

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **2.1 ARSITEKTUR TERHADAP PSIKOLOGI MANUSIA**

Kesehatan psikologis seseorang sangat dipengaruhi oleh beberapa faktor. Berdasarkan Channon (2018 : 9-96); terdapat beberapa faktor yang terkait dengan *programming* dan desain, diantaranya;

##### **2.1.1 Light**

Sinar matahari berperan sangat penting bagi manusia dan berdampak besar pada kesehatan serta kesejahteraan manusia. Penelitian lain menunjukkan bahwa sinar matahari dapat meningkatkan kreativitas, memberikan efek positif pada tubuh dan pikiran, serta mengurangi kecemasan (Cleveland, 2014). Strategi desain yang dapat diterapkan antara lain; tata letak bangunan, memberikan peneduh, dan mengatur penempatan jendela.

##### **2.1.2 Comfort**

Menciptakan kenyamanan dalam perancangan arsitektur merupakan salah satu tugas yang memberikan ketenangan pikiran dan perasaan bahagia terhadap manusia. Rencana desain dapat mempertimbangkan dampak material sentuhan, kualitas suhu udara dalam ruangan, dan kenyamanan akustik di dalam bangunan.

##### **2.1.3 Control**

Kontrol yang dimaksud mengacu pada tata ruang dalam bangunan yang dapat membantu pengguna mengelola kebutuhan ruang berdasarkan aktivitas. Perancangan bangunan juga perlu memperhatikan pembagian antar area yang jelas. Kontrol juga bergantung pada kebutuhan dan preferensi pengguna, berbagai atmosfer spasial yang tersedia di dalam bangunan, misalnya; lingkungan terbuka, lingkungan tertutup, lingkungan publik atau komunal, atau lingkungan yang lebih tenang. Privasi antara zona, antar publik, atau

antar fasilitas lainnya diperlukan untuk memberikan rasa aman dan nyaman kepada pengguna.

#### **2.1.4 Nature**

Akses terhadap alam dan koneksi dengan alam meningkatkan kesejahteraan mental pengguna. Hal ini dapat mengurangi stress, meningkatkan kreativitas, dan memberikan pengaruh positif pada pikiran. Perencanaan lingkungan dapat mempertimbangkan unsur alam dalam ruang, penggunaan *view*, lokasi perairan, penggunaan desain ekologi, keanekaragaman hayati, dan *rooftop garden*.

#### **2.1.5 Aesthetics**

Sebuah rencana desain yang memperhatikan estetika suatu bangunan dapat memberikan rasa bahagia dan kesan positif terhadap pengguna. Saat merancang sebuah bangunan yang indah dapat diimplementasikan dalam penentuan warna, desain dinamis, menghindari kesan monoton, menerapkan perencanaan ruang dan aliran yang jelas, serta berprinsip kesederhanaan.

### **2.2 PENDEKATAN ZEN**

Zen berasal dari kata Sansekerta "*chan*" yang berarti meditasi untuk mencapai kedamaian spiritual. Pendekatan ini merupakan tradisi Jepang yang berakar pada tradisi India kuno (Sudikno, 2014). Tujuan dari pendekatan zen adalah untuk menjauhkan pikiran – pikiran negatif dan menciptakan keadaan sipitual yang tenang. Dalam perencanaan desain, zen mengacu pada hubungan antara estetika dan alam dimana kedua elemen tersebut dapat menciptakan stabilitas mental, kenyamanan, dan ketenangan pada jiwa manusia.

Pendekatan zen terhadap ruang dan arsitektur berfokus pada hubungan alami dengan mengintegrasikan arsitektur dan alam melalui penggunaan elemen dan material. Bagi manusia, tatanan ruang tampak secara fisik, begitu pula kenampakan material penyusun unsur ruang. Zen dalam ruang arsitektural tidak hanya mempertimbangkan aspek fisik saja, namun juga

aspek mental dan spiritual dengan tujuan menciptakan perasaan zen. Dengan demikian, pendekatan zen dalam ruang dan arsitektur dapat menciptakan keseimbangan bagi manusia antara apa yang terlihat, apa yang material/ fisik, dan apa yang dirasakan jiwa (Chen dan Ming, 2017).

### **2.3 KARAKTERISTIK ZEN**

Menurut Himasatsu (2009 : 13) karya Xhao, ada beberapa aspek zen, antara lain; *fukinsei* (asimetris), *kanso* (kesederhanaan), *shizen* (kealamian), *yugen* (makna yang dalam), *datsuzoku* (bebas dari ikatan), dan *seijaku* (ketenangan). Seluruh karakteristik ini adalah bentuk untuk mengekspresikan kesadaran akan “diri tak berwujud” atau “kekosongan”.

#### **2.3.1 *Fukinsei* atau Asimetris**

Asimetri memiliki arti tidak teratur atau tidak rata, serta menandakan ketidaksempurnaan dari sebuah karya seni. Pada karya seni biasa, kesempurnaan bentuk dianggap sebagai hal yang sempurna, namun dalam Zen; kesempurnaan bentuk bukan merupakan kesempurnaan yang sebenarnya. Di dalam sebuah karya arsitektur, asimetri dapat dilihat melalui perbedaan ukuran, warna, bentuk, dan tekstur. Menurut Himasatsu (2009 : 14), bentuk asimetri dalam Zen merupakan refleksi dari ketidakaturan di alam, misal pepohonan yang tumbuh tidak beraturan tinggi rendahnya, bebatuan di alam yang berbeda – beda, dan lain – lain. Bentuk tidak beraturan dari alam ini dijadikan bentuk dasar dari Zen.

