

BAB 3

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIKAL

3.1 TINJAUAN AKTIVITAS FUTSAL

Dalam berlatih futsal ada 4 aspek penting yang harus dikembangkan dalam diri pemain, yaitu fisik, teknik, taktik, dan psikologi & sosial. Untuk mencapai hasil optimal tidak semua kegiatan harus dilakukan di dalam lapangan futsal. Bangunan dan ruang luar dapat menjadi fasilitas pendukung latihan yang dapat membentuk karakter pemain, mental, serta kekompakan dalam tim.

3.1.1 Aspek Fisik

Merupakan komponen yang sangat mendasar dalam menentukan kemampuan seorang atlet untuk dapat menyelesaikan suatu program latihan maupun menampilkan prestasi prima pada saat pertandingan. Aspek fisik terdiri dari berbagai komponen antara lain : daya tahan (daya tahan otot dan daya tahan *cardiovascular*), kecepatan (akselerasi), kelincahan, fleksibilitas, stamina, kekuatan, dan power. Latihan ini bertujuan meningkatkan performa atlet dalam menempuh program latihan maupun dalam pertandingan.

3.1.2 Aspek Teknik

Latihan teknik bertujuan memperkembangkan penguasaan ketrampilan gerak. Beberapa metode melatih telah diciptakan guna tercapainya penguasaan teknik secara efektif dan efisien. Latihan menggunakan teknik video camera dan LCD monitor sehingga kesalahan gerak atlet dapat dianalisa untuk perbaikan dan penyempurnaan teknik gerak. Latihan-latihan teknik dalam futsal berupa : *kicking, passing, stopping, dribbling, pivot, shooting, heading*.

3.1.3 Aspek Taktik

Latihan taktik ditujukan untuk menumbuhkan daya tafsir pada atlet dengan melakukan suatu gerakan yang terpadu dari gerakan yang terpadu dari gerakan-gerakan teknik dasar, sehingga merupakan suatu pola gerak

tersendiri. Taktik atau strategi sangat diperlukan untuk mencapai kemenangan dalam suatu pertandingan. Dalam futsal aspek taktik di kelompokkan menjadi 2, yaitu taktik menyerang dan taktik bertahan.

3.1.4 Aspek Psikologis & sosial.

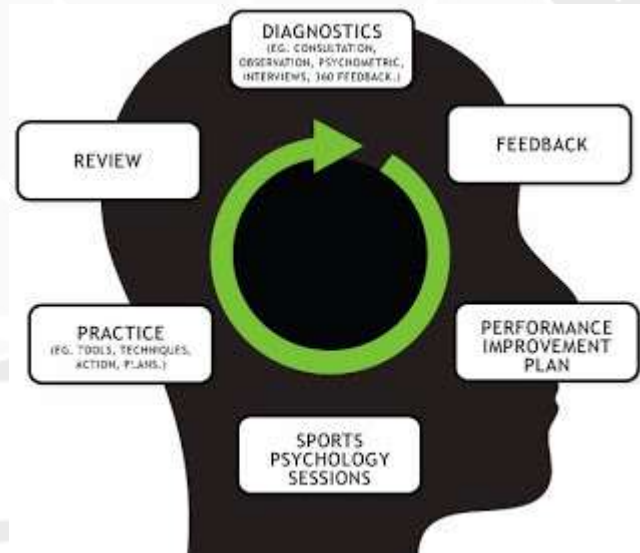
Latihan psikologis dan sosial dalam hal ini berhubungan mengenai mental dan kerjasama tim. Latihan mental sama pentingnya dengan ketiga aspek diatas, penekanan pada aspek ini ialah kestabilan emosi dan peningkatan motivasi atlet. Bagaimanapun baiknya fisik, teknik, dan taktik seorang atlet akan berkembang jika mentalnya tidak mendukung maka atlet tersebut tidak dapat mencapai performa terbaiknya. Para ahli dalam bidang *sport* psikologi telah banyak membuat beberapa model latihan untuk aspek ini, antara lain *mental pract*, *assessing anxiety*, *relation technique*, dan *readi-ness*.

3.2 TINJAUAN PSIKOLOGI OLAHRAGA

Perlu disadari bahwa persoalan penampilan (*performance*) atlet dalam meraih prestasi bukan hanya menyangkut masalah fisik semata, dalam arti mereka yang fisiknya kuat dipastikan akan memenangkan pertandingan. Namun sebenarnya hal tersebut bersifat multifaktor. Sekurangnya terdapat tiga faktor dasar yang diyakini mempengaruhi penampilan atlet, yaitu faktor fisiologis, antropometris, dan psikologis. Faktor fisiologis terkait dengan potensi dan kemampuan biomotor seperti kecepatan, kekuatan, kelincahan dan ketahanan. Faktor antropometris berkenaan dengan ukuran-ukuran tubuh seperti tinggi badan, berat badan, panjang lengan, yang tingkat urgensinya berbeda-beda dari cabang olahraga satu cabang ke cabang olahraga lain. Sementara itu, faktor psikologis berkaitan dengan kesiapan dan kesanggupan mental untuk berlatih dan bertanding dalam rangka meraih prestasi.

Ada dua istilah yang harus dipahami dalam mengartikan "Psikologi Olahraga". Yaitu arti "Psikologi" itu sendiri dan juga "Olahraga". Secara sederhana psikologi adalah ilmu yang mempelajari tentang tingkah laku manusia. Tingkah laku disini berarti sesuatu yang nampak seperti berjalan,

berlari, melompat, bisa juga berarti sesuatu yang tidak nampak seperti perasaan dan berpikir. Sementara itu, olahraga adalah segala aktivitas fisik yang sistematis untuk mendorong, membina, dan mengembangkan potensi jasmani, rohani dan sosial. Psikologi olahraga pada hakikatnya adalah psikologi yang diterapkan dalam bidang olahraga, meliputi faktor-faktor yang berpengaruh secara langsung terhadap atlet dan faktor-faktor diluar atlet yang dapat mempengaruhi penampilan (*performance*) atlet tersebut. Bidang dalam psikologi tersebut sangat luas dan mencakup keseluruhan sejauh dapat dijangkau oleh fikiran. Psikologi olahraga berusaha untuk memahami kondisi seseorang atlet yang berusaha untuk berprestasi dikanca domestic maupun internasional.



Oleh karena itu psikologi olahraga merupakan pendekatan yang menyeluruh terhadap kehidupan dan dunia seorang atlet. Psikologi olahraga berusaha untuk mnyetukan jiwa raga seorang atlet dengan pelatihnya, yang akhirnya menjadikannya sebagai seorang atlet yang berprestasi.

Weinberg, R.S. & Gould, D. (1995) mengemukakan bahwa “*sport and exercise psuhology is the scientific study of people and their behavior in sport and exercise context.*” Dua bidang kegiatan yang besar adalah:

1. Mempelajari bagaimana faktor psikologis mempengaruhi penampilan fisik seseorang.

2. Memahami bagaimana keterlibatan seseorang dalam olahraga mempengaruhi perkembangan psikis, kesehatan, dan kesejahteraan psikis-nya.

Apabila dihubungkan dengan olahraga prestasi, penjelasan ini menunjukkan bahwa penampilan (*performance*) seorang atlet dipengaruhi oleh berbagai faktor psikologis. Baik pengaruhnya positif dalam arti penampilan menjadi baik, maupun negatif dalam arti penampilan menjadi buruk. Ini adalah faktor psikologis, yang sering kali disebut faktor psikis atau faktor mental.

Psikologi olahraga merupakan salah satu dari tujuh sub-disiplin ilmu keolahragaan yang telah berkembang selain *sport medicine*, *sport biomechanics*, *sport pedagogy*, *sport sociology*, *sport history* dan *sport philosophy*. Pada awalnya, psikologi olahraga muncul di Amerika utara pada tahun 1898 dan sudah mulai muncul tahun 1967 walaupun baru secara resmi dibentuk di Indonesia pada tanggal 3 maret 1999.

