

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1. Ruang Interior

2.1.1 Interior Ruang yang Bersemangat

2.1.1.1 Definisi Semangat

Menurut Lee (2008) semangat adalah gagang tombak yang menggerakkan ujung tombak. Semangat adalah pusat penggerak, yang membentuk kepribadian, dan yang mengawasi organ-organ tubuh. Semangat merupakan bahan bakar jiwa dan kekuatan yang berkobar-kobar, yang akan menggerakkan pemiliknya untuk melompat cukup tinggi, dan memburu nilai-nilai kemuliaan.

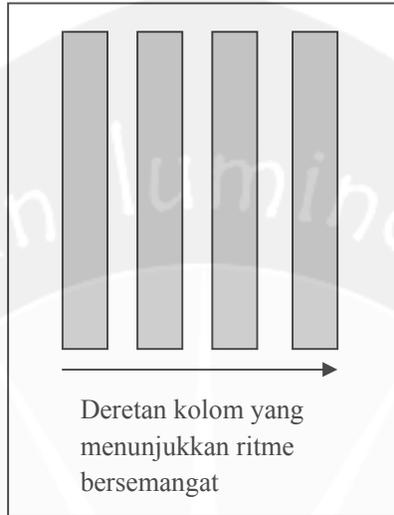
Dalam bidang arsitektur semangat dapat dikaitkan dengan permainan elemen-elemen arsitektur yang dapat menimbulkan kesan bergairah dan dinamis. Kesan bergairah dan dinamis ini pada prinsipnya dapat dikaitkan dengan ritme, proporsi, bentuk, dan warna menurut Ching (2000).

2.1.1.2 Indikasi Ruang Interior yang Bersemangat

2.1.1.2.1. Ritme yang Bersemangat

Ritme diartikan sebagai pergerakan yang bercirikan pada unsur-unsur atau motif berulang yang terpola dengan interval yang teratur maupun tidak teratur (Ching, 2000:366). Bentuk pengulangan yang paling sederhana adalah suatu pola linier dari unsur-unsur kelebihan. Unsur-unsur ini tidak harus benar-benar identik, tetapi dapat dikelompokkan di dalam model yang berulang. Unsur-unsur tersebut mungkin hanya memiliki sifat yang sama, angka penyebut yang sama, membiarkan tiap unsur untuk menjadi unik secara individual meskipun termasuk keluarga yang sama.

Ritme yang mengandung arti bersemangat dapat digambarkan sebagai pengulangan yang terus-menerus secara berderet dan beraturan



Gambar 5 Aplikasi ritme bersemangat pada sebuah bangunan.

Sumber: Dokumentasi dari internet

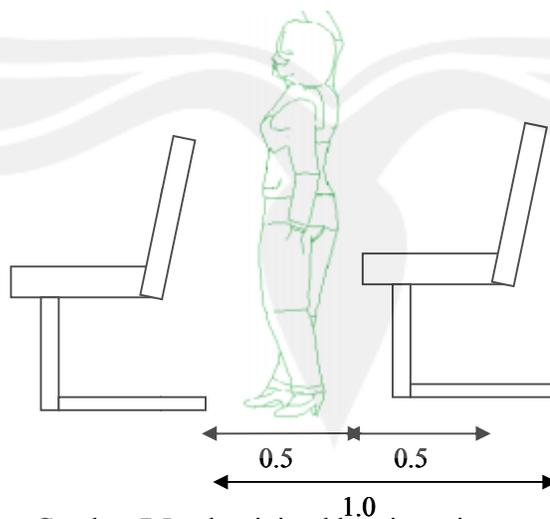
2.1.1.2.2 . Proporsi yang Bersemangat

Proporsi lebih menekankan pada hubungan yang sebenarnya atau yang harmonis dari satu bagian dengan bagian yang lain atau secara menyeluruh (Ching, 2000:278). Sebuah ruangan dikatakan memiliki proporsi yang bersemangat apabila jarak/ukuran ruang dengan manusia dapat sesuai dengan kebutuhan. Dalam teori anatropi manusia, Panero (1979) menjelaskan bahwa jarak minimal untuk sebuah bangku gereja adalah 0.5m



Gambar 6 penataan kursi yang proporsional membuat pembicaraan semakin bersemangat

Sumber: Dokumentasi dari internet



Gambar 7 Jarak minimal kursi gereja menurut Panero (1979)

Sumber: Analisis Penulis

2.1.1.2.3. Bentuk yang Bersemangat

Bentuk merupakan sebuah istilah inklusif yang memiliki beberapa pengertian. Bentuk dapat dihubungkan pada penampilan luar yang dapat dikenali seperti sebuah kursi atau tubuh seseorang yang mendudukinya (Ching, 2000:34). Dalam konteks studi ini, bentuk dapat dihubungkan baik dengan struktur internal maupun garis eksternal serta prinsip yang memberikan kesatuan secara menyeluruh. Bentuk yang bersemangat adalah bentuk yang luwes, bebas, dan atraktif. Bentuk-bentuk semacam ini memberikan kesan dinamis, hidup, dan bergerak sehingga mampu mencitrakan ruang yang bersemangat



