

## BAB V. KAJIAN TEORITIK

### 5.1. Elaborasi Teoritik

Permasalahan dominan pada proyek Kompleks Playgroup, TK, dan Penitipan anak di Kota Semarang ini merupakan penerapan aspek keselamatan dan kenyamanan dan aspek arsitektur perilaku pada desain sehingga menjadi desain yang menarik dan efektif bagi perkembangan anak:

#### 5.1.1. Anak Usia Pra Sekolah

Anak usia pra sekolah adalah anak yang berumur 3-6 tahun yang sedang mengalami sebuah proses perkembangan yang sangat fundamental bagi kehidupan mereka selanjutnya dengan memiliki sejumlah potensi dan karakteristik tertentu. Sedangkan menurut (Hurlock, 1991), merupakan anak usia 3-5 tahun yang sedang dalam masa keemasan / *golden age* dimana pada masa ini anak mengalami banyak perubahan baik fisik maupun mental dengan rasa ingin tahu, imajinasi, dan belajar dari lingkungan sekitarnya.

#### 5.1.2. Perkembangan Psikologis Anak

Sasaran utama dari proyek ini adalah anak usia 3 bulan – 6 tahun (*early childhood*). Berikut ini beberapa teori yang dikemukakan oleh para ahli:

a. **Teori Perkembangan Kognitif** (Hurlock, 1991)

Kognitif merupakan sebuah kemampuan dalam bentuk pengenalan, kesadaran dengan cara berpikir, bicara, menganalisis, mengamati, dan mengingat. Pada teori ini muncul tahap pra operasional dimana anak belum bisa mengoperasionalkan yang dipikirkan melalui tindakan / dengan kata lain anak disini masih bersifat egosentris dimana kebanyakan anak akan memilih barang yang memiliki ukuran besar walaupun isinya sedikit.

b. **Teori Perkembangan Moral** (Hurlock, 1991)

Perkembangan moral ini merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam proses pertumbuhan dan perkembangan dari kepribadian dan kemampuan anak bersosialisasi. Ada suatu tahap pada perkembangan anak yang akan membuat anak memutuskan sebuah tindakan dalam sebuah situasi yang dilematis.

**c. Teori Perkembangan Sosial (Hurlock, 1991)**

Pola perilaku sosial pada *early childhood* ini berupa: persaingan, kemurahan hari, simpati, kerjasama, tidak mementingkan diri sendiri, keramahan dan peniruan

Berikut ini beberapa tahap perkembangan anak:

i. Tahap 1: Percaya vs Curiga pada usia 0-2 tahun

Pengalaman menyenangkan akan menumbuhkan rasa percaya diri sedangkan pengalaman menyedihkan akan menimbulkan rasa curiga

ii. Tahap 2: Mandiri vs Ragu pada usia 2-3 tahun

Anak sudah merasa mampu untuk menguasai seluruh anggota tubuhnya dan menimbulkan rasa kemandirian, namun apabila lingkungan sekitar tidak memberikan kepercayaan akan menimbulkan perasaan malu dan ragu-ragu

iii. Tahap 3: Inisiatif vs Bersalah pada usia 4-5 tahun

Pada tahap ini anak mulai bisa lepas dari orang tuanya dan lepasnya anak dari orang tua ini menimbulkan rasa inisiatif dan bisa merasakan perasaan bersalah

iv. Tahap 4: Percaya Diri vs Rendah Diri pada usia 6 tahun

Anak dapat melaksanakan tugas-tugas untuk menyiapkan diri memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi

Berikut ini beberapa indikator perkembangan pada anak usia 3 bulan – 6 tahun:

**Anak usia 3 bulan – 6 bulan**

- **Motorik** : tengkurap dengan dada diangkat dan kedua tangan menopang, duduk dengan bantuan, meraih benda yang ada di depannya, memegang benda dengan 5 jari
- **Kognitif** : Memperhatikan benda yang ada di hadapannya, mendengarkan suara di sekitar dan ingin tahu lebih dalam dengan benda yang dipegangnya (membanting, membongkar), mengulurkan kedua tangan untuk meminta (digendong, dipangku, dipeluk)
- **Psikologis** : nyaman dengan kondisi yang bersih dan terganggu dengan keadaan yang kurang bersih, meminta tolong dengan cara menangis,

menggerakkan tubuh pada orang yang belum dikenal, memalingkan kepala mengikuti suara orang, mengamati objek yang berbunyi di sekitarnya.

