

BAB 5

LANDASAN TEORI

5.1 Landasan Teori Pernyataan Masalah 1

Teori untuk pernyataan masalah “Bagaimana menciptakan tata ruang yang dapat memudahkan interaksi antar pengguna untuk mendukung kolaborasi, tetapi memiliki privasi ?”

5.1.1 Ruang Komunal

Menurut Wijayanti dalam (Pratama, 2018) Ruang komunal merupakan ruang yang dapat menampung kegiatan bersama/sosial untuk komunitas atau seluruh masyarakat.

Menurut Purwanto dalam (Pratama, 2018) Ruang Komunal adalah tempat atau setting yang keberadaannya dipengaruhi oleh pengguna, kegiatan dan pikiran. Dalam hal ini dapat kita lihat pada bangunan Kantor Sewa Industri Kreatif yang pelakunya merupakan pelaku industri kreatif itu sendiri, kegiatannya adalah bekerja berdiskusi, berkreasi dan lain sebagainya.

Jenis ruang komunal menurut Hakim dan Studyanto dalam (Fatmawati, 2014) dibagi menjadi 2 macam yaitu:

1. Ruang komunal tertutup, yaitu ruang komunal yang berada pada bangunan (*indoor*)
2. Ruang komunal terbuka, yaitu ruang komunal yang terbuka atau tidak berada pada bangunan (*outdoor*)

Ruang komunal yang dimaksud pada bangunan Kantor Sewa Industri Kreatif tersebut adalah ruang komunal untuk para pelaku industri kreatif tersebut untuk berkreasi dan berinovasi yang letaknya di dalam bangunan (*indoor*)

5.1.2 Interaksi kelompok

Jarak-jarak ruang dapat dibentuk untuk mempengaruhi proses interaksi kelompok itu sendiri. Jarak proksemik (kedekatan) akan menentukan jenis

interaksi dan bentuk ruang individu yang diciptakan. Menurut (D. Halim, 2005) Terdapat 4 jarak proksemik yaitu:

1. Jarak intim, (0-0,45 m), peningkatan kewaspadaan intup sensorik, sentuhan lebih digunakan dalam komunikasi
2. Jarak pribadi (0,45-1,2 m) input sensorik, pandangan normal, komunikasi lebih ke verbal dibandingkan sentuhan
3. Jarak sosial (1,2-3,6 m), input sensorik minimal, suara normal, tidak memungkinkan kontak fisik
4. Jarak publik (>3,6 m), tidak ada input sensorik, maupun visual spesifik

5.1.3 Privasi dan Komunitas

Terdapat ketegangan antara privasi dan komunitas/kelompok. Alternatif solusinya dengan memdukan keduanya. Misal dengan menciptakan ruang komunal pada ruang yang dihuni oleh lebih dari 1 komunitas/kelompok.

Menurut Chermayeff (1963) dalam (Halim, 2005) mengembangkan spectrum yang terdiri dari 6 kaitan privasi dan komunitas/kelompok, yaitu :

1. Daerah pribadi perorangan, misal ruang pribadi seseorang
2. Daerah pribadi kelompok kecil
3. Daerah pribadi kelompok besar
4. Daerah publik kelompok besar
5. Daerah semi publik perkotaan
6. Daerah publik perkotaan

Untuk ruang kolaborasi pada Kantor Sewa Industri Kreatif dibutuhkan pribadi kelompok besar.

5.1.4 Privasi dan Teritori

Dengan adanya privasi tersebut akan membantu dalam hal mengatur jarak personal atau sosial seseorang. Sedangkan ruang personal dan teritori adalah mekanisme ketika seseorang tersebut dapat mengatur privasinya dan keleluasannya.

