

BAB IV LANDASAN TEORI

4.1. Landasan Teori Pertanyaan Masalah 1

4.1.1. Bagaimana menciptakan tata ruang dan bentuk pada tempat rekreasi dan edukasi berdasarkan pengelompokan umur?

Dalam menciptakan tata ruang dan bentuk pada Tempat Rekreasi dan Edukasi berdasarkan pengelompokan umur memerlukan pembahasan mengenai tumbuh kembang anak serta adanya teori tentang psikologi warna.

a. Psikologi Tumbuh Kembang Anak

1. Pertumbuhan kecerdasan anak

Pada teori ini dijelaskan bahwa di setiap tahap umur anak memiliki kecenderungan yang berbeda. Kecenderungan itulah yang terdapat sikap positif didalam setiap umur tersebut dan itu dapat di kembangkan melalui permainan-permainan. (Lie, 2003)

2. Psikologi pendidikan anak usia dini

Pada teori ini di tahap 5-6 tahun anak cenderung tidak mau menolong teman yang butuh bantuan, tidak mau berbagi, dan junstru menertawakan teman yang menghadapi masalah. (Kinasih, 2015)

b. Desain Arsitektur (Haryadi & Setiawan, 1995)

1. Teori Psikologi Warna

Warna mempunyai peranan penting dalam mewujudkan suasana ruang dan mendukung terwujudnya perilaku-perilaku tertentu. Warna dapat mempengaruhi pada perilaku karena dipengaruhi oleh umur, jenis kelamin, latar belakang budaya atau kondisi mental.

Misalnya, warna merah selalu membawa efek panas dibandingkan dengan warna hijau. Warna yang mengarah ke warna merah dari spectrum warna (kuning, orange, dan merah) umumnya terasa panas, berbeda dengan warna biru air atau hijau lumut dianggap sebagai efek dingin.

Dalam ruang warna dapat pengaruh tidak hanya menimbulkan suasana panas atau dingin, tapi warna juga dapat mempengaruhi kualitas ruang tersebut. Misalnya warna dapat membuat seolah-olah ruangan itu terlihat luas, lebih sempit, serta warna juga bisa menunjukkan status sosial pemakainya. Karena pengaruh warna yang cukup dominan terhadap perilaku, di dalam bidang perancangan, khususnya interior perancangan, aspek warna akan berperan sangat penting. (B.Setiawan, 2010)

2. Perkembangan kognitif anak

Kognitif merupakan sebuah kemampuan dalam bentuk pengenalan, kesadaran dengan cara berpikir, bicara, menganalisis, mengamati, dan mengingat berdasarkan tahap usia 3-5 tahun. Pada teori ini ditahap 3-4 tahun anak cenderung dapat mengamati lingkungan sekitarnya dengan lebih luas dan kompleks serta mampu memilah-milah informasi yang diterima. Pada tahap 4-5 tahun cenderung sudah siap mengembangkan kemampuannya.

(Kinasih, 2015)

4.1.2. Penerapan Teori didalam Desain Bangunan

Respon pada teori yang ditimbulkan ini adalah terbentuknya pengelompokan ruang dan masa bangunan sesuai dengan pembagian pengelompokan umur. Pada pembagian ini dibagi menjadi 3 yaitu umur 3-6 tahun, 6-8 tahun, dan 8-10 tahun keatas.

4.2. Landasan Teori Pertanyaan Masalah 2

4.2.1. Bagaimana mewujudkan jalur sirkulasi pengunjung agar dapat menikmati suasana ruang?

Dalam mewujudkan jalur sirkulasi pengunjung agar pengunjung dapat menikmati suasana ruang memerlukan pembahasan mengenai proses pemandangan yang dapat mengungkapkan suatu kejutan.

a. Serial Vision

Serial vision adalah suatu proses pemandangan yang mengungkapkan suatu seri kejutan dalam rangka pengungkapan rahasia yang tersembunyi didalam sebuah objek visual. Pemandangan wajah bangunan dengan menempatkan suatu elemen sebagai focal point atau kontras tertentu, sehingga menimbulkan dramatisasi dalam suatu deretan visual urut-urutan pemandangan objek fisik. Maka dengan demikian pengunjung akan merasa terkejut terhadap adanya suatu pandangan tertentu yang apabila diperhatikan akan adanya perubahan atau kesamaan melalui elemen-elemen tersebut didalamnya. (Anastasia & Putri, n.d.)

1. Strategi Serial Vision

Kualitas secara fisik suatu obyek yang memberikan kemampuan besar untuk timbulnya image atau citra dan kesan yang kuat. Image ditekankan pada kualitas fisik suatu koridor dan wajah bangunan menghubungkan atribut identitas dengan strukturnya. Serial vision berarti terdapat perubahan obyek yang diamati sesuai dengan posisi pengamat. Dengan kata lain saat

pengamat berjalan maju maupun mundur, kesan ruang yang dihasilkan atau yang ditangkap akan selalu berubah. Wajah bangunan memiliki fungsi sebagai pembeda antar bangunan karena memiliki perbedaan dari segi elaborasi arsitektural. Sedangkan tempat dikaitkan dengan ruang yang diam, mendapatkan enclosure ruang, dan sense of place.

2. Tujuan dan Fungsi Serial Vision

Fenomena serial vision menurut Cullen adalah merupakan fenomena psikologis yang berkaitan dengan penampilan fisik yang dapat menimbulkan rasa emosi tertentu, sedangkan fenomena fisik berkaitan dengan penataan dan pengaturan lingkungan dengan tempat dan yang dikaitkan dengan isi. Tampilan visual yang memberikan kepuasan estetika bagi pengguna sehingga mencerminkan kualitas karakter dari keseluruhan urutan pemandangan dari awal sampai klimaks. Serial vision merupakan cara dalam melihat, dimana dilakukan banyak kejutan – kejutan dalam serangkaian koridor dalam arsitektur yang berfungsi sebagai pemecahan persoalan dalam koridor arsitektur yang monoton.