#### **2.3.2 *Kanso* atau Kesederhanaan**

Menurut Himasatsu (2009 : 14), kesederhanaan yang sebenarnya muncul bila suatu karya dapat menunjukkan keindahannya dengan atau tanpa warna maupun bentuk yang kompleks. Kesederhanaan tersebut dapat mewakili sifat secara keseluruhan melalui garis, warna, atau unsur lainnya. Himasatsu (2009) menyatakan bahwa warna yang sederhana adalah warna yang tidak menonjol atau monokromatik dan bentuk yang

sederhana adalah bentuk yang polos dan tidak bervariasi. Zen tidak memiliki kesederhanaan selain bentuk asli dari karya itu sendiri.

### **2.3.3 *Shizen* atau Kealamian**

Kealamian memiliki arti tidak dibuat – buat atau apa adanya. Menurut Hisamatsu (2009 : 15), nilai kealamian muncul dari sesuatu yang tidak dipaksakan. Hal ini bukan berarti dalam karya Zen tidak memiliki campur tangan manusia. Pada dasarnya, nilai kealamian yang ada merupakan sesuatu yang sengaja ditampilkan oleh manusia dengan menghindari kesan dipaksakan atau dibuat – buat.

### **2.3.4 *Yugen* atau Makna yang Dalam**

Makna yang dalam dideskripsikan dalam sifat yang misterius dan tidak bisa diraba. Hisamatsu (2009) berpendapat bahwa karakteristik ini bertujuan untuk menentramkan pikiran dan jiwa. *Yugen* adalah fleksibilitas yang memungkinkan pengguna memikirkan kedalaman isi, seolah memiliki kemampuan yang tidak terbatas. Selain itu, *yugen* juga berarti kegelapan atau ketidakjelasan. Keggelapan yang dimaksud bukanlah hal yang menakutkan atau menindas, melainkan kesuraman yang menenangkan pikiran.

### **2.3.5 *Datsuzoku* atau Bebas dari Ikatan**

Kebebasan yang dimaksud adalah bebas dari keterikatan terhadap hal apapun baik kaidah, rumus, patokan, atau peraturan. Kebebasan dari keterikatan merupakan unsur yang sangat penting dalam pengekspresian Zen pada suatu karya. Menurut Hisamatsu (2009 : 16) kebebasan bukanlah bebas dari rasio dan sesuai dengan rasio dan sesuai kehendak diri sendiri melainkan kebebasan dari rasa diatur oleh peraturan apapun.

### **2.3.6 *Seijaku* atau Ketenangan**

Menurut Hisamatsu (2009 : 16), ketenangan adalah tidak adanya rasa cemas atau khawatir. Dalam zen, keheningan diungkapkan dalam keadaan yang diam tetapi memiliki bentuk yang bergerak. Oleh karena

itu, membuat suara dari nyanyian atau instrumen pada saat bersamaan dapat memberikan ketenangan dan merupakan salah satu hal yang istimewa dari Zen.

## **2.4 PRINSIP DAN CIRI – CIRI ZEN**

### **2.4.1 Harmoni Alam**

Alam selalu menjadi hal mendasar yang dapat dijadikan landasan estetika. Zen fokus pada hubungan era tantara manusia dan alam, dimana keduanya hidup berdampingan secara harmonis. Hubungan ini memadukan penggunaan warna, bentuk, cahaya, dan material untuk menciptakan estetika dan rasa keterhubungan dengan alam. Banyak cara yang bisa dilakukan untuk menghubungkan alam dan arsitektur, antara lain; penggunaan elemen cahaya di dalam bangunan, penggunaan elemen air, penyediaan bukaan dan jendela yang lebar, serta perencanaan bentuk rumah mengikuti kontur tanah.

### **2.4.2 Penyederhanaan**

Konsep penyederhanaan adalah gagasan untuk menyederhanakan bentuk dan tampilan, mengurangi dekorasi, menimbulkan perasaan “kekosongan” spasial dan meningkatkan rasa spiritualitas. Zen yang sederhana menekankan esensi dan ekspresi material yang digunakan dalam desain, seperti batu dan kayu yang dapat menghadirkan keindahan visual dan spiritual pada ruangan. Sudikno (2004) menjelaskan bahwa kekosongan tidak hanya mempengaruhi pengalaman ruang yang dapat dilihat dan dirasakan secara fisik, tetapi juga mempengaruhi pikiran. Ando (1995 dalam Setyowati, 2009) juga menjelaskan bahwa garis dapat disederhanakan dengan mengurangi penggunaan bahan, menyederhanakan bentuk, dan mengurangi dekorasi atau hiasan.

### **2.4.3 Material dan Warna**

Pemilihan warna dan bahan mempengaruhi kepribadian, gaya, dan emosi seseorang. Bahan seperti batu dan pasir cenderung terasa dingin, bahan kayu memberi kesan hangat dan lembut, bahan seperti besi atau

baja memberikan kesan kuat. Sedangkan peran warna memberikan karakteristik visual dan spasial serta memberikan tampilan berbeda pada suatu ruangan. Menurut Ando (1995 dalam Setyowati, 2009), dalam zen dapat menggunakan material asli dan dasar seperti kayu atau beton, serta menggunakan material *bare* atau *unfinished*, dipadukan dengan material lain untuk memberikan energi dan suasana pada suatu ruang.

#### **2.4.4 Cahaya dan Pembayangan**

Pencahayaan alami ataupun buatan dalam arsitektur dapat meningkatkan ide secara visual dan spasial. Berbagai bayangan dan cahaya juga memberikan perasaan berbeda pada setiap individu.

