

## BAB 5. LANDASAN TEORI

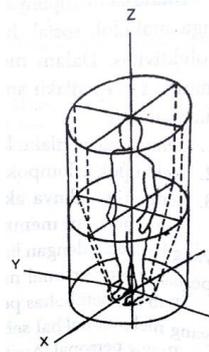
### 5.1 Pendekatan Arsitektur perilaku

Arsitektur mampu menjadi salah satu fasilitator perilaku dan juga mampu menjadi penghalang perilaku karena arsitektur menciptakan suasana dan membentuk ruang (Marcella, 2004 : 30). *Youth Space* harus bisa menarik minat generasi muda untuk memakai fasilitas ini dan menjadikan *Youth Space* sebagai icon baru untuk generasi muda di Bandar Lampung. Untuk itu, desain bangunan harus mampu diterima dan merespon perilaku generasi muda di Bandar Lampung. Beberapa elemen penting adalah dengan menciptakan ruang yang memungkinkan terjadinya interaksi sosial, fleksibel, memberikan pilihan terhadap pengguna untuk berkegiatan dengan menyediakan fasilitas didalam dan luar ruangan dan pengguna dapat dengan cepat dan mudah beradaptasi terhadap ruangan (OECD dalam Camilla, 2017 : 18).

*Youth Space* memiliki ruang dalam dan ruang luar. Ruang luar terdapat ruang parkir yang berfungsi sebagai tempat parkir kendaraan dan plaza sebagai ruang komunal semua orang baik pengguna *Youth Space* maupun orang umum. Pertimbangan dalam mendesain Plaza untuk mengakomodasi kegiatan pengguna dengan menggunakan behaviour setting yaitu menghadirkan peluang – peluang untuk menghidupkan plaza dengan kegiatan outdoor para pengguna. Pertimbangannya adalah memiliki tempat teduh, penerangan yang cukup pada malam hari, tempat duduk yang nyaman serta mendapatkan view yang baik.

Perilaku manusia menjadi hal penting yang perlu diperhatikan untuk mendesain *Youth Space*. Perilaku yang mempengaruhi desain arsitektural adalah perilaku interpersonal manusia yang meliputi ruang personal, teritorialitas, kesesakan dan kepadatan, privasi (Marcella, 2014 : 107). Berikut penjelasan dari perilaku interpersonal manusia.

1. Ruang personal adalah area tak kasat mata yang mengelilingi sekitar kita dalam radius tertentu yang merupakan batas privasi seseorang dan pengaruhnya terhadap ruang berkomunikasi atau berinteraksi.



Gambar 24 – Ruang personal  
Sumber : Marcella, 2014

Ruang personal dibagi kedalam 2 jenis yaitu ruang personal alfa yang bersifat objektif dan ruang personal beta yang bersifat subjektif. Ruang personal alfa terbagi dalam 4 jenis sebagai ruang seseorang berkomunikasi atau berinteraksi

- a. Jarak intim, fase dekat ( 0.00-0.15m) dan fase jauh (0.15-0.50m).
- b. Jarak personal, fase dekat (0.50-0.75m) dan fase jauh (0.75-1.20m)
- c. Jarak sosial, fase dekat (1.20-2.10m) dan fase jauh (2.10-3.60m)
- d. Jarak publik, fase dekat (3.60-7.50m) dan fase jauh ( >7.50m).

Ruang personal beta memiliki banyak factor dan ukurannya lebih besar 24% dari ruang personal alfa. Faktor ruang personal yang bisa mempengaruhi desain *Youth Space* tipe kepribadian dan tatanan ruang.

- a. Tipe kepribadian

Orang yang memiliki kepribadian introvert akan cenderung menjauhi keramaian dalam berkegiatan ditempat publik sehingga memerlukan ruang personal lebih besar daripada orang yang memiliki kepribadian ekstrovert.

- b. Tatanan ruang

Tatanan ruang yang memiliki pembatas atau sekat lebih memberikan perasaan aman terhadap ruang personal yang dimiliki. Orang cenderung menggunakan ruang dipojok daripada ditengah ruangan karena merasa diawasi dan menjadi pusat perhatian.

