

BAB II

TINJAUAN TEORI

II.1. PERSEPSI MANUSIA

Kemampuan manusia untuk membedakan, mengelompokkan dan memfokuskan pikiran terhadap suatu hal dan kemudian menginterpretasikannya disebut persepsi. Pembentukan persepsi berlangsung ketika seseorang menerima stimulus dari lingkungan sekitarnya, dimana stimulus tersebut diterima oleh panca indera dan kemudian diolah melalui proses berpikir di dalam otak sehingga muncul suatu pemahaman tertentu.¹

Dalam dunia arsitektur, indera manusia yang erat kaitannya dengan pembentukan persepsi adalah telinga dan mata, namun kulit juga kerap kali digunakan khususnya dalam merasakan tekstur dari suatu bentuk.

Telinga merupakan indera yang menarik, dengan telinga kita dapat mendengar sesuatu dan kemudian merespon dengan persepsi kita. Respon tiap individu berpengaruh erat dengan pengalaman hidupnya. Dengan mendengar, kita mampu merasakan suasana. Misalkan kita memejamkan mata, ada suara air dengan intensitas yang beragam, kita dapat mengetahui apa yang ada disekitar, misalkan itu air terjun, atau suara ombak di pantai. Efek pendengaran yang berkaitan dengan psikologi dan persepsi manusia kerap kali dimanfaatkan dalam

¹ Sarwono, sarlito w. pengantar psikologi umum. 2012. Hal 86

pembuatan sebuah film, tentunya hal ini melibatkan mata akan sangat berbeda apabila kita menonton suatu film dengan menggunakan suara atau tidak, bahkan volume suara yang kita dengar pun berpengaruh. Film dengan music yang beragam dapat membawa penonton untuk ikut merasakan adegan dalam film, misalnya adegan menyenangkan, menyedihkan atau mengerikan. Mata sering kali disebut sebagai jendela hati. Hal ini karena dengan melihat sesuatu hal, secara spontan akan timbul kesan (persepsi) tertentu dalam benak manusia.



Gambar 2.1. reaksi manusia dengan indera pendengaran

Sumber:

<http://www.xlurbanmedia.com/wp-content/uploads/2011/04/phone-cry.jpg>

http://ottcommunications.com/image_upload/Happy-Phone-Lady2.jpg

Contoh lain bahwa telinga sangat berpengaruh dalam persepsi manusia adalah adanya hipnotis dan hipnoterapi. Seseorang diajak untuk merasakan atau memikirkan sesuatu hanya dengan mendengar.

Mata juga merupakan indera yang erat kaitannya dengan pembentukan persepsi manusia. Dengan hanya melihat sesuatu hal maka otak akan merespon

dan menterjemahkan dalam bentuk interpretasi. Reaksi otak terhadap apa yang dilihatnya sangat beragam, tergantung pula pada pengalaman hidupnya.



Gambar 2.2. reaksi manusia dengan indera penglihatan

Sumber: <http://www.thehealthymind.com/wp-content/uploads/2012/03/sad-movie-1024x645.jpg>

Mata kerap dianalogikan seperti kamera. Mata mengukur banyaknya intensitas cahaya yang masuk dengan cara melebarkan dan menyempitkan pupil mata. Lensa mata kemudian memfokuskan cahaya ke retina yang bekerja layaknya sebuah film dan membentuk suatu imaji.²

Persepsi visual memiliki beberapa prinsip, yaitu:³

- **wujud dan latar** (*figure and ground* atau *emergence*)

Objek yang kita amati di sekitar kita selalu muncul sebagai wujud (*figure*) sedangkan hal-hal lainnya namun tidak menjadi fokus yang diamati disebut latar (*ground*). Sebagai contoh apabila kita melihat meja di dalam ruangan, maka meja itu adalah suatu wujud, sedangkan hal lain seperti lantai, dinding, jendela dan lain

² Schwartz, 1986

³ Sarwono, sarlito w. pengantar psikologi umum. 2012. Hal 94

sebagainya merupakan suatu latar. Ada kalanya perbedaan antara wujud dan latar tidak begitu jelas, sehingga kita harus memilih mana yang dianggap wujud dan sebaliknya mana yang dianggap sebagai latar.