#### **Anak usia 6-9 bulan**

- **Motorik** : tengkurap bolak balik tanpa bantuan, duduk tanpa bantuan, berdiri berpegangan, melempar, memukul, atau menjatuhkan benda yang dipegang, memegang benda dengan ibu jari dan telunjuk, memindahkan benda dari satu tangan ke tangan lain
- **Kognitif** : Mengamati benda yang bergerak, mengamati benda yang dipegang kemudian dijatuhkan, menjatuhkan benda yang dipegang secara berulang,
- **Psikologis** : menempelkan kepala apabila merasa nyaman dalam pelukan (gendongan) atau meronta apabila merasa tidak nyaman

#### **Anak usia 9-12 bulan**

- **Motorik** : berjalan dengan berpegangan tangan, bertepuk tangan, memasukkan benda ke mulut, menggaruk kepala, memegang benda kecil atau tipis (potongan buah, biskuit)
- **Kognitif** : memahami perintah sederhana, memberi reaksi menoleh saat namanya dipanggil, mencoba mencari benda yang disembunyikan, mencoba membuka/menutup gelas /cangkir
- **Psikologis** : menyatakan keinginan dengan berbagai gerakan tubuh dan ungkapan kata sederhana, meniru cara menyatakan perasaan (memeluk, mencium)

#### **Anak usia 1-1,5 tahun**

- **Motorik** : berjalan beberapa langkah tanpa bantuan, naik turun tangga atau tempat yang lebih tinggi dengan merangkak, dapat bangkit dari posisi duduk, berguling ke segala arah, melakukan gerak menendang bola, membuat coretan bebas, memasukkan benda ke dalam wadah, memegang gelas dengan 2 tangan
- **Kognitif** : menyebut beberapa nama benda, jenis makanan, menanyakan nama benda yang belum dikenal, mengenal beberapa warna dasar, menyebut nama sendiri dan orang yang dikenal, membedakan ukuran benda, membedakan penampilan rapi/tidak, merangkai puzzle sederhana,

menyebutkan bilangan tanpa menggunakan jari 1-10 tapi masih ada yang terlewat

- **Psikologis** : menunjukkan reaksi marah apabila terganggu seperti mainan diambil, menunjukkan reaksi yang berbeda terhadap orang yang baru dikenal, bermain dengan teman tetapi sibuk dengan mainannya sendiri, memperhatikan/ mengamati teman yang beraktivitas

#### **Anak usia 1,5 - 2 tahun**

- **Motorik** : berjalan sendiri tanpa a jatuh, melompat di tempat, naik turun tangga/tempat yang lebih tinggi dengan bantuan, berjalan mundur beberapa langkah, menendang bola ke arah depan, berdiri dengan satu kaki selama 1 atau 2 detik, berjongkok, membuat garis vertikal/horizontal, membalik halaman buku walau belum sempurna, menyobek kertas
- **Kognitif** : menggunakan alat permainan dengan cara tak beraturan, memahami gambar wajah orang, memahami milik sendiri dan orang lain, menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya, merangkai puzzle, mengetahui akibat dari perlakuannya, menyusun balok dari besar ke kecil, menyebutkan angka 1-5 dengan menggunakan jari
- **Psikologis** : mengekspresikan berbagai reaksi emosi, menunjukkan reaksi menerima atau menolak kehadiran orang lain, bermain bersama teman dengan mainan yang sama, meniru perilaku orang dewasa yang pernah dilihatnya, makan dan minum sendiri.