Menurut Altmaan (1975) dalam (Anisa, 2014) teritori digolongkan menjadi 3 yaitu :

1. Teritori primer atau privat, adalah tempat yang sangat privasi dan hanya dapat dimasuki oleh orang tertentu yang sudah memiliki keakraban maupun orang yang memiliki izin khusus.
2. Teritori sekunder atau semi publik, tempat yang telah dimiliki secara bersama oleh sekelompok/komunitas yang sudah terbiasa satu sama lain
3. Teritori tersier atau publik, tempat yang terbuka secara umum dan dapat dimasuki oleh siapapun

Dalam hal ini ruang kerja kolaborasi untuk pelaku industri kreatif termasuk kedalam ruang teritori sekunder atau semi publik

5.1.5 Privasi Dalam Desain Arsitektur

Menurut laurents (2004) dalam (Anisa, 2004) perancangan sendiri memiliki tujuan antara lain untuk memberikan privasi sebesar mungkin sesuai dengan kebutuhan atau keinginan. Berkaktivitas dan berkegiatan dalam suatu tatanan memungkinkan seseorang untuk memilih ketertutupan atau keterbukaan dalam berinteraksi, maka dari itu muncul ruang yang sangat privat dan ruang yang sangat publik.

Penataan ruang publik untuk mendapatkan privasi dimaksudkan ketika orang yang asing saling bertemu. Penataan ruangnya memungkinkan pertemuan itu terjadi secara efisien dan tenang, serta mendapat kendali akan perhatian atau sorotan yang tidak diinginkan

Penataan ruang semi publik untuk mendapat privasi, dimaksudkan untuk memungkinkan terjadinya interaksi ataupun untuk menghindari interaksi. Misalkan ruang kolaborasi pada bangunan kantor sewa industri kreatif yang memiliki sekat antara meja satu dengan meja yang lain sehingga mendapat privasi secara visual bukan secara akustik

Ruang privat hanya dapat diakses untuk kelompok kecil. Perancang yang baik maka dapat merancang ruang arsitektural pada ruang yang umum atau publik untuk memaksimalkan seseorang berinteraksi tanpa mengganggu privasi

5.1.6 Pola dan Bentuk Ruang

A. Hubungan Ruang

Menurut (D. K. Ching, 2008) hubungan antar ruang terdapat beberapa macam, antara lain :

1. Ruang dalam ruang

Ruang yang dapat menampung ruangan yang lebih kecil. Ruang tersebut seharusnya memiliki perbedaan ukuran yang jelas/terlihat.

2. Ruang-ruang yang saling mengunci

Terbentuk dengan menumpuknya 2 buah area dan muncul ruang dari hasil bagi kedua ruang yang saling mengunci tersebut. Kedua ruang ini memiliki identitas masing-masing, sedangkan ruang yang terbagi dapat mengikuti identitas salah satu ruang ataupun memunculkan identitas sendiri yang berbeda dengan kedua ruang

3. Ruang-ruang yang berdekatan

Hubungan ini memungkinkan untuk masing-masing ruang dapat mendefinisikan secara jelas. Tingkat visual maupun spasial diantara kedua ruang tergantung pada bidang pemisahannya. Misalnya dinding diantara ruang, seluruh dinding dengan penghubung lubang pintu, kolom, atau material yang berbeda

4. Ruang-ruang yang dihubungkan oleh sebuah ruang bersama

2 buah ruang terpisah terhubung melalui sebuah ruang diantaranya. Ruang tersebut diantaranya dapat berbeda bentuk maupun orientasi.

B. Organisasi Ruang

Menurut (D. K. Ching, 2008) terdapat macam-macam organisasi ruang diantaranya yaitu :

1. Organisasi terpusat, ruang sentral yang dominan serta dikelilingi ruang-ruang penunjang yang telah dikelompokkan

2. Organisasi Linier, tatanan ruang liner yang berulang

3. Organisasi Radial, merupakan ruang terpusat yang ruang sekelilingnya memanjang atau liner dengan cara radial

4. Organisasi Cluster, ruang dikelompokkan sesuai kedekatan hubungan visual bersama

5. Organisasi Grid, ruang-ruang yang telah disusun di dalam area grid struktur

Tata ruang kantor berpengaruh pada pengguna dalam beraktivitas, tata ruang kantor dapat menciptakan sebuah ruang yang interaktif jika ruang tersebut terhubung dengan ruang kerja yang mudah diakses.

