

BAB II

KAJIAN TEORI

2.1 Arsitektur

Arsitektur merupakan suatu lingkungan ideal yang merupakan hasil usaha manusia dalam memenuhi kebutuhan hidup masyarakat, dunia usaha, dan sosial budaya. Objek pokok arsitektur adalah suatu ruang yang menerima aktivitas manusia dan mempunyai makna menurut skala unsur bangunannya, ruang sebagai bagian dari suatu bangunan, suatu bangunan, sekelompok bangunan, suatu lingkungan bahkan suatu kota (Ashadi, 2019). Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak lepas dari lingkungan yang membentuknya. Antara sosial dan arsitektural adalah bangunan yang secara sadar atau tidak sadar dirancang oleh manusia, yang mempengaruhi pola perilaku masyarakat yang hidup pada arsitektur tersebut dan lingkungannya. Arsitektur dibangun untuk memenuhi kebutuhan (Tandal, 2011).

2.2 Arsitektur Perilaku

Perilaku dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) berarti tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan. Kata perilaku mengacu pada aktivitas manusia secara fisik, seperti interaksi manusia satu sama lain dan dengan lingkungan fisiknya. Aktivitas manusia berhubungan dengan ruang dalam dan ruang luar dalam perancangan arsitektur yang memungkinkan terjadinya pergerakan manusia dari satu ruang ke ruang lainnya, arsitektur sebagai ruang yang mewadahi aktivitas dari manusia. (Cahyadi, 2019). Manusia sebagai makhluk sosial tidak dapat terlepas dari lingkungan yang membentuk, hal ini disebabkan pola perilaku manusia dipengaruhi dan mempengaruhi bangunan yang ditempati. Arsitektur berkembang

untuk dapat memenuhi kebutuhan manusia, Adapun prinsip dasar dalam penerapan Arsitektur Perilaku sebagai berikut (Hidayat, 2018):

1. Mampu berkomunikasi antara manusia dan lingkungan
Desain harus bisa dipahami oleh pengguna melalui indra atau imajinasi pengguna bangunan. Bentuk yang dihadirkan oleh perancang harus dapat dipahami oleh pengguna bangunan, dan biasanya bentuk inilah yang paling sering digunakan sebagai alat komunikasi, karena bentuk inilah yang paling mudah dipahami dan dipahami oleh masyarakat. Pada kasus bangunan yang dapat diamati oleh manusia, kondisi berikut harus dipenuhi:
 - Bangunan digambarkan dengan simbol-simbol yang kemudian dibandingkan berdasarkan pengalaman.
 - Menunjukkan skala dan bagian yang sempurna dan dapat dinikmati.
 - Menunjukkan struktur serta bahan yang digunakan dalam bangunan.
2. Memberikan kenyamanan dalam beraktivitas, kenyamanan fisik berarti ketenangan yang berdampak langsung pada kondisi tubuh manusia, ibarat bantal pemanas. Kenyamanan psikologis pada hakikatnya susah tercapai boleh setiap individu karena memiliki standar ketenangan yang tidak sinkron secara psikologis satu sama lain. Tercapainya kedamaian psikologis menimbulkan rasa gembira dan tenang dalam berperilaku. Kenikmatan psikologis dapat timbul dari terpuaskannya kebutuhan-kebutuhan yang berkaitan dengan jiwa manusia, seperti tersedianya ruang bebas yang merupakan kebutuhan atau keinginan manusia untuk berkomunikasi.
3. Memenuhi nilai estetika, komposisi, dan estetika bentuk

Keindahan arsitektur hendaknya mencakup beberapa unsur, antara lain:

- Kesesuaian (*unity*) merujuk pada penataan beberapa unsur menjadi satu kesatuan yang utuh dan serasi.
- Keseimbangan merupakan suatu nilai yang ada pada setiap benda yang harus seimbang demi daya tarik visual.
- Proporsi adalah perbandingan tertentu antar ukuran. Bagian terkecil dari ukuran total, skala adalah kesan yang diberikan sebuah bangunan terhadap ukurannya.
- Skala diperoleh dari besar kecilnya suatu bangunan dibandingkan dengan unsur manusia yang mengelilinginya.
- Irama merupakan pengulangan unsur dalam desain bangunan. Sebagai contoh, pengulangan garis lurus dan lengkung, bentuk masif, dan warna dapat memengaruhi perilaku pengguna bangunan.