Gambar 2.3 : Ilustrasi Ruang Positif Dan Ruang Negatif
Sumber: http://www.daviddarling.info/images/vase_illusion.jpg

Pemilihan fokus dari hal yang dilihat menimbulkan pesan yang berbeda, sehingga terkadang muncul bentuk yang ambigu (*ambiguous figure*) atau disebut pula stabilitas ganda (*multi stability*). Dalam dunia arsitektur kita juga mengenal hal seperti itu, yaitu pada ruang aktif dan ruang pasif. Salah satu contoh bentuk ambigu dapat dilihat pada gambar berikut. Apabila kita terfokus pada warna yang putih, maka kita melihat sebuah bentuk pot/vas sedangkan apabila kita terfokus pada warna hitam maka kita dapat melihat siluet wajah yang berhadapan-hadapan.

- **Pola pengelompokan.**⁴

Secara sadar atau tidak sadar, kerap kali kita mengelompokkan beberapa hal dalam persepsi kita. Pengelompokan tersebut menentukan bagaimana kita mengamati suatu hal. Dalam ilmu psikologi kecenderungan manusia untuk

⁴ Bruce, Green, & Georgeson, 1996

mengelompokkan persepsi dinamakan hukum Gestalt. Termasuk di dalamnya adalah hukum kesamaan, hukum kedekatan dan hukum .



Gambar 2.4 : Hukum Gestalt
Sumber: sarwono. pengantar psikologi umum. Hal. 96

Dalam gambar hukum kesamaan terlihat delapan buah kolom yang berjejer ke samping dengan variasi persegi dan lingkaran. Dalam kumpulan bentuk ilustrasi hukum kedekatan terlihat kumpulan enam lingkaran yang vertical dan enam lingkaran yang tersusun horizontal. Sedangkan pada gambar ketiga yang merupakan ilustrasi hukum keutuhan, kita akan melihat sebuah bentuk smiley sebagai lingkaran yang utuh walaupun lingkaran tersebut terpotong, hal ini dikarenakan hukum keutuhan berlaku.

- Ketetapan (*constancy atau invariance*)

Teori gestalt juga mengemukakan bahwa dari proses belajar manusia cenderung mempersepsikan segala sesuatu sebagai sesuatu yang tidak berubah, walaupun indera kita menangkap adanya perubahan. Misalnya kita bertemu bernama seseorang bernama Peter, maka kita akan mengenal Peter walaupun dia menggunakan pakaian dan gaya yang berbeda setiap harinya. Dalam persepsi ada tiga ketetapan dasar yang dikemukakan dalam Psikologi Gestalt, yaitu Ketetapan Warna, Ketetapan Bentuk, dan Ketetapan Ukuran.

II.2. BANGUNAN GEREJA DAN KESAN RELIGIUS

Beberapa dekade lalu, dalam merancang gereja sang arsitek sangat berpatokan pada langgam yang digunakan pada bangunan gereja terdahulu sehingga proses kreatif dalam desain menjadi terhambat. Pada tahun 1900 an bangunan gereja masih mengadatasi *medieval cathedral* sebagai puncak perkembangan arsitektur gereja. Namun terjadi titik balik pada tahun 1930 yang memicu kebebasan berekspresi dimana pada masa itu muncul pemikiran bahwa kehidupan tidak dapat terus mengikuti masa lalu.

Hal ini berdampak pada bidang seni dan arsitektur. Pemikiran tentang tidak lagi “sah”nya untuk terpaku pada langgam lalu juga pada kesadaran bahwa era sudah berubah, material bangunan yang pada masa kini juga berbeda dengan material bangunan masa lalu. Penemuan banyak material baru menjadikan arsitek lebih fleksibel dalam menuangkan ide kreatifnya.⁵

Pada buku *Modern Church Architecture* disebutkan pernyataan yang menarik. Dalam pernyataan ini menjelaskan kenapa bangunan ibadah umat Kristen tidak ada langgam baku dalam desain bangunannya.

“ it is difficult to understand why the protestant leader did not realize there is expressive power in artistic sytle building.....But as already stated,

Protestantism is a religion of ear not of the eye ”.

⁵ Janer, Albert Christ. *Modern Church Architecture : A guide to the form and spirit of 20th century religious buildings.*1962.