### **2.5 MEDITATIF**

#### **2.5.1 Pengertian**

Meditatif merupakan suatu suasana dimana seseorang dapat merasa tenang dan melatih kedamaian batin untuk mengendalikan pikiran dan emosi. Suasana ini dapat mengurangi stress dan menenangkan jiwa, mengurangi kecemasan, serta mengistirahatkan diri dari aktivitas sehari – hari (Prassanti, 2019).

#### **2.5.2 Jenis Sarana Meditatif**

Salah satu sarana yang menciptakan suasana meditatif adalah latihan yoga. Menurut Feldman dalam Fausiah dan Widuri (2005), yoga dapat digunakan untuk mengurangi stress pada seseorang. Stress dikenal sebagai hal yang mengancam atau merugikan dimana dapat mengganggu fisik dan perilaku seseorang. Adapun sarana yang mampu mendukung suasana meditatif, antara lain;

- Yoga
- Meciptakan lingkungan yang tenang

#### **2.5.3 Faktor yang Mempengaruhi**

Untuk mencapai suasana meditatif, perlu diciptakan keadaan yang membuat perasaan nyaman dan tenang. Untuk mencapai keadaan tersebut diperlukan peran psikologi dalam arsitektur. Hal ini dapat



dilakukan dengan mempertimbangkan desain pencahayaan, visual, dan suara.

### **2.5.3.1 Pencahayaan**

Pemandangan akan terlihat indah jika memiliki pencahayaan yang tenang, tidak terlalu terang dan tidak mengganggu pengguna ruangan. Pencahayaan tidak hanya berperan untuk menerangi, tetapi juga pendukung suasana meditatif. Terdapat dua jenis pencahayaan yang dapat digunakan, yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan.

#### **A. Pencahayaan Alami**

Pencahayaan alami merupakan sumber cahaya yang berasal langsung dari sinar matahari. Cahaya alami memiliki banyak manfaat, termasuk menghemat energi dan membunuh kuman. Cahaya alami dapat diciptakan pada ruang dengan menempatkan jendela berukuran besar atau dinding kaca yang luasnya mencapai seperenam permukaan lantai (Riadi, 2013). Cahaya alami juga bermanfaat bagi manusia dan membuat penggunanya senang. Adapun strategi untuk merancang pencahayaan matahari yang efektif menurut Elgan dan Olgyay (1983), diantaranya;

1. Naungan (*shade*) yang bertujuan untuk mencegah silau (*glare*) dan panas yang berlebihan karena paparan langsung.
2. Pengendalian (*control*) jumlah Cahaya yang masuk ke dalam ruangan pada waktu yang diinginkan.
3. Integrasi yang dilakukan sesuai dengan bentuk bangunan yang dirancang dan jika tidak berhasil dapat ditutup dengan tirai.

#### **B. Pencahayaan Buatan**

Pencahayaan buatan adalah pencahayaan yang berasal dari energi buatan atau olahan manusia. Pencahayaan ini diterapkan untuk memenuhi kebutuhan pencahayaan siang dan malam guna

memudahkan aktivitas pengguna dengan baik. Kelebihan cahaya buatan dapat menghasilkan cahaya yang lebih stabil dan warna yang bervariasi. Namun terdapat kelemahannya, dimana memerlukan pemeliharaan sumber cahaya. Terdapat beberapa cahaya buatan, diantaranya;

#### 1. *General Lighting*

*General Lighting* merupakan suatu sistem penerangan yang digunakan sebagai sumber penerangan utama. Tujuannya adalah menghasilkan cahaya yang terang dan tersebar. Pencahayaan ini memiliki keunggulan yaitu tidak menyebabkan mata silau dan memberikan suasana yang hangat.

#### 2. *Accent Lighting*

*Accent Lighting* merupakan pencahayaan yang digunakan untuk memfokuskan suatu objek atau benda lainnya. Aplikasi lampu dinding dapat digunakan untuk mencerahkan ruangan. Pencahayaan yang baik sebagai pendukung suasana meditatif harus diperhatikan agar tidak langsung mengenai mata atau menimbulkan silau. Cahaya yang dihasilkan juga dapat dimanfaatkan untuk memperlihatkan struktur atau material ruangan, seperti batu bata, kayu, batu alam, dan lain – lain.

#### **2.5.3.2 Visual**

Kondisi visual atau pemandangan ramai dapat mengganggu pengguna yang sedang bermeditasi. Ruang meditasi sebaiknya ditempatkan jauh dari keramaian karena dapat mempengaruhi meditator untuk berkonsentrasi. Ruang meditasi dirancang dekat dengan taman terbuka, namun tetap dengan tampilan visual yang baik dan mendukung (Mutia Nur Amalina, 2019).

#### **2.5.3.3 Audio**

Kontrol suara yang mengakibatkan kebisingan dalam suatu bangunan atau ruangan harus diperhatikan karena kebisingan dapat



memberikan dampak yang negative bagi pengguna, seperti menurunkan konsentrasi serta mengganggu perhatian. Sumber kebisingan menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi suasana meditatif. Kebisingan pada ruangan meditatif tidak boleh melebihi 50 dB (Handoko, 2010).

