

Bab IV. LANDASAN TEORI

4.1. Keruangan

4.1.1. Organisasi Ruang

Organisasi ruang dibuat untuk mengatur dan mengorganisasi ruang yang memiliki kebutuhan-kebutuhan tertentu. Kebutuhan ruang khusus dapat berupa fungsi khusus atau membutuhkan bentuk yang khusus, fleksibel dalam penggunaan dan dapat bebas dimanipulasi, tunggal dan unik fungsi atau kepentingannya terhadap organisasi bangunannya, memiliki fungsi serupa dan dapat dikelompokkan menjadi suatu kumpulan fungsional atau diulang dalam sebuah sekuen linear, membutuhkan paparan eksterior terhadap cahaya, ventilasi, pemandangan, atau akses ke ruang-ruang luar, kebutuhan harus terpisah demi menjaga privasi, harus mudah diakses.

Beberapa organisasi ruang menurut DK Ching yang diterapkan dalam proyek Gelanggang Remaja antara lain

1. Terpusat

Ciri : Komposisi stabil, terkonsentrasi, terdiri sejumlah ruang sekunder

Sifat : Teratur, Bentuk cukup besar

Pencapaian dan akses masuk : Harus dipertegas dengan salah satu ruang sekunder sebagai pintu masuk

Pola sirkulasi : Bisa radial, bolak balik, spiral

Fungsi : Menciptakan titik atau tempat-tempat dalam ruang, Menghilangkan kondisi-kondisi aksial, Berfungsi sebagai bentuk-objek di dalam sebuah area atau volume ruang yang didefinisikan

Pola sirkulasi terpusat dapat diterapkan pada *amphiteater*.

2. Linear

Ciri : Ruang berulang, saling terkait, menekankan pergerakan, perpanjangan, dan pertumbuhan

Sifat : Memanjang

Bentuk : bentuk dapat beradaptasi dengan terhadap kondisi tapak, bermanuver di sekeliling kolam/deretan pepohonan/berputar menghadap ruang untuk menangkap cahaya matahari dan pemandangan. Dapat juga berbentuk lurus, terpotong-potong, kurvalinear, membentang secara horizontal, mengikuti alur kemiringan tanah, berdiri secara vertikal.

Pola sirkulasi linear dapat diterapkan dalam ruang pameran

3. Radial

Ciri : kombinasi organisasi linear maupun terpusat, yang terdiri dari sebuah ruang pusat yang dominan dan menjulur sejumlah organisasi linear secara radial. Ruang pusat organisasi radial umumnya memiliki bentuk yang teratur.

Sifat : denah terbuka yang orientasinya keluar.

Varian khusus dari pola radial ini adalah pola kincir angin dimana lengannya menjulur keluar dari sisi-sisi suatu ruang pusat yang berbentuk bujur sangkar. Susunan ini menghasilkan pola dinamis yang secara visual memberi kesan pergerakan berputar mengelilingi pusat.

4.1.2. Konfigurasi Jalur

Sifat konfigurasi suatu jalur mempengaruhi dan dipengaruhi oleh pola organisasi ruang yang dihubungkannya. Konfigurasi suatu jalur dapat memperkuat suatu organisasi spasial dengan cara menyejajarkan polanya. Bila pengguna dapat memetakan konfigurasi jalur dalam suatu bangunan, maka orientasi kita dalam bangunan serta pengertian akan tata letak spasialnya akan menjadi jelas.

1. Linear

Seluruh jalur adalah linear. Jalur yang lurus dapat menjadi elemen pengatur utama bagi serangkaian ruang. Jalur dapat berbentuk kurvalinear maupun terpotong-potong, bersimpangan dengan jalur lain, bercabang, atau membentuk sebuah putaran balik.

2. Radial

Sebuah konfigurasi radial memiliki jalur linear yang memanjang dari atau berakhir di sebuah titik pusat bersama

3. Grid

Terdiri dari dua buah jalur sejajar yang berpotongan pada interval reguler dan menciptakan area ruang berbentuk bujursangkar atau persegi panjang.

