisik. Maka dari itu fasilitas yang diberikan lebih kepada olahraga dan seni yang diantara mencakup *visual and performing arts*. Terlibat dalam seni dalam membantu remaja dalam berkembang karena seni mendorong kreativitas, koneksi saraf, membangun pengembangan diri, dan membantu dalam membangun relasi satu sama lain dan dunia (Schmidt, 2021).

Tari dapat membantu dalam pembentukan mental karena tari dapat menimbulkan perasaan bahagia bagi pelakunya. Gerakan pada tari menjadi sarana untuk menumbuhkan rasa kesadaran dan percaya diri. Seni sendiri berkaitan dengan keindahan dan hasilnya sangat dipengaruhi oleh lingkungannya karena dari situ *user* akan mendapatkan pengalaman baru yang mempengaruhi hasil karya seninya.

1. Balet

Remaja memiliki emosi yang belum stabil sehingga perlu adanya dukungan kegiatan yang dapat membantu dalam pengendalian emosi dan juga menambah keterampilan serta wawasan. Balet memiliki karakter gerakan yang lentur dan lemah gemulai sehingga membantu penari dalam mengendalikan dirinya secara emosi, menjadikan dirinya lebih sabar (Margaretta, 2019).

2. *Hip-Hop* dan *Break Dance*

Melalui gerakan tari yang *intense* seperti *break dance* dan *hip hop*, pemuda bisa lebih menyalurkan kelebihan fisiknya dan mendapat keuntungan lain berupa badan yang sehat dan bugar. Sama dengan balet, dengan melakukan *hip hop* dan *break dance*, dapat membantu *user* dalam pengendalian emosi karena emosi tersebut disalurkan dalam bentuk kegiatan fisik yaitu tari.

3. *Arts* dan *Craft*

Dalam membuat sebuah karya seni rupa memerlukan ketelitian dan ketelatenan yang mengajarkan *user* untuk memiliki kesabaran, ketenangan, dan konsentrasi tinggi. Ketiga hal ini dipengaruhi juga oleh lingkungan sekitar tempat mereka melakukan pekerjaan.

2.5 *Time Saver*

Dalam *Time Saver Standard For Building Type Fourth Edition* tidak terdapat tipologi *Youth Arts Center*, namun terdapat tipologi *Recreation Center* yang memiliki ciri khas seperti yang ada pada *Youth Arts Center*. *Recreation Center* sendiri adalah bangunan yang harus bisa memberikan keamanan, kesehatan, dan suasana menarik, sehingga setiap *user* di lingkungan masyarakat dapat memiliki kesempatan untuk menikmati waktu luangnya dengan berpartisipasi aktif secara sosial, budaya dan, fisik.

Tabel 2. 1 *Recreational Center Time Saver*

<i>Plan dan Tipe</i>	<i>Ruang</i>
Tipe I Tipe I biasa dibangun di daerah besar seperti pada pinggiran kota besar. Tidak menutup kemungkinan untuk dibangun di daerah kecil untuk mewadahi komunitas yang ada di dalamnya. Tipe I ini memiliki luas 20.000 m2 atau lebih	<ul style="list-style-type: none">• <i>Multipurpose</i>• <i>Game room</i>• <i>Gymnasium</i>• <i>Photography room</i>• <i>Shower and locker rooms</i>• <i>Office (administration)</i>• <i>Office (staff)</i>• <i>Club rooms</i>• <i>Rest rooms</i>• <i>Arts and crafts room</i>• <i>Kitchen</i>

 <p style="text-align: center;">Gambar 2. 2 Coller Street Recreation Center, Morgalon, N.C.</p> <p style="text-align: center;">Sumber : <i>Time Saver Standard For Building Type Fourth Edition</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Lounge and lobby • Large storage areas
<p>Tipe II Tipe II adalah tipe yang paling umum digunakan dan dapat digunakan di segala kota ataupun komunitas. Dipercayai oleh banyak ahli <i>Recreation Building</i> bahwa yang paling efisiensi adalah yang mampu menampung atau mengakomodasi 8000 orang di dalamnya. Bangunna tipe II memiliki luas antara 10.000 m2 - 20.000 m2 dengan fasilitas minimal seperti pada tipe I.</p>  <p style="text-align: center;">Gambar 2. 3 Thomaston-Upson County Recreation Center, Thomaston, Georgia</p> <p style="text-align: center;">Sumber : <i>Time Saver Standard For Building Type Fourth Edition</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Swimming pool • Storage • Rest room • Gymnasium • Lobby and lounge • Meeting room • Arts and craft room
<p>Tipe III Tipe III adalah tipe yang paling banyak digunakan di berbagai komunitas untuk mewadahi kebutuhan dari skala yang lebih kecil.</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Social hall or gymnasium • Shower-dressing room • Club room • Lobby-lounge • Office • Restrooms • Kitchenette • Adequate storage areas