Ruang personal dalam implementasinya terhadap desain terbagi dalam 2 yaitu ruang sosiopetal dan sosiofugal.

- a. Ruang Sosiopetal (*Sociopetal*)

Soisiopetal adalah bentuk respon suatu tatanan desain arsitektur yang mengupayakan terjadinya interaksi sosial terhadap pengguna. Tatanan desain arsitektur bisa berupa tata perabot dan tata ruang.

b. Ruang Sosiofugal (*Sosiofugal*)

Sosiofugal adalah kebalikan dari sosiopetal. Sosiofugal adalah bentuk respon tatanan desain arsitektur yang tidak ingin / mengurangi terjadinya interaksi sosial terhadap pengguna.

2. Teritorialitas

Teritorialitas merupakan sikap perwujudan dari privasi seseorang agar tidak ingin diganggu. Teritori berarti daerah atau wilayah, dan teritorialitas berarti wilayah yang dianggap sudah menjadi hak milik seseorang. Teritorialitas dapat diklasifikasikan kedalam 3 bentuk yaitu teritori primer, teritori sekunder dan teritori publik.

a. Teritori primer

Tempat-tempat yang sangat pribadi sifatnya dan dimiliki oleh perseorangan atau sekelompok orang yang mengendalikan penggunaan teritori tersebut.

b. Teritori sekunder

Tempat – tempat yang dimiliki bersama oleh sejumlah orang yang sudah cukup saling mengenal dan pemakaiannya kadang bergantian.

c. Teritori publik

Tempat – tempat yang terbuka untuk umum dan setiap orang diperbolehkan untuk berada ditempat tersebut. Terkadang teritori publik tertutup untuk kelompok tertentu dan dikuasai oleh kelompok lain.

Bentuk penerapan teritorialitas terhadap *Youth Space* bisa dalam penggunaan batas – batas penghalang yang nyata atau bersifat simbolis sebagai penegasan sebuah teritori didalam ruang. Ruang peralihan bisa diterapkan kedalam *Youth Space* sebagai penghubung berbagai ruang teritori yang memiliki sifat yang berbeda dan juga bisa dijadikan sebagai area komunal bertemunya semua pelaku.

3. Kesesakan dan kepadatan

Kepadatan tidak sama dengan kesesakan. Kepadatan adalah jumlah orang dalam sebuah area. Kepadatan bersifat objektif dan bisa diukur. Kesesakan adalah sebuah persepsi individual terhadap apa yang dilihat dan dirasakan. Kesesakan bersifat subjektif. Kepadatan adalah kendala yang dialami ruang, sedangkan kesesakan adalah respon individu terhadap ruang yang sesak (Stokols, 1992 dalam Marcella, 2014 : 149). Kepadatan berdampak terhadap tingkah laku sosial yang menjadi cenderung agresif dan menurunkan suasana hati sehingga

pekerjaan menjadi tidak optimal. Solusi dalam mengatasi kesesakan didalam desain adalah dengan memperbanyak ruang, memperluas ruang, mengurangi partisi masif dan membuat zona – zona perilaku.

#### 4. Privasi

Privasi adalah keinginan seseorang untuk memiliki ruang untuk menyendiri dan tidak diganggu. Privasi adalah kemampuan seseorang atau sekelompok orang untuk menghindar dari interaksi orang lain terhadap visual, audial dan olfaktori (Amos, 1977 dalam Marcella, 2014 : 157-158).

Jenis – jenis privasi terbagi dalam 2 golongan, golongan pertama adalah keinginan untuk tidak diganggu secara fisik dan golongan kedua adalah keinginan untuk menjaga kerahasiaan diri sendiri yang terwujud dalam tingkah laku. Dalam pengaruhnya terhadap desain *Youth Space*, privasi yang perlu dipertimbangkan adalah golongan pertama yaitu

- a. Keinginan menyendiri, dapat diperoleh apabila terdapat area yang dibatasi oleh elemen tertentu sehingga bebas dari pandangan orang lain.
- b. Keinginan menjauh, dari gangguan audio visual yang ada
- c. Keinginan untuk intim kepada orang – orang tertentu.