Gambar 8 Bentuk luwes yang atraktif memberikan kesan dinamis sehingga mampu mencitrakan ruang yang bersemangat

Sumber: Analisis Penulis

2.1.1.2.4. Warna yang Bersemangat

Warna merupakan sebuah fenomena pencahayaan dan persepsi visual yang menjelaskan persepsi individu dalam corak, intensitas dan nada. Warna adalah atribut yang paling menyolok membedakan suatu bentuk dari lingkungan. Warna juga mempengaruhi bobot visual suatu bentuk (Ching, 2000:34).

Warna yang bersemangat menurut Satwiko (2004), adalah warna-warna kontras yang dapat membangkitkan gairah. Warna kontras tersebut dapat berada pada dinding, kolom, plafon ataupun elemen bangunan lainnya.



Gambar 9 warna merah pada dinding membuat ruang interior menjadi bersemangat

Sumber: Dokumentasi dari Internet

2.1.1.3. Ciri Khas Ruang Interior yang Bersemangat

Contoh ruang interior yang bersemangat dalam penulisan ini akan diambil dari buku "Bedah Rumah Orang Beken" karya Artha Ariadina. Beberapa ruang yang akan diambil sebagai contoh ruang yang bersemangat adalah rumah tinggal milik Djaduk, Maria Hartiningsih, dan Nasirun.

Contoh ruang interior yang bersemangat dengan penggunaan warna kontras adalah rumah tinggal milik Djaduk Ferianto. Rumah tinggal ini terletak di Desa Kembaran, Kasihan, Bantul.

Salah satu ruangan yang mampu memberikan kesan semangat dalam rumah tinggal Djaduk ini adalah ruang makan yang dicat merah pada salah satu sisi dindingnya. Warna merah tersebut memberikan kesan kontras dan bergairah sehingga ruang makan itu mampu menimbulkan semangat tersendiri



Warna merah pada dinding memberikan kesan bersemangat

Gambar 10 Ruang Makan Djaduk
Sumber: Bedah Rumah Orang Beken, hal 86

Selain contoh bangunan dengan penggunaan warna kontras milik Djaduk, terdapat pula contoh ruangan dengan ornamen asimetris milik Nasirun. Rumah tinggal Nasirun ini terletak di Banyeman Permai jalan raya Wates-Yogyakarta. Toilet milik Nasirun merupakan contoh ruangan dengan ornamen asimetris yang menggambarkan dinamika sebuah ruang. Dari ornamen asimetris ini maka dapat dihasilkan sebuah ruang yang bersemangat



Ornamen pada dinding memberikan kesan bersemangat

Gambar 11 Toilet Nasirun

Sumber: Prawoto, 2009

Sumber: Bedah Rumah Orang Beken, hal 104

Contoh ruangan lainnya yang menggambarkan gairah/semangat dalam sebuah bangunan adalah ruang utama milik Maria Hartiningsih. Di dalam Ruang utama ini terdapat rak buku yang disusun rapi membentuk ritme pengulangan persegi. Ritme pengulangan inilah yang membuat ruang utama Maria Hartiningsih terasa hidup dan dinamis.



Ritme Penyusunan almari memberikan kesan bersemangat

Gambar 12 Ruang utama Maria Hartingsih

Sumber: Bedah Rumah Orang Beken, hal 56

2.1.2 Interior Ruang yang Bersahabat

2.1.2.1 Definisi Bersahabat

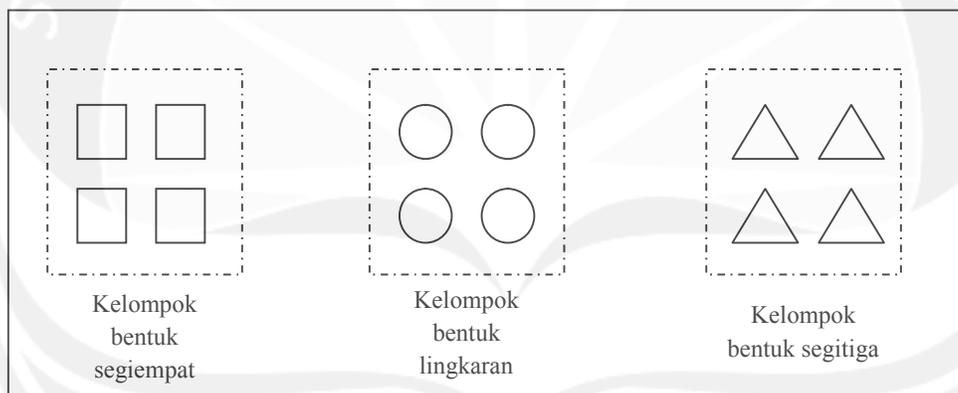
Persahabatan adalah suatu hubungan pertemanan yang sangat dekat yang dibangun berdasarkan kepercayaan dan tujuan yang jelas (Jacobsen, 2005:1). Persahabatan erat kaitannya dengan komunikasi. Dengan memperkokoh komunikasi maka kedekatan dalam persahabatan akan semakin kuat.