2.2.1. Faktor Prinsip Arsitektur Perilaku

Faktor-faktor yang mempengaruhi dalam perilaku pengguna bangunan (snyder james C, 1989) antara lain:

1. Kebutuhan dasar manusia, antara lain:
 - *Psychology need* merupakan kebutuhan dasar manusia yang bersifat fisik, seperti makan, minum, berpakaian, dll. (psikologi)
 - *Safety need* sebagai kebutuhan untuk memiliki rasa aman terhadap lingkungannya hingga diri sendiri, baik secara fisik maupun mental, seperti merasa aman dari panas dan hujan, dan secara mental merasa aman dari rasa malu, takut, dan sebagainya (lingkungan).
 - *Affiliation need* merupakan kebutuhan untuk berinteraksi dengan orang lain, bersosialisasi dan

membangun hubungan. *Affiliation need* sebagai sarana mengekspresikan diri dan berinteraksi dengan orang lain (interaktif).

- *Cognitive/ Aesthetic need* sebagai kebutuhan dalam berkreasi, mengembangkan, berpikir, dan memperluas pengetahuan tentang pengertian keindahan yang dapat membentuk pola perilaku manusia.

2. Fungsi dan pola bangunan berdasarkan kelompok pengguna dapat pertimbangan dalam perancangan atau desain, karena dalam merancang bangunan faktor pengguna memberikan memberikan dampak yang berbeda. Misalnya gedung futsal dengan gedung tenis tidak dapat disamakan karena kelompok penggunanya yang berbeda.
3. Kemampuan fisik setiap orang berbeda-beda yang di pengaruhi oleh usia dan jenis kelamin. Kemampuan fisik berkaitan dengan kondisi dan kesehatan tubuh manusia. Penyandang disabilitas dan keterbatasan fisik, seperti pengguna kursi roda, tunanetra, tunarungu, dan penyandang disabilitas lainnya, harus dipertimbangkan dalam perancangan.
4. Antropometri mengacu pada dimensi, proporsi tubuh manusia, karakteristik fisiologis, serta kemampuan tubuh manusia lainnya yang berkaitan dengan aktivitas manusia dan lingkungannya. Misalnya ketinggian meja dan lemari sesuai dengan penggunanya.

2.2.2. Elemen Pembentuk Arsitektur Perilaku

Elemen yang membentuk ruang dalam arsitektur perilaku, antara lain (Haryadi dan Setiawan, 2020):

1. Warna Ruang

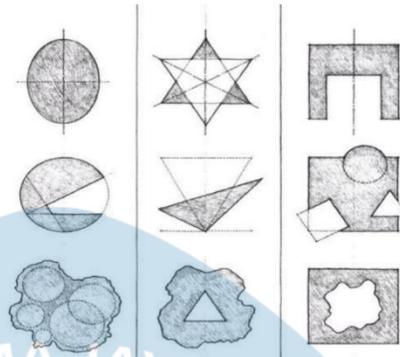
Warna memberikan pengaruh pada psikologi manusia, hal ini dikarenakan penggunaan warna ruang menyesuaikan aktivitas manusia di dalamnya sehingga dapat mempengaruhi perilaku manusia dalam beraktivitas (Haryadi dan Setiawan, 2020).

Tabel 2.1. Psikologi dalam Warna

WARNA	NAMA	KETERANGAN
	Merah	Cinta, nafsu, kekuatan, berani, menarik, bahaya, vitalitas
	Merah Jingga	semangat, tenaga, hebat, gairah
	Jingga	menarik, ekstremis
	Kuning	cerah, bijaksana, terang, hangat
	Hijau	tumbuh, cemburu, segar, tenang
	Biru	damai, depresi, lembut, dingin, ikhlas
	Ungu	spiritual, kesuraman, supremasi, melankolis, pendiam
	Coklat	hangat, tenang, alami, bersahabat, kebersamaan, sentosa, rendah hati
	Hitam	duka, resmi, kematian, keahlian, tidak menentu
	Abu-abu	tenang
	Putih	Murni, harapan, lugu, bersih, spiritual, terang

2. Bentuk dan Ukuran Ruang

Lantai, dinding, dan plafon merupakan batas dari ruang yang memberikan rasa terlindungi, hal ini menyebabkan sebuah ruang akan memberikan kesan yang berbeda-beda. Bentuk dan ukuran ruang dapat memberikan kesan luas hingga sempit, hal ini juga mempengaruhi aspek psikologis dari pengguna ruangan, sebagai contoh dengan penggunaan bentuk dinamis pada ruang akan memberikan kesan yang bersemangat.