5.2 Landasan Teori Pernyataan Masalah 2

Teori untuk pernyataan masalah “ Bagaimana menciptakan ruang untuk Kantor Sewa Industri Kreatif di Semarang yang dapat meredakan stress dengan pendekatan arsitektur Biophilic ? ”

5.2.1 Definisi Biophilic

Biophilic merupakan kata yang berasal dari biofilia, yang mempunyai arti koneksi biologis bawaan manusia dengan alam. Itulah sebab mengapa kita saat mendengar deburan ombak terasa memikat, melihat pemandangan alam dapat menambah kreativitas, dan saat berjalan di taman dapat memberikan efek healing. Biophilic merupakan konsep yang membina hubungan positif antara manusia dan alam dengan arsitektur.

Biophilic dapat mengandung semangat kreativitas yang memberikan sensasi berbeda melalui aspek material, warna, bau, serta furniture. Aspek tersebut telah tercantum pada prinsip-prinsip yang ada pada teori biophilic.

5.2.2 Definisi Desain Biophilic

Menurut Browning, Ryan, dan Clancy (2014), Desain biophilic adalah desain yang berlandaskan pada aspek biofilia yang dimana memiliki tujuan untuk menghasilkan suatu ruang yang dapat berpartisipasi di dalam peningkatan kesejahteraan hidup manusia secara mental dan juga fisik dengan membina hubungan positif antara manusia dengan alam.

Biophilic design adalah prinsip desain yang menyediakan kesempatan bagi manusia untuk hidup dan dapat bekerja pada tempat yang sehat dengan tingkat stress yang minim dan dapat memberikan kehidupan yang sejahtera yaitu menyatukan konsep desain dengan alam. Prinsip desain ini juga dapat mengingatkan , menyadarkan serta mengembalikan kedekatan manusia dengan alam. Biophilic desain berusaha menciptakan sebuah habitat yang baik bagi

manusia di lingkungan modern yang dapat memajukan kebugaran, kesehatan, dan kesejahteraan manusia

5.2.3 Prinsip Desain Biophilic

Biophilic merupakan konsep yang meminimalisir dampak negative dari pemanasan yang berada di daerah perkotaan dalam skala mikro local yang memungkinkan manusia supaya dapat meningkatkan Kreativitas, kenyamanan fisik serta improvisasi Kesehatan dari manusia. Terdapat beberapa prinsip teori biophilic design yang di ungkapkan oleh Terrapin (2014) didalam bukunya, terdapat 14 prinsip yang dikelompokkan menjadi tiga, yaitu :

a. Nature In The Space

Pada Prinsip ini membutuhkan koneksi terhadap berbagai elemen natural, khususnya melalui keberagaman alam, pergerakan serta interaksi dari beberapa indera. Dalam kategori ini terdapat 7 parameter desain, yaitu :

1. Koneksi visual terhadap alam

Prinsip ini memfokuskan pada penggunaan indra penglihatan terhadap merasakan kehadiran alam pada ruang secara langsung

2. Koneksi non visual terhadap alam

Prinsip ini memaksimalkan koneksi atau rangsangan pada indra selain penglihatan (Perabaan, Penciuman, Pendengaran, dan Rasa) yang dapat menghasilkan referensi yang disengaja serta berdampak positif kepada alam.

3. Sensor stimuli non-ritmik

Prinsip ini merupakan hubungan atau koneksi secara singkat dengan alam yang dapat dianalisis secara statistic, akan tetapi tidak dapat di prediksi secara tepat

4. Variasi aliran/sirkulasi udara dan thermal

Merupakan perubahan arus terhadap suhu, kelembapan yang relative, aliran udara pada seluruh kulit, dan suhu permukaan yang meniru lingkungan alam

5. Kehadiran Air

Suatu keadaan pada suatu tempat untuk melihat, menyentuh atau mendengar air. Lansekap dengan menambahkan adanya air sehingga

memunculkan respon yang restoratif yang tinggi dibandingkan lansekap tanpa kehadiran air.

6. Cahaya yang tersebar dan dinamis

Prinsip ini memfokuskan pada bayangan dan cahaya yang bervariasi dari waktu ke waktu

7. Hubungan dengan sistem alami

Menggunakan material/alemen alam dengan meminimalkan proses pengolahan buatan untuk mempertahankan bentuk alaminya dan karakteristik yang sama dengan alam

b. Natural Analogues

Pada Kategori ini membahas mengenai kehadiran alam secara organik serta tidak hidup