## **2.6 REKREATIF**

### **2.6.1 Pengertian**

Desain arsitektur yang rekreatif dapat membantu menciptakan suasana nyaman secara psikologis. Berikut adalah uraian mengenai desain arsitektur rekreatif (Kautsar, 2010):

- A. Desain arsitektur rekreatif adalah desain yang memenuhi tujuan desain dengan konten rekreasi. Desain ini juga mampu menghilangkan kepenatan pengunjung.
- B. Desain arsitektur yang dapat menciptakan suasana rekreatif dengan berbagai cara, seperti menempatkan barang koleksi atau barang tambahan pada interior.
- C. Desain arsitektur yang memanfaatkan potensi alam menjadi konsep pertama untuk penelitian lebih lanjut.
- D. Desain arsitektur yang merupakan cerminan kebosanan terhadap desain yang kosong, minimnya permainan makna, dan mengutamakan aspek fungsional tanpa mempertimbangkan kebutuhan psikologis pengunjung.
- E. Desain arsitektur yang bersifat fleksibel, nyaman, santai, dan menarik pengunjung.

### **2.6.2 Faktor yang Mempengaruhi**

Menurut Seymour dalam (Zuastika, 2010) menciptakan suasana rekreatif dapat diperoleh dengan:

- A. **Unsur alam.** Dalam desain arsitektur yang rekreatif, dibutuhkan penambahan unsur alam berupa tanaman, batu, air, dan lain – lain ke dalam bangunan.

- B. **Terjadinya pergerakan dan aktivitas manusia.** Pergerakan bisa menarik orang untuk melihat. Ada berbagai jenis pergerakan, seperti gerakan manusia sepanjang jalur horizontal atau vertikal. Aktivitas lainnya dapat didukung dengan kegiatan yang menimbulkan efek hiburan dengan sendirinya, seperti pertunjukan, pameran, dan lainnya.
- C. **Ruang bersama.** Terdapat ruangan yang dapat dimanfaatkan oleh banyak orang, seperti plaza dan ruang terbuka dimana mampu menciptakan peluang bagi masyarakat untuk berinteraksi satu sama lain.
- D. **Orang saling melihat.** Manusia memiliki kebutuhan untuk berkomunikasi serta saling melihat satu sama lain.
- E. **Tidak resmi.** Sesuatu yang informal biasanya lebih menarik karena berbeda dengan kehidupan sehari – hari yang bersifat formal dan memiliki aturan.
- F. **Eksploratif.** Desain yang memungkinkan pengunjung merasakan segala sesuatu yang ada dengan menggunakan permainan tekstur.
- G. **Unsur Cahaya.** Pencahayaan berperan penting dalam menciptakan suasana rekreatif pada ruang dalam dan ruang luar pada bangunan.
- H. **Dinamis.** Dalam desain rekreatif memiliki sesuatu yang bergerak, mengalir, dan menarik yang dihadirkan melalui sirkulasi, permainan pola lantai, serta bentuk ruang.
- I. **Bentuk bangunan yang beragam.** Adanya permainan bentuk bangunan yang bervariasi dan dipadukan menjadi kesatuan yang dinamis.
- J. **Tata letak ruang dan fasilitas yang ada.** Penataan ruang tidak bersifat monoton dan dapat dikelompokkan sesuai dengan fungsi setiap ruangnya.

- K. **Sekuens yang beragam.** Terdapat variasi dari sekuens setiap ruang yang mampu memberikan kesan dan kenangan yang berbeda kepada pengunjung.

## 2.7 TATA RUANG LUAR

### 2.7.1 Pengertian

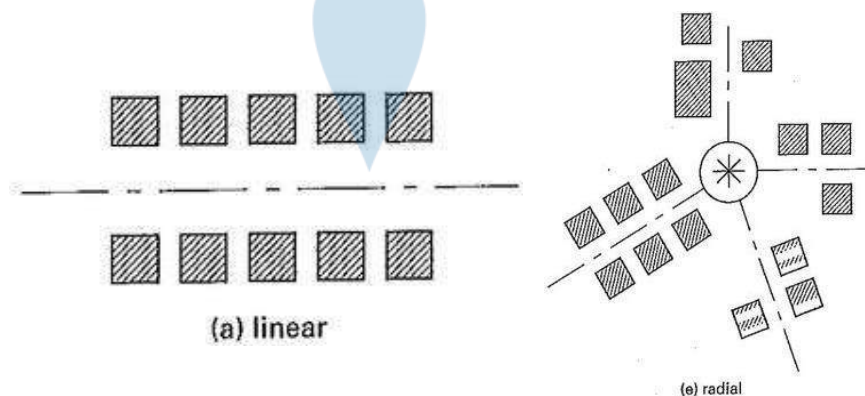
Ruang luar merupakan ruang yang muncul dari batas alami pada lantai dan dinding, namun tidak terbatas oleh langit – langit. Unsur ruang luar tidak terbatas, sehingga ruang luar biasa dikenal sebagai arsitektur tanpa atap (Ashihara, 1974).

### 2.7.2 Elemen Dasar Tata Ruang Luar yang Meditatif

Terdapat beberapa elemen dasar pada perancangan tata ruang luar yang dapat mendukung terjadinya suasana meditatif, diantaranya:

#### 1. Sirkulasi

Bentuk sirkulasi yang ditujukan untuk menciptakan suasana meditatif harus memiliki kesan tenang dan sederhana yang didukung oleh sirkulasi tidak berkelok, hal ini dapat ditekankan pada sirkulasi linier atau radial. Sirkulasi linier dianggap memberikan kesan tidak banyak arah, mudah dicapai, dan statis. Sedangkan sirkulasi radial memiliki kesan bebas, menyebar ke satu titik, banyak arah, dan terkesan lebih aktif.



Gambar 2. 1 Sirkulasi Linier dan Radial  
Sumber: arsitur.com , 16 Oktober 2023

## 2. Zoning

Zoning dilakukan agar mempermudah pembagian ruang yang memiliki suasana berbeda – beda. Pembagian ruangan dengan suasana meditatif ditempatkan tidak berdekatan dari sumber kebisingan dan keramaian karena harus menciptakan ketenangan.