Gambar 2.1. Jumlah Pendidik di Indonesia Berdasarkan Usia

Sumber: Databoks (diakses pada 26 September 2023)

3. Furniture dan Susunan Ruang

Penyusunan serta penggunaan furniture ruang didasarkan pada kebutuhan serta kebiasaan penggunanya. Penyusunan furniture ruang perlu dikelompokkan berdasarkan kegunaan dan mempertimbangkan sirkulasi ruang gerak, sebagai contoh penyusunan furniture meja dan kursi tamu memiliki kegunaan yang sama, sehingga peletakkannya dalam satu kelompok dan tidak mengganggu sirkulasi.

4. Tekstur dan Material

Penggunaan tekstur dan material dapat memberikan kesan yang berbeda dalam ruang maupun bangunan, sebagai contoh penggunaan material kayu akan memberikan kesan hangat yang natural. Penataan material memperlihatkan pola yang juga berpengaruh pada kualitas ruangan.

5. Cahaya, suara, dan Temperatur

Pencahayaan pada ruang dapat mempengaruhi keadaan psikologis seseorang, sebagai contoh ruang yang remang akan memberikan rasa malas. Suara berpengaruh pada ketenangan pikiran seseorang, seperti dalam ruang yang

sunyi cenderung memberikan ketenangan. Temperatur dalam ruang mempengaruhi kenyamanan seseorang dalam beraktivitas di dalamnya.

2.3 Tata Ruang Luar Dan Ruang Dalam

Tata sebagai unsur yang berhubungan dalam membentuk suatu kesatuan, sedangkan ruang (trimatra) sebagai rongga yang dibatasi permukaan bangunan. Tata atau menata terdapat tiga unsur utama yaitu kegiatan, kualitas (kekhasan/ ciri sesuatu/ sifat), penolak (standar yang dipakai sebagai dasar untuk menentukan penilaian; kriteria). Pada merancang bangunan unsur, kualitas, dan penolak dikelompokkan berdasarkan 5 tata aturan yaitu geometri, ruang, pelingkup dan tautan (White, 1986).

2.3.1. Tata Ruang Luar

Menurut beberapa pengertian, ruang luar adalah:

- a. Bagian ruang yang membatasi alam dalam bidang alas dan dindingnya, namun dalam bidang atapnya, tidak terbatas.
- b. Lingkungan luar buatan manusia, yang memiliki maksud tertentu dan merupakan bagian dari alam.
- c. Perancangan arsitektur tanpa atap sehingga hanya dibatasi oleh bidang dinding dan lantai yang menjadi elemen utama perancangan tata ruang luar.
- d. Ruang luar sebagai ruang yang terbentuk oleh batasan vertikal (massa bangunan atau vegetasi) dan horizontal bawah (bentang alam). (Ashihara, 1986)

Berdasarkan pengertian sebelumnya, dapat disimpulkan bahkan ruang luar sebagai ruang terbuka yang berada di antara bangunan dan tidak memiliki batasan pada bidang langit langit.

Batasan dalam ruang luar terdiri dari elemen vertikal berupa lantai dan horizontal berupa dinding maupun tanaman.

2.3.2. Tata Ruang Dalam

Ruang dalam merupakan sebuah ruang yang terbentuk oleh bidang pembatas fisik berupa lantai, dinding, dan langit-langit. Bukaannya, skala, tekstur, warna dan material pada bidang pembentuk ruang dalam merupakan penentu kualitas ruang. Perancangan tata ruang dalam memberikan karakter pada kualitas suatu ruang seperti pada proporsi, bentuk, skala, tekstur, dan pencahayaan berdasarkan sifat penutup ruang. Adapun elemen yang menjadi batasan dalam ruang antara lain dinding, struktur, partisi, pintu, dan ketinggian lantai. Sedangkan terdapat elemen pengisi ruang dalam seperti furniture.

