

BAB V

LANDASAN TEORI

5.1 Kajian Teori Masalah Desain 1

Pada pertanyaan masalah pertama yaitu, bagaimana merancang sebuah Lembaga pemasyarakatan perempuan kelas IIA di Kota Semarang dengan menggunakan pendekatan arsitektur humanis agar dapat berfungsi dengan baik?

Menanggapi permasalahan desain tersebut, pada awalnya lembaga pemasyarakatan disebut dengan penjara yang dapat diartikan sebagai penahanan sementara sebelum tahanan dijatuhi hukuman mati atau dijadikan budak pada jaman dahulu. Seiring dengan berjalanya waktu dan semakin majunya peradaban manusia, konsep penjara mulai beralih fungsi dari yang semua untuk menghukum supaya mendapatkan efek jera menjadi sistem pemasyarakatan atau *correctional facility* yang menjalankan konsep rehabilitasi dan membentuk tahanan menjadi manusia yang lebih baik agar siap diterjunkan kembali di masyarakat.

Menurut Peter Severin dalam (Hananto, 2014), pada dasarnya terdapat tiga fungsi dari sebuah arsitektur penjara. Pertama, untuk menaruh dan mengumpulkan para pelaku tindak kriminal dengan tujuan untuk melindungi masyarakat dari bahaya kedepannya. Kedua, untuk menghukum individu-individu tersebut sebagai akibat dari perilakunya. Ketiga, untuk memperbaiki perilaku pelaku tindak kriminal sehingga mereka dapat kembali ke masyarakat sebagai manusia yang taat akan hukum. Pada penerapannya, hanya fungsi pertama dan kedua yang cenderung menjadi acuan dalam merancang sebuah bangunan lembaga pemasyarakatan. Karena, fungsi ketiga dianggap fungsi yang paling sulit untuk diterapkan, sehingga pencarian desain yang cocok terus dilakukan. Dalam mendesain sebuah bangunan, perlu dipahami untuk apa dan siapa bangunan itu dibangun, serta memperkirakan perilaku dari para penghuninya sehingga dapat diketahui apa saja yang perlu ada dan apa saja yang tidak.

Penggunaan pendekatan arsitektur humanis untuk menyelesaikan permasalahan desain tersebut memiliki korelasi dengan permasalahan diatas. Perancangan sebuah lembaga pemasyarakatan dengan pendekatan arsitektur humanis menggunakan teori yang dikemukakan oleh Abraham Maslow mengenai teori hierarki tentang

kebutuhan manusia, yang mana pada tiap poin-poinnya dapat diaplikasikan dalam perancangan sebuah lembaga pemasyarakatan agar dapat menjalankan proses pemasyarakatan dengan baik.

5.2 Kajian Teori Masalah Desain II

Berdasarkan pada permasalahan ke dua yaitu bagaimana penataan ruang yang sesuai dengan kaidah-kaidah arsitektur humanis untuk sebuah Lembaga pemasyarakatan perempuan?

5.2.1 Penataan Massa Bangunan

Penataan massa bangunan dikelompokkan berdasarkan alur sistem keamanan dari sebuah Lembaga pemasyarakatan yang didukung oleh penerapan arsitektur humanis didalamnya. Dalam hal ini, penentuan orientasi bangunan, diperlukan sistem zoning untuk mendapatkan sebuah bentuk pola konfigurasi massa yang teratur dengan tingkat keamanan yang baik.

Ditinjau dari segi keamanannya, sebuah Lembaga pemasyarakatan menjalankan sistem pengawasan kepada narapidana menjadi tiga tingkatan, yaitu ;

1) *Maximum Security*

- Sistem pengawasannya bersifat ketat, narapidana ditempatkan didalam sel-sel tunggal.
- Pengawasan dilakukan kepada narapidana yang baru saja masuk kedalam LAPAS hingga menjalani sepertiga masa pidananya, narapidana juga menjalani masa orientasi selama kurang lebih satu bulan, semua kegiatan masih dilakukan didalam blok hunian.

2) *Medium Security*

- Sistem pengawasan yang dilakukan tidak terlalu ketat.
- Pengawasan dilakukan terhadap narapidana yang telah menjalani sepertiga dari masa pidananya dan sudah mulai bekerja pada bengkel kerja *workshop*. Narapidana sudah dapat menyesuaikan diri dengan lingkungannya, serta telah dapat menjalani tata tertib dalam Lembaga pemasyarakatan.

- Hubungan dengan orang lain lebih sering terjadi seperti interaksi antar narapidana, keluarga dan masyarakat yang tetap dilaksanakan didalam Lembaga pemasyarakatan.
- Narapidana sudah ditempatkan didalam kamar hunian, dan sudah tidak lagi berada dalam sel tunggu.

3) *Minimum Security*

- Sistem pengawasan yang berlangsung bersifat ringan
- Pengawasan yang dilakukan terhadap narapidana yang telah menjalani Y2 dari masa pidananya dan dinilai sudah dapat berhubungan dengan masyarakat serta berkelakuan baik.
- Hubungan dengan masyarakat lebih bebas dengan adanya program asimilasi yaitu diperbolehkan keluar dari dalam area Lembaga pemasyarakatan tetapi harus Kembali lagi pada sore hari.

5.3 Kajian Teori Masalah Desain III

Pada permasalahan ketiga, pertanyaan permasalahan desain yang muncul adalah bagaimana suasana ruang sebuah Lembaga pemasyarakatan perempuan Kelas IIA yang dapat mengekspresikan arsitektur humanis?

Dalam membentuk sebuah suasana ruang pada lembaga pemasyarakatan perempuan dapat dibentuk oleh beberapa unsur yaitu ;

a. Skala dan Proporsi

Skala menentukan perbandingan ukuran terhadap bentuk lain di sekitarnya, dan setiap skala memiliki karakter yang berbeda. Skala normal memberikan kesan ramah dan intim sedangkan skala monumental memberikan kesan yang megah dan agung.

b. Teksture

Kualitas dari bentuk dapat ditunjukkan dan dipertegas atau justru dikaburkan oleh sifat dari permukaannya. Permukaan yang halus menunjukkan ketenangan dan kelembutan, sedangkan permukaan dengan tekstur yang kasar menunjukkan sebuah peringatan atau ancaman.

c. Warna

Warna merupakan salah satu elemen yang dapat memberikan ekspresi pada pikiran atau jiwa manusia, warna dapat dibedakan menjadi tiga aspek yaitu ; *hue, value* dan *intensity*

- *Hue* (panas dinginya warna)

Warna-warna panas seperti merah, jingga dan kuning akan memberikan kesan gembira. Sedangkan warna-warna dingin seperti biru, ungu, hijau kebiru-biruan dapat memberikan kesan yang tenang.

- *Value* (terang gelapnya warna)

Pada sistem komposisi warna, terdapat dua macam *value* yaitu *close value* (value yang berdekatan) yang memberikan kesan lembut dan *contras value* (value yang berjauhan) yang memberikan kesan atraktif dan meriah.

- *Intensity* (cerah suramnya warna)

Warna dengan intensitas tinggi cenderung akan menyolok dan meriah, sedangkan warna dengan intensitas rendah akan memberikan kesan yang lembut.

