

## BAB IV. LANDASAN TEORI

### 4.1. Landasan Teori Pernyataan Masalah 1

Pusat Kota dapat disebut juga dengan pusat perekonomian karena terdiri dari beberapa bangunan seperti perkantoran, perdagangan, dan pemerintahan yang termasuk dalam kawasan *Central Business District* (CBD). Pusat Kota menurut Ernest W. Burgess (1886-1966) memiliki nilai harga tanah yang tinggi, kota dibangun di daerah yang datar, terdapat bangunan-bangunan tua yang terletak di sekitar lokasi, banyaknya penduduk menengah kebawah yang tinggal di daerah pusat kota karena tidak mampu membayar fasilitas publik, sistem transportasi yang terdapat di daerah pusat kota mudah didapat dan menuju ke segala arah. Pembagian kota menurut Teori Konsentris yang dikemukakan oleh Burgess dibagi menjadi beberapa zona yaitu:

1. Daerah *Central Business District* (CBD) : daerah yang menjadi pusat dalam kegiatan perekonomian yang ada di sebuah kota, terdapat berbagai macam kegiatan seperti kegiatan sosial budaya, ekonomi, teknologi dan politik dengan memiliki banyak bangunan-bangunan perkantoran serta perdagangan dan jasa.
2. Daerah Peralihan : daerah yang terdiri dari daerah permukiman yang juga digunakan sebagai daerah perdagangan dan industri yang mengakibatkan daerah menjadi kumuh.
3. *Low-class Residential Homes* : daerah permukiman yang dekat dengan tempat kerja yang dihuni oleh pekerja dari pabrik, industri dan pendatang baru yang mencari kerja pada kota tersebut.

4. *Zone of Better Resident* : daerah permukiman bagi kalangan kelas menengah hingga tinggi yang sudah memiliki fasilitas permukiman yang baik.
5. Zona Penglaju : daerah permukiman menengah keatas yang letaknya berada di pinggiran kota namun memiliki kondisi lingkungan yang baik namun berada jauh dengan tempat kerja (Ardhityo, 2009).

Karena lokasi tapak berada pada daerah pusat kota atau CBD yang pada umumnya memiliki harga tanah yang mahal, sehingga dalam penataannya biasanya dibuat vertikal atau keatas dengan kata lain bangunan dibuat bertingkat atau lebih dari 1 lantai supaya lebih meminimaliskan luas lahan dan pada bangunan PAUD sendiri tidak membutuhkan ruangan dengan luas yang besar sehingga dengan luas lahan yang terbatas dapat mencakup semua ruang-ruang yang terdapat pada bangunan PAUD

## **4.2. Landasan Teori Pernyataan Masalah 2**

### **4.2.1. Arsitektur Perilaku**

Zaman sekarang dalam proses perancangan juga menghitung perilaku manusia, hal ini disebut dengan pengkajian lingkungan perilaku dalam arsitektur. Teori Behaviorisme tidak mempermasalahkan keadaan fisik manusia tetapi hanya ingin mengetahui bagaimana perilaku manusia yang dapat dikendalikan oleh faktor lingkungan. Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap perilaku manusia antara lain:

- a. Ruang merupakan suatu elemen penting pada bangunan karena sebagian besar aktivitas yang dilakukan manusia berada di dalam ruangan.

- b. Ukuran dan Bentuk yang terdapat pada tiap ruangan tergantung dengan fungsi dan aktivitas apa yang ada pada ruang ruangan tersebut.
- c. Warna tidak hanya sebagai elemen pendukung, namun juga berperan penting dalam bangunan seperti dapat menimbulkan suasana yang muncul tergantung dengan warna dari ruangan tersebut.
- d. Perabot dan Penataannya berperan penting dalam mempengaruhi kegiatan dan perilaku penggunanya dan dipilih sesuai dengan sifat dari kegiatan yang ada di ruang tersebut.
- e. Suara, Temperatur dan Pencahayaan pada setiap bangunan pada suara, temperatur, dan pencahayaan merupakan suatu elemen yang penting didalam ruangan (Setiawan & Haryadi, 2010).