2.3.3. Elemen Pembentuk Ruang

M DK.C 2008 dalam bukunya “Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan” Edisi ke 3, dalam membentuk ruang terdapat bidang dalam elemen vertikal dan horizontal

1. Bidang langit-langit/atap (*the overhead plane*)

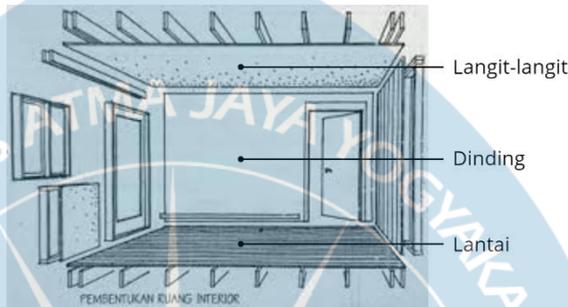
Merupakan bidang vertikal pada bagian atas yang berguna untuk membentangi bagian atas dan melindungi ruang dalam bangunan terhadap iklim, dan sebagainya. Bidang langit-langit merupakan bagian penutup dalam ruang, sebagai contoh penerapan dalam desain adalah plafon.

2. Bidang dinding/pembatas (*the vertical space divider*),

Bidang dinding merupakan elemen yang melingkupi ruang dengan orientasi vertikal. Penggunaan bidang dinding dibarengi dengan penggunaan bukaan seperti jendela dan pintu, yang digunakan sebagai sirkulasi. Bidang ini memiliki 2

jenis dalam penggunaannya yaitu dinding tetap dan partisi atau bersifat semi permanen).

3. Bidang alas/lantai (*the base plane*), merupakan bagian dari elemen horizontal bagian bawah, yang merupakan penutup bawah ruang yang digunakan sebagai tempat manusia berjalan. Bidang dasar ini merupakan lantai dalam bangunan.



Gambar 2.2. Elemen Pembentuk Ruang

Sumber: Ching, Francis D.K.

2.4 Desain Interaktif

Bangunan dengan konsep interaktif diartikan sebagai ruang yang memungkinkan terjadinya interaksi. Interaksi yang terjadi tidak hanya bersifat hubungan dua arah, tetapi juga berhubungan dengan hubungan satu arah, seperti ketika seseorang mengamati orang lain sedang melakukan suatu aktivitas (Dewi, 2019). Desain interaktif pada arsitektur dapat menjadi katalisator yang menciptakan interaksi pengguna yang baik. Konsep arsitektur interaktif diwujudkan dalam lingkup tata ruang yang terletak pada pemenuhan beberapa aspek sebagai indikator keberhasilan perancangan, yaitu aspek konektivitas, pergerakan, dan aktivitas pada ruang publik. Aspek pergerakan berbicara mengenai orientasi pergerakan manusia bukan pada kendaraan, disisi lain perlu ada penegasan aksesibilitas masuk dan keluar agar dapat memenuhi aspek konektivitas dan akses visual. Perlu ada pengarahan dalam aspek aktivitas pada ruang publik, sehingga dapat memberikan arahan kegiatan untuk memenuhi kebutuhan akan *comfort, discovery and display, relaxation, passive, and active engagement*

Kegiatan interaktif yang berkesinambungan dalam masyarakat timbul dari landasan kebutuhan dan persepsi masyarakat terhadap lingkungan pemukiman yang ditentukan oleh faktor-faktor sebagai berikut (Karseno, 2006):

- Ada peluang dan kemampuan untuk menciptakan tempat yang sesuai seperti: mempunyai akses terhadap kehalaman, rasa aman, tempat teduh, dll.
- Adanya sikap saling mendukung dalam penggunaannya, seperti ruang kelas, area bermain, area belajar kelompok dan kantin.
- Menyampaikan rasa keakraban dan rasa memiliki, dinyatakan dalam skala spasial dan proporsi.

Terdapat tujuan menciptakan interaksi melalui desain lingkungan, terdapat 5 kategori desain lingkungan perancangan yang dapat mempengaruhi terbentuknya interaksi (Karseno, 2006).

1. *Scale Of Habitation*, secara spesifik menyediakan berbagai skala pada lingkungan fisik untuk melakukan aktivitas mulai dari aktivitas yang dilakukan secara individu hingga aktivitas yang dilakukan secara berkelompok.
2. *Hierarchies of domain*, khususnya dalam menciptakan hubungan ruang antara ruang publik hingga *private*, hal ini memungkinkan penggunanya menentukan pilihan (preferensi sosial), berinteraksi atau menjaga privasi, dan membentuk identitas.
3. *Geometries of connection*, merupakan pemanfaatan bentuk lahan sebagai bentuk bangunan, sehingga menciptakan hubungan ruang antara site terhadap lingkungannya. Pola geometri yang menyesuaikan bentuk lahan memungkinkan perancangan menciptakan desain yang khas namun tetap dapat berbaur dengan lingkungan.