<p>Gambar 2. 4 Glenwood <i>Community Center</i>, Greensboro, North Carolina Sumber : <i>Time Saver Standard For Building Type Fourth Edition</i></p>	
<p>Sumber : <i>Time Saver Bulding Types Fourth Edition</i></p>	

2.6 Studi Preseden

2.9.1. The Gary Comer Youth Center

Youth Center karya John Ronan Architects berada di Chicago, United States dengan total luas area 75000 ft² ini berada di Chicago, United States. Fasilitas dari *Youth Center* :

Teen Employment

- *Intern*
- *Sound Engineering*
- *The Art Apprenticeship*
- *Entrepreneurship Club*
- *Free Spirit Media*

Urban Agriculture &

Culinary Arts

- *Comer Cook Along*
- *Supper Club*
- *Comer Cooking Club 2*
- *Comer Corps Internship*
- *Green Teens :*

Apprenticeships & Internship

Media & Technology

- *Digital Design*
- *Robotics & Engineering Club*

Academic Support &

College Prep

- *Excel*
- *Leaps and Bounds*
- *Study Buddies*

Leadership & Social

Development

- *Cultural Connections*
- *Destiny Leaders Club*
- *Legacy*
- *Rockstars (program of woman)*
- *Movie Club*

Visual & Performing Arts

- *Dance*
- *Visual Arts*

Sport, Fitness & Recreation

- *Mixed Sports & Fitness*
- *Teen Center*



Gambar 2. 5 Eksterior *The Gary Comer Youth Center*

Sumber : *Steve Hall/ Henrich Blessing 2006*

Youth Center, terletak di lingkungan *Grand Crossing* di sisi selatan Chicago, tujuannya untuk menyediakan lingkungan konstruktif untuk para remaja menghabiskan waktunya setelah sekolah, sehingga para remaja tidak hanya aktif di sekolah tapi juga di luar sekolah. Bagian lantai satu tidak memiliki banyak jendela sebagai respon dari kondisi *user* yang khawatir akan kekerasan dari jalanan. Hal ini menjadi tantangan arsitek untuk mendesain bangunan *youth center* yang aman, tidak banyak jendela kaca namun tidak seperti *bunker* dan tetap mendapat cahaya, udara dan menyenangkan bagi *user*. Untuk menjawab tantangan tersebut, pada lantai satu dibuat jendela ukuran kecil dan letaknya acak. Sisi dinding yang dekat dengan jalan dibuat lebih *solid* dan bagian lantai dua dibuat lebih banyak jendela kaca. Area lantai dua ini kemudian akan diperuntukkan untuk studio *dance*, studio seni, dan beberapa kelas yang membutuhkan banyak cahaya (Foundation, t.thn.). Bagian fasad yang semula dirancang menggunakan bata diganti dengan *fiber glass-reinforced concrete* yang berwarna cerah. Salah satu pengguna mengatakan bahwa desain fasad yang penuh warna ini seakan mengajak orang untuk datang dan bergabung (Media, 2012).

Ruang utama gedung adalah sebuah *gymnasium* yang dapat disesuaikan sebagai ruang latihan harian untuk Tim Bor dan menjadi

tempat pertunjukan dengan kapasitas 600 kursi menggunakan sistem tempat duduk *theater* (Archdaily, 2011). Ruang didesain fleksibel sehingga dapat memiliki dual fungsi sesuai kebutuhan. *Gymnasium* didesain tinggi untuk memenuhi kebutuhan kegiatan dari the *drill team* sehingga saat melemparkan bendera tidak akan mengenai plafon (Media, 2012). Pembatas antara ruangan di dalam *youth center* banyak menggunakan kaca, tujuannya untuk memungkinkan akses visual antar ruang kegiatan berbeda yang menimbulkan rasa kebersamaan antar pengguna gedung.



Gambar 2. 6 *Gymnasium The Gary Comer Youth Center*
Sumber : *Steve Hall/ Henrich Blessing 2006*

Terdapat ruang kafetaria yang berhadapan langsung ke *gymnasium* sebagai pusat energi untuk area tersebut, ruang yang dapat diadaptasi secara programatik untuk mendukung pendidikan dan rekreasi. Atap *gymnasium* menggunakan *green roof* yang sekaligus menjadi lokasi pendukung kegiatan hortikultura kelas seni kuliner. *Green roof* menjadi media untuk mengurangi efek panas di perkotaan. Pada *green roof* juga diberikan beberapa area berbentuk lingkaran sebagai tempat *skylight* yang memberikan cahaya langsung bagi area *gymnasium* (Archdaily, 2011).