Pada hakikatnya, psikologi adalah ilmu yang mempelajari tentang perilaku seseorang. Jika dikaitkan dengan olahraga, maka akan mencakup perilaku seseorang, atau disebut penampilan (*performance*)-nya dalam berolahraga. Dengan demikian jelaslah bahwa olahraga atau tampilannya dalam berolahraga, dan lebih lanjut tentunya hasilnya atau prestasinya dalam berolahraga, sangat dipengaruhi oleh adanya faktor psikis. Penting untuk memperhatikan faktor psikis seorang atlet, melalui pendekatan-pendekatan psikologi olahraga. Hal ini meliputi bagaimana cara mempersiapkan kondisi mental melalui latihan-latihan yang terencana dengan baik (*mental training*, *mental preparation*), yang berkaitan dengan psikologi pendidikan, psikologi perkembangan, dan psikologi klinis.

Tentu saja, faktor mental tidak secara otomatis menjadi faktor penentu keberhasilan seorang atlet tanpa ada faktor-faktor lainnya. Kita menyadari bahwa penampilan seorang atlet dipengaruhi oleh sejumlah komponen, yaitu :

1. Fisik

Faktor fisik terdiri dari stamina, kekuatan, fleksibilitas, dan koordinasi. Untuk mencapai kondisi yang siap untuk bertanding dapat dilakukan melalui suatu prosedur latihan yang baik, teratur, sistematis, dan terencana.

2. Teknik

Penampilan seorang atlet juga dipengaruhi oleh faktor keterampilan khusus yang dimiliki, yang harus dikembangkan menjadi suatu tampilan sesuai dengan yang diharapkan.

3. Psikis

Prestasi yang baik akan diraih jika seorang atlet mempunyai akal sebagai taktik dan strategi bermain untuk melakukan sesuatu menuju sasaran yang merupakan titik lemah lawan. Apa yang dipikirkan dan direncanakan seorang atlet tidak selalu dapat ditampilkan olehnya. Hal ini umumnya disebabkan oleh ketegangan yang berlebihan, misalnya ketakutan akan kalah, yang tentunya dapat berpengaruh negatif pada penampilannya sehingga akal yang sebenarnya sudah dimiliki tidak dapat diperlihatkan.

3.2.1 Cakupan Psikologi Olahraga

Secara umum, praktek-praktek psikologi olahraga dilakukan oleh profesional yang disebut sebagai psikolog olahraga. Namun, pada perkembangannya, isu-isu psikologi olahraga bersinergi dengan berbagai cabang ilmu, antara lain:

1. Kepelatihan

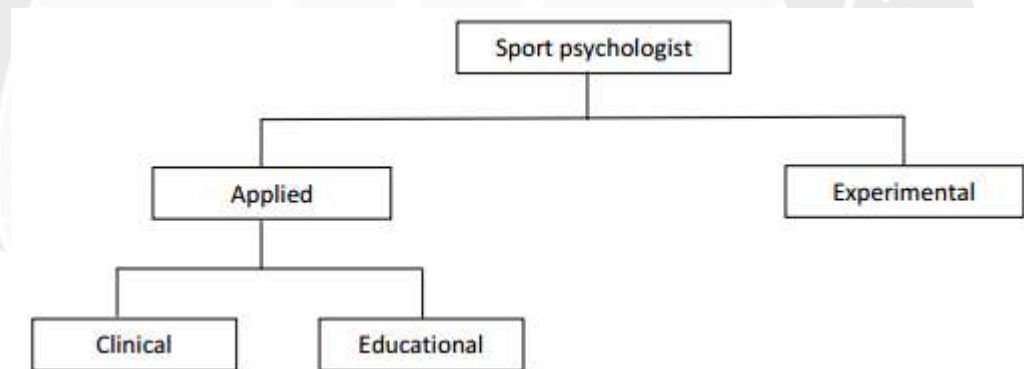
Peran psikologi olahraga dalam kepelatihan mencakup dua hal, yakni: teori kepelatihan dan praktek kepelatihan. Di dalam teori kepelatihan, ilmu psikologi olahraga membantu para ilmuwan kepelatihan untuk merumuskan sistem kepelatihan yang efektif dan efisien melalui riset-riset yang secara spesifik mengarah pada perilaku berlatih para atlet. Peran ilmu psikologi dalam praktek kepelatihan seperti membantu pelatih untuk meningkatkan mental bertanding serta mengatasi masalah-masalah dalam proses latihan.

2. Pendidikan

Di dalam bidang pendidikan, khususnya pendidikan jasmani, peran psikologi olahraga adalah meningkatkan pemahaman pendidik terhadap isu-isu yang menyangkut kondisi mental. Peran psikologi olahraga ini bisa dilakukan melalui penelitian-penelitian maupun pelatihan-pelatihan bagi para guru tentang perkembangan aspek psikologi sesuai dengan perkembangan usia anak didik.

3. Masyarakat

Tujuan dari penerapan ilmu psikologi olahraga dalam kehidupan masyarakat adalah kampanye hidup sehat dan aktivitas fisik kepada masyarakat luas. Kampanye ini bisa dilakukan dengan program-program yang disesuaikan dengan situasi sosial psikologis masyarakat.



Bagan 3.1 bagan berbagai macam jenis psikologi olahraga

Di dalam praktek profesional psikologi olahraga sendiri, dibagi menjadi dua kategori besar, yakni applied sport psychology dan experimental sport psychology (Wann, 1997). Applied sport psychology atau psikologi olahraga terapan merupakan praktek ilmu psikologi yang secara langsung berkaitan dengan para atlet atau orang-orang yang mengurus olahraga, seperti pelatih, manajer dan sebagainya. Ilmu psikologi terapan ini dibagi menjadi 2, yakni: clinical sport psychologist yakni psikolog yang bekerja untuk membantu memulihkan gangguan-gangguan kejiwaan yang diakibatkan atau mempengaruhi ketahanan mental serta *educational sport psychologist* yang bertugas bersama pelatih

untuk merumuskan metode dan teknik kepelatihan yang efektif dari sudut pandang psikologi.

Experimental sport psychologist adalah orang yang bekerja untuk meneliti semua hal yang berkaitan dengan aktivitas olahraga. Penelitian ini penting karena praktek-praktek kepelatihan dengan aktivitas olahraga. Penelitian ini penting karena praktek-praktek kepelatihan harus mempunyai dasar empiris sebelum diterapkan. Untuk itulah, bidang eksperimental ini menjadi salah satu tulang punggung bagi perkembangan ilmu kepelatihan modern.

3.2.2 Manfaat Psikologi Olahraga.

Meningkatnya stres dalam pertandingan dapat menyebabkan atlet bereaksi secara negatif, baik dalam hal fisik maupun psikis, sehingga kemampuan olahraganya menurun. Denyut nadi meningkat, keringat dingin, cemas akan hasil pertandingan, dan atlet akan merasakan sulit untuk berkonsentrasi. Keadaan ini seringkali menyebabkan para atlet tidak dapat menampilkan permainan terbaiknya. Para pelatih pun berpengaruh dalam pengendalian stres.

Psikologi olahraga juga diperlukan agar atlet dapat berpikir mengenai tujuannya berolahraga dan apa yang ingin dicapai. Ketika tujuan telah diketahui, latihan-latihan ketrampilan psikologis dapat menolong tercapainya tujuan tersebut. Psikologi olahraga dapat membentuk mental yang tangguh pada atlet. Mental yang tegar, sama halnya dengan teknik dan fisik, akan didapat melalui latihan yang terencana, teratur, dan sistematis. Dalam membina aspek psikis atau mental atlet, pertama-tama perlu disadari bahwa setiap atlet harus dipandang secara individual, yang satu berbeda dengan yang lainnya. Untuk membantu mengenal profil setiap atlet, dapat dilakukan pemeriksaan psikologis, yang biasa dikenal dengan "psikotes", dengan bantuan psikometri.

Profil psikologis atlet berupa gambaran kepribadian secara umum, potensi intelektual, dan fungsi daya pikirnya yang dihubungkan dengan olahraga. Profil atlet pada umumnya tidak berubah banyak dari waktu ke waktu. Oleh karenanya, banyak yang beranggapan bahwa calon atlet

berbakat dapat ditelusuri semata-mata dari profil psikologisnya. Anggapan semacam ini keliru, karena gambaran psikologis seseorang tidak menjamin keberhasilan atau kegagalannya dalam prestasi olahraga, karena masih banyak sekali faktor lain yang mempengaruhinya. Beberapa aspek psikologis dapat diperbaiki melalui latihan ketrampilan psikologis yang terencana dan sistematis.