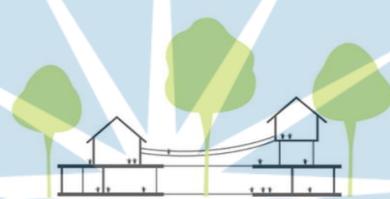
4. *Choreography of community*, merupakan perancangan yang didasarkan pada aktivitas pergerakan didalam lahan, bangunan, lingkungan, hingga ruang yang memberikan pengalaman special.
5. *Light and the land*, merupakan pemanfaatan iklim hingga vegetasi dalam perancangan untuk menciptakan ruang sosial.



2.5 Studi Preseden

2.5.1. Lovell International School

Tabel 2.2. Analisis Lovell International School

PROYEK	KETERANGAN
Lokasi	Kota Pattaya, Thailand
Status	Terbangun
Arsitek	Plan Architect
Tipologi	Tree House
Prinsip Dasar Arsitektur Perilaku	<p>1. Mampu berkomunikasi antara manusia dengan alam</p> <p>Pepohonan merupakan bagian dari perancangan, Bangunan menggunakan dominasi material kayu untuk menciptakan keselarasan pada bangunan (Gambar 2.3).</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>Gambar 2.3. Konsep Lovell International School Tree House terhadap Alam Sumber: Archdialy (diakses pada 12 November 2023)</p>
	<p>2. Memberikan kenyamanan dalam beraktivitas</p> <p>Keseimbangan antara Pembelajaran Formal dan Informal dengan ketersediaan ruang ruang yang mendukung aktivitas seperti kelas memasak, kelas seni, dan gym ringan, bersama dengan aula serbaguna.</p>
	<p>3. Memenuhi nilai estetika, komposisi, dan bentuk</p> <p>Pemilihan material kayu yang menciptakan keselarasan dengan alam, serta dengan menyatukan bentuk massa dengan dinamis menyesuaikan alam seperti vegetasi (Gambar 2.4).</p>
	<p>1. Kebutuhan dasar manusia</p>

	<p>Tercipta melalui tata ruang luar dengan hubungan zonasi ruang antara ruang private dan ruang publik, pohon-pohon yang sudah ada sebelumnya menjadi bagian dari sekolah sehingga menciptakan hubungan manusia dengan alam, pemilihan warna warna natural seperti warna kayu dan putih pada ruang dalam, serta penggunaan railing yang bermaterial (Gambar 2.4).</p>
<p>Faktor Prinsip Arsitektur Perilaku</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p style="text-align: center;">Gambar 2.4. Konsep Lovell International School Tree House terhadap Alam Sumber: Archdialy (diakses pada 12 November 2023)</p>
	<p>2. Fungsi dan Pola bangunan</p>
	<p>Tema desain “<i>Tree House</i>” bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang unik dan merangsang kreativitas, sambil mempromosikan hubungan dengan alam. Desain yang inovatif dan menyenangkan dapat membantu menciptakan pengalaman belajar yang positif dan menarik.</p>
	<p>3. Antropometri</p>
	<p>Pemilihan furnitur dan perlengkapan di dalam <i>tree house</i>, seperti meja dan kursi, harus dirancang dengan memperhatikan ukuran tubuh anak-anak agar dapat digunakan dengan nyaman.</p>
<p>Pemerapan Desain Interaktif</p>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Scale of habitation</i>, penyediaan ruang dipisahkan berdasarkan umur dan aktivitas pada ruang. Pada ruang kelas memiliki interaksi dengan ruang hijau untuk memenuhi aktivitas belajar mengenai pertanian dan daur ulang. Pada area yang membutuhkan interaksi dengan air, disediakan kolam untuk dapat menikmati aktivitas. Pada area hijau terdapat lapangan dengan pepohonan yang dirancang mirip dengan hutan untuk mendukung aktivitas bermain.