Bangunan Gereja sebagai tempat ibadah umat kristiani sangat erat kaitannya dengan suasana religius, tempat yang sakral, teduh dan menjadi wadah akan hubungan manusia dengan Tuhan-nya.

“For believers, church shares in a different space from the street on which it stands. The door that opens on the interior of the church actually signifies a solution of continuity. The threshold that seperates the two spaces also indicates the distance between two modes of being, the profane and the religious. The threshold in the limit, the boundary, the frontier that distinguishes and opposes two world – and at the same time the paradoxical place where those two worlds communicate, where passage from profane to the sacred world becomes possible”⁶.

Saat memasuki gereja seolah jemaat memasuki ruangan yang berbeda dengan ruangan luar yang bersifat duniawi, ke suatu wadah yang bersifat sacral dan religius.

II.3. TEORI ARSITEKTUR

II.3.1. Responsives Environment

Teori tentang ruang luar yang kerap dipakai adalah teori *responsive environments* yang mencakup tujuh aspek sebagai berikut:

1. **Permeability.** Yaitu keterjangkauan objek yang berarti kemudahan akses ke dalam bangunan, dalam skala kawasan yang lebih luas juga

⁶ Mircea Eliade, *the Sacred and Profane*. 1957

meliputi tersedianya rute *alternative* untuk mencapai suatu objek. Makin banyak rute *alternative* yang dimiliki maka tingkat permeability makin tinggi. Kemudahan akses akan sangat mempengaruhi maksimalnya tingkat penggunaan suatu bangunan dalam kawasan.

2. **Variety** Merupakan tingkat variasi baik berupa variasi bentuk dan variasi fungsi dimana akan mengakomodasi kepentingan yang bervariasi baik dari segi variasi pengguna, variasi kegiatan, variasi waktu penggunaan dan alasan yang bervariasi pula dalam suatu bangunan atau kawasan. Dengan variety yang baik, maka suatu bangunan akan dapat lebih mewartahi kepentingan penggunanya yang memiliki tingkat kegiatan dan kesibukan yang berbeda-beda.
3. **Legibility**. Aspek ini menunjukkan kualitas dimana bangunan mudah dipahami. Legibility penting dalam dua tingkatan, yaitu *physical form* (bentuk fisik) dan *activity pattern* (pola kegiatan). Dalam skala yang lebih kecil, secara singkat dapat dijelaskan bahwa suatu bangunan dapat langsung menunjukkan fungsinya secara langsung ketika seseorang melihat bangunan tersebut. Seringkali bentuk fisik lebih mudah dipahami dalam pendekatan awal. Misalnya kita mudah saja membedakan suatu tempat ibadah karena masing-masing memiliki ciri khas yang menonjol, gereja identik dengan bangunan yang relatif tinggi dengan simbol salib, masjid dengan simbol bulan dan bintang serta bentuk atap dan fasad bangunan yang khas.

4. **Robustness.** Lingkungan yang dapat digunakan untuk banyak kegiatan yang ditampung di dalamnya daripada hanya menyediakan satu fungsi saja (*fixed use*) disebut *robustness*.
5. **Visual appropriateness.** Aspek ini dipengaruhi beberapa hal seperti: bentuk yang didukung *legibility*, *variety* dan *robustness* baik dalam skala besar dan kecil. *Visual appropriateness* sangat berpengaruh terhadap interpretasi seseorang pada suatu tempat.
6. **Richness.** Merupakan peningkatan pengalaman keruangan yang dapat dinikmati pengguna suatu tempat. Richness bukan sebatas hal yang bersifat visual, namun juga pergerakan, aroma, pendengaran dan sentuhan (misalnya tekstur).
7. **Personalization.** Menunjukkan personalisasi di mana suatu tempat memiliki keunikan dan *legibility* nya sendiri sehingga mudah dikenali dan memiliki nilai kejelasan yang dapat dicapai dengan desain fasad bangunan yang berbeda dengan bangunan lain disekitarnya.

II.3.2. Akustika

Gereja dapat digolongkan menjadi auditorium serbaguna karena menampung fungsi *speech* dan musik. Kedua kegiatan ini memiliki perbedaan dalam waktu dengung (Reverberation Time atau RT). *Speech* memerlukan waktu dengung yang pendek yaitu 0,5 – 0,1 detik untuk mengurangi ketidak-jelasan pengucapan (*speech intelegibility*).