3.2.3 Psikologi Olahraga Futsal.

Sebagai ilmu mengenai perilaku, psikologi juga diterapkan pada olahraga. Pada prinsipnya psikologi dalam olahraga dimanfaatkan untuk meningkatkan prestasi atlet, untuk memperkuat kerjasama antar atlet dalam olahraga beregu, untuk memperkuat kerjasama antara pelatih, atlet dan *official*, dan sebagainya. Inti dari penerapan psikologi dalam olahraga adalah bahwa ada hubungan erat antara fisiologi senso-motorik (*psychophysiology*) dengan struktur dan dinamika kognitif seseorang (psikologi kognitif) sehingga dengan memepelajarai dan mengintervensi kognisi, kita dapat meningkatkan prestasi.

Dalam meningkatkan prestasi atlet faktor mental menjadi hal yang sangat penting. Ada 4 faktor penting untuk meningkatkan mental, yaitu :

- Dorongan untuk berprestasi (*achivementdrive*)
- Kesadaran diri (*self-awareness*)
- Pola pikir produktif (*productive thinking*)
- Kepercayaan diri (*self-confidence*).

Dalam olahraga beregu seperti futsal, kerjasama tim menjadi salah satu kunci keberhasilan tim tersebut. Dalam sebuah tim pastilah tak bisa lepas dari masalah psikologis, contohnya : hubungan antar pemain, hubungan antara pemain dengan pelatih atau *official*, pemain yang selalu di bangku cadangan, pemain yang tiba-tiba tidak bisa mencetak gol, kiper yang selalu kebobolan, kejenuhan saat masa pelatihan, masalah gaji, dan lain-lain. Penyelesaian untuk masalah ini memerlukan seorang psikolog yang bisa bekerja menangani individu maupun grup.

Untuk menjalin kerjasama tim yang solid tentu dibutuhkan upaya-upaya tersendiri karena setiap atlet mempunyai kepribadian dan karakter

masing-masing. Untuk mencapai kerjasama tim ini banyak hal yang bisa dilakukan mulai dari hal-hal kecil, misalnya saja dengan melakukan aktivitas bersama, seperti makan bersama, bermain game bersama, diskusi, dll. Selain itu mental bertanding juga bisa distimulasi dari sebuah sesi psikologis.

3.2.4 Pembinaan Mental Pemain

Dalam perkembangan seorang pemain faktor psikologis sangatlah penting, tanpa kepercayaan diri pemain tidak akan bisa memperlihatkan semua kemampuannya diatas lapangan. Begitu juga dengan permianan sebagai tim (atau *teamwork*), tidak akan bisa terjalin dengan baik apabila hubungan antar pemain tidak harmonis.

Wawancara seorang psikolog dalam buku karya Timo Scheunemann yang berjudul Dasar Sepakbola Modern, untuk meningkatkan mental pemain melalui psikologi olahraga ada banyak hal yang bisa di lakukan.

1. Motivasi

Motivasi yang tepat adalah motivasi yang sesuai dengan dan memenuhi kebutuhan si anak didik. Memotivasi anak didik untuk berolahraga, apalagi mencapai target yang tinggi sangatlah sukar bila kita tidak dapat mengaitkan itu semua dengan kebutuhannya. Abraham Maslow memilah-milah kebututhan manusia dalam berbagai tingkatan. Terendah adalah kebutuhan jasmani seperti sandang, pangan, dan papan. Selanjutnya adalah kebutuhan akan keamanan, yakni bebas dari rasa takut dan bahaya yang mengancam keselamatan jiwa, karena manusia senantiasa berusaha hidup dalam ketentraman dan menjauh dari mara bahaya. Berikutnya kebutuhan akan rasa dikasihi dan diterima menjadi bagian dari orang lain, banyak orang bersedia melakukan apa saja. Menciptakan rasa kebersamaan dan kesetiakawanan didalam tim binaan agar ia benar-benar merasa bagian tak terpisahkan dari kelompoknya. Berikutnya dalah pengharagan diri, dalam hal ini seorang pelatih harus mengenali kemampuan anak didiknya dengan baik. Jangan menuntut anak didik untuk mencapai

target yang jauh melampaui batas kesanggupannya. Ini akan membuatnya patah semangat karena tidak pernah berhasil mencapai standar yang terlalu tinggi. Tetapi, menuntut anak didik sedikit di atas batas kemampuannya menunjukkan respek dan kepercayaan kita padanya. Terakhir adalah kebutuhan beraktualisasi diri. Ini berarti menjadi manusia yang mengutamakan kepentingan bersama, bukan pribadi, rela berkorban demi cita-cita yang luhur, siap mengasihi dan memberi kepada sesama kita manusia.

Memotivasi untuk melakukan apa yang kita minta darinya haruslah keluar dari pemahaman yang tepat akan kebutuhan anak. Kita harus memperlakukannya secara respek dan kepercayaan serta menjadikannya bagian dari kelompok binaan, bagian yang dikasihi dan tak terpisahkan. Kitapun mesti mengajaknya keluar dari kepompong sekedar menang-kalah dan masuk kedalam makna hidup yang lebih dalam dan luas yakni memberi kepada sesama dan Tuhan, sesuatu yang berharga dan mulia, prestasi terbaiknya dari hati terbaiknya.

2. Percaya diri

Percaya diri adalah elemen terpenting dalam pertandingan. Sebaliknya, kehilangan percaya diri akan langsung berakibat buruk pada prestasi. Kepercayaan diri dibangun di atas bukti keberhasilan yang nyata. Dengan kata lain, mustahil bagi anak didik untuk memupuk kepercayaan diri bila ia tidak memiliki catatan keberhasilan sama sekali.

Ada beberapa hal yang dapat kita lakukan untuk meningkatkan percaya diri melalui latihan :

- a. Berikan latihan yang paling mendekati pertandingan yang sesungguhnya.
- b. Tetapkan target dalam latihan yang dapat dicapainya namun harus dicapainya dengan susah payah.
- c. Hadirkanlah elemen kejutan dalam latihan

3. Tidak Puas diri

Puas diri adalah wujud dari hilangnya motivasi. Selain itu, puas diri juga merupakan tameng terhadap ketakutan kita menghadapi tantangan berikutnya. Untuk mencegah puas diri yang tidak sehat kita harus menetapkan target. Tanpa target, anak didik dengan mudah merasa puas dengan hasil yang telah dicapai. Salah satu target yang dapat kita gunakan adalah target melawan raksasa yang lebih besar. Namun demikian kita juga perlu mengizinkan anak didik untuk mengungkapkan ketakutannya, baik ketakutan melawan raksasa baru dan lebih besar ataupun ketakutan mempertahankan prestasi. Mengungkapkan ketakutan adalah bagian dari istirahat mental yang memang diperlukan secara berkala.

Secara fisik dia maupun mental anak didik membutuhkan waktu keluar secara berkala agar ia dapat mempertahankan variasi kehidupannya. Secara mental ia membutuhkan tempat untuk mengeluarkan tekanan hidupnya tanpa dihakimi. Inilah yang harus diberikan kepada anak didik untuk mencegah kepuasan diri. Orang yang cukup beristirahat dan memiliki target yang jelas adalah orang yang siap untuk maju kembali.

4. Kerjasama tim

Pertandingan adalah sebuah persaingan atau kompetisi, jadi tujuan atau hakiki pertandingan adalah memacu prestasi dan mengadu kompetensi. Yang menjadi masalah adalah persaingan tidak hanya terjadi pada pihak yang bertanding. Kerap kali persaingan juga muncul diantara pemain dalam tim yang sama. Untuk menggalang kerjasama tim yang pertama bisa kita lakukan adalah sedapatnya kita menempatkan pemain yang mempunyai kemampuan yang relatif setara dalam satu tim yang sama. Kedua, kita mesti menekankan kepada anak didik bahwa kemenangan adalah kemenangan bersama, tidak peduli apapun yang orang luar katakan. Jaid ajari anak didik untuk menghargai satu sama lain. Biarkanlah untuk mengucapkan terimakasih kepada rekan yang menjadi bagian mata rantai kemenangan. Baik yang menyerang

maupun yang melindungi. Baik yang mencetak gol maupun yang mengumpan adalah sama-sama pencetak angka. Ketiga, kerja sama tim akan terwujud jika anak didik melihat bahwa kita bersikap adil kepada semua.