2.9.2. Madison Youth Arts Center

Adanya kebutuhan akan “rumah” bagi remaja dan masyarakat, Madison Youth Choir and Children’s Theater of Madison mengembangkan fasilitas *youth arts center*. Tempat ini memberi kesempatan bagi remaja untuk terlibat dalam seni. Lokasinya ada di pusat Madison, dirancang dengan tema harmoni dan melodi sehingga menciptakan koneksi ke lingkungan sekitar. Madison Youth Arts Center memiliki 15 studio pertunjukan dan ruang kelas yang didesain untuk musik, *theater* dan *dance* termasuk studio dengan sensor, *theater*, *performance studio* fleksibel, ruang komunitas di tiap lantai, *visual art gallery space*, tempat produksi dan kostum. Selain itu juga terdapat dua ruang *outdoor* yang luas untuk berkumpul, program, dan acara.



Gambar 2. 7 Lobby Madison Youth Arts Center

Sumber : <https://www.cgschmidt.com/case-study/myac-inspiring-creating-connecting/>

Saat awal memasuki gedung *user* akan disambut dengan lampu warna warni yang mengelilingi plafon. Penerapan lampu warna-warni ini ditujukan untuk menyambut dan mengajak *user*, menarik perhatiannya dan merangsang imajinasi (Schmidt, 2021). Dalam perjalanan menuju ruang kegiatan tujuan *user* akan disambut dengan banyak percikan warna dan cahaya alami yang masuk melalui jendela yang juga diterapkan pada ruang studio.



Gambar 2.8 *Lobby Lantai 2*

Sumber : https://www.instagram.com/p/CTP-_lyBudH/?utm_source=ig_web_copy_link

Pada setiap lantai dibuat *lobby* yang berada diantara ruang kegiatan. *Lobby* ini memiliki fungsi sebagai ruang istirahat, bergaul, dan menemukan berbagai pertunjukan seni.



Gambar 2.9 *Community Space*

Sumber : <https://www.cgschmidt.com/case-study/myac-inspiring-creating-connecting/>

Madison *Youth Arts Center* memiliki *community space* sebagai ruang untuk rapat, belajar, dan makan. Ruang ini didesain dengan bukaan jendela yang besar sehingga mendapat banyak cahaya alami. Ruang komunitas ini dibangun khusus sebagai tempat *user* dalam mencari teman baru dan bersosialisasi.



Gambar 2. 10 Toilet

Sumber : <https://www.instagram.com/>

Penggunaan warna cerah dan pencahayaan alami matahari akan membawa banyak kreativitas di dalam *Madison Youth Arts Center*. Warna cerah ini diterapkan dengan penggunaan warna pelangi seperti pada fasad, ruang aktivitas bahkan toilet.

2.7 Pendekatan Perilaku

Prabowo membagi hubungan antara lingkungan binaan dan perilaku menjadi empat. Pertama lingkungan akan menghalangi perilaku *user* seperti sebuah dinding kamar membatasi ruang bergerak sampai mana orang dapat berjalan di dalamnya. Kedua lingkungan mengundang atau mendatangkan perilaku sehingga secara tidak langsung mengatur dan mendorong bagaimana orang bertindak di lingkungan tersebut. Salah satu contohnya pada rumah ibadat orang akan cenderung tenang dan khidmat. Ketiga, lingkungan dianggap akan membentuk kepribadian yang mengarahkan pada perkembangan kepribadian seseorang. Terakhir yang keempat citra diri yang terpengaruhi lingkungan (Prabowo, 1998). Hal ini menyatakan bahwa sebuah desain tempat atau lingkungan binaan dapat mempengaruhi perilaku orang yang ada di dalamnya (*user*).

Terdapat beberapa variabel yang perlu dipertimbangkan untuk pengaturan sebuah ruang agar memberikan pengaruh positif. Ukuran sebuah ruang disesuaikan dengan kegiatan dan kebutuhan seperti *auditorium* yang didesain melengkung untuk memberikan pengaruh riang, gembira dari bentuk