## 3. Bentuk Massa

Penempatan massa dibentuk dengan garis vertikal yang dominan, dengan tujuan memberikan kesan lebih tenang dan bentuk geometris murni yang berbentuk bersegi.

## 4. Vegetasi

Penggunaan vegetasi dan berbagai jenis tumbuhan bertujuan untuk memberikan kenyamanan dan ketenangann dalam penataan ruang luar bangunan. Pengunjung juga dapat merasakan kedamaian dengan hadirnya vegetasi yang juga dapat mengurangi tingkat kebisingan pada bangunan.

## 5. Material

- Lantai

Menurut Buku Francis D. K. Ching, material lantai menunjang suasana meditatif pada ruang luar adalah material lantai tegel dan batu yang padat dan kuat dengan memperhatikan tema yang dipasang. Material lantai ini meninggalkan kesan sejuk dan santai.

- Dinding

Material insulator dengan ditutup lapisan pencegah uap air dapat mengendalikan udara panas, kelembaban, dan suara melalui dinding. Dinding yang biasa digunakan adalah dinding beton , tembok, atau batu dengan memanfaatkan warna alami serta tekstur.

### **2.7.3 Elemen Dasar Tata Ruang Luar yang Kreatif**

Untuk menciptakan suasana yang kreatif dalam pola tata ruang luar adalah dengan cara menyusun elemen – elemen yang ada sehingga pengguna dapat merasakan kekaguman dari sesuatu yang dilihatnya

dan merasa senang bila berada disana. Penataan elemen ini harus memberi pandangan yang bervariasi, kesan memori yang dalam, serta memiliki ruang gerak yang tidak monoton. Dikarenakan ruang luar tidak memiliki batasan yang jelas, dalam penyusunannya perlu memperhatikan beberapa hal, diantaranya:

1. Tata Massa

Tapak yang digunakan akan dimanfaatkan secara terencana dan maksimal untuk penataan massa dan perencanaan ruang luar (ruang terbuka atau taman) yang dihubungkan oleh selasar.

2. Pola Sirkulasi

Untuk menghubungkan setiap ruangan yang ada, diberikan jalan yang memiliki karakter rekreatif. Karakter ini didasarkan oleh tata sirkulasi yang berkaitan dengan lebar jalan dan elemen yang digunakan sebagai pendukung sehingga terekam dalam memori pengunjung yang melewatinya.

3. *Landscape*

Pengolahan *landscape* membutuhkan bahan – bahan untuk mewadahi aktivitas dan suasana yang akan dimunculkan. Bahan yang diperlukan untuk menunjang suasana rekreatif pada *landscape* adalah vegetasi, air, *street furniture*, dan *sculpture*.

## 2.8 TATA RUANG DALAM

### 2.8.1 Pengertian

Perencanaan tata ruang dalam dipengaruhi oleh kegiatan yang dilakukan di dalam ruang dan suasana hati penggunaannya. Tujuan perencanaan tata ruang dalam adalah untuk mengembangkan fungsi dan meningkatkan psikologi ruang (Ching. F. D., 2002).

### 2.8.2 Elemen Dasar Tata Ruang Dalam yang Meditatif

Terdapat beberapa elemen dasar pada perancangan tata ruang dalam yang dapat mendukung terciptanya suasana meditatif, diantaranya:

1. Bentuk

Bentuk persegi dan lingkaran merupakan bentuk yang mendukung terciptanya ruang meditatif. Hal ini dikarenakan bentuk persegi memberikan kesan statis, stabil, dan kuat oleh bentuknya yang bersudut. Sedangkan bentuk lingkaran bersifat statis atau bergerak, serta memusat dan stabil.

## 2. Warna

Pemilihan warna berpengaruh pada aspek psikologis pengguna. Goethe (1793) berpendapat bahwa setiap warna memberikan kesan positif dan negatif yang mempengaruhi emosi seseorang.

Warna	Kesan Positif	Kesan Negatif	Pengaruh terhadap Manusia
Merah	Bermartabat	-	Menimbulkan efek semangat
Kuning	Cepat, Ceria	Tidak menyenangkan	Menimbulkan efek sukacita
Biru	Warna yang menyenangkan	Dingin, Melankolis, Gelisah	Menimbulkan efek Sedih
Oranye	Hidup, Passion yang tinggi, Hangat, Sukacita Kegembiraan	Menjengkelkan	Menimbulkan efek sukacita
Ungu	aktif	Rentan, cemas	Menimbulkan efek Sedih
Hijau	Tenang	-	Menimbulkan efek Tenang

Tabel 3. Psikologi warna Itten

Warna	Pengaruh terhadap Emosi
Merah	Kekuatan
Kuning	Ceria
Biru	Keyakinan
Oranye	Kesombongan
Ungu	Kesucian
Hijau	Kasih Sayang

Tabel 2. 1 Psikologi Warna menurut Goethe

Sumber: diakses melalui <https://123dok.com/document/zw9l63vy-pengaruh-psikologi-kombinasi-warna-dalam-website.html> , 16 Oktober 2023

## 3. Tekstur

Tekstur merupakan kualitas tertentu suatu permukaan yang dihasilkan dari struktur tiga dimensinya. Tekstur sering digunakan untuk menggambarkan kehalusan relatif atau tingkat kekerasan suatu permukaan. Skala tekstur dapat mempengaruhi kenampakan



dan letak suatu area dalam ruang. Tekstur terbagi menjadi dua jenis, yaitu;

A. Tekstur Halus

Permukaan yang halus dapat digunakan pada ruangan yang bertujuan memberikan suasana yang tenang.