5. Menghadapi tekanan pertandingan

Salah satu kunci keberhasilan dalam pertandingan adalah ketenangan. Ada dua hal yang dapat kita pelajari, yaitu perseiapan atau latihan yang memadai adalah syarat yang tidak dapat ditawar. Tidak ada jalan pintas menuju kemenangan, semua harus melewati jalan usaha dan persiapan yang matang. Namun satu hal lain yang sama pentingnya dengan persiapan adalah ketenangan. Sebetulnya ketegangan bisa jadi berdampak positif apabila kita percaya diri bahwa kita sudah menguasai pertandingan ini, maka ketegangan akibat tekanan massa justru akan berdampak positif. Kita makin terpacu dan optimal.

Hal yang dapat dilakukan untuk menjaga ketenangan dibawah sorot mata dan hujan teriakan adalah pertama, layangkanlah pandangan mata kesegenap penjuru penonton. Jangan mencoba untuk tidak menghiraukan penonton dan menolak untuk melihatnya. Ini hanya akan menambah kegugupan kita tatkala kita beradu pandang dengan mereka. Tataplah penonton kemudian bingkailah mereka dalam sebuah kotak mental seakan-akan mereka berada dalam sebuah televisive besar. Tujuannya agar kita “menguasai” penonton. Kedua, aturlah pernafasan. Ritme pernafasan sangatlah berpengaruh pada ketegangan. Pernafasan yang teratur adalah kunci ketenangan. Selain itu mengatur pernafasan juga mengalihkan perhatian kita dari massa kepada lawan dan permainan itu sendiri. Ketiga, bermianlah detik demi detik, menit demi menit. Ada kalanya kita dikuasai oleh keinginan untuk mengakhiri pertandingan secepat-cepatnya. Tindakan ini mengurangi prestasi karena kita tidak lagi memperhatikan apa yang ada didepan mata tapi membayangkan yang jauh didepan mata. Ini adlah awal kekalahan. Pemain yang terlatih dan matang tidak memikirkan akhir pertandingan, sebaliknya ia berkonsentrasi penuh pada proses

pertandingan, dimana setiap detik menjadi penting dan berpengaruh. Keempat adalah melakukan yang terbaik. Penonton akan dapat menerima kekalahan apabila mereka menyaksikan kita telah berusaha sebaik-baiknya. Dalam pertandingan aka nada yang menang dan kalah. Jika langkah yang ampuh adalah berusaha sebaik-baiknya, maka kejarlah bola jangan hanya berdiri melihat bola mneggelinding. Dan yang terakhir adlah berdoalah. Jangan berdoa agar Tuhan memberi kemenangan, berdoalah agar pertandingan bisa berjalan dengan adil dan baik, agar pertandingan bisa berjalan dengan lancer, dapat memberikan yang terbaik dan termulia, berdoalah agar penonton berada dipihak yang benar, dan berdoalah agar Tuhan hadir dan memelihara suasana pertandingan supaya semua bermain dengan suka cita. Doa mengembalikan kita pada esensi pertandingan, yakni bahwa semua adalah anugrah Tuhan.

3.3 TINJAUAN RUANG

3.3.1 Definisi Ruang Dalam dan Luar

Ruang terbagi dalam dua jenis, yaitu ruang dalam dan ruang luar. Jika di definisikan maka ruang dalam adalah wadah yang digunakan manusia untuk beraktivitas. Ruang dalam dapat terbentuk dari keberadaan pembatas yang ada dialam ruang. Ruang dalam terbentuk dari elemen-elemen pembatas. Elemen-elemen pengisi dapat menciptakan sirkulasi dalam ruang. Tentunya diperlukan elemen pelengkap ruang agar dapat menimbulkan pengalaman meruang yang bervariasi.

Menurut Yoshinobu Ashihara dalam bukunya yang berjudul Perancangan Eksterior dalam Arsitektur, pada dasarnya ruang terbentuk oleh penghubung diantara suatu benda (objek) dan seorang manusia yang merasakan benda tersebut. Penciptaan ruang luar diwujudkan dalam bentuk penataan tapak melalui organisasi ruang, sirkulasi pencapaian, dan pintu masuk.

3.3.2 Elemen Pengisi Ruang Dalam dan Luar

Elemen pengisi ruang dalam dapat berupa perabot-perabot, peralatan atau mesin, dan tanaman. Elemen pengisi ruang dalam dapat menunjang aktivitas yang diwadahi dalam ruang. Untuk menentukan jenis elemen pengisi ruang dalam dipengaruhi oleh beberapa karakter. Karakter penentu elemen pengisi ruang dalam antara lain :

- Karakter pengguna
- Karakter aktivitas
- Karakter elemen pelingkup ruang.

Elemen pengisi ruang luar adalah elemen pendukung pada ruang luar. Elemen ini dapat menjadi sarana maupun prasarana yang dapat dimanfaatkan oleh manusia untuk beraktivitas. Elemen pengisi ruang luar dapat dibedakan menjadi dua, yaitu elemen alami dan elemen buatan. Elemen alami merupakan elemen alam yang sudah berada di tempat seperti pepohonan, bebatuan, sungai, hewan, dan danau. Elemen pengisi buatan dapat berupa bangunan kecil seperti gazebo dan gardu. Selain itu elemen pengisi buatan dapat berupa pagar, perkerasan, perabot, dan aksesoris.

3.3.3 Elemen Pelengkap Ruang Dalam dan Luar

Elemen pelengkap ruang dalam merupakan elemen-elemen yang ada dalam suatu ruang, yang mendukung fungsi-fungsi di dalam ruang. Fungsi-fungsi tersebut antara lain:

- Aklimatisasi ruang
- Pencahayaan ruang
- Sebagai wadah aktivitas
- Fungsi dari elemen pembatas ruang

Elemen pelengkap ruang dapat mencakup instalasi jaringan air bersih, jaringan air kotor, jaringan gas dan listrik, drainase, *fire protection*, dan perlengkapan servis seperti lampu, *air-conditioner*, kran air, dan lain-lain. Kebutuhan akan elemen pelengkap ditentukan

Elemen pelengkap ruang luar merupakan elemen pendukung yang mampu menanggapi kondisi tapak, distribusi antar bangunan, pendukung

aktivitas, dan keindahan. Elemen pelengkap ruang luar dapat berupa *signage*, utilitas, dan drainase.

3.3.4 Batasan Ruang Luar

Ruang luar adalah ruang yang membatasi alam hanya pada bidang alas dan dinding saja, sedangkan atapnya bisa dikatakan tidak terbatas.

3.3.4.1 Lantai

Penggunaan bahan material yang digunakan dalam bidang alas ruang luar tergolong keras, seperti : batu, con-block, bata, kerikil dan material keras lainnya dapat diaplikasikan pada ruang luar yang akan digunakan untuk perlintasan, baik perlintasan manusia ataupun kendaraan. Hal ini akan sangat bermanfaat ketika ruang luar mengalami fase perawatan, material yang keras tentunya akan lebih mampu bertahan dan menahan beban luar yang diterimanya dari objek yang melintasi areanya. Sedangkan untuk daerah yang tidak digunakan sebagai perlintasan, dapat digunakan material yang lunak, seperti tanah dan rumput. Material lunak akan memberikan respon khusus apabila digunakan sebagai ruang perlintasan, seperti akan terjadi pemadatan untuk tanah, tanah yang padat akan berakibat mengecilnya pori-pori tanah sehingga lama-kelamaan air hujan akan sulit untuk meresap. Sedangkan, untuk rumput, bagian rumput yang digunakan sebagai area perlintasan lama-kelamaan akan gundul, sehingga butuh perawatan ekstra seperti yang dilakukan dalam merawat rumput pada stadion sepak bola.

3.3.4.2 Dinding

Sebagai ruang luar, dinding dibagi menjadi 3, yaitu :

- Dinding Massif

Dinding massif, yaitu dinding batu bata ataupun dari material lain yang memiliki ketinggian tertentu yang memisahkan ruang luar dan ruang dalam atau ruang luar yang di kelilingi dengan ruang luar lain.