Dalam konteks arsitektur, persahabatan diwujudkan sebagai bentuk ruang yang mampu membuat orang nyaman tinggal dalam ruang tersebut. Menurut Denny Halim, salah satu tugas penting seorang arsitek adalah mampu menggambarkan sebuah tempat bagi orang lain dan membuatnya betah tinggal atau mau memakai tempat tersebut (Halim, 2005:80)

2.1.2.1 Indikasi Ruang yang Bersahabat

2.1.2.1.1. Ritme yang Bersahabat

Ritme pada ruang bersahabat terjadi apabila ada pengelompokan antar bentuk. Dari pengelompokan tersebut terciptalah nuansa kebersamaan. Nuansa kebersamaan itulah yang nantinya akan menghasilkan kesan bersahabat. Kesan bersahabat ini sangat berpengaruh pada tingkat kedekatan antar individu.



Gambar 13 Pengelompokan bentuk dasar

Sumber: Analisis Penulis



Gambar 14 pengelompokan bentuk pada pola lantai

Sumber: Dokumentasi Internet

2.1.2.1.2. Proporsi yang Bersahabat

Proporsi yang bersahabat terbentuk ketika sebuah ruang mampu mewadahi kegiatan yang mengakrabkan penggunanya. Contoh kegiatan sederhana yang dapat dianalisis adalah posisi duduk. Halim (2005) menuliskan bahwa pembicaraan yang paling menyenangkan terjadi bila orang duduk dengan posisi 90°. Selain itu Halim (2005) juga menambahkan bahwa jarak berbicara paling menyenangkan adalah 165 cm dengan berhadapan muka (Halim, 2005:201).

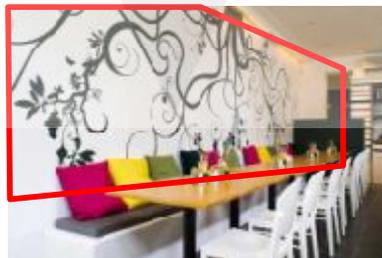


Gambar 15 Contoh proporsi ruang yang bersahabat, terjadi ketika sebuah ruang dapat mewadahi kegiatan sekaligus mengakrabkannya.

Sumber: Presentasi kuliah perkotaan UAJY

2.1.2.1.3. Bentuk yang Bersahabat

Bentuk yang bersahabat merupakan bentuk yang luwes dan tidak kaku. Bentuk yang luwes tersebut dapat berupa spiral atau lengkungan. Bentuk tersebut akan memberikan kesan santai dan damai. Kesan santai dan damai tersebut nantinya akan menghasilkan kesan yang bersahabat



Gambar 16 Bentuk spiral pada dinding yang membuat ruangan menjadi lebih bersahabat

Sumber: Dokumentasi Internet

2.1.2.1.4. Warna yang Bersahabat

Menurut Satwiko (2004), warna yang bersahabat adalah biru, coklat dan hijau. Biru akan memberikan kesan tenang, sejuk, tentram, dan lembut. Coklat akan memberikan kesan netral. Hijau akan memberikan kesan alami, sejuk, dan segar.

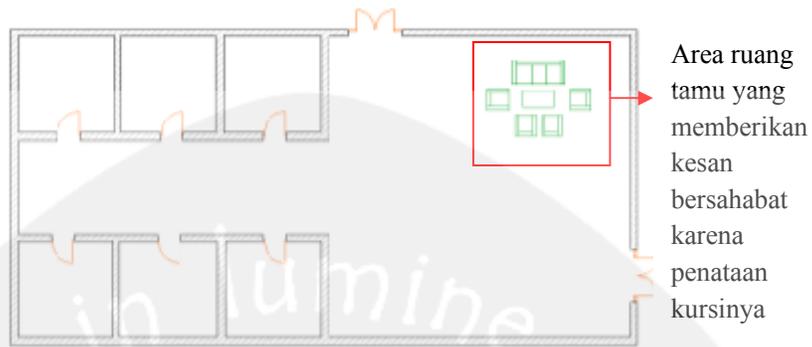


Gambar 17 Warna biru, coklat, dan hijau akan memberikan kesan bersahabat pada sebuah ruang interior

Sumber: Dokumentasi dari Internet

2.1.2.2. Contoh Ruang yang Bersahabat

Contoh bangunan yang bersahabat yang berada di Yogyakarta adalah Wisma Emalta kalirurang. Wisma tersebut di desain sedemikian tertata sehingga setiap individu dapat melakukan kegiatannya sambil berinteraksi dengan individu lain



Gambar 18 Denah ruang tengah wisma Emalta

Sumber: Analisis Penulis



Gambar 19 Ruang tengah Wisma Emalta

Sumber: Dokumentasi Penulis

Ruang tengah di Wisma Emalta di desain mengikuti konsep ruang psikososial dimana tiap individu dapat merasa nyaman berinteraksi satu sama lain.