Privasi adalah inti dari ruang personal. Privasi adalah sikap untuk mengontrol akses fisik atau informasi terhadap diri sendiri dari pihak orang lain (Marcella, 2014 : 163). Tujuan privasi dalam desain *Youth Space* adalah untuk membatasi dan melindungi diri sendiri dari interaksi orang lain. Biasanya orang – orang yang ingin serius bekerja atau belajar akan membutuhkan ruang dengan privasi tinggi karena butuh konsentrasi sehingga diperlukan adanya tata prabot dan ruang yang membedakan antara yang membutuhkan privasi tinggi dan tidak.

Beberapa poin panduan desain yang bisa diterapkan didalam *Youth Space* untuk memuaskan pengguna (Fred Steeke, 1973 dalam Marcella, 2014 : 169).

- a. Perlindungan dan keamanan  
Memaksimalkan cakupan perlindungan terhadap iklim yang tidak kondusif kaitannya dalam penerangan ruangan dan penghawaan didalam ruang.
- b. Kontak sosial  
Terjadinya keseimbangan komunikasi dan interaksi.
- c. Kegembiraan

Adanya kendali stimulus kenyamanan serta terdapat estetika untuk menunjang visual pengguna

## **5.2 Menciptakan kenyamanan psikologis untuk pengguna**

*Youth Space* harus bisa memberikan kenyamanan kepada para pengguna baik secara fisik maupun psikologis karena berkaitan dengan meningkatkan konsentrasi dalam berkegiatan. Kenyamanan secara fisik mampu diciptakan dengan merespon lingkungan yaitu terkait kenyamanan termal. Kenyamanan psikologis mampu diciptakan melalui beberapa faktor yaitu dengan mendesain ruangan yg inovatif, memberikan privasi terhadap pengguna, menyediakan view keluar dan penggunaan warna didalam ruangan. Berdasarkan studi dari GSA Office of Governmentwide Policy, terdapat beberapa spesifikasi ruang kerja yang inovatif, antara lain

1. Keseimbangan spasial

Ruang kerja yang didesain memenuhi kebutuhan fungsional pengguna yang menyediakan privasi individu, pencahayaan alami, pemandangan keluar dan estetika.

2. Kesehatan

Ruangan harus mendapatkan akses pencahayaan alami, pertukaran udara, air bersih dan ketenangan.

3. Kenyamanan

Temperatur ruangan, pencahayaan, akustik ruangan dan tatanan perabot harus bisa mengakomodasi kebutuhan pengguna baik yang datang sendiri, berdua, atau berkelompok.

4. Fleksibilitas

Prabot yang mudah diatur untuk mengakomodasi kebutuhan pengguna dalam bekerja/belajar sehingga terkesan dinamis dan tidak kaku.

Privasi sangat penting bagi generasi muda dalam berkegiatan ditempat umum karena kurangnya privasi bisa menyebabkan hilangnya konsentrasi dalam bekerja. (Gregory A. Laurence (et.al), 2013 dalam Association for Psychological Science, 2014). *Youth Space* harus bisa menghadirkan variasi ruangan dalam merespon mereka yang berkegiatan secara individual, kelompok kecil, ataupun kelompok besar.

Dalam sebuah studi dikatakan bahwa orang yang beraktivitas didalam ruangan yang memiliki akses menikmati view keluar dan mendapatkan pencahayaan alami memiliki permasalahan kesehatan lebih rendah dari yang tidak menikmati (Boyce, 2003 dalam

Luana Andrade, 2018 : 121). Dalam memanfaatkan view untuk menunjang kegiatan didalam *Youth Space*, maka terdapat 3 lapisan view yang harus diperhatikan yaitu langit, urban, tanah. Melihat pemandangan keluar membuat rileks otot mata dan hal itu sangat penting (Bell dan Burt, 1995 dalam Luana Andrade, 2018 : 123).