- Dinding Transparan

Dinding transparan dapat berupa pepohonan ataupun pagar, dimana pembatas ini tidak menutup atau membatasi secara keseluruhan,

namun masih memungkinkan adanya celah yang dapat digunakan untuk melihat ruang lain.

- Dinding semu (imajiner)

Dinding ini bersifat subjektif karena merupakan hasil dari perasaan pengamat. Dinding ini tidak berbentuk nyata sebagai sebuah dinding, namun tetap terasa membatasi ruang luar satu dengan ruang luar lainnya. Contohnya seperti sungai, batas laut dan batas-batas lainnya.

Menurut sifat dan jenisnya, ruang luar dibedakan menjadi 3 jenis :

A. Menurut Kesan Fisik

- Ruang Positif

Merupakan ruang yang dilingkupi oleh objek atau bangunan dan difungsikan untuk mewadahi suatu kegiatan yang dikehendaki oleh perancangannya.

- Ruang Negatif

Merupakan ruang yang menyebar dan tidak dilingkupi oleh apapun dan tercipta tanpa direncanakan untuk mewadahi suatu kegiatan tertentu.

B. Menurut Sifat Sosial

- Ruang Sosiofugal

Ruang luar ini cenderung diciptakan untuk memisahkan individu satu dengan individu lain, sehingga terkesan privat. Ruang ini juga biasanya memiliki perabot taman yang terpencar.

- Ruang Sosiofetal

Ruang luar ini cenderung terpusat pada suatu area tertentu, dimana area tersebut lebih difungsikan untuk kelompok manusia dalam melakukan interaksi sosial.

C. Menurut Aktivitas/Kegiatan

- Ruang Gerak

Ruang gerak juga masih dibagi menjadi beberapa macam, yaitu ruang yang membuat pengunjungnya bergerak dengan mengikuti sebuah alur tertentu, ruang dengan alur yang beragam ataupun ruang yang

dirancang untuk mewadahi sebuah kegiatan olah raga atau kegiatan lainnya yang bersifat dinamis.

- Ruang Diam

Ruang diam merupakan ruangan yang dirancang untuk kegiatan-kegiatan yang lebih bersifat tidak dinamis, seperti contohnya ruang pidato, ruang baca, ruang diskusi, ruang duduk dan ruang-ruang lain yang bersifat statis.

3.3.5 Batasan Ruang Dalam

Menurut Francis D. K. Ching (2002:46), ruang dalam dibatasi oleh 3 bidang, yaitu : bidang alas, bidang dinding sebagai pembatas vertikal, dan bidang atap atau yang dapat disebut langit-langit.

Dalam desain ruang dalam, dikenal 8 prinsip mendesain sebuah ruang :

A. *Unity dan Harmoni*

Kesinambungan antara ruangan yang telah ditata dengan elemen - elemen pelengkap harus terjaga dengan baik selain untuk memunculkan adanya kesatuan desain, namun juga supaya muncul komposisi yang seimbang dan indah.

B. **Keseimbangan (Balance)**

Keseimbangan tidak harus berarti sama, keseimbangan dalam artian arsitektur dan desain interior dapat berarti adanya penyetara antara bagian satu dan bagian lain supaya pandangan pengamat tidak condong ke salah satu bagian. Keseimbangan tersebut masih dibagi menjadi 3, yaitu :

- Simetris, adalah ketika elemen-elemen desain dibagi secara merata baik secara vertical maupun horizontal. Sering juga disebut keseimbangan formal.
- Asimetris, adalah ketika pembagian elemennya tidak berporos di tengah, namun tetap nampak seimbang. Biasanya bermain pada kontras, skala ataupun warna untuk menyetarakan setiap sisi yang ada.

- Radial, Adalah ketika elemen desain berpusat di bagian tengah, seperti contohnya tangga radial.

C. Focal Point

Seperti yang disebutkan dalam poin sebelumnya, perlu adanya sebuah aksentuasi yang dapat menyeimbangkan nilai dari suatu sisi atau juga untuk menjauhkan kesan monoton dari sebuah penataan ruang dalam. Aksentuasi bisa berjumlah lebih dari satu dalam sebuah ruangan, baik berupa patung, lukisan atau benda lain yang kiranya dapat menarik perhatian penglihatan dari pengamat.

D. Ritme

Ritme di sini berarti sebuah pola pengulangan yang bersifat kontinu atau repetisi yang digunakan dalam sebuah desain. Sama halnya seperti musik, desain arsitektur juga memerlukan sebuah ritme atau irama dalam setiap alunannya, tujuannya adalah untuk memberikan suatu garis merah desain dan menghindarkan dari kesan norak karena terlalu banyak unsur yang terdapat di dalamnya.

E. Detail

Detail tentunya berkaitan dengan elemen-elemen yang ada seperti detail kursi, detail meja dan detail-detail lain.

F. Skala dan Proporsi

Hampir sama dengan harmoni dan keseimbangan dari sebuah penataan ruang dalam, namun dalam hal ini skala dan proporsi lebih menitikberatkan pada ukuran dari ruangan itu sendiri yang dipadukan dengan elemen yang terdapat di dalamnya.

G. Warna

Tidak dapat dipungkiri bahwa warna merupakan unsur penting dalam desain interior, seperti yang telah dijelaskan di sub bab 4.1.2 mengenai warna, dapat diperoleh kesimpulan bahwa pemilihan warna yang tepat akan mempengaruhi karakter dari penghuninya, karena setiap warna memiliki karakteristik dan efek yang ditimbulkan bagi pengamatnya.

H. Fungsional dan Ergonomis

Sebuah furniture sudah seharusnya dapat difungsikan dan bukan hanya semata-mata sebuah pajangan saja, selain itu juga harus ergonomis dengan tubuh dari penggunanya.

3.4 TINJAUAN SIRKULASI

3.4.1 Definisi dan Batasan Sirkulasi

Berdasarkan terjemahan buku karangan Francis D.K Ching yang berjudul Bentuk, Ruang & Susunannya, maka jalan sirkulasi dapat diartikan sebagai tali yang terlihat yang menghubungkan ruang-ruang suatu bangunan atau suatu deretan ruang-ruang dalam maupun luar bersama. Dalam buku Bentuk, Ruang dan Tatahan edisi kedua karya Francis D.K Ching (Ching terjemahan Erlangga, 2000 :65), sirkulasi ruang dibagi kedalam 3 jenis, yaitu :

1. Hubungan jalan dengan ruang

Jalur dapat dikaitkan dengan ruang-ruang yang dihubungkannya melalui beberapa cara , yaitu :

a. Melewati ruang :

- Ruang-ruang perantara dapat dijadikan sebagai penghubung antar jalur dengan ruangan-ruangannya.
- Integritas setiap ruang dipertahankan.
- Konfigurasi jalurnya fleksibel.

b. Menghilang dalam ruang

- Lokasi ruangan menghasilkan jalur.
- Hubungan jalur ruangan digunakan untuk mencapai dan memasuki ruang-ruang penting baik secara fungsional maupun simbolik.

c. Lewat menembus ruang.

- Jalur dapat dilewati melalui sebuah ruang secara miring, aksial, atau disepanjang tepiannya.
- Ketika menembus jalur menciptakan pola-pola peristirahatan dengan pergerakan didalamnya.

2. Bentuk ruang sirkulasi

Bentuk ruang sirkulasi beragam , disesuaikan dengan :

- Definisi tiap batas-batasnya.
- Keterkaitan dengan bentuk ruang yang dihubungkannya.
- Kualitas skala, proporsi, pencahayaan, dan pemandangan.
- Pintu-pintu masuk.
- Perubahan atau perbedaan ketinggian dengan menggunakan tangga dan ram.

Sebuah ruang sirkulasi dapat berbentuk :

- Tertutup membentuk suatu galeri publik atau koridor privat yang berhubungan dengan ruang-ruang yang dihubungkannya melalui akses-akses masuk di dalam sebuah bidang dinding.
- Terbuka pada satu sisi membentuk sebuah balkon atau galeri yang menyajikan kemenerusan spasial dan visual dengan ruang-ruang yang dihubungkannya.
- Terbuka pada kedua sisi membentuk jalur setapak berkolom yang menjadi penambahan fisik ruang yang dilaluinya tersebut.