#### **Anak usia 2 – 3 tahun**

- **Motorik** : berjalan sambil jinjit, melompat ke depan dan belakang dengan 2 kaki, melempar dan menangkap bola, menari mengikuti irama, naik-turun tangga/tempat yang lebih tinggi dengan berpegangan, meremas kertas dengan 5 jari, melipat kain meskipun belum rapi/lurus, menggantung kertas tanpa pola, koordinasi jari tangan cukup baik untuk memegang benda pipih (sendok, sikat gigi)
- **Kognitif** : melihat dan menyentuh benda yang ditunjukkan orang lain, meniru cara pemecahan orang dewasa/teman, konsentrasi dalam mengerjakan sesuatu tanpa bantuan orang tua, mengikuti kebiasaan sehari-hari, menyebut bagian suatu gambar seperti wajah orang, mobil,

binatang,, mengenal bagian tubuh, memahami konsep ukuran, mengenal 3 macam bentuk, memahami simbol angka dan maknanya, memberikan nama atas karya yang dibuat

- **Psikologis** : memberi salam setiap mau pergi, memberi reaksi percaya pada orang dewasa, menyatakan perasaan terhadap anak lain, berbagi peran dalam suatu permainan, mulai bisa mengungkapkan ketika ingin BAB/BAK, mulai memahami hak orang lain, bermain secara kooperatif dalam kelompok, peduli dengan orang lain

#### **Anak usia 3 – 4 tahun**

- **Motorik** : berlari sambil membawa sesuatu yang ringan, naik turun tangga dengan kaki bergantian, meniti di atas papan yang cukup lebar, melompat turun dari ketinggian kurang lebih 20 cm, menuang air, pasir ke dalam tempat penampung, memasukkan benda kecil ke dalam botol, meronce benda yang cukup besar
- **Kognitif** : paham bagian hilang pada suatu gambar, menyebutkan berbagai nama makanan dan rasanya, menyebutkan kegunaan dari benda, memahami persamaan antar 2 benda, bereksperimen dengan bahan menggunakan cara baru, menyebutkan bilangan 1-10 mengenal beberapa huruf/abjad tertentu dari A-Z yang pernah dilihatnya.
- **Psikologis** : mengikuti aktivitas dalam suatu kegiatan (piknik), meniru apa yang dilakukan orang dewasa, mengatakan perasaan secara verbal, mulai bisa melakukan BAK tanpa bantuan, bersabar menunggu giliran, mulai menghargai orang lain, menunjukkan ekspresi menyesal ketika melakukan kesalahan, membangun kerjasama, memahami adanya perbedaan perasaan (teman takut, saya tidak)

#### **Anak usia 4 – 5 tahun**

- **Motorik** : menirukan gerakan binatang, pohon tertiup angin, melakukan gerakan menggantung, melakukan gerakan melompat secara terkoordinasi, melempar sesuatu secara terarah, melakukan gerakan antisipasi, menjiplak bentuk, mengkoordinasi mata dan tangan untuk melakukan gerakan yang rumit, mengekspresikan diri dengan berkarya seni menggunakan berbagai media

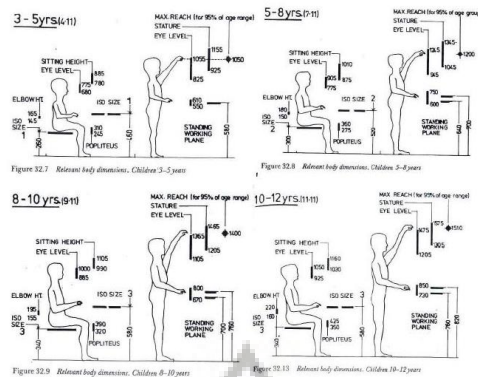
- **Kognitif** : mengenal benda berdasarkan fungsi, mengenal konsep banyak sedikit, menggunakan benda sebagai permainan simbolik (kursi sebagai mobil), menegamati benda dengan rasa ingin tahu, mengenal gejala sebab-akibat yang terkait dengan dirinya, mengenal konsep bilangan, lambang bilangan, lambang huruf
- **Psikologis** : menunjukkan sikap mandiri dalam memilih kegiatan, mengendalikan perasaan, menunjukkan rasa percaya diri, memahami peraturan dan disiplin, menjaga diri sendiri dari lingkungannya, mau berbagi, menolong dan membantu teman, menunjukkan rasa empati, menghargai orang lain