	- <i>Hierarchies of domination</i> , membahas mengenai aktivitas pada lantai atas lebih mengacu pada fungsi ruang kelas, sedangkan pada area bawah lebih difungsikan untuk ruang aktivitas bermain dan berpetualang.
	- <i>Geometric of connection</i> dihadirkan dengan massa bangunan dirancang terpisah yang dapat mendukung efisiensi energi dan sirkulasi dalam bangunan, selain itu pemisahan elemen bangunan memungkinkan fleksibilitas yang lebih besar dalam perubahan fungsi atau tata letak ruang di masa depan.
	- <i>Choerography of community</i> , bentuk bangunan dibuat berdasarkan konsep rumah pohon dengan rumah kecil di tengah hutan yang membuat aktivitas belajar terasa lebih <i>private</i> .
	- <i>Light and the land</i> , ruang dirancang dengan jendela besar untuk memaksimalkan pencahayaan alami dan mengurangi ketergantungan pada lampu buatan. Pohon menjadi bagian dari tanaman sehingga menciptakan ruang yang lebih sejuk pada bangunan.

2.5.2. Kincang Modern Pre-School

Tabel 2.3. Analisis Lovell International School

PROYEK	KETERANGAN
Lokasi	Kota Shaoxing, China
Status	Terbangun
Arsitek	LYCS Architecture
Tipologi	The Wizard of Oz
	1. Mampu berkomunikasi antara manusia dengan alam

Prinsip Dasar Arsitektur Perilaku	<p>Bangunan memiliki 6 massa utama dimana pada bangunan ini dirancang dengan memainkan leveling, serta area taman berada dikelilingi oleh massa bangunan yang membentuk huruf U yang membentuk lereng rumput terus menerus yang memberikan anak-anak kita rasa dikelilingi dan aman (Gambar 2.9).</p>
	<p>2. Memberikan kenyamanan dalam beraktivitas</p>
	<p>Terhadap tata ruang luar, dimana pada masa masa bangunan serta ruang hijau menciptakan ruang aktivitas bermain pada ruang luar sebagai bentuk perkembangan psikologi (Gambar 2.6). Sedangkan pada tata ruang dalam, adanya bukaan berupa jendela membuat pengguna bangunan tetap dapat menikmati alam tanpa adanya batasan cuaca (Gambar 2.7).</p>
	<p>3. Memenuhi nilai estetika, komposisi, dan bentuk</p>
	<p>Pada tata ruang luar bangunan didominasi dengan warna putih dengan perpaduan warna kuning dan merah pada kaca maupun sisi dalam bangunan (Gambar 2.6). Penggunaan kaca dengan warna merah dan orange memberikan efek alami melalui pencahayaan alami pada ruang yang secara psikologi memberikan kesenangan dan vitalitas pada ruang dalam (Gambar 2.7).</p>
	
	<p>Gambar 2.5. Massa Bangunan Kincang Modern Pre-School Sumber: Archdialy (diakses pada 22 Oktober 2023)</p>
Faktor Prinsip Arsitektur Perilaku	<p>1. Kebutuhan dasar manusia</p>
	<p>Penerapan tata ruang luar meliputi kemiringan hijau vertikal membagi bangunan menjadi bagian atas dan bawah, yang dihubungkan oleh tangga dan koridor dari luar ke dalam, sehingga semakin melemahkan volume sekaligus membentuk ruang terbuka di berbagai tingkat (Gambar 2.8).</p>
	<p>Tercipta melalui tata ruang dalam, dengan warna warna cerah seperti warna merah, biru, kuning, dan hijau. Seperti pada langit langit ruang auditorium dan</p>

dinding ruang kelas memiliki penggunaan warna warna gradasi untuk menghindari kejenuhan selama aktivitas pada ruang, selain itu penggunaan warna warna ini merupakan bentuk respon terhadap anak anak sebagai *user* bangunan (Gambar 2.6).



Gambar 2.6. Aktivitas Ruang Luar Kincang Modern Pre-School

Sumber: Archdialy (diakses pada 22 Oktober 2023)



Gambar 2.7. Interior Kincang Modern Pre-School

Sumber: Archdialy (diakses pada 22 Oktober 2023)

2. Fungsi dan Pola bangunan

Fungsi dan pola berdasarkan perilaku anak diimplementasikan melalui masa bangunan yang membentuk rumah-rumah yang berbentuk U, melingkari halaman yang luas. Selain itu terdapat permainan kontur. Pada tata ruang dalam penggunaan pola pola yang menghindari bentuk sudut pada furniture, jendela, pintu, dan lainnya (Gambar 2.8).