Bentuk-bentuk pola sirkulasi ada bermacam-macam, setiap pola sirkulasi terdapat karakter yang ingin ditonjolkan. Menurut (Ormsbee, Landscape Architecture, 1996), bentuk macam dari pola sirkulasi meliputi:

1. Pola sirkulasi *direct*, adalah sirkulasi yang mengarah langsung dan hanya memberi satu pilihan ke tujuan akhir. Akses visual yang diterima pengunjung adalah tujuan akhir ke ruang yang dituju.
2. Pola sirkulasi *curvilinier*, adalah garis linier yang berliku-liku halus dan memberi satu pilihan ke tujuan akhir. Pada pola sirkulasi ini akses visual ke tujuan akhir kurang jelas dan memberikan kesan mengalir.
3. Pola sirkulasi *erractic*, adalah pola sirkulasi yang terpatah-patah . Akses ke tujuan akhir kurang jelas dan memiliki potensi untuk memberikan kejutan-kejutan ruang.

4. Pola sirkulasi *interrupted*, adalah keadaan ruang sirkulasi yang terputus-putus pada bagian-bagian tertentu dan akses visual ke tujuan akhir kurang jelas.
5. Pola sirkulasi *looping*. Adalah pandangan ke arah tujuan akhir disamakan, dan memberi kesan mengalir apa adanya.
6. Pola sirkulasi *distraction*, adalah bentuk sirkulasi di mana pandangan ke arah obyek-obyek yang dituju dikacaukan oleh obyek-obyek lain. Fokus visual mengalir bersama waktu tempuh.
7. Pola sirkulasi *obscure*, adalah pola sirkulasi di mana lalu lintas sirkulasi yang disembunyikan dari jangkauan umum.
8. Pola sirkulasi *diverging*, bentuk sirkulasi bercabang sehingga akses ke tujuan akhir secara fisik dan visual menjadi tidak jelas.

3.4.2 Elemen Pengisi Sirkulasi

Elemen pengisi sirkulasi yang berada diluar ruangan terdiri dari dua jenis, yaitu alam dan buatan. Pada sirkulasi luar ruangan, elemen pengisi alami dapat berupa pohon, tanaman, sungai, dan sebagainya. Sedangkan, pada sirkulasi luar ruangan, elemen pengisi buatan dapat berupa trotoar, jalan setapak, paving dan masih banyak lagi. Untuk pengisis sirkulasi dalam ruangan dapat berupa tangga yang menghubungkan antar lantai, lift, railing, dan masih banyak lagi.

3.4.3 Elemen Pelengkap Sirkulasi

Elemen pelengkap sirkulasi luar dapat berupa elemen pendukung bagi keindahan tapak yang akan digunakan, serta memiliki kelebihan bagi pengguna. Aspek-aspek elemen pelengkap harus memperhatikan kondisi pencahayaan fungsi dari elemen pembatas dan mampu menjadi aktivitas pendukung kegiatan.

Sirkulasi dalam ruang mempunyai elemen pelengkap yang berupa pegangan pada dinding, lukisan, perabot, lampu dinding, fan masih banyak lagi elemen pelengkap yang memudahkan pengguna untuk melewati sirkulasi tersebut.

3.4.4 Elemen Pembatas Sirkulasi

Elemen pembatas sirkulasi tergantung berada dimana sirkulasi itu berada. Ketika sirkulasi berada diluar elemen pembatas dapat berupa tanaman, pagar, ketinggian yang berbeda, kolam atau saluran air. Sedangkan ketika sirkulasi berada didalam sebuah ruangan maka dinding dari ruang-ruang disekitarnya dapat menjadi elemen pembatas dengan sendirinya. Warna, tekstur, garis, dan sebagainya dapat menjadi elemen pembatas bagi sirkulasi.

3.5 SUPRASEGMEN ARSITEKTURAL

Suprasegmen merupakan elemen atau segment-segmen utama yang penting dan akan di olah didalam arsitektur.

3.5.1 Suprasegmen Bentuk

Suatu bentuk merupakan sebuah penampilan konfigurasi atau peletakan garis atau kontur yang membatasi gambar atau wujud. Secara naluri, seseorang akan cenderung mengarah pada pandangan ke bentuk-bentuk yang paling sederhana dan teratur. Semakin sederhana dan teraturnya suatu wujud, semakin mudah diterima dan dimengerti. Sedangkan wujud dasar suatu bentuk dapat dibagi menjadi bentuk lingkaran, segitiga, dan bujur sangkar. Menurut Francis D. K. Ching dalam bukunya Bentuk, Ruang dan Tatahan edisi kedua (terjemahan Erlangga, 2000: 38), berikut ini karakter yang dimiliki oleh masing-masing wujud dasar tersebut :

- Lingkaran : stabil, sebagai pusat atau terpusat, sebagai poros berputar.
- Segitiga : Stabil, seimbang, kokoh dan kaku.
- Persegi : statis, netral, murni, rasional, tidak memilih arah tertentu, seimbang.



Gambar 3.1 Bentuk Dasar

Sumber : D.K Ching, Bentuk, Ruang, dan Tatahan,2000

Ruang dengan batas fisik tidak tegas dapat diciptakan dengan menggunakan unsur pembentuk ruang yang mempertahankan kontinuitas fisik dan kontinuitas visual. Seperti pada teori dari unsur pembentuk ruang menurut Francis D. K. Ching :

- Unsur horizontal pembentuk ruang :
 - a. Bidang dasar

Bidang dasar dapat membentuk ruang dengan berbagai macam pengolahan yaitu ditinggikan dan diturunkan. Bidang dasar dapat ditinggikan untuk menciptakan daerah tertentu di dalam ruang lingkup yang lebih luas. Ruang yang terbentuk menjadi lebih terdefinisi karena adanya batas yang berupa sisi-sisi yang timbul karena ketinggian bidang. Sisi-sisi dapat memutus aliran ruang yang melalui permukannya. Penegasan bidang dapat dilakukan dengan perkuatan sisi bidang dengan cara perubahan bentuk, warna atau tekstur untuk memisahkan bidang dari lingkungannya.

Bidang dasar dapat diturunkan untuk menciptakan daerah terisolor di dalam ruang lingkup yang lebih luas. Ruang yang terbentuk menjadi lebih terdefinisi karena adanya batas yang berupa sisi – sisi yang timbul karena penurunan bidang. Bidang yang diturunkan tidak memutus aliran ruang di sekeliling bidang. Penegasan bidang dapat dilakukan dengan membuat kontras permukaan bidang terhadap permukaan di luar bidang. Kontras dapat dicapai dengan perubahan bentuk, geometri, serta orientasi bidang yang berbeda dengan orientasi keseluruhan ruang.

- b. Bidang atas

Bidang atas (langit – langit) mampu membuat suatu daerah ruang diantara bidang tersebut dengan bidang dasarnya. Sama halnya dengan keadaan dimana sebuah pohon memberikan perasaan teduh pada orang dibawahnya (adanya bayangan sebagai pelindung).

Bidang atas dapat membentuk suatu daerah ruang antara bidang atas tersebut dengan bidang dasarnya. Bidang atas dapat berperan

dalam membentuk sisi – sisi batas sedangkan bidang dasarnya dapat mendukung pendefinisian ruang dengan pengolahan (peninggian atau penurunan), pengolahan bentuk, wujud, ukuran, warna, tekstur dan sebagainya.

- Unsur vertikal pembentuk ruang

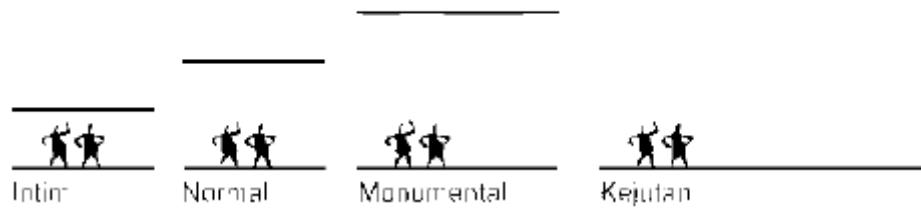
Unsur vertikal lebih dominan dalam mengambil perhatian pada pandangan daripada horizontal. Unsur vertikal mempunyai kelebihan dalam penciptaan batas ruang, volume ruang secara tugas mampu membagi serta memisah ruang dan memberikan kesan tertutup yang bersifat privasi untuk benda di dalamnya.