2.1.3 Ruang Interior yang Religius

2.1.3.1 Definisi Religius

Pada dasarnya, pemikiran awal manusia berawal dari penghayatan kosmis, mistis, atau agama (ilahi). Menurut Mangunwijaya (1988), penghayatan ilahi tersebut akan menyangkut keadaan manusia atau semesta dari dasar-dasarnya yang paling akar dan paling menentukan (Mangunwijaya, 1988). Oleh karena itu,

penghayatan ilahi akan menjadi dasar yang kuat dalam perancangan ruang religius.

2.1.3.2 Indikasi Ruang yang Religius

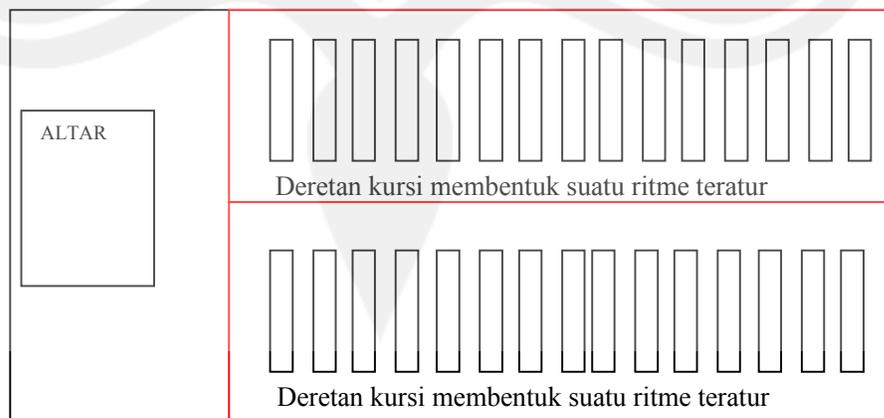
2.1.3.2.1. Ritme

Ritme untuk ruang yang religius ditunjukkan dari adanya bentuk yang kontras diantara deretan bentuk lainnya (Ching, 2000:338). Hal tersebut dapat berupa ukuran yang luar biasa, wujud yang unik, dan lokasi yang strategis.



Gambar 20 Gereja St. Michael the Archangel Church Silver Spring, Maryland

Sumber: Dokumentasi Internet

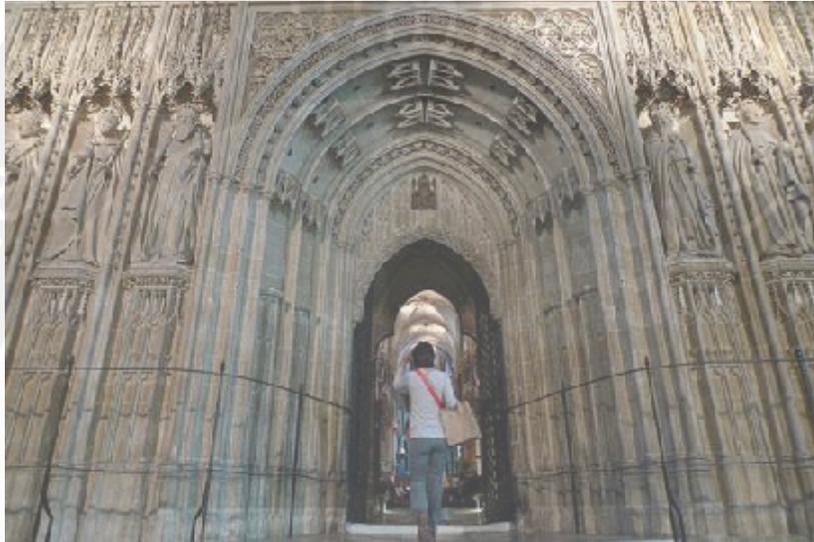


Gambar 21 Altar berdiri sendiri terpisah dari deretan kursi karena altar merupakan tempat kudus