4. Komposit

Bangunan biasanya menggunakan kombinasi pola-pola yang berurutan. Titik-titik penting pada pola manapun akan menjadi pusat aktivitas, akses-akses masuk ke dalam ruangan dan aula, serta tempat bagi sirkulasi vertikal. Titik-titik ini menyelengi jalur pergerakan menuju sebuah bangunan dan memberikan kesempatan untuk berhenti sejenak, beristirahat, dan melakukan orientasi ulang. Untuk mencegah terjadinya jalur cabang yang berbelit dan tidak terorientasi maka perlu ada susunan hirarkis di antara jalur dan titik-titik sebuah bangunan dengan cara membedakan skala, bentuk, panjang, dan penempatan mereka.

4.2. Hubungan Pelaku dan Arsitektur

4.2.1. Definisi

Istilah remaja atau adolescence merupakan proses menuju kematangan dalam mental, emosional, sosial, dan fisik. Masa ini terjadi secara singkat karena hanya terjadi dari usia 12 hingga 21 tahun (Monks, 1998). Periode awal terjadi hingga usia 16 atau 17 tahun, periode akhir terjadi dari usia 17 hingga 21 tahun. Periode yang cepat ini menyebabkan

perlunya penyesuaian mental, membentuk sikap, nilai, dan minat yang baru dengan cepat pula. Perubahan dalam diri remaja yang terjadi secara universal antara lain :

- Meningginya emosi yang terjadi pada masa awal periode akhir masa remaja, hal ini tergantung pada tingkat perubahan fisik dan psikologis yang terjadi
- Perubahan tubuh, minat, dan peran yang diharapkan oleh kelompok sosial justru menimbulkan masalah baru. Masalah tersebut terus ditimbun dan diselesaikan sendiri menurut kepuasannya.
- Berubahnya minat dan pola perilaku sehingga nilai-nilai juga berubah. Apa yang ketika anak-anak dianggap penting, sekarang sudah tidak terlalu penting lagi.
- Mereka menginginkan dan menuntut kebebasan tetapi takut untuk bertanggungjawab terhadap tindakan yang mereka lakukan.

4.2.2. Karakteristik

Karakteristik remaja yang cukup mencolok adalah masa-masa ini merupakan masa-masa bermasalah. Karena pada masa kanak-kanak mereka terbiasa menyelesaikan masalah dibantu dengan orang dewasa dan ketika mereka beranjak remaja mereka merasa mandiri dan bisa menyelesaikan masalahnya sendiri tanpa bantuan orang lain. Sehingga pada akhirnya penyelesaiannya tidak sesuai dengan harapan.

Masa remaja menjadi masa pencarian identitas diri. Proses pencarian identitas diri ini dicapai melalui gaya pakaian, cara berbicara, dan perilaku. Menurut Erikson dalam Hurlock (1980), identitas yang dicari oleh remaja adalah usaha untuk menjelaskan siapa dirinya, apa perannya dalam masyarakat, apakah mereka dapat berhasil atau gagal, dsb. Banyak stereotip yang mengatakan bahwa remaja merupakan pribadi yang tidak rapi, tidak dapat dipercaya, cenderung memiliki perilaku merusak. Stereotip tersebut memengaruhi konsep diri dan sikap remaja terhadap dirinya, sehingga hal ini yang menyebabkan peralihan remaja ke dewasa menjadi lebih susah.

Dari sisi sosial, pengaruh teman sebaya sangat kuat karena mereka kebanyakan menghabiskan waktu di luar rumah. Gaya bicara, penampilan, minat, perilaku akan lebih mirip dengan teman sebayanya dibanding dengan keluarganya. Hal yang perlu diwaspadai yaitu apabila anggota kelompok mulai mencoba minum alkohol, obat terlarang, rokok maka remaja cenderung mengikutinya. Terjadi nilai baru dalam memilih teman yaitu tidak lagi memilih teman berdasarkan lingkungan sebagaimana ketika kanak-kanak, namun, remaja menginginkan teman yang mempunyai minat dan nilai yang sama. Sehingga semakin dewasa, jenis teman menjadi lebih penting daripada jumlahnya.

4.2.3. Generasi Z

Menilik perkembangan zaman, generasi remaja tergolong dalam Z. Generasi Z disebut sebagai *iGeneration* atau generasi internet. Mereka dapat mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu (*multitasking*). Apapun yang dilakukan berhubungan dengan dunia maya. Berdasarkan survey *Forbes Magazine* terhadap generasi Z di Amerika Utara dan Selatan, Afrika, Eropa, Asia, dan Timur Tengah, memberikan hasil bahwa generasi Z merupakan generasi global pertama yang nyata.