Bidang vertikal mempunyai kelebihan pada nilai visual dibanding unsur linier vertikal, karena mempunyai nilai panjang dan lebar sehingga mampu memotong dan membagi suatu volume ruang. Tinggi sebuah bidang merupakan faktor penting yang mempengaruhi kemampuan bidang untuk menggambarkan ruang secara visual. Pada ketinggian sebatas kaki tidak dapat memberikan kesan ruang yang tertutup, pada ketinggian pinggang mulai memberikan kesan tertutup serta masih terasa terdapat kontinuitas visual, pada ketinggian diatas mata terasa pemisahan ruang, pada ketinggian diatas kepala memberikan kesan yang sangat tertutup (kontinuitas ruang dan kontinuitas visual tertutup).

3.5.2 Suprasegmen Proporsi dan Skala

Proporsi dan skala merupakan hal yang penting dalam bidang arsitektur. Proporsi memacu pada suatu tatanan hubungan antara dimensi bentuk atau ruang, sedangkan skala lebih cenderung bagaimana menilai besarnya sesuatu dengan sesuatu yang lain. Proporsi dapat ditentukan berdasarkan jarak ketinggian atau jarak pandang. Jika semakin jauh jarak pandang, akan mengesankan lega, kebebasan, dan tidak tertekan. Namun jika jarak tersebut sangat dekat, akan membuat kesan kurang bebas, sempit, tertekan dan tidak lega.

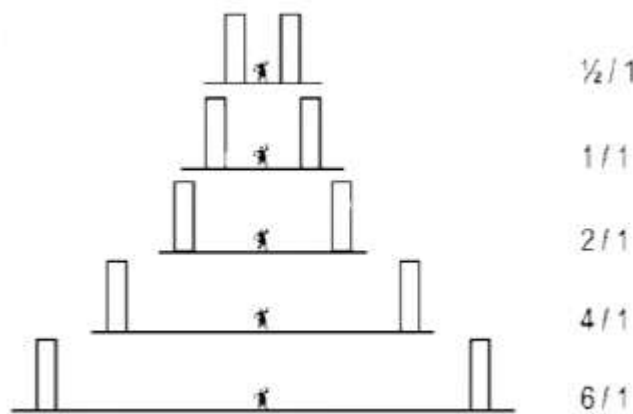
Skala merupakan suatu perbandingan yang dapat dipengaruhi oleh wujud, warna, dan pola permukaan bidang pembatas, penempatan lubang-lubang bukaan, serta sifat dan skala unsur-unsur yang diletakkan didalamnya. Skala ruang dapat dibagi menjadi skala intim, normal, monumental, dan kejutan (Sumber : Edward T. White. 1985)



Gambar 3.2 Pembagian Skala Ruang

Sumber : Edward T. White, 1985

Selain skala, proporsi suatu ruang juga dapat diciptakan oleh rasio keterlingkupan (*enclosure*). Berikut ini adalah proporsi ruang berdasarkan rasio jarak ketinggian.



Gambar 3.3 Rasio Keterlingkupan

Sumber : Edward T. White, 1985

Semakin jauh jarak pandang (keterlingkupan) maka akan membuat suatu kesan lega, kebebasan, dan tidak tertekan. Sebaliknya, jika jarak antar pelingkup sangat dekat (rasio $\frac{1}{2}$ sampai 1) akan membuat kesan tertekan, menderita, kurang bebas, dan kesan terhimpit. Skala Intim dimaksudkan untuk menciptakan suasana yang nyaman dan akrab. Skala Normal terjadi karena penyesuaian yang wajar, antara ukuran ruang dan

kegiatan di dalamnya, berdasarkan kenyamanan jasmani dan rohani. Skala Monumental ditimbulkan oleh ukuran ruang yang berlebih bagi kegiatan di dalamnya, untuk menyatakan "keagungan" atau kemegahan. Sedangkan skala kejutan atau mencekam, manusia sulit merasakan pertalian dirinya dengan ruang.

3.5.3 Suprasegmen Warna

Warna memiliki peran penting dalam kehidupan manusia dan dalam bidang arsitektur karena memberi efek secara psikologis. Warna juga dapat mempengaruhi suasana skala visual maupun proporsi ruang, serta dapat memperjelas karakter suatu objek atau memberi aksentuasi pada bentuk dan bahan sehingga warna dapat mempengaruhi suasana hati seseorang. Warna dalam bangunan arsitektur yang dirancang tentunya diperuntukkan untuk orang banyak sehingga dapat memberi manfaat dan meningkatkan kualitas hidup manusia. Warna juga dapat menciptakan hubungan-hubungan emosional tertentu. Berikut ini adalah tabel yang akan menjelaskan warna yang mempengaruhi psikologis seseorang :

Tabel 3.1 Arti Psikologi Warna

WARNA	KETERANGAN
MERAH	<p>KESAN gairah dan memberi energy</p> <p>SIMBOL energi, gairah, <i>action</i>, kekuatan dan kegembiraan</p> <p>EFEK (+) mampu merangsang indra fisik seperti meningkatkan nafsu makan dan gairah seksual</p> <p>EFEK (-) identik dengan kekerasan dan kecemasan</p> <p>NB : Untuk menjaga keseimbangannya warna merah baik jika dipadukan dengan warna biru muda</p>
ORANGE	<p>ARTI hangat dan bersemangat</p> <p>SIMBOL petualangan, optimisme, percaya diri dan kemampuan dalam bersosialisasi</p> <p>EFEK (+) memberi efek yang kuat dan hangat</p> <p>EFEK (-) memberi kesan murah jika digunakan terlalu dominan, karena warna ini memberi kesan mudah untuk dijangkau</p> <p>NB : baik untuk dipasangkan dengan warna oranye diantaranya adalah warna ungu atau biru karena akan memberi kesan unik dan berkelas.</p>
KUNING	<p>KESAN kehangatan dan rasa bahagia dan seolah ingin menimbulkan hasrat untuk bermain</p> <p>SIMBOL optimis, semangat dan ceria</p> <p>EFEK (+) dapat merangsang aktivitas pikiran dan mental. Warna kuning sangat baik digunakan untuk membantu penalaran secara logis dan analitis sehingga individu penyuka warna kuning cenderung lebih bijaksana dan cerdas dari sisi akademis, mereka lebih kreatif dan pandai menciptakan ide yang original.</p> <p>EFEK (-) menciptakan efek mudah cemas, gelisah dan sering dikuasai</p>

	ketakutan, terlebih dalam menghadapi orang yang juga sedang merasa tertekan ataupun stress mereka cenderung menjadi terlalu kritis dan menghakimi. NB :-
BIRU	KESAN profesional dan kepercayaan SIMBOL kekuatan EFEK (+) menenangkan dan diyakini mampu mengatasi insomnia, kecemasan, tekanan darah tinggi dan <i>migraine</i> . Merangsang kemampuan berkomunikasi, ekspresi <i>artistic</i> . EFEK (-) - NB : Berdasarkan cara pandang ilmu psikologi warna biru tua mampu merangsang pemikiran yang jernih dan biru muda membantu menenangkan pikiran dan meningkatkan konsentrasi.
HIJAU	KESAN memberi suasana tenang dan santai SIMBOL alam EFEK (+) membantu seseorang yang berada dalam situasi tertekan untuk menjadi lebih mampu dalam menyeimbangkan emosi dan memudahkan keterbukaan dalam berkomunikasi. Hal ini diyakini sebagai efek rileksasi dan menenangkan yang terkandung dalam warna ini EFEK (-) - NB : Didalam bidang design warna hijau memiliki nilai tersendiri karena dapat memberi kesan segar dan membumi terlebih jika dikombinasikan dengan warna coklat gelap.
HITAM	KESAN suram, gelap dan menakutkan SIMBOL - EFEK (+) memeberi kesan elegan EFEK (-) - NB : Elemen apapun jika dikombinasikan dengan warna hitam akan terlihat menarik .
PUTIH	KESAN kebebasan dan keterbukaan SIMBOL steril, suci dan bersih EFEK (+) membantu mengurangi rasa nyeri. EFEK (-) dapat memberi rasa sakit kepala dan mata lelah jika warna ini terlalu mendominasi NB : Baik digunakan untuk desain minimalis
COKLAT	KESAN hangat, nyaman dan aman SIMBOL kuat dan dapat diandalkan EFEK (+) menimbulkan kesan modern, canggih dan mahal karena kedekatannya dengan warna emas EFEK (-) dapat memberi rasa sakit kepala dan mata lelah jika warna ini terlalu mendominasi NB : Elemen apapun jika dikombinasikan dengan warna hitam akan terlihat menarik .