B. Tekstur Kasar

Tekstur yang kasar dapat menjadikan suatu ruang terasa seakan lebih intim serta menambah bobot visual.

### **2.8.3 Elemen Dasar Tata Ruang Dalam yang Rekreatif**

Terdapat beberapa elemen dasar pada perancangan tata ruang dalam yang dapat mendukung terjadinya suasana rekreatif diantaranya:

1. Bentuk

Rekreatif tampak pada variasi bentuk bangunan yang dinamis, dimana seluruh massa disusun membentuk sirkulasi yang ritmis. Hal ini bertujuan untuk memicu imajinasi secara visual dan meningkatkan kesegaran fisik, mental, dan spiritual yang mempengaruhi kemampuan pengguna dan merasakan rekreatif.

2. Warna

Penekanan sifat rekreatif pada ruangan dapat dimaksimalkan dengan memilih warna yang mendukung penekanan ruangan.

3. Tekstur


Tekstur dan material yang digunakan didominasi oleh penggunaan material alam seperti kayu, batu, dan beton.

- Kayu: Memiliki sifat yang mudah dibentuk untuk konstruksi kecil dan lengkung. Material ini memberikan kesan hangat, menyegarkan, dan alami.
- Batu Bata: Bersifat fleksibel untuk ruang luar dan ruang dalam, cocok untuk semua warna dan bentuk.

- Batu Alam: Tidak memerlukan pengolahan yang lama dan mudah dibentuk. Material ini memberikan kesan berat, kasar, kuat, natural, dan sederhana.
- Beton: Memiliki fungsi sebagai pelapis dinding yang menahan gaya tekan.

## 2.9 STUDI PRESEDEN DENGAN PENDEKATAN ZEN

### 2.9.1 Yunomori Onsen and Spa – Sixseven Studio, Thailand

Topik	Keterangan
Lokasi	Bangkok, Thailand
Status	Terbangun
Arsitek	Sixseven Studio
Fungsi Bangunan	Pemandian Air Panas dan Tempat Pijat
Bentuk	Bangunan ini terdiri dari 2 bagian; gedung apartemen lama yang telah direnovasi dan gedung baru yang berbentuk persegi.
Material	Dinding beton berbentuk bambu dengan sentuhan kayu bermotif ukiran Jepang.
Warna	Warna cerah dan ramah; coklat, cream, dan hijau.
Konsep Bangunan	Konsep menghubungkan bangunan lama dengan bangunan baru ini terinspirasi dari seni Jepang; <i>Kintsugi</i> . (Zen)
Nilai Zen	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Asimetris Bentuk bangunan yang berbentuk dasar kubus yang mengalami substraksi pada bagian dalam bangunan.</li> </ul>  <p>Sumber: <a href="https://www.archdaily.com/958075/yunomori-onsen-and-spa-sathorn-sixseven-studio?ad_source=search&amp;ad_medium=projects_tab">https://www.archdaily.com/958075/yunomori-onsen-and-spa-sathorn-sixseven-studio?ad_source=search&amp;ad_medium=projects_tab</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Kealamian Memiliki hubungan langsung dengan ruang terbuka (alam).</li> </ul>



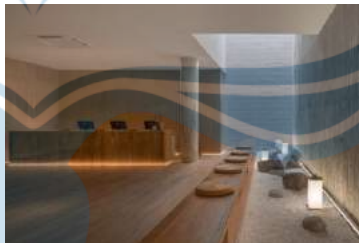
Sumber: [https://www.archdaily.com/958075/yunomori-onsen-and-spa-sathorn-sixseven-studio?ad\\_source=search&ad\\_medium=projects\\_tab](https://www.archdaily.com/958075/yunomori-onsen-and-spa-sathorn-sixseven-studio?ad_source=search&ad_medium=projects_tab)

- Bebas dari Ikatan  
Tidak terikat dengan bangunan disekitarnya.



Sumber: [https://www.archdaily.com/958075/yunomori-onsen-and-spa-sathorn-sixseven-studio?ad\\_source=search&ad\\_medium=projects\\_tab](https://www.archdaily.com/958075/yunomori-onsen-and-spa-sathorn-sixseven-studio?ad_source=search&ad_medium=projects_tab)

- Kesederhanaan  
Menggunakan material alami dan warna yang tidak mencolok sehingga menimbulkan kesederhanaan.




Sumber: [https://www.archdaily.com/958075/yunomori-onsen-and-spa-sathorn-sixseven-studio?ad\\_source=search&ad\\_medium=projects\\_tab](https://www.archdaily.com/958075/yunomori-onsen-and-spa-sathorn-sixseven-studio?ad_source=search&ad_medium=projects_tab)


- Makna yang Dalam  
Tidak mencolok sehingga memberikan kesan yang tenang dan gema ringan



Sumber: [https://www.archdaily.com/958075/yunomori-onsen-and-spa-sathorn-sixseven-studio?ad\\_source=search&ad\\_medium=projects\\_tab](https://www.archdaily.com/958075/yunomori-onsen-and-spa-sathorn-sixseven-studio?ad_source=search&ad_medium=projects_tab)

	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Ketenangan</li> </ul> <p>Desain yang tidak terlalu ramai dan memberikan suasana tenang.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Sumber: <a href="https://www.archdaily.com/958075/yunomori-onsen-and-spa-sathorn-sixseven-studio?ad_source=search&amp;ad_medium=projects_tab">https://www.archdaily.com/958075/yunomori-onsen-and-spa-sathorn-sixseven-studio?ad_source=search&amp;ad_medium=projects_tab</a></p>
--	---