Dari deskripsi diatas dapat disimpulkan bahwa karakteristik remaja yaitu :

- a. Masa pencarian jati diri
- b. Kreatif
- c. Kebanyakan menghabiskan waktu diluar rumah, lebih banyak menghabiskan waktu dengan teman-teman (interaksi sosial)
- d. Bebas
- e. Instan
- f. Dekat dengan teknologi

4.2.4. Hubungan karakteristik dengan arsitektur

a. Kreatif

Menurut Hurlock (1978) dalam Herlambang (2015), kreatifitas merupakan proses menghasilkan sesuatu yang baru, baik itu gagasan maupun objek dalam suatu bentuk. Dalam membentuk kreatifitas, perlu diciptakan kondisi lingkungan yang dapat mendorong daya kreatif. Oleh karena itu, kreatifitas tidak akan berkembang dalam lingkungan yang terlalu menekan konformitas dan tradisi dan kurang terbuka terhadap perubahan. Pendekatan desain untuk pemecahan masalah kreatif ini dapat dilakukan melalui menciptakan ruang-ruang yang dapat menimbulkan rasa keingintahuan terhadap hal-hal yang baru sehingga pengguna dapat terpacu untuk menjadi kreatif.

Sirkulasi

Sirkulasi berkaitan dengan pergerakan. Sirkulasi yang ditata sedemikian rupa akan menciptakan pengalaman meruang yang dinamis. Sirkulasi dapat mengakibatkan pergerakan menjadi lambat maupun cepat. Faktor-faktor berikut yang dapat merangsang respon pergerakan manusia dalam suatu ruang.

1. Faktor yang merangsang untuk cenderung bergerak :

- Bila ada sesuatu yang indah, menyenangkan, permai
- Sedikit penghalang (penghalang dapat berupa benda, vegetasi)
- Ada petunjuk atau tanda pengarah yang jelas
- Bila sesuatu memiliki kegunaan
- Ada daya tarik tertentu
- Bila ada rasa petualangan
- Bila ada suatu titik yang mempunyai warna dan tekstur yang kuat

2. Faktor yang merangsang untuk menolak pergerakan :

- Bila ada rintangan
- Ada sesuatu diluar perhatian
- Ada sesuatu yang kontras, gesekan, kekerasan
- Ada permukaan yang curam
- Sesuatu yang monoton

3. Faktor yang membimbing untuk pengarahannya pergerakan :

- Gubahan dari bentuk-bentuk alam
- Adanya pembagi ruang-ruang
- Ada tanda-tanda atau simbol
- Ada pengarah, pola sirkulasi, lajur-lajur
- Bentuk-bentuk ruang

4. Faktor yang merangsang untuk beristirahat :

- Kondisi kenikmatan, kesenangan
- Ada ruang dan kesempatan untuk menangkap view, objek, atau detail yang jelas
- Adanya halangan untuk bergerak yang mengakibatkan ketidakmampuan untuk maju
- Terlibat dalam keadaan tanpa tujuan
- Ada kesempatan untuk sesuatu yang bersifat pribadi
- Kesempatan untuk konsentrasi

b. Interaksi sosial

Dalam memenuhi kebutuhan sosialnya, manusia berperilaku sosial dalam lingkungannya yang dapat diamati dari fenomena perilaku-lingkungan, kelompok-kelompok pemakai, tempat terjadinya aktivitas. Fenomena ini merujuk pada pola

perilaku pribadi berkaitan dengan lingkungan fisik yang ada dan terkait dengan perilaku interpersonal manusia atau perilaku sosial manusia.

Perilaku tersebut meliputi beberapa hal berikut :

1. Ruang personal

Menurut Robert Sommer (1969) dalam Laurens (2004), ruang personal merupakan area dengan batas maya yang membatasi jarak dengan orang lain. Ruang personal ini dapat membesar atau mengecil tergantung dengan siapa kita berhadapan. Semakin dekat hubungannya, maka ruang personal akan semakin mengecil, begitu pula sebaliknya.