Sumber : Penelitian oleh Ravi Mehta & Juliet Zhu, University of British Columbia

Dari tabel 3.1, warna memiliki banyak arti psikologi suasana yang dapat ditimbulkan. Sebuah bangunan akan lebih baik jika menggunakan warna yang memiliki kesan yang mendukung fungsi dari bangunan tersebut. Misalnya saja warna merah, biru, abu-abu, dan emas yang memiliki kesan energik, dinamis, percaya diri-tenang, konstentrasi, dan dinamis-aktif akan cocok untuk bangunan olahraga, seperti olahraga futsal.

3.5.4 Suprasegmen Tekstur dan Material

▪ Tekstur

Menurut F. D. K. Ching (1996), tekstur adalah kualitas tertentu suatu permukaan yang timbul sebagai akibat dari struktur 3 dimensi, unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada perwajahan bentuk pada karya seni rupa secara nyata atau semu. Tekstur dapat berupa titik-titik kasar atau halus yang tidak teratur pada suatu permukaan. Titik-titik ini dapat berbeda dalam ukuran, warna, bentuk atau sifat dan karakternya, seperti misalnya ukuran besar kecil, warna terang gelap, bentuk bulat, persegi atau tak beraturan sama sekali atau lain-lain. Suatu tekstur yang susunannya agak teratur, maka dapat disebut sebagai corak (*Pattern*).

Tekstur dalam buku Dimensi Estetika Pada Karya Arsitektur dan Desain karya Arini Kusmiati (Kusmiati, 2001:78) adalah kualitas yang dapat diraba dan dilihat yang diberikan ke permukaan oleh ukuran, bentuk, pengaturan dan proporsi bagian benda. Tekstur dapat memberikan kesan tertentu seperti kasar, halus, licin, mengkilap, atau buram. Disini dikenal dua macam tekstur, yaitu *tactile texture* dan *visual texture*.

Tactile texture adalah tekstur nyata yang ada di alam sekitar, seperti tekstur wol, sutra, dan kayu. Jenis tekstur ini dapat diraba atau dipandang secara fisik dan dapat diamati. Sedangkan *visual texture* merupakan tekstur buatan manusia, ada yang bias diraba ada juga yang hanya dilihat saja. Sebagai contoh kain beludru atau *wallpaper*.

Tekstur sangat mempengaruhi kesan terhadap suatu benda, begitu juga suatu ruang. Tekstur yang kasar relatif memberikan kesan aktif, maskulin, berani, tegas dan bergejolak. Tekstur halus memberikan kesan feminim, tenang ceria, pasif dan kelembutan.

Tekstur adalah teknik desain interior yang bisa aplikasikan pada dinding atau langit-langit. Tekstur bisa didapatkan pada kayu, batu, bata atau kain. Ini adalah elemen dekorasi yang bisa dilihat dan disentuh. Salah

satu prinsip dasar menggunakan tekstur berkaitan dengan berat badan. Kasar, tekstur kasar cenderung membuat objek merasa berat, sedangkan tekstur halus akan membuatnya merasa lebih ringan. Dengan cara ini lantai marmer dipoles putih akan terasa lebih ringan daripada panel kayu keras, meskipun dalam kenyataannya jauh lebih berat.

Wucius Wong dalam salah satu bukunya, *Principles of Form and Design*, yang diterbitkan oleh John Wiles dan sons Ltd pada 1993, mengategorikan tekstur ke dalam tekstur visual dan tekstone peraba. Tekstur visual melingkupi tekstur dekoratif, bentuk, dan mekanik. Tekstur dekoratif adalah tekstone tambahan pada permukaan dan tidak memiliki dimensi volume. Tekstone bentuk merupakan tekstone yang timbul akibat penciptaan bentuk tertentu. Dalam hal ini tekstone merupakan bagian dari bentuk.

Tekstur peraba adalah tekstur yang tidak hanya dapat dilihat atau ditangkap oleh indra penglihatan manusia tetapi juga dapat dirasakan oleh indra peraba. Tekstur perabaan mencakup tekstone alami, modifikasi, dan rekayasa. Tekstur alami adalah tekstur yang timbul akibat karakteristik alamiah bahan.



Gambar 3.4 Tekstur alami

Sumber : <http://pixabay.com>

Tekstur modifikasi mengacu pada tekstur alami yang telah mengalami proses modifikasi dapat berupa penambahan, perubahan, pengurangan, dan seterusnya, sehingga karakter asli tekstur tersebut berubah namun tetap memiliki identitas tekstur alami.



Gambar 3.5 Tekstur Modifikasi

Sumber : <http://google.com>

Sedangkan tekstur rekayasa adalah tekstur yang karakter permukaannya materialnya dirubah secara drastic sehingga memiliki identitas tekstur baru.



Gambar 3.6 Tekstur Rekayasa

Sumber : <http://google.com>

▪ **Material**

Material adalah bahan yang akan digunakan untuk membuat benda lain. Dalam arsitektur, material didefinisikan sebagai bahan mentah atau bahan bangunan. Karakteristik material atau bahan bangunan akan berpengaruh kepada persepsi visual (bentuk, skala-proporsi, dan warna), perabaan (tekstur), dan terkadang juga mempengaruhi indra perasa, pembau dan pendengaran manusia. Karakteristik material yang mempengaruhi indra manusia antara lain ;

- Sifat perambatan panas (mempengaruhi sensasi atau dingin)
- Sifat perambatan air (lembab-kering)
- Sifat aroma bahan
- Sifat penyerapan terhadap gelombang bunyi (bising, hening)

Karakteristik material dan bentuk akan menentukan tingkat materialitas bentuk. Sedangkan karakter material dan warna akan mempengaruhi sensasi psikologi, dan tingkat kemampuan bahan untuk mendapatkan modifikasi perubahan warna.

Tabel 3.2 Material, Sifat dan Karakter

No.	Material	Sifat	Karakter
1.	Kayu	Mudah dibentuk, juga digunakan untuk konstruksi kecil bahkan untuk lengkung.	Hangat, lunak, menyegarkan, alamiah
2.	Batu bata	Fleksibel, terutama pada detail. Dapat pula untuk eksterior dan interior sesuai untuk segala macam warna, mudah dibentuk.	Praktis dan sederhana. Alami
3.	Batu alam	Tidak membutuhkan proses dan mudah dibentuk.	Berat, kasar, kokoh, alamiah, sederhana
4.	Batu kapur	Mudah bergabung dengan batu lain dan mudah rata.	Sederhana, kuat (jika digabungkan dengan bahan lain)
5.	Marmer	Bahan bangunan alami dan buatan yang bersifat kaku dan sukar dibentuk.	Mewah, kuat, bersih, dan agung
6.	Beton	Hanya menahan gaya tekan.	Formil, keras, kaku
7.	Baja	Hanya menahan gaya tarik.	Keras, kokoh, kasar
8.	Metal	Efisien	Ringan dan dingin
9.	Kaca	Tembus pandang, biasanya digabung dengan bahan lain.	Rapuh, dingin, dinamis
10.	Plastik	Mudah dibentuk sesuai dengan kebutuhan dan dapat diberi macam-macam warna.	Ringan, dinamis, informal.
11.	Polikarbonat (<i>solar Tuff</i>)	Mudah dibentuk, cocok untuk berbagai jenis aplikasi, dapat diberi berbagai macam warna, menyerap radiasi, mengurangi panas matahari, lebih kuat dari kaca (tidak mudah pecah)	

Sumber: Hendraningsih, dkk. "Peran, Kesan, dan Pesan Bentuk Arsitektur", 1985, p.20

Tabel 3.3 Jenis Bahan dan Kesan

No.	Jenis Bahan	Karakter
1.	Perquet	Hangat, alami, atraktif
2.	Karpet	Hangat, kelembutan visual
3.	Keramik	Formal, dingin
4.	Batu	Informal, alami, dinamis
5.	Marmer	Formal, mewah

Sumber: *Interior design Magazine*, July 1997