Sumber: Analisis Penulis

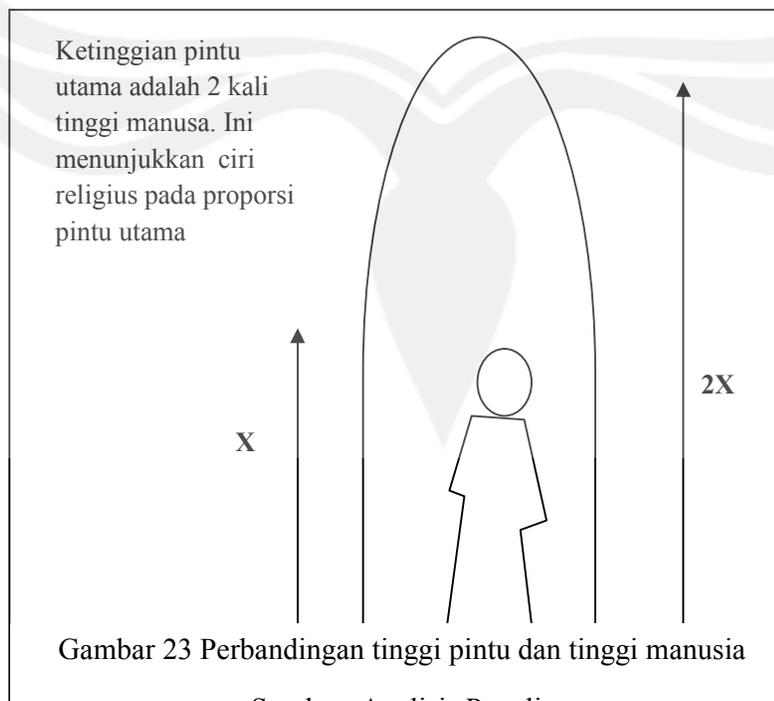
2.1.3.2.2. Proporsi yang Religius

Proporsi pada ruang yang religius memiliki skala yang megah. Sebagai contoh, pintu masuk utama dibuat sangat besar, bahkan lebih besar dari skala manusia. Bentuk yang besar ini melambangkan kemegahan dan kebesaran dari Tuhan.



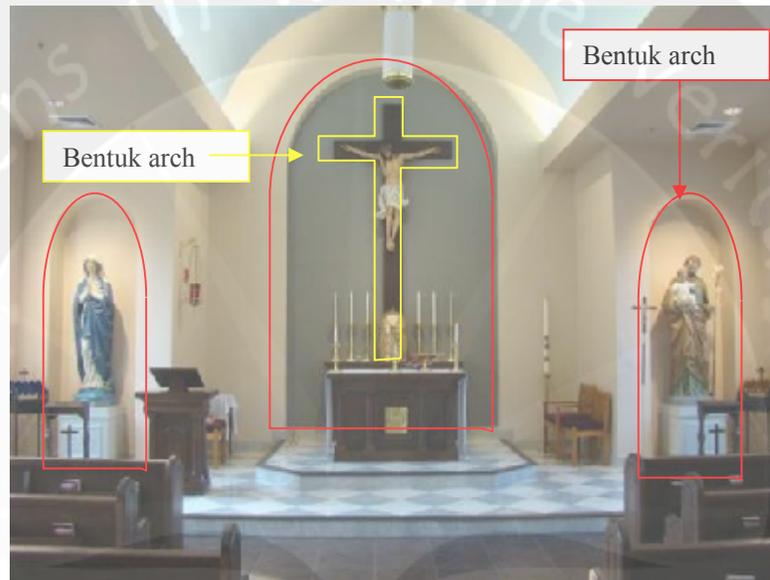
Gambar 22 Perbandingan ketinggian pintu masuk utama dengan ketinggian manusia pada Katedral Catenbury

Sumber: Dokumentasi Internet



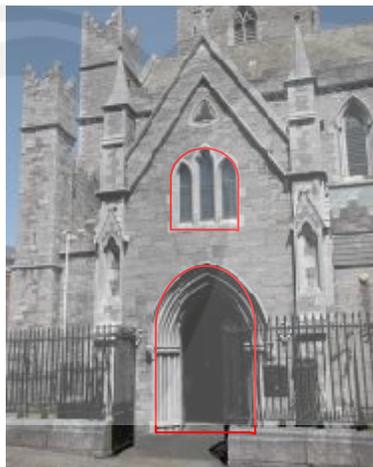
2.1.3.2.3. Bentuk yang Religius

Bentuk yang religius dapat berupa bentuk arch pada altar dan bukaan. Bentuk arch pada bukaan menggambarkan arsitektur pada zaman gothic. Sedangkan bentuk arch pada altar menggambarkan tempat kudus. Selain itu bentuk religius juga ditandai dari bentuk salib pada altar. Salib menggambarkan pengorbanan Yesus. Salib juga diartikan sebagai kekuatan Allah.