#### Anak usia 5 – 6 tahun

- **Motorik** : melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi, melakukan permainan fisik dengan aturan, terampil, menggunakan tangan kanan dan kiri, melakukan kegiatan kebersihan diri, menggambar sesuai ide, meniru bentuk, menggunakan alat tulis dan makan dengan benar, menempel gambar dengan tepat, menggunting sesuai dengan pola
- **Kognitif** : memecahkan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari, menerapkan pengetahuan yang baru, menunjukkan sikap kreatif dalam menyelesaikan masalah, mengenal sebab-akibat tentang lingkungannya, mengklasifikasi benda berdasarkan warna, bentuk, dan ukuran, mengurutkan benda dari paling kecil ke besar atau sebaliknya, mengenal berbagai macam lambang huruf vokal dan konsonan
- **Psikologis** : memperlihatkan kemampuan diri untuk menyesuaikan dengan situasi, memperlihatkan kehati-hatian dengan orang yang tidak dikenal, tau akan haknya, menaati aturan kelas, mengatur diri sendiri, berbagi dengan orang lain, menghargai hak/pendapat orang lain, bersifat kooperatif dengan teman, menunjukkan sikap sopan, mengenal tata krama.

#### **d. Antropometri Anak Usia Pra Sekolah**

Berikut ini merupakan ukuran tubuh anak-anak menurut (Neufert, 1992)



Gambar 5.1. Dimensi Tubuh Anak

Sumber: Neufert, 1992

Tinggi anak saat berdiri:

- Tinggi jangkauan maksimum: 92,5 – 115,5 cm
- Tinggi tangan anak: 55- 61 cm
- Tinggi mata anak: 82,5 – 105,5 cm

Tinggi anak saat duduk:

- Tinggi keseluruhan: 78 – 88 cm
- Tinggi mata anak: 68 – 77,5 cm
- Panjang lengan atas: 14,5 – 16,5 cm
- Panjang betis luar anak: 31 cm
- Panjang betis dalam ana: 26 cm
- Tinggi tangan anak: 48 cm

### 5.1.3. Kenyamanan

Kenyamanan merupakan sebuah keadaan dimana terpenuhinya kebutuhan dasar manusia yang bersifat individual. Dengan terpenuhinya kenyamanan dapat memberikan perasaan sejahtera pada individual tersebut. 4 aspek dalam kenyamanan menurut (Halim, 2005)

1. Fisik, berhubungan dengan sensasi tubuh
2. Sosial, berhubungan dengan hubungan keluarga dan sosial
3. Psikospiritual, berhubungan dengan kewaspadaan daalam diri yang meliputi makna kehidupan dan harga diri

4. Lingkungan, berhubungan dengan pengalaman eksternal manusia seperti bunyi, temperatur, cahaya, warna, dan unsur alamiah lainnya

Berikut ini beberapa klasifikasi kenyamanan:

1. Kenyamanan Spasial

Berhubungan dengan ukuran, dan dimensi ruang. Bila kapasitas ruang lebih kecil daripada jumlah pengguna akan mempengaruhi kenyamanan ruang gerak terutama bagi anak yang cenderung lebih sering bergerak

2. Kenyamanan Visual

Untuk memenuhi gerak dalam beraktivitas dalam ruang, anak membutuhkan ruang yang fleksibel dan didukung dengan warna ruang yang netral maupun terang yang tidak menyilaukan sehingga menyebabkan tidak cepat lelah dan tegang. Sehingga anak juga merasakan kenyamanan visual dalam ruang (Haerudin, 2016)

3. Kenyamanan Thermal

Kenyamanan thermal berhubungan dengan iklim dan juga kalor. Berikut ini beberapa hal yang mempengaruhi kenyamanan thermal yaitu, bukaan jendela dan ventilasi, penggunaan material bangunan, peletakan vegetasi, orientasi bangunan terhadap matahari dan angin menurut (Haerudin, 2016)

#### 5.1.4. Keselamatan

Menurut (Indonesia, n.d.) ,kebutuhan keselamatan adalah kebutuhan untuk melindungi diri dari bahaya yang mengancam kesehatan fisik. Faktor yang mempengaruhi keselamatan adalah:

1. Peletakan ruang dan perabot

Peletakan ruang dan perabot baik dalam ruang maupun di luar ruang perlu diperhatikan untuk keleluasaan anak bergerak sehingga tidak membuat anak menabrak perabotan yang ada ketika anak sedang aktif – aktifnya.