Penggunaan warna didalam interior ruangan mampu mempengaruhi psikologis manusia secara tidak langsung. Warna yang terang dan kontras akan merangsang dan menstimulasi otak sedangkan warna yang redup dan gelap akan memberikan sensasi menenangkan (Wright dalam Luana Andrade, 2018 : 125). Terdapat 4 warna psikologis dasar yang memberikan efek masing – masing yaitu warna merah untuk fisik dan badan, biru untuk pikiran, kuning untuk emosi dan perasaan, hijau untuk keseimbangan (Bailey, 2013 dalam Luana Andrade, 2018 : 125).

Arsitektur bisa membentuk perilaku yaitu dengan mendesain ruang yang memiliki 4 aspek yaitu penggunaan warna pada ruang, ukuran dan bentuk ruang, prabot dan tatanan, lingkungan seperti suara, temperature dan penerangan (Haryadi dan B.Setiawan, 2010 : 57).

1. Warna

Contoh – contoh warna dan pengaruhnya terhadap psikologis manusia (John Pile dalam Tiffany, 2015)

Warna	Artinya
	Meningkatkan semangat, gairah, nafsu, adrenalin dan agresif
	Berkesan sejuk, menenangkan, menjernihkan pikiran, membawa perasaan damai, meningkatkan konsentrasi.
	Bahagia, ceria, optimis, memberikan kesan bersahabat dan meningkatkan kreativitas dan rasa percaya diri.
	Menyegarkan pandangan, memberikan rasa aman, damai dan menenangkan.
	Memberikan kesan menyenangkan, hangat, meningkatkan nafsu makan.
	Elegan, serius, memberikan perasaan tidak aman dan menakutkan
	Bersih, suci, ringan, memberikan kesan luas.

	Memberikan kesan serius namun cenderung hangat dan lembut, tidak menakutkan
	Memberikan kesan santai dan bisa menurunkan rasa semangat
	Mewah, meningkatkan rasa percaya diri dan berhubungan dengan kerohanian serta spiritual

Tabel 17 – Tabel warna  
 Sumber : John Pile dalam Tiffany, 2015

2. Ukuran dan bentuk

Bisa bersifat permanen tetap dan flexible tergantung fungsi kegiatannya. Ukuran dan bentuk ruang yang monumental terlalu tinggi membuat orang terkesan kecil dan tidak berdaya, ruang yang terlalu kecil menimbulkan kesan sesak dan kurang nyaman.

3. Prabot dan penataan

Pemilihan prabot bisa mempengaruhi kegiatan dan mengatur perilaku pengguna, bisa dalam pemilihan jenis prabot, material perabot dan penataannya. Banyak menggunakan perabot bisa membuat ruang seolah terasa kecil. Perabot yang diatur simetris memberikan kesan teratur, resmi, disiplin sedangkan yang diatur secara asimetris memberikan kesan dinamis dan kurang resmi. Penataan perabot untuk menunjang kegiatan pengguna *Youth Space* akan disesuaikan dengan kebutuhan yaitu individual, berdua dan kelompok kecil 3 – 5 orang.