Gambar 2.8. Susunan Massa Kincang Modern Pre-School

Sumber: Archdialy (diakses pada 22 Oktober 2023)

	<p>3. Antropometri</p> <p>Fungsi ruang dalam dipadukan dengan ergonomi anak untuk menciptakan ruang pengajaran yang dipersonalisasi dalam pendekatan scenario</p>
<p>Pemerapan Desain Interaktif</p>	<p><i>Scale of habitation</i> - Merancang koridor dengan lebar yang cukup untuk memfasilitasi arus lalu lintas siswa tanpa terasa sesak, serta mengintegrasikan taman atau ruang terbuka hijau di sekitar area sekolah untuk menciptakan lingkungan yang nyaman dan menenangkan.</p>
	<p><i>Hierarchies of domain</i> – Mengacu pada administrasi ruang, setelah memasuki lobby suasana akan digantikan dengan “hutan fantasi” dengan tanaman hijau dan penggunaan warna warna kayu hangat pada ruang dalam yang membuat suasana hangat. Suasana hutan fantasi sebagai petanda masuk kedalam area sekolah, untuk memisahkan ruang publik dan <i>private</i> sekolah.</p>
	<p><i>Geometry of Connection</i> - Bangunan dibagi menjadi 6 massa bagian yang dihubungkan pada ruang luar atau area taman. Massa bangunan disusun menyesuaikan bentuk site yaitu persegi.</p>
	<p><i>Cheography of community</i> - Perancangan tata ruang luar dan tata ruang luar dirancang berdasarkan aktivitas anak-anak pada ruang. Pada area taman dirancang memiliki kontur ditujukan pada aktivitas bermain anak, sedangkan pada ruang dalam.</p>
	<p><i>Light and the land</i> – Jenis material kaca yang digunakan selain sebagai elemen estetika juga memanfaatkan pencahayaan alami untuk mendukung suasana warna pada ruang.</p>
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>Gambar 2.9. Pemanfaatan Penghawaan Alami Pada Kincang Modern Pre-School Sumber: Archdialy (diakses pada 22 Oktober 2023)</p>

2.5.3. Studi Komparasi

Tabel 2.4. Komparasi Studi Preseden Kajian Teori

Preseden	Lovell International School	Kicang Modern Pre-School
Lokasi	Pattaya, Thailand	Shaoxing, China
Status	Terbangun	Terbangun
Tipologi	Sekolah 3 tingkatan usia	Pusat Pendidikan Pra Sekolah
Sasaran	Anak Usia 3-6 Tahun	Anak Usia 3-5 Tahun
ARSITEKTUR PERILAKU TERHADAP		
Faktor Kebutuhan Dasar Manusia	<i>Psychology Need</i>	<i>Psychology Need</i>
	Penataan zonasi ruang antara private dan public berdasarkan lantai 1 dan 2.	Pemilihan warna netral dan penyusunan furniture tidak monoton
	<i>Safety Need</i>	<i>Safety Need</i>
	Pohon-pohon alami menjadi bagian dari perancangan, sehingga menciptakan hubungan ruang dengan alam.	Pemilihan material serta kemiringan dari perbedaan ketinggian, selain itu digunakan railing yang tinggi pada area yang berbahaya.
	<i>Aesthetic Need</i>	<i>Aesthetic Need</i>
	Penggunaan material kayu	Pemilihan warna cerah (merah, kuning, biru, hijau)
Fungsi dan Pola Bangunan	<ul style="list-style-type: none"> - Pada ruang luar rancangan dibagi menjadi beberapa massa. - Pada tata ruang zonasi dibedakan berdasarkan umur dan aktivitas di dalamnya - Zoning juga dilakukan pada massa bangunan, seperti pada ruang yang private berada di lantai atas. - Pola dinamis dapat merangsang interaksi dan keterlibatan pengguna dengan lingkungan mereka. 	<ul style="list-style-type: none"> - Pada ruang luar rancangan dibagi menjadi beberapa massa. - Pada ruang dalam rancangan menghindari penggunaan pola pola yang menghindari bentuk sudut pada furniture, jendela, pintu, dan lainnya

Proporsi dan Skala	Perancangan menggunakan skala normal dengan proporsi yang disesuaikan dengan ergonomi anak.	Pada tata ruang dalam penggunaan skala furniture disesuaikan dengan ergonomi anak anak.
---------------------------	---	---