### 2.9.2 Aranya Hidden Place Hotel – Plat Asia, China

Topik	Keterangan
<b>Lokasi</b>	Qinhuangdao, China
<b>Status</b>	Terbangun
<b>Arsitek</b>	Plat Asia
<b>Fungsi Bangunan</b>	Penginapan/ hotel
<b>Bentuk</b>	Bangunan 5 lantai yang dahulu merupakan kedai teh berbentuk persegi yang mengalami substraksi.
<b>Material</b>	Dinding yang digunakan bertekstur kayu yang dibentuk dengan prinsip tanpa dekorasi dengan tetap menjaga perasaan fisik dan imajinasi spiritual.
<b>Warna</b>	Warna gelap seperti hitam, coklat, dengan sentuhan warna hijau.
<b>Konsep Bangunan</b>	Desainnya menggunakan beberapa kedai teh dengan suasana yang ramah. (Zen)
<b>Nilai Zen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Asimetris</li> </ul> <p>Bentuk bangunan dan tatanan ruang bersifat asimetris.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Sumber: <a href="https://www.archdaily.com/1002658/aranya-hidden-place-hotel-plat-asia?ad_source=search&amp;ad_medium=projects_tab">https://www.archdaily.com/1002658/aranya-hidden-place-hotel-plat-asia?ad_source=search&amp;ad_medium=projects_tab</a></p>

- Kealamian

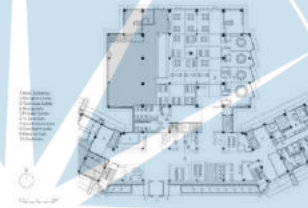
Memiliki hubungan langsung dengan ruang terbuka (alam).



Sumber: [https://www.archdaily.com/1002658/aranya-hidden-place-hotel-plat-asia?ad\\_source=search&ad\\_medium=projects\\_tab](https://www.archdaily.com/1002658/aranya-hidden-place-hotel-plat-asia?ad_source=search&ad_medium=projects_tab)

- Bebas dari Ikatan

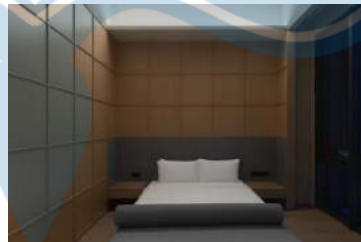
Tidak terikat dengan bangunan disekitarnya.



Sumber: [https://www.archdaily.com/1002658/aranya-hidden-place-hotel-plat-asia?ad\\_source=search&ad\\_medium=projects\\_tab](https://www.archdaily.com/1002658/aranya-hidden-place-hotel-plat-asia?ad_source=search&ad_medium=projects_tab)

- Kesederhanaan

Menggunakan material alami dan warna yang tidak mencolok sehingga menimbulkan kesederhanaan.



Sumber: [https://www.archdaily.com/1002658/aranya-hidden-place-hotel-plat-asia?ad\\_source=search&ad\\_medium=projects\\_tab](https://www.archdaily.com/1002658/aranya-hidden-place-hotel-plat-asia?ad_source=search&ad_medium=projects_tab)

- Makna yang Dalam

Tidak mencolok sehingga memberikan kesan yang tenang dan gema ringan



Sumber: [https://www.archdaily.com/1002658/aranya-hidden-place-hotel-plat-asia?ad\\_source=search&ad\\_medium=projects\\_tab](https://www.archdaily.com/1002658/aranya-hidden-place-hotel-plat-asia?ad_source=search&ad_medium=projects_tab)

- o Ketenangan  
Desain yang tidak terlalu ramai dan memberikan suasana tenang.

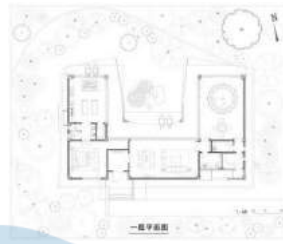


Sumber: [https://www.archdaily.com/1002658/aranya-hidden-place-hotel-plat-asia?ad\\_source=search&ad\\_medium=projects\\_tab](https://www.archdaily.com/1002658/aranya-hidden-place-hotel-plat-asia?ad_source=search&ad_medium=projects_tab)

### 2.9.3 Guoshi Luxury Spa Resort – Challenge Design, China

Topik	Keterangan
<b>Lokasi</b>	Fuzhou, China
<b>Status</b>	Terbangun
<b>Arsitek</b>	Challenge Design
<b>Fungsi Bangunan</b>	Tempat Pijat dan Spa
<b>Bentuk</b>	Gabungan dari bentuk persegi dan persegi panjang.
<b>Material</b>	Dinding dan atap yang terbuat dari material kayu dipoles untuk menjaga tekstur dan keindahan alami.
<b>Warna</b>	Dominan berwarna coklat dari kayu.
<b>Konsep Bangunan</b>	“Harmoni, rasa hormat,, dan keheningan” menjadi esensi spiritual bangunan (Zen)
<b>Nilai Zen</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Asimetris Tatanan ruang dalam bersifat asimetris.</li> </ul>





Sumber: [https://www.archdaily.com/923319/quoshi-luxury-spa-resort-challenge-design?ad\\_source=search&ad\\_medium=projects\\_tab](https://www.archdaily.com/923319/quoshi-luxury-spa-resort-challenge-design?ad_source=search&ad_medium=projects_tab)

- Kealamian

Memiliki hubungan langsung dengan ruang terbuka (alam).