Apabila waktu dengung tersebut tidak dipenuhi maka akan menimbulkan berbagai permasalahan kejelasan suara yang didengar oleh audience. Sedangkan

untuk musik, waktu dengung lebih panjang mulai 1,00 - 1,7 detik. Waktu dengung (RT) merupakan waktu yang dibutuhkan suatu energi suara turun hingga 60 dB (*decibel*) setelah sumber suara dihentikan. Penurunan ini meliputi suara langsung yang terpengaruh oleh jarak (energi suara terserap oleh udara), maupun merupakan hasil dari multi refleksi suara yang mengandung fungsi penyerapan dan pemantulan. Pengukuran waktu dengung ini dipengaruhi oleh volume ruangan dan panel serap pantul dalam ruangan.

II.3.3. Pencahayaan

Cahaya memiliki arti penting dalam penglihatan. Tanpa cahaya, dunia ini akan menjadi gelap. Oleh karena itu peran sumber cahaya menjadi penting dalam suatu pengalaman visual. Sumber cahaya memiliki bentuk yang beragam, yang paling utama adalah matahari sebagai pencahayaan alami. Cahaya matahari memiliki *spectrum* yang lengkap, namun memiliki keterbatasan karena sifatnya yang dinamis dan tidak dapat diatur intensitasnya.



Gambar 2.5 : Matahari dan bulan merupakan sumber pencahayaan alami
Sumber: <http://versioned.nameberry.com/blog/wp-content/uploads/2009/04/sun-moon-stars.jpg>

Pada malam hari sumber cahaya alami berasal dari pantulan cahaya matahari oleh bulan. Sumber cahaya lain yang lazim digunakan adalah lampu, baik berupa lampu *fluorescent* maupun lampu pijar. Api juga merupakan sumber cahaya, seringkali dimanfaatkan dalam bentuk lilin. Lilin memiliki efek yang unik karena dinamis (dapat bergerak-gerak sesuai pergerakan angin).



Gambar 2.6 : sumber pencahayaan buatan

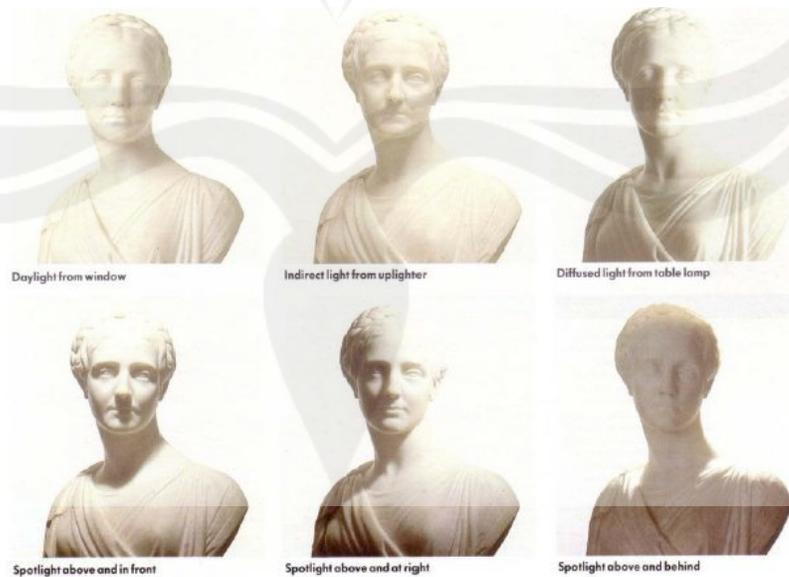
Sumber:

<http://image.made-in-china.com/4f0j00rCNagkqEvLuP/Lights-Lamps-Bulbs-Warm-Light-.jpg>
www.ecvv.com

Intensitas dan warna cahaya menimbulkan efek yang berbeda-beda pada ruangan. Masing-masing sumber cahaya juga memiliki karakternya sendiri yang kemudian memberikan kesan pada suatu ruangan yang dinaunginya. Arah datangnya cahaya juga menimbulkan efek yang berbeda pula karena akan menimbulkan bayangan.