#### **4.2.2. Psikologi Anak**

Pada bangunan PAUD sendiri pemilihan warna yang akan digunakan untuk ruangan-ruangan yang ada dibangun PAUD harus direncanakan dengan baik karena warna juga dapat berpengaruh pada psikologis dari anak itu sendiri. Berikut merupakan warna beserta dengan sifatnya yaitu:

- 1) Kuning = bebas dan ceria
- 2) Kuning hijau = tenang dan menyegarkan
- 3) Hijau = tenang, ramah, cendekia
- 4) Hijau biru = angkuh dan mantap
- 5) Biru = keras dan dingin
- 6) Biru ungu = sombong dan suka mengkhayal tanpa kendali

- 7) Ungu = tinggi dan ekstrem
- 8) Ungu merah = tegang dan peka
- 9) Merah = panas dan melelahkan urat saraf
- 10) Jingga = gembira dan bergairah
- 11) Jingga kuning = lincah bergairah
- 12) Abu-abu = menenangkan
- 13) Biru telur asin = dapat dimakam, buah
- 14) Biru hitam = menekan
- 15) Cokelat hitam = menolak, menghindari, menjijikan
- 16) Ros kulit telur ayam = murah tangan, mau menyambut tamu, ramah (Ishar, 1992).

**Tabel 13 Psikologi Anak**

Sumber: Analisa Pribadi, 2019

Usia	Karakter Anak	Fungsi	Bentuk
0 - 2 tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menoleh ke kanan dan ke kiri, berguling, tengkurap, mengangkat kedua tangan dan kaki, belajar duduk, merangkak</li> <li>• Memainkan jari tangan dan kaki, memasukan jari ke dalam mulut, meraih dan memegang benda, meremas benda, memindahkan benda, mencoret-coret</li> <li>• Memperhatikan dan mendengarkan orang berbicara, tertawa, berceloteh, mulai menirukan orang berbicara</li> <li>• Mulai berjalan, melompat, naik turun tangga, melempar dan menendang bola</li> </ul>	R. Jemur Bayi	Indoor & Outdoor
		R. Laktasi & Ganti Popok	Indoor
		R. Spa Bayi	Indoor
		Kamar Tidur Anak (0-2 tahun)	Indoor
		R. Bermain Anak (0-2 Tahun)	Indoor
		Area Bermain Outdoor	Outdoor
		Lapangan	Outdoor
		Perpustakaan	Indoor
2 - 4 tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Berjalan sam bil menjinjit, melempar dan menangkap bola, menari mengikuti irama,</li> </ul>	Kamar Tidur Anak (2-4 tahun)	Indoor

	<ul style="list-style-type: none"> <li>melompat turun dari ketinggian, berdiri dengan satu kaki</li> <li>Melipat kain/kertas, menggunting kertas, belajar sikat gigi sendiri, menuangkan sesuatu ke tempat penampungan, memasukan benda ke dalam botol</li> <li>Meminjam dan meminjamkan mainan, bernyanyi, menggambar yang lebih spesifik</li> </ul>	R. Bermain Anak (2-4 tahun)	Indoor
		Area Bermain Outdoor	Outdoor
		R. Kelas	Indoor
		Area Bertanam	Outdoor
		Area Belajar Outdoor	Outdoor
		Lapangan	Outdoor
		Perpustakaan	Indoor
4 - 6 tahun	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menirukan gerakan binatang, bergelayutan, melempar dan menendang sesuatu secara terarah, menangkap sesuatu dengan tepat, melakukan gerakan tubuh secara terkoordinasi, terampil menggunakan tangan kanan dan kiri</li> <li>Membuat garis, menjiplak dan meniru bentuk, melakukan eksplorasi dengan berbagai media dan kegiatan, menggunakan alat tulis dan alat makan dengan benar, menggunting sesuai dengan pola, menempel gambar dengan tepat</li> <li>Memahami cerita yang dibacakan, mendengar dan membedakan bunyi, bermain dengan teman sebaya, mengetahui perasaan teman, berbagi dengan orang lain</li> </ul>	Kamar Tidur Anak (4-6 tahun)	Indoor
		R. Bermain Anak (4-6 tahun)	Indoor
		Area Bermain Outdoor	Outdoor
		R. Kelas	Indoor
		Area Bertanam	Outdoor
		Area Belajar Outdoor	Outdoor
		Lapangan	Outdoor
		Perpustakaan	Indoor