Gambar 24 Bentuk arch dan salib pada altar memberikan kesan religius yang kuat

Sumber: Dokumentasi dari Internet



Gambar 25 Bentuk arch pada pintu masuk utama memberikan kesan religius yang kuat

Sumber: Dokumentasi dari Internet

2.1.3.2.4. Warna

Menurut Satwiko (2004), warna yang mencitrakan kesan religus adalah warna merah, emas, dan jingga. Merah akan menghasilkan kesan kehangatan dan kesenangan. Emas akan menghasilkan kesan ningrat, mewah, sorak-sorai, gemerlap, dan ornamental. Jingga akan menghasilkan kesan ramah-tamah, hangat, bercahaya



Gambar 26 Karpet merah dan ornamen emas pada altar gereja St. Catherine of Siena Roman Catholic Church New York

Sumber: Dokumentasi dari Internet

2.1.3.3 Contoh Bangunan Religius

Gereja Santa Maria Maggiore. Dalam arsitektur gereja, penghayatan ilahi mengambil peran paling dominan dalam perwujudan desain. Contohnya adalah Gereja Santa Maria Maggiore yang mengaplikasikan penghayatan ilahi dalam arsitektur dalam wujud jalan. Jalan tersebut digunakan sebagai tempat sosialisasi dan berkumpul antar umat.



Gambar 27 Interior Gereja Santa Maria Maggiore

Sumber: Wastu Citra

Gambar di atas merupakan interior Gereja Santa Maria Maggiore yang menerapkan penghayatan ilahi sebagai jalan/ruang sirkulasi

Penghayatan ilahi pada Gereja Santa Maria Maggiore tersebut berasal dari sebuah filosofi Sol Christi/Matahari Kristus. Filosofi tersebut menjelaskan bahwa Sol Christi akan muncul dari barat menuju ke timur sehingga perlu dibuat jalan untuk menghubungkannya.

2.2. Ruang Eksterior

2.2.1 Ruang Eksterior yang Bersemangat

2.2.1.1 Definisi semangat dalam Ruang Eksterior

Semangat dalam konteks eksterior dapat diartikan sebagai faktor sirkulasi yang merangsang manusia untuk bergerak (Hakim, 2004:119). Beberapa faktor tersebut adalah (1) adanya sesuatu yang menyenangkan, (2) adanya benda-benda yang diinginkan, (3) adanya sedikit halangan, (4) adanya tanda atau petunjuk yang jelas dan mengarah, (5) adanya sesuatu yang sesuai/cocok, (6) adanya sesuatu yang mempunyai daya tarik, (7) adanya jalan masuk, (8) adanya sesuatu yang berbeda, (9) adanya tujuan yang jelas, (10) adanya rasa petualangan, (11) adanya ruang yang menyenangkan, (12) adanya ruang yang indah/permai (13) adanya titik yang mempunyai warna dan tekstur terkuat (Hakim 2004:120)

2.2.1.2 Indikasi Ruang Eksterior yang Bersemangat

2.2.1.2.1. Ritme

Ritme yang bersemangat pada ruang eksterior dapat ditunjukkan melalui tatanan pohon yang membentuk koridor. Tatanan pohon disusun secara rapi dan teratur. Keteraturan ini mampu untuk menarik manusia untuk berjalan lebih jauh lagi. Dengan ritme yang tertata, maka manusia akan merasa lebih nyaman untuk berjalan disepanjang koridor tersebut. Oleh karena itu ritme dengan koridor pohon memberikan kesan bersemangat.



Gambar 28 Tatanan pohon pada LINDEN TREE

Sumber: Chicago Botanic Garden, Glencoe,
November,4, 2008 4, 2008

2.2.1.2.2. Proporsi

Proporsi pada ruang eksterior yang bersemangat dapat diwujudkan dalam bentuk ukuran jalan utama yang berliku dan lebih lebar dari lahan parkir. Proporsi ini memberikan space yang cukup besar bagi pengendara mobil sehingga mampu menciptakan sensasi tersendiri. Pengendara akan merasa tertantang ketika melewati jalan utama yang berliku dan memiliki space yang besar. Dari tantangan ini maka muncullah rasa bersemangat dari para pengendara untuk berkegiatan.

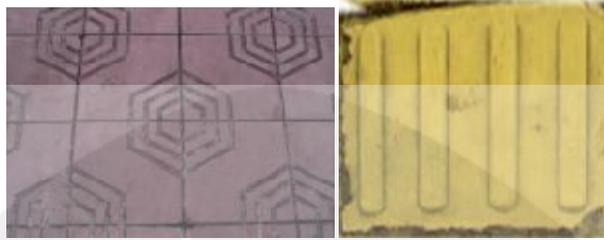


Gambar 29 Proporsi jalan utama yang lebih lebar dari lahan parkir pada Bard Townhouse memberikan kesan bersemangat

Sumber: Dokumentasi dari Internet

2.2.1.2.3. Bentuk yang Bersemangat

Bentuk yang bersemangat pada ruang eksterior dapat diungkapkan melalui bentuk groundcover pada trotoar. Bentuk yang digunakan adalah segiempat, segienam, dan lingkaran. Bentuk tersebut dikatakan bersemangat karena memiliki variasi bentuk.