4. Suara, temperatur dan pencahayaan

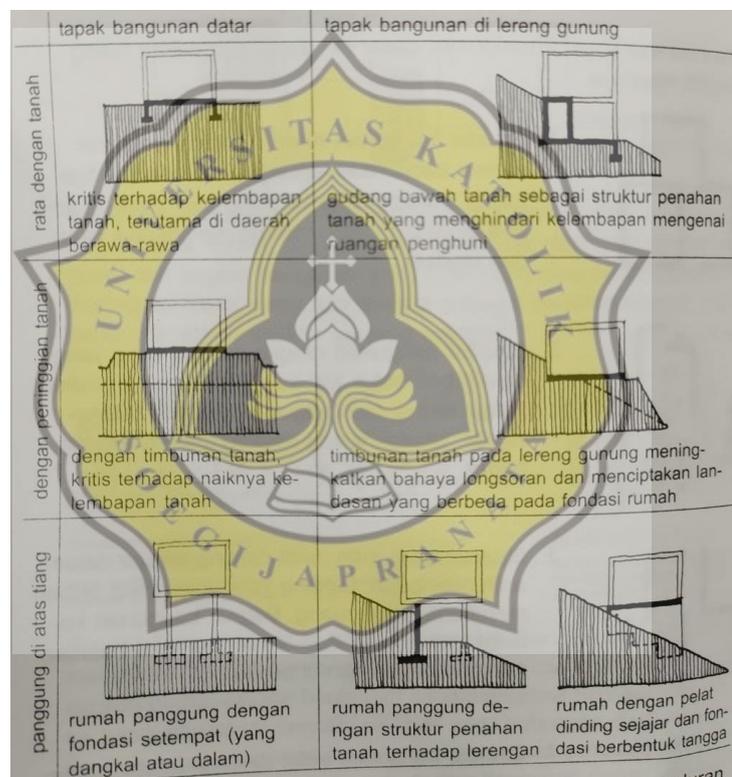
Suara yang terlalu keras dan berisik bisa mengganggu aktivitas seseorang yang mengakibatkan rasa tidak nyaman dan menurunnya kinerja seseorang. Temperatur ruangan bisa mempengaruhi kenyamanan pengguna *Youth Space*. Ruangan yang terlalu panas memberikan dampak pengap dan sesak sehingga meningkatkan perilaku yang agresif sedangkan ruangan yang terlalu dingin bisa menurunkan konsentrasi dan membuat kinerja tidak optimal. Pencahayaan yang terlalu silau tidak baik untuk mata dan membuat kenyamanan visual terhadap pengguna tidak nyaman. Polusi suara didalam ruangan bisa timbul dari langkah kaki manusia, benda mati yang bergesekan, suara manusia yang sedang berkomunikasi.

### 5.3 Pengolahan kontur

Lokasi tapak memiliki kontur yang sangat landai dengan kemiringan 3%. Permasalahan yang kerap timbul pada bangunan dilahan berkontur adalah bagaimana respon bangunan terhadap kontur dan sistem sirkulasi kendaraannya serta bagaimana menciptakan suatu ruang komunal di ruang terbuka yang berada dilahan berkontur.

#### 5.3.1 Respon bangunan terhadap lerengan

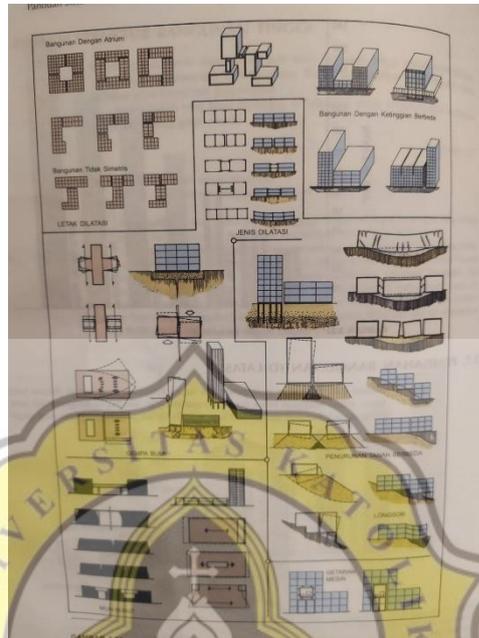
Dalam mendesain bangunan di lahan berkontur, respon yang perlu diperhatikan adalah sistem struktur dan pondasi bangunannya. Berdasarkan buku Heinz Frick yang berjudul membangun dan menghuni rumah di lerengan menjelaskan beberapa penerapan bentuk bangunan dilahan berkontur



Gambar 25 – Respon bangunan dilerengan  
Sumber : Heinz Frick, 2003

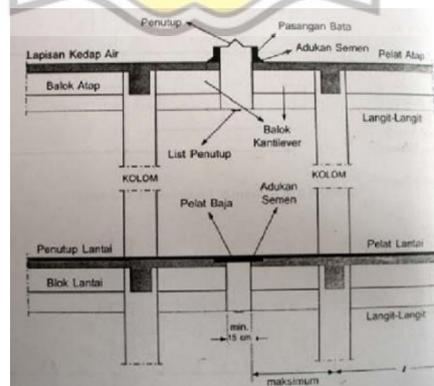
Lahan yang dibangun akan diolah menggunakan metode *cut and fill*, dan untuk menahan tanah bagian yang difill akan menggunakan *retaining wall*. Akibatnya lahan memiliki perbedaan ketinggian sehingga mempengaruhi struktur bangunan. Untuk merespon hal tersebut maka bangunan menerapkan sistem dilatasi. Dilatasi adalah penerapan struktur berbeda dalam 1 masa bangunan yang sama dengan menggunakan sambungan, biasa diterapkan di bangunan yang memiliki perbedaan ketinggian (Juwana,