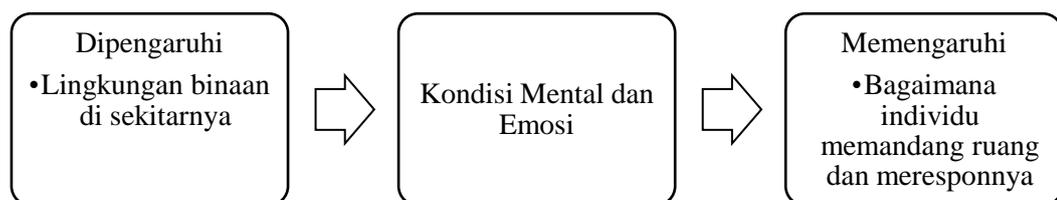
dinamisnya. Warna yang dingin seperti biru dan hijau lebih memberikan kesan ketenangan sedangkan warna hangat seperti merah, kuning, dan oranye lebih memberikan kesan merangsang. Suara yang ditimbulkan sebuah ruangan tidak boleh sampai terlalu keras sehingga mengganggu aktivitas di ruangan lain. Selanjutnya suhu ruangan, di Indonesia sendiri untuk suhu kenyamanan termal ada di kisaran 25,4°C – 28,9°C. Sebuah aktivitas juga didukung adanya pencahayaan. Pencahayaan yang terlalu minim akan membuat orang malas beraktivitas dan bila terlalu terang akan silau dan menyakitkan mata. Seluruh variabel ini diterapkan pada setiap massa bangunan, denah yang berkaitan dengan sirkulasi dan *zoning*, ornamen, tekstur, material, *interior* plafon, dan pola lantai (Tandal & Egam, 2011).

2.8 *Neuroscience dan Neuroarchitecture*

Otak memiliki responnya tersendiri dalam menanggapi suatu hal termasuk sebuah karya seni arsitektur. Gustafsson mengatakan bahwa *neuroscience* adalah sebuah multilevel, subjek multidisiplin yang terdiri dari morfologi, fungsional dan fisik studi sistem saraf. *Neuroscience* digunakan untuk lebih memahami kebiasaan manusia, pengalaman, dan penyakit yang diderita (Gustafsson, 2021). Melalui *neuroscience* dapat dipahami bahwa sebuah desain bangunan akan memberikan fenomena berbeda pada otak melalui aspek visualnya dikarenakan apa yang kita lihat dan rasakan dari bangunan akan menimbulkan sensor yang menstimulasi otak. Pada bidang arsitektur, *neuroscience* dikombinasikan sehingga dapat memahami hubungan antara otak manusia dan lingkungan binaan sekitar secara lebih baik (Gustafsson, 2021). *Neuroarchitecture* berbicara tidak hanya hubungan antara pikiran dan tubuh tapi juga tubuh dan koneksi antara arsitektur dan anatomi, psikologi, fenomena dan intuisi. Dalam tesisnya, Sofie Gustafsson menyatakan bahwa *neuroarchitecture* tertuju pada pemahaman lebih baik terhadap *neurophysiological* dan psikologi respon dari manusia kaitannya dengan membangun sebuah lingkungan. Dengan menggunakan *neuroarchitectural*, identifikasi lingkungan yang memberikan efek pada

kesehatan mental dan fisik manusia akan membantu arsitek dalam menentukan desainnya.

Dilihat melalui pengalaman ruang yang didapat oleh *user*, sebagai individu akan memberikan persepsi dari stimulus indera. Indera manusia sadar akan lokasi diri di ruang sekitar sehingga mampu untuk mengenali struktur geometris lingkungan sekitar, menentukan objek terdekat dan mampu memahami lingkungan 3 dimensi. Melalui pengalaman ruang semua indera bekerja sama sehingga memperkuat pengalaman nyata dari persepsi ruang (Ahmed, Kamel, & Khodeir, 2021). Dengan demikian disimpulkan bahwa hubungan antara lingkungan dan individu sangat kuat karena dapat mempengaruhi pembelajaran, memori, dan perhatian melalui respon emotional yang intens (Gambar 2.7).



Gambar 2.7 Gambar Grafik Hubungan Lingkungan dan Individu

Sumber :

https://ijaeur.journals.ekb.eg/article_186565_56281b7f802f64643ae62086d9641062.pdf

Hubungan yang timbul antara lingkungan dan individu diidentifikasi berdasarkan beberapa variabel, yaitu :

1. Warna

Warna pada *Youth Art Center* dapat menjadi salah satu media pengembangan diri secara psikologi terutama remaja sedang dalam tahap menuju kedewasaan sehingga memiliki emosi yang belum stabil. Dalam jurnal dari *Conference Proceedings International Conference* tahun 2019 terdapat penjelasan mengenai efek emosi yang diberikan

dari berbagai warna dasar (Ćurčić, Keković, Randelović, & Momčilović-Petronijević, 2019).

Merah :memberikan kesan hangat, bergairah, kuat, berenergi. Warna ini juga menarik perhatian dan dapat membuat sebuah ruang menjadi terlihat *compact* dan *stimulating*.