Gambar 30 bentuk *groundcover* segiempat dan segienam

Sumber: Presentasi kuliah perkotaan UAJY



Gambar 31 Kesan bersemangat nampak dari penggunaan *groundcover* berbentuk lingkaran

Sumber: Dokumentasi dari internet

2.2.1.2.4. Warna yang Bersemangat

Warna yang bersemangat pada ruang eksterior dapat diwujudkan melalui warna pada tata hijau. Penataan warna pada bunga-bunga menjadi faktor utama dalam membangkitkan kesan bersemangat pada ruang eksterior. Warna merah pada bunga mawar mampu memberikan kesan ceria dan bersemangat.

Selain warna merah, warna kuning juga mampu memberikan kesan bersemangat. Warnanya yang memukau dan kontras dapat menjadi point of view tersendiri. Apabila warna kuning dikombinasikan dengan warna merah maka kedua warna tersebut dapat menghasilkan warna yang sangat bersemangat



Gambar 32 penataan bunga warna-warni membuat kesan bersemangat semakin kental

Sumber: Dokumentasi dari Internet

2.2.1.3 Contoh Ruang Eksterior yang Bersemangat

Contoh ruang eksterior yang bersemangat ini memiliki indikasi ritme yang jalan yang langsung mengarah ke pintu utama. Oleh karena itu, bentuk dari jalan ini dapat merangsang seseorang untuk masuk ke dalam ruangan



Gambar 33 Koridor yang mengarah ke dalam gereja memiliki ritme jalan yang langsung mengarah ke pintu utama

Sumber: Dokumentasi dari Internet

2.2.2. Ruang Eksterior yang Bersahabat

2.2.2.1 Definisi Bersahabat untuk Ruang Eksterior

Ruang eksterior yang bersahabat menurut Hakim (2004) adalah ruang yang kecil sehingga dapat memberikan rasa perlindungan bagi manusia yang berada di dalamnya (Hakim, 2004:110). Ruang yang kecil ini diharapkan mampu menambah keintiman antar individu.

2.2.2.2 Indikasi Ruang Eksterior yang Bersahabat

2.2.2.2.1 . Ritme

Ritme ruang eksterior yang bersahabat adalah berupa koridor jalan lurus dengan kursi berjajar di tepinya. Deretan kursi tersebut berguna sebagai ruang duduk untuk menambah kesan bersahabatan.



Gambar 34 Central park dengan susunan kursi yang berderet

Sumber: Dokumentasi dari Internet

2.2.2.2.2. Proporsi

Proporsi yang bersahabat adalah skala ruang yang dikaitkan dengan kota serta lingkungan manusianya sehingga manusia merasa memiliki atau kersan pada lingkungan tersebut (Hakim 2004:111). Contoh skala ruang kota adalah plaza. Skala ruang kota akan memberikan kesan bersahabat pada ruang eksterior.



Gambar 35 Skala ruang kota akan memberikan kesan bersahabat pada ruang eksterior.

Sumber: Dokumentasi dari Internet

2.2.2.2.3. Bentuk

Bentuk dari ruang bersahabat merupakan wujud dari organisasi terpusat. Organisasi terpusat merupakan komposisi terpusat dan stabil yang terdiri dari sejumlah ruang sekunder, dikelompokkan mengelilingi sebuah ruang pusat yang luas dan dominan (Ching, 2000:198)



Gambar 36 Central Park yang berbentuk organisasi terpusat yang membuat kesan bersahabat semakin kental

Sumber: Dokumentasi dari Internet

2.2.2.2.4. Warna

Warna yang bersahabat untuk ruang eksterior menurut Satwiko (2004) adalah warna hijau. Karena warna hijau akan memberikan kesan tenang, damai, dan akrab.



Gambar 37 Warna hijau pada taman membuat ruang eksterior terkesan bersahabat

Sumber: Dokumentasi dari Internet

2.2.2.3 Contoh Ruang Eksterior yang Bersahabat

Contoh ruang eksterior yang bersahabat ditinjau dari segi warnanya adalah koridor jalan di dalam wisma Emalta. Disepanjang jalan ini terdapat vegetasi yang berwarna hijau yang ditanam dengan rapi. Selain itu terdapat pula gazebo yang memberikan ruang tersendiri.



Gambar 38 Gazebo pada ruang eksterior wisma Emalta (kiri), deratan vegetasi pada wisma Emalta (kanan)

Sumber: Dokumentasi Penulis

2.2.3. Ruang Eksterior yang Religius

2.2.3.1. Definisi Religius dalam Ruang Eksterior

Ruang religius dalam lingkup eksterior merupakan ruang yang didesain untuk menunjukkan pesan ilahi. Secara simbolik, pesan tersebut dapat berupa patung atau tugu.