Ruang personal adalah suatu jarak berkomunikasi, dimana jarak tersebut juga berkaitan dengan jarak komunikasi. Berikut merupakan jenis-jenis jarak komunikasi menurut Hall :

- Jarak intim : fase dekat (0.00 - 0.15 m) ; fase jauh (0.15 – 0.50 m)

Pada jarak ini tidak diperlukan usaha yang susah untuk berkomunikasi, cukup dengan berbisik lawan bicara dapat mengerti. Aktivitas yang terjadi pada jarak ini seperti merangkul orang terdekat (keluarga, kekasih, sahabat), melakukan hubungan seks, olahraga dengan kontak fisik (gulat, tinju).

- Jarak personal : fase dekat (0.50 – 0.75 m) ; fase jauh (0.75 – 1.20 m)

Aktivitas yang dapat terjadi pada jarak ini adalah percakapan antara 2 orang yang sudah saling akrab. Untuk berkomunikasi normal, dapat digunakan gerakan tangan.

- Jarak sosial : fase dekat (1.20 – 2.10 m) ; fase jauh (2.10 – 3.60 m)

Jarak ini merupakan batas normal bagi individu untuk berkomunikasi. Diperlukan suara yang agak keras dan gerakan tubuh yang disengaja supaya membantu maksud berkomunikasi. Fase jauh berkaitan dengan hubungan formal seperti rapat, bisnis, dsb.

- Jarak publik : fase dekat (3.60 – 7.50 m) ; fase jauh (>7.50 m)

Jarak ini tidak digunakan untuk interaksi dua individu, tetapi dalam pembicaraan skala yang lebih besar seperti seminar, kegiatan belajar mengajar di kelas. Pada jarak ini, orang seringkali tidak mengindahkan sekitarnya dan diperlukan usaha keras untuk berkomunikasi dengan baik.

2. Teritorialitas

Secara umum, teritori merupakan wilayah yang dianggap menjadi hak seseorang. Teritori berkaitan dengan ruang fisik, tanda, kepemilikan, penggunaan yang eksklusif, pertahanan, personalisasi, dan identitas. Dari kesemuanya itu berintikan pada privasi. Fungsi dari teritori juga berhubungan dengan fungsi sosial dan komunikasi.

Berikut merupakan klasifikasi dari teritori :

- Teritori primer : merupakan tempat yang sangat pribadi sifatnya, hanya boleh dimasuki orang-orang yang sangat akrab atau sudah memiliki izin khusus. Contoh ruang tidur, ruang kantor.
- Teritori sekunder : merupakan tempat yang dimiliki bersama oleh sejumlah orang yang sudah cukup saling mengenal. Ruangan ini bisa berganti pemakai maupun berbagi penggunaan dengan orang asing. Contoh ruang kelas, kantin, ruang latihan olahraga.
- Teritori publik : merupakan tempat yang terbuka untuk umum, setiap orang diperkenankan untuk berada di tempat tersebut. Tetapi terkadang terjadi teritori publik dimana tempat tersebut dikuasai oleh kelompok tertentu dan tertutup bagi kelompok lain. Contoh bar untuk orang dewasa, dsb.

3. Privasi

Merupakan keinginan seseorang untuk tidak diganggu kesendiriannya. Menurut Amos (1977), privasi merupakan kemampuan seseorang/sekelompok orang untuk mengendalikan interaksi mereka dengan orang lain.

Dalam merancang, tujuan yang ingin dicapai adalah memberikan setiap orang privasi sebesar mungkin sesuai dengan yang diinginkan. Dalam ruang publik, interaksi yang terjadi merupakan interaksi yang tidak direncanakan. Penataan di ruang publik untuk mendapat privasi merupakan penataan dimana dapat tetap terjadi ketenangan dan efisien dalam pertemuan antara orang-orang asing. Tenang berarti terdapat control terhadap hal-hal yang tidak diinginkan. Sedangkan efisien berarti penataan ruang sedemikian rupa agar tidak terjadi tabrakan yang berakibat tidak terjadinya interaksi. Perancangan dilakukan untuk mencapai tujuan terjadinya interaksi positif diantara sesama orang asing yang akan berinteraksi. Contohnya makan bersama di plaza atau di ruang-ruang bersama.

c. Bebas

Karakteristik bebas ini diwujudkan melalui bentuk dan wajah bangunan, dilakukan pendekatan geometri dan bentuk berdasarkan Ching (2007) pada bukunya Arsitektur Bentuk, Ruang, dan Tatanan.