Gambar 2.7 : efek suasana yang berbeda dari sumber cahaya
Sumber: materi kuliah pencahayaan MDA UAJY

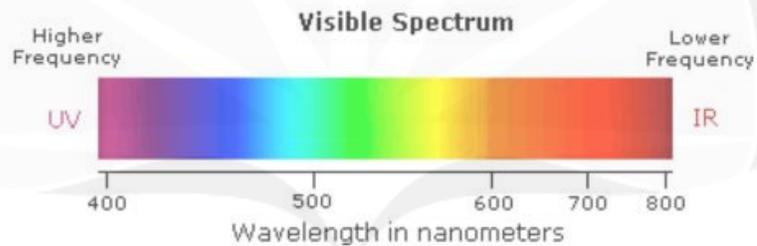


Gambar 2.8 : arah datang cahaya dan bayangan yang timbul
Sumber: materi kuliah pencahayaan MDA UAJY

II.3.4. Warna

Warna adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). Identitas suatu warna ditentukan panjang gelombang cahaya tersebut.

Panjang gelombang warna yang masih bisa ditangkap mata manusia berkisar antara 380-780 nanometer. Setiap warna mampu memberikan kesan dan identitas tertentu sesuai kondisi sosial pengamatnya. Misalnya warna putih akan memberi kesan suci dan dingin di daerah Barat karena berasosiasi dengan salju.



Gambar 2.9 : panjang gelombang masing-masing spektrum warna
Sumber: http://www.uv-tackle.com/images/color_wavelength.jpg

Secara garis besar pengelompokan warna adalah sebagai berikut:⁷

- ✓ Warna netral, adalah warna-warna yang tidak lagi memiliki kemurnian warna atau dengan kata lain bukan merupakan warna primer maupun sekunder. Warna ini merupakan campuran ketiga komponen warna sekaligus, tetapi tidak dalam komposisi tepat sama.

⁷ <http://id.wikipedia.org/wiki/Warna>

- ✓ Warna kontras atau komplementer, adalah warna yang berkesan berlawanan satu dengan lainnya. Warna kontras bisa didapatkan dari warna yang berseberangan (memotong titik tengah segitiga) terdiri atas warna primer dan warna sekunder. Tetapi tidak menutup kemungkinan pula membentuk kontras warna dengan menolak nilai ataupun kemurnian warna. Contoh warna kontras adalah merah dengan hijau, kuning dengan ungu dan biru dengan jingga.
- ✓ Warna panas, adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari merah hingga kuning. Warna ini menjadi simbol, riang, semangat, marah dsb. Warna panas mengesankan jarak yang dekat.
- ✓ Warna dingin, adalah kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna mulai dari hijau hingga ungu. Warna ini menjadi simbol kelembutan, sejuk, nyaman dsb. Warna dingin mengesankan jarak yang jauh.

II.3.5. Simbol

Simbol sudah mulai dikenal sejak awal dimulainya peradaban manusia dan seolah sudah menjadi salah satu warisan sejarah. Simbol dapat didefinisikan sebagai suatu objek yang merepresentasikan, melambangkan, atau mengacu pada suatu ide, kepercayaan, aksi atau

entitas suatu wujud. Simbol merangkum banyak hal dalam satu bentuk yang lebih sederhana tanpa perlu ada penjelasan tentangnya.⁸

Dalam suatu agama, simbol juga memiliki peran penting yang seolah dapat memberikan perlambang bagi agama tersebut. Contohnya lambang salib identik dengan agama Kristen. Orang yang menggunakan salib sebagai aksesoris identik dengan Kristen. Umat Kristen mengartikan salib sebagai perlambang sekaligus mengenang Yesus yang disalibkan di bukit Golgota demi menebus umat manusia. Simbol seringkali menjadi ornament yang melengkapi suatu karya arsitektur. Apabila ada bangunan megah dengan menampilkan salib sebagai ornament di fasadnya akan memberikan bahwa bangunan tersebut adalah gereja.



Gambar 2.10 : salib merupakan identitas kekristenan
Sumber: christianity.about.com

⁸ <http://en.wikipedia.org/wiki/Simbol>