Sumber: [https://www.archdaily.com/923319/quoshi-luxury-spa-resort-challenge-design?ad\\_source=search&ad\\_medium=projects\\_tab](https://www.archdaily.com/923319/quoshi-luxury-spa-resort-challenge-design?ad_source=search&ad_medium=projects_tab)

- Bebas dari Ikatan

Tidak terikat dengan bangunan disekitarnya.





Sumber: [https://www.archdaily.com/923319/quoshi-luxury-spa-resort-challenge-design?ad\\_source=search&ad\\_medium=projects\\_tab](https://www.archdaily.com/923319/quoshi-luxury-spa-resort-challenge-design?ad_source=search&ad_medium=projects_tab)

- Kesederhanaan

Menggunakan material alami dan warna yang tidak mencolok sehingga menimbulkan kesederhanaan.



Sumber: [https://www.archdaily.com/923319/quoshi-luxury-spa-resort-challenge-design?ad\\_source=search&ad\\_medium=projects\\_tab](https://www.archdaily.com/923319/quoshi-luxury-spa-resort-challenge-design?ad_source=search&ad_medium=projects_tab)

	<ul style="list-style-type: none"> <li>o Makna yang Dalam Tidak mencolok sehingga memberikan kesan yang tenang dan gema ringan</li> </ul>  <p>Sumber: <a href="https://www.archdaily.com/923319/quoshi-luxury-spa-resort-challenge-design?ad_source=search&amp;ad_medium=projects_tab">https://www.archdaily.com/923319/quoshi-luxury-spa-resort-challenge-design?ad_source=search&amp;ad_medium=projects_tab</a></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>o Ketenangan Desain yang tidak terlalu ramai dan memberikan suasana tenang.</li> </ul>  <p>Sumber: <a href="https://www.archdaily.com/923319/quoshi-luxury-spa-resort-challenge-design?ad_source=search&amp;ad_medium=projects_tab">https://www.archdaily.com/923319/quoshi-luxury-spa-resort-challenge-design?ad_source=search&amp;ad_medium=projects_tab</a></p>
--	--

## 2.10 Komparasi Studi Preseden dengan Pendekatan Zen

	Yunomori Onsen and Spa	Aranya Hidden Place Hotel	Guoshi Luxury Spa Resort
<b>Fungsi Bangunan</b>	Pemandian air panas dan tempat pijat.	Penginapan/ hotel.	Tempat pijat dan spa.
<b>Bentuk</b>	Bangunan ini terdiri dari 2 bagian; gedung apartemen lama yang telah direnovasi dan gedung baru yang berbentuk persegi.	Bangunan 5 lantai yang dahulu merupakan kedai teh berbentuk persegi yang mengalami substraksi.	Gabungan dari bentuk persegi dan persegi panjang.
<b>Warna</b>	Warna cerah dan ramah; coklat, cream, dan hijau.	Warna gelap seperti hitam, coklat, dengan sentuhan warna hijau.	Dominan berwarna coklat dari kayu.

<b>Material</b>	Dinding beton berbentuk bambu dengan sentuhan kayu bermotif ukiran Jepang.	Dinding yang digunakan bertekstur kayu yang dibentuk dengan prinsip tanpa dekorasi dengan tetap menjaga perasaan fisik dan imajinasi spiritual.	Dinding dan atap yang terbuat dari material kayu dipoles untuk menjaga tekstur dan keindahan alami.
<b>Konsep Bangunan</b>	Konsep menghubungkan bangunan lama dengan bangunan baru ini terinspirasi dari seni Jepang; <i>Kintsugi</i> . (Zen)	Desainnya menggunakan beberapa kedai teh dengan suasana yang ramah. (Zen)	"Harmoni, rasa hormat,, dan keheningan" menjadi esensi spiritual bangunan (Zen)
<b>Asimetris</b>	Bentuk bangunan yang berbentuk dasar kubus yang mengalami substraksi pada bagian dalam bangunan.	Bentuk bangunan dan tatanan ruang bersifat asimetris.	Tatanan ruang dalam bersifat asimetris.
<b>Kealamian</b>	Memiliki hubungan langsung dengan ruang terbuka (alam).	Memiliki hubungan langsung dengan ruang terbuka (alam).	Memiliki hubungan langsung dengan ruang terbuka (alam).
<b>Bebas dari Ikatan</b>	Tidak terikat dengan bangunan disekitarnya.	Tidak terikat dengan bangunan disekitarnya.	Tidak terikat dengan bangunan disekitarnya.
<b>Kesederhanaan</b>	Menggunakan material alami dan warna yang tidak mencolok sehingga menimbulkan kesederhanaan.	Menggunakan material alami dan warna yang tidak mencolok sehingga menimbulkan kesederhanaan.	Menggunakan material alami dan warna yang tidak mencolok sehingga

			menimbulkan kesederhanaan.
<b>Makna yang Dalam</b>	Tidak mencolok sehingga memberikan kesan yang tenang dan gema ringan.	Tidak mencolok sehingga memberikan kesan yang tenang dan gema ringan.	Tidak mencolok sehingga memberikan kesan yang tenang dan gema ringan.
<b>Ketenangan</b>	Desain yang tidak terlalu ramai dan memberikan suasana tenang.	Desain yang tidak terlalu ramai dan memberikan suasana tenang.	Desain yang tidak terlalu ramai dan memberikan suasana tenang.

Tabel 2. 2 Komparasi Studi Preseden dengan Pendekatan Zen  
 Sumber: diakses melalui Analisis Penulis, 16 November 2023