Biru :warna biru merupakan warna kedamaian dan kerukunan sehingga memberikan kesan tenang kepada *nervous system*.

Kuning :sering dikaitkan dengan kegembiraan, optimis, dan hangat. Dalam *nervous system* warna kuning akan menstimulasi tekanan darah, detak jantung dan napas.

Oranye :warna ini mendapat semangat dari warna merah dan dan keceriaan dari warna kuning.

Hijau :merupakan warna alam yang menenangkan dan menyegarkan. Memberikan efek penyembuhan yang kuat dan sering digunakan pada rumah sakit. Warna hijau mengurangi tekanan dan menstimulasi endokrin, sementara hijau pudar merupakan warna yang paling menenangkan dalam spektrum warna.

Ungu :warna ungu sering dikaitkan dengan warna yang misterius dan dipercayai sebagai warna yang sensitif dan bersifat artistik.

Putih : putih akan menciptakan lingkungan yang menenangkan.

2. Suara

Sebuah suara dapat memberikan efek berbeda, suara yang bising akan mengganggu konsentrasi, sementara suara alam yang tenang dalam membantu dalam merilekskan pikiran. Suara air mengalir berkaitan dengan meditasi dan relaksasi sehingga menenangkan pikiran dan tubuh (Ibrahim, 2019).

3. Biofilia

Adanya kombinasi bangunan dan alam akan meningkatkan *mood* dan fokus sehingga menunjang kegiatan belajar (Theberge, 2019). Mendekatkan alam ke bangunan tidak hanya berhenti pada vegetasi,

namun juga elemen alam lainnya seperti air yang bisa menambah kesan relaksasi sehingga menimbulkan rasa senang dan tenang. Semakin banyak ruang hijau maka akan semakin mendukung perkembangan intelektual.

Selain vegetasi, penerapan biofilia juga berasal dari penerapan beberapa hal, seperti (Theberge, 2019):

1. Cahya alami.
2. Material natural dan tidak beracun.
3. Warna natural dan penggunaan *earth tones*.
4. Bentuk dan motif alam.
5. Vegetasi dalam ruangan.
6. Ruang *outdoor* besar.
7. *View* taman dari dalam kelas dan ruang publik.

4. Pencahayaan dan Suhu

Penggunaan pencahayaan dan sirkulasi udara alami bisa meningkatkan *ambience* bangunan. Pencahayaan alami menstimulasi kinerja otak dan meningkatkan *mood* (Ibrahim, 2019). Penggunaan *spotlight* akan menarik perhatian *user* ke bagian yang terkena cahaya. Cahaya tidak hanya dari segi estetika tapi lebih kepada alat untuk mempengaruhi kebiasaan manusia, keaktifan, dan kegiatan (Jaglarz, 2011). Bekerja dibawah cahaya *cool-white* lampu *fluorescent* akan lebih bersemangat daripada *full-spectrum* lampu *fluorescent* (Ott J. N., 1976). Disarankan penggunaan penggunaan lampu dengan temperatur tinggi untuk meningkatkan aktivitas (Deguchi & Sato, 1992). Hal ini juga dikatakan Jaglarz bahwa penggunaan lampu dengan *tone bright white* akan menstimulasi aktivitas.

5. Bentuk

Sebuah bentuk dan tempat dapat memberikan efek berbeda kepada perasaan manusia dilihat dari beberapa faktor seperti dari segi simetri dan kompleksitas bentuk tersebut. Bentuk bulat dan melengkung akan membuat orang merasa lebih aman dari pada bentuk lancip dan

bersudut. Ruang yang rendah cenderung mengajak user untuk berkumpul, sehingga tepat untuk diterapkan pada ruang yang ditujukan untuk pembelajaran. Bila ruang tersebut lebih ditujukan untuk kegiatan yang membutuhkan kreativitas dan pikiran, maka lebih tepat ruangan di desain luas (Ibrahim, 2019).

6. Material

Penggunaan natural material akan membawa murid mengurangi fokus pada kesempurnaan dan presisi, sehingga lebih inovatif. Material seperti bata, kayu, metal, dan desain seperti bar akan memudahkan dalam mendorong kolaborasi antara kelompok berdekatan. Material yang bertekstur seperti beton, timah, kaca, kayu, dan baja akan membantu dalam menciptakan ruang yang menginspirasi (Ibrahim, 2019).

7. Bau

Strategi untuk meningkatkan bau bisa dengan menambahkan tanaman *indoor*. Hal ini juga menambah relaksasi dan memberikan hubungan lebih erat dengan makhluk hidup (Migliani, 2020).