2005). Untuk menerapkan sistem dilatasi juga memiliki beberapa kriteria yaitu bangunan memiliki tinggi yang berbeda, pemisah bangunan utama dan bangunan penunjang, bangunan yang memiliki kelemahan geometris, bangunan terlalu panjang, bangunan berada diatas lahan yang tidak rata, bangunan dibangun didaerah rawan gempa (Juwana, 2005).

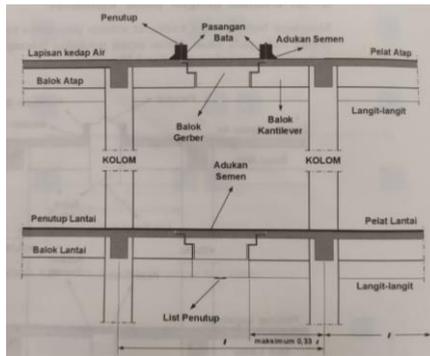


Gambar 26 – Ragam dilatasi bangunan  
Sumber : Juwana, 2005

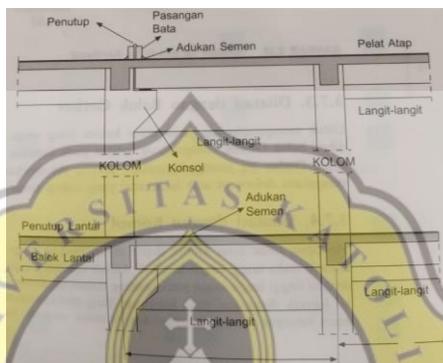
Karena kasus bangunan disini berada dilahan yang tidak rata, maka dilatasi yang akan diterapkan adalah dilatasi pada balok struktur. Beberapa sistem dilatasi pada balok adalah sebagai berikut.



Gambar 27 – Dilatasi dengan balok kantilever  
Sumber : Juwana, 2005



Gambar 28 – Dilatasi dengan balok gerber  
Sumber : Juwana, 2005



Gambar 29 – Dilatasi dengan balok konsol  
Sumber : Juwana, 2005

### 5.3.2 Respon lanskap sebagai ruang terbuka di lereng

Ruang terbuka sangat penting kaitannya terhadap bangunan publik. Fungsi utama ruang terbuka untuk *Youth Space* sendiri adalah sebagai area pertemuan dan berinteraksi sosial antar sesama. Lahan di lereng bisa direspon dengan menggunakan teknik teras aktivitas yang terjadi bisa lebih optimal. Berikut beberapa macam teras berdasarkan kemiringan (Priyono, et.al., dalam Alex Hendra)

1. Teras datar

Lahan yang memiliki kemiringan dibawah 3%, fungsinya untuk memperbaiki sistem pengaliran dan pembasahan lahan.

2. Teras kredit

Lahan yang memiliki kemiringan 3% - 10%, fungsinya untuk menahan erosi dengan menanam tanaman penahan partikel tanah dibawah setiap garis kontur.

3. Teras bangku

Lahan yang memiliki kemiringan 10% - 15% dengan membuat teras seperti bangku / tangga.

4. Teras kebun

Biasa diterapkan untuk kawasan perkebunan yang memiliki kemiringan lahan 10% - 30%

5. Teras individu

Untuk kemiringan lahan 10% - 50%, bentuknya menyerupai teras bangku

6. Teras saluran

Untuk kemiringan lahan 3% - 10% bertujuan untuk meningkatkan persediaan air tanah dengan membuat lubang-lubang resapan dibawah garis kontur.