2.2.3.2 Indikasi Ruang Eksterior yang Religius

2.2.3.2.1. Ritme yang Religius

Ritme untuk ruang religius terkesan lebih teratur dan simetris. Kesan simetris ini dapat ditunjukkan dari fasad gereja. Keteraturan menunjukkan bahwa gereja sangat menjunjung tinggi nilai-nilai kebenaran. Kesan simetris menunjukkan bahwa gereja adalah milik semua kalangan.



Gambar 39 fasad yang simetris dari GBI Keluarga Allah Solo (atas) dan gereja Cathedral Milan (bawah)

Sumber: Dokumentasi dari Internet

2.2.3.2.2. Proporsi yang Religius

Proporsi ruang eksterior yang religius lebih terkesan luas dan megah. Kesan luas dan megah ini dapat menciptakan suasana menyatu dengan alam. Dengan konsep tersebut, jemaat serasa menyatu dengan Tuhan yang menciptakan alam semesta.

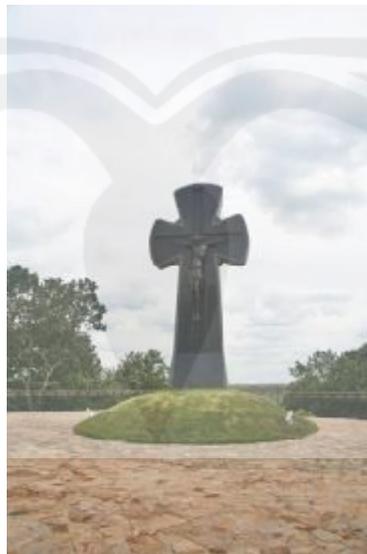


Gambar 40 Lapangan parkir yang luas di GBI Keluarga Allah Jogja

Sumber: Dokumentasi Penulis

2.2.3.2.3. Bentuk yang Religius

Bentuk yang religius lebih mengarah pada simbolik gereja. Bentuk salib adalah simbol yang paling dominan dalam arsitektur gereja. Simbol ini sangat kental dengan kekristenan. Dengan adanya simbol salib ini maka identitas gereja menjadi makin jelas.



Gambar 41 Bentuk salib memberikan kesan religius pada sebuah gereja

Sumber: Dokumentasi dari Internet

2.2.3.2.4. Warna yang religius

Warna yang religius untuk eksterior adalah coklat karena warna coklat keemasan atau putih. Karena warna coklat keemasan akan memberikan karakter ningrat sedangkan warna putih memberikan kesan suci. (Satwiko 2004)



Gambar 42 warna coklat keemasan membuat kesan religius semakin kuat

Sumber: Dokumentasi dari Internet

2.2.3.3 Contoh Ruang Eksterior yang Religius

Contoh ruang eksterior yang religius adalah GBI Keluarga Allah Solo. Indikasi religiusnya nampak pada bentuk fasad yang simetris, warna coklat dan putih yang berkesan murni dan kudus



Gambar 43 Ruang eksterior GBI Keluarga Allah Solo yang religius

Sumber: Dokumentasi dari Internet

2.3 Kesimpulan

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat disimpulkan ciri-ciri ruang interior dan eksterior yang bersemangat, bersahabat, dan religius.

Konsep		Interior	Eksterior
Bersemangat	Ritme	Pengulangan pada kolom	Tatanan pohon yang membentuk koridor
	Proporsi	Jarak antar kursi (± 1.5 m) yang mampu menciptakan suasana bersemangat	Proporsi jalan utama yang lebih lebar dari area parkir
	Bentuk	Bentuk spiral/luwes	Variasi bentuk pada <i>groundcover</i>
	Warna	Merah/kuning	Variasi warna pada

Konsep		Interior	Eksterior
			bunga/vegetasi
Bersahabat	Ritme	Pengelompokkan antar bentuk	Deretan kursi disepanjang koridor
	Proporsi	Pengaturan jarak dan posisi kursi yang memberikan ruang personal	Peletakkan plaza sebagai contoh skala ruang kota
	Bentuk	Spiral/lengkungan	Organisasi terpusat
	Warna	Biru, coklat, dan hijau	Hijau
Religius	Ritme	Adanya bentuk yang kontras diantara deretan bentuk lainnya	Bentuk fasad yang simetris dan teratur
	Proporsi	Dimensi bukaan yang sangat besar ($\pm 2x$ tinggi manusia)	Pelataran luar yang lebih luas dari ruang dalam
	Bentuk	Bentuk arch atau salib	Bentuk salib pada ruang luar
	Warna	Merah dan/atau kuning	Coklat keemasan dan/atau putih