#### 4.2.3. Keselamatan

Pendidikan keselamatan yang ditujukan kepada anak dapat dilakukan dengan berbagai macam cara. (Sumargi & Simanjuntak 2010) memberi pembelajaran tentang keselamatan pada anak harus disampaikan dengan cara yang dapat dipahami oleh anak, oleh karena itu anak dapat mengerti dan memahami bahaya apa saja dan supaya anak dapat menghindari bahaya tersebut. selain

memberikan pengertian tentang bahaya dan cara menghindarinya, anak juga bisa diberikan pembelajaran berupa praktek atau terjun langsung supaya lebih mengetahui tentang keselamatan dirinya (Widayati, 2018).

#### 4.2.4. Kenyamanan

Kenyamanan adalah suatu perasaan ketika berada di suatu keadaan yang dapat membuat diri menjadi tenang. Pada bangunan, salah satu fungsi utamanya yaitu tentang kenyamanan, baik kenyamanan psikis maupun kenyamanan fisik pengguna. Kenyamanan merupakan salah satu kebutuhan dasar setiap manusia agar mendapatkan perasaan yang sejahtera (Kolcaba: 1992, dalam Potter & Perry, 2005). Terdapat 4 aspek dalam kenyamanan yaitu : (1) Fisik, berhubungan dengan tubuh; (2) Sosial, berhubungan dengan hubungan keluarga sosial; (3) Psikospiritual, berhubungan dengan makna kehidupan dan harga diri; (4) Lingkungan, berhubungan dengan pengalaman manusia (Utami, n.d.).

Kenyamanan memiliki beberapa aspek yaitu :

1. Kenyamanan Spasial

Merupakan kenyamanan yang berkaitan dengan aktivitas atau kegiatan yang ada didalam ruangan yang berkaitan dengan aspek antropometri atau ukuran tubuh manusia dan juga ergonomi atau ruang gerak yang dibutuhkan dalam beraktivitas.

2. Kenyamanan Audial

Merupakan kenyamanan yang berkaitan dengan audio atau suara yang dihasilkan dari sekitar ke dalam suatu ruangan. Jika suara yang dihasilkan terlalu besar atau berisik maka akan mengganggu kegiatan lain yang ada di sekitarnya.

### 3. Kenyamanan Visual

Merupakan kenyamanan yang berkaitan dengan pencahayaan atau penerangan yang terdapat dalam suatu ruang. Pengguna akan merasakan nyaman ketika penerangan dalam ruangan tersebut sesuai. Kenyamanan visual memiliki beberapa aspek yaitu :

- a. Kuantitas penerangan atau intensitas cahaya
- b. Kualitas penerangan
- c. Fungsi pencahayaan (memberikan efek suasana pada objek tertentu)

### 4. Kenyamanan Termal

Merupakan kenyamanan yang berkaitan dengan iklim atau suhu yang ada pada suatu ruangan. Sama halnya dengan kenyamanan visual, jika suhu yang terdapat pada suatu ruangan sesuai maka pengguna tidak akan merasakan kepanasan atau kedinginan saat berada di dalam ruangan (Karyono, 2016).