✓ Geometri

Kualitas arsitektur ditentukan dari seorang desainer menggunakan dan menghubungkan elemen elemen arsitektural seperti bentuk, tekstur, material, modulasi cahaya dan bayangan, dan warna. Dari sisi bentuk, terdapat tiga bentuk dasar geometris yang dapat dikembangkan yaitu bentuk lingkaran, segitiga, bujursangkar.

- Lingkaran : merupakan suatu figur yang memusat, introvert, normalnya stabil dan memiliki titik tengah sendiri didalam lingkungannya. Lingkaran yang diletakkan di

tengah-tengah suatu bidang akan menguatkan tingkat hierarkinya. Namun bila diasosiasikan dengan bentuk lurus maupun bersudut maka akan menyebabkan gerakan berputar yang sangat terasa dalam lingkaran tersebut.

- Segitiga : segitiga memberikan kesan stabilitas. Jika diletakkan di salah satu sisinya, segitiga merupakan figur yang luar biasa stabil, namun bila diputar maka ia dapat menjadi seimbang dalam kondisi kelabilan maksimal maupun jatuh ke salah satu sisinya.
- Bujursangkar : melambangkan murni dan rasional. Bentuk ini merupakan figur yang simetris dan memiliki sumbu yang tegak lurus. Bujursangkar menjadi stabil bila diletakkan pada salah satu sisinya, dan menjadi dinamis bila berada di salah satu sudutnya. Namun ketika garis diagonalnya menjadi vertikal dan horizontal, bujursangkar berada dalam kondisi puncak keseimbangannya.

✓ Bentuk beraturan dan tidak beraturan

Bentuk dapat disusun secara teratur maupun tidak beraturan. Bentuk beraturan merupakan bentuk yang bagiannya saling terhubung satu sama lain dengan cara konsisten dan teratur. Umumnya mereka stabil dan simetris pada satu sumbu atau lebih. Bentuk dapat mempertahankan keteraturan meskipun ditransformasikan secara dimensional maupun dengan penambahan dan pengurangan elemen. Sedangkan bentuk tidak beraturan merupakan bentuk yang secara alamiah tidak sama dan terkait satu sama lain dengan cara yang tidak konsisten. Umumnya memiliki bentuk yang asimetris dan lebih dinamis. Mereka dapat terbentuk dari bentuk beraturan yang elemen-elemen tidak beraturannya dikurangkan atau dihasilkan dari suatu komposisi tidak beraturan dari bentuk-bentuk yang beraturan.

✓ Transformasi bentuk

Suatu bentuk dapat ditransformasikan berdasarkan kebutuhan. Transformasi dapat berupa :

- Transformasi dimensional

Transformasi dapat dilakukan dengan merubah satu atau lebih dimensinya namun tetap mempertahankan identitasnya. Contohnya seperti bentuk kubus yang dapat diregangkan kedalam bentuk pelat vertikal.

- Transformasi substraktif (pengurangan)

Bentuk dapat ditransformasikan dengan mengurangi sebagian volumenya. Bentuk tetap dapat mempertahankan identitasnya meskipun sebagian darinya dilepas. Bentuk-bentuk geometris seperti solid primer merupakan contoh bentuk yang dapat mempertahankan identitasnya karena bentuknya mudah dikenali. Volume-volume spasial juga dapat dikurangkan dalam suatu bentuk untuk menciptakan pintu masuk yang menjorok kedalam, ruang pekarangan, bukaan jendela yang dibayangi oleh permukaan-permukaan dengan coakan horizontal dan vertikal.

- Transformasi aditif (penambahan)

Bentuk dapat ditransformasikan dengan penambahan elemen-elemen pada volumenya. Sifat dan proses aditif akan menentukan apakah identitas bentuk awalnya dirubah atau dipertahankan. Transformasi aditif dapat dilakukan dengan cara penekanan spasial, kontak tepi ke tepi, kontak muka ke muka, volume-volume yang saling mengunci. Penekanan spasial dilakukan dengan kedekatan bentuk atau kesamaan karakter visual seperti bentuk, dasar, warna atau material; hubungan kontak tepi-ke-tepi maka bentuk saling membagi suatu tepi yang sama dan dapat diputar terhadap sumbu di bagian tepi tersebut; kontak muka-ke-muka menuntut kedua bentuk memiliki permukaan bidang berhadapan yang sejajar satu sama lain;

volume-volume yang saling mengunci maka bentuknya saling menembus ruang masing-masing