2. Dimensi elemen perabot

3. Permukaan material perabot dan permukaan material penutup lantai.

Meskipun ukuran dimensi perabot sudah di sesuaikan dengan ukuran anak namun perlu juga perhatian khusus dalam pemilihan bahan yang dipakai pada perabot dan lantai, kesesuaian bentuk dan penggunaan bahan kimia yang diaplikasikan pada tahap finishing



### 5.1.5. Keamanan

Keamanan merupakan salah satu hal yang sangat penting terutama apabila pengguna bangunan tersebut anak-anak yang mana mereka belum tau bagaimana menyelamatkan dirinya sendiri, oleh karena itu perlu sebuah desain yang bisa memberikan keamanan bagi penggunanya dengan memberikan *emergency exit* sebagai salah satu contohnya. Kebakaran harus diantisipasi dengan perlindungan terhadap kebakaran (*fire protection*) yang berarti segala usaha yang dilakukan supaya tidak terjadi penyalaan api yang tak terkendali. Berikut ini beberapa persyaratan sarana *emergency exit*. (Sumardjito, 2010)

- a. Tangga darurat harus dalam keadaan tertutup dengan pintu tahan api (*fire door*)
- b. Tangga darurat harus mudah dilihat dan dicapai (ada petunjuk arah yang jelas)
- c. Tangga darurat harus bebas asap, harus ada sarana penyedot asap (*smoke vestibule*)
- d. Jalur tangga darurat harus dapat dilalui min oleh 2 orang / lebar 120 cm
- e. Lubang tangga darurat harus diberi penerangan darurat (min 50 lux) yang didapat dari sumber daya cadangan / darurat

Selain itu untuk mencegah penculikan desain tata ruang luar dibuat dengan 1 main entrance atau dengan pengelompokkan maassa bangunan sistem cluster dimana pintu masuk dan keluar berada di 1 titik sehingga mudah di kontrol. Selain itu perlu membedakan zoning dan batas untuk pengantaran anak, cpontohnya batas pengantaran hanya bisa sampai lobby dan memberikan area khusus untuk anak menunggu dijemput seperti area bermain dan perpustakaan.

### 5.1.6. Arsitektur Perilaku

Arsitektur adalah lingkungan (*enclosure*) dimana tempat makhluk hidup tinggal. Sedangkan perilaku menyatakan orang-orang yang sedang bergerak, beraktifitas, dan berhubungan sosial satu dengan lainnya. Atau dengan kata lain perilaku adalah suatu gerakan bersama secara dinamik dalam waktu (Onggodiputro, n.d.)

Arsitektur perilaku juga sebuah tema yang bisa mewadahi dan memahami perilaku – perilaku manusia yang dilakukan dalam sehari harinya untuk mencapai

sebuah kenyamanan yang sesuai dengan fungsi bangunan tersebut. Arsitektur juga dikatakan sebagai penciptaan suasana dan juga perkawinan guna dan citra. Guna adalah manfaat yang diberikan dari sebuah hasil rancangan dimana manfaat tersebut didapat dari pengaturan bangunan yang disesuaikan dengan fungsinya dan juga penggunaannya. Sedangkan citra adalah sebuah image atau gambaran yang dimunculkan oleh suatu karya dari arsitektur. Citra ini sendiri berkesan lebih spiritual dibandingkan dengan guna karena citra ini hanya dapat dirasakan oleh jiwa sang pemakai bangunan tersebut

Kesimpulan dari pernyataan diatas adalah untuk mencapai guna dan juga citra bangunan yang baik tidak lepas dari berbagai perilaku pengguna bangunan tersebut karena setiap perilaku tersebut akan mempengaruhi terciptanya kenyamanan dalam bangunan.

Perilaku dalam arsitektur, yaitu sebagai berikut:(B.Setiawan, 2010)

1. Pengaruh sosial budaya mempengaruhi perilaku manusia dan juga terjadinya proses arsitektur
2. Kekuatan religi dari pengaruh nilai-nilai kosmologi juga akan mempengaruhi perilaku manusia
3. Perilaku lingkungan dan juga alam sekitar mendasari perilaku manusia dalam berarsitektur
4. Muncul sebuah keinginan untuk menciptakan perilaku yang lebih baik dalam berarsitektur

#### A. Faktor-faktor dalam Arsitektur Perilaku

Berikut ini faktor-faktor yang mempengaruhi prinsip perilaku dari para pengguna bangunan menurut (Halim, 2005):

Faktor manusia:

##### 1. Kebutuhan Dasar

###### a. Physiological need

Merupakan sebuah kebutuhan dasar manusia yang bersifat fisik. Contoh kebutuhan dasar ini adalah sandang, pangan, papan, atau dengan kata lain manusia membutuhkan makan, minum, dan juga berpakaian yang berhubungan dengan faktor fisik mereka

###### b. Safety need

Merupakan sebuah kebutuhan akan rasa aman terhadap diri sendiri dan juga lingkungannya baik secara psikis maupun fisik, contohnya adalah secara psikis seperti rasa aman dari sesuatu yang mengancam dan menakutkan, rasa aman dari sesuatu yang memalukan, sedangkan contoh secara fisik adalah rasa aman dari terik matahari dan juga hujan, dll

c. Affiliation need

Merupakan sebuah kebutuhan manusia untuk bisa bersosialisasi dan juga berinteraksi dengan orang lain. Selain itu Affiliation need ini juga sebagai sarana untuk manusia bisa mengekspresikan diri dan berinteraksi dengan sesamanya

d. Cognitive need

Merupakan sebuah kebutuhan manusia untuk berkreasi, berpikir, berkembang dan menambah wawasan yang bisa membentuk pola perilaku dari manusia.

2. Usia

a. Balita

Kelompok usia balita ini masih belum mengerti kondisi keberadaan diri mereka sendiri dan masih belajar untuk mengenal perilaku sosial yang ada di sekitar mereka

b. Anak-anak

Kelompok usia anak – anak ini memiliki rasa ingin tahu yang sangat tinggi dan kreatif, serta kelompok usia ini cenderung sangat aktif dan sangat senang bergerak.

3. Jenis Kelamin

Perbedaan jenis kelamin ini akan sangat mempengaruhi perilaku manusia, hal ini juga akan mempengaruhi proses perancangan desain karena kebutuhan ruang dari perempuan dan laki-laki pasti akan berbeda

4. Antropometrik

Merupakan proposi dan dimensi dari tubuh manusia dengan karakteristik fisiologis lainnya yang akan menentukan dimensi benda yang akan dipakai

5. Kemampuan fisik

Tiap individu memiliki kemampuan fisik yang berbeda. Umumnya kemampuan fisik ini berkaitan dengan kondisi kesehatan manusia.

## **B. Prinsip-prinsip dalam Arsitektur Perilaku**

Berikut ini prinsip-prinsip yang mempengaruhi dalam tema arsitektur perilaku:  
(Onggodiputro, n.d.)

1. Mewadahi kegiatan penghuninya dengan nyaman dan menyenangkan baik secara fisik maupun psikis
2. Memperhatikan kondisi perilaku dari penggunaannya berdasarkan faktor-faktor dalam arsitektur perilaku
3. Mampu berkomunikasi antara manusia dengan lingkungannya (menerapkan psikologi warna dan bentuk ruang disesuaikan dengan kondisi perilaku dan penggunaannya yaitu anak usia dini)

## **C. Aspek Penting dan Variabel dalam Penerapan Arsitektur Perilaku**

(B.Setiawan, 2010)

### **1. Ruang ( Rooms )**

Ruang merupakan sebuah sistem lingkungan binaan terkecil dan memiliki peranan yang sangat penting, dikatakan sangat penting ini karena di dalam ruang ini sebagian besar waktu manusia dihabiskan di dalamnya. Hal yang paling penting dari pengaruh ruang terhadap manusia adalah fungsi dari ruang tersebut. Sesuai dengan fungsinya tersebut, ruang-ruang diharapkan memiliki perabot, bentuk, dan kondisi ruang yang disesuaikan dengan fungsi ruang tersebut. Ada dua macam ruang yang dapat mempengaruhi perilaku dari manusia yaitu:

- Ruang yang dirancang untuk memenuhi fungsi dan tujuan tertentu
- Ruang yang dirancang untuk memenuhi fungsi yang lebih fleksibel

Masing-masing perancangan fisik tersebut mempunyai variabel independen yang berpengaruh terhadap perilaku pemakainya. Variabel – variabelnya adalah:

#### **a. Warna Ruang**

Warna merupakan sebuah peranan penting dalam mewujudkan suasana ruang untuk mendukung terwujudnya perilaku-perilaku tertentu. Pengaruh warna ini akan berbeda antara orang yang satu dengan orang yang lainnya. Perbedaan ini dipengaruhi oleh umur, jenis kelamin, kondisi mental, dan juga latar belakang budaya. Pengaruh

warna pada ruang ini tidak semata-mata hanya suasana panas atau dingin, tetapi juga akan mempengaruhi kualitas ruang menjadi lebih luas, lebih sempit dan juga warna bisa menunjukkan status sosial dari pengguna atau pemakainya. Secara umum, sudah ada nilai dari warna, yaitu ruangan akan terasa lebih luas apabila diberikan warna yang terang, dan juga sebaliknya. Warna juga memiliki peranan penting untuk bagian interior, misalnya suasana ceria untuk *playgroup* dan lainnya.

**b. Ukuran dan Bentuk**

Berbeda dengan warna, ukuran dan bentuk ini merupakan sebuah variabel yang tetap (*fixed*) atau fleksibel sebagai pembentuk ruang. Dianggap variabel yang tetap apabila sebuah ruang dengan dinding batu bata dimana ukuran dan bentuknya tidak akan berubah, dan dianggap fleksibel sesuai dengan fungsi ruang yang ada didalamnya apabila menggunakan beberapa perabot furnitur sebagai penyekat antar ruangan yang bisa diubah sesuai dengan aktivitas yang ada di dalamnya.

Ukuran ruang yang terlalu besar atau terlalu kecil akan mempengaruhi psikologis dan tingkah laku dari penggunanya.

**c. Perabot dan Penataannya**

Perabot merupakan variabel yang dapat mempengaruhi persepsi dan juga penilaian pengguna terhadap ukuran ruang. Contohnya semakin banyak perabot, maka ukuran ruang menjadi semakin kecil, begitupun sebaliknya. Perabot ini dibuat untuk memenuhi tujuan fungsional dan juga akan mempengaruhi perilaku dari penggunanya.

Penataan perabot juga sangat penting dalam mempengaruhi kegiatan dan perilaku pemakainya. Di sebuah ruang kelas penataan kursi setengah lingkaran akan memiliki efek yang berbeda dengan penataan kursi dengan berderet ke belakang. Begitu juga penataan perabot secara simetris (kaku, resmi, teratur, disiplin) dan asimetris (kurang resmi dan dinamis)

**d. Suara, Temperatur, dan Pencahayaan**

Suara, temperatur, dan juga pencahayaan merupakan elemen lingkungan yang mempunyai andil dalam mempengaruhi kondisi ruang dan perilaku dari pemakainya. Misalnya untuk suara di sekitar daerah pendidikan harus memiliki desibel yang rendah sehingga tidak mengganggu orang yang berada di dalamnya.

Temperatur ini berkaitan dengan kenyamanan dari pengguna ruang. Apabila temperatur ruang terlalu panas atau dingin ini akan mempengaruhi kegiatan yang ada di dalamnya, sehingga kegiatan yang ada di dalamnya tidak bisa berjalan dengan baik dan semestinya. Pencahayaan juga dapat mempengaruhi kondisi psikologis seseorang. Kualitas pencahayaan yang tidak sesuai dengan fungsi ruang akan mengakibatkan tidak berjalannya aktifitas yang ada didalamnya dengan baik. Contohnya adalah ruang kelas, ruang kelas yang pembukaannya relatif sedikit akan mengakibatkan cahaya matahari yang masuk juga hanya sedikit sehingga ruangan akan menjadi gelap dan dingin. Sebaliknya, apabila pencahayaan terlalu terang akan menyebabkan silau dan juga tidak baik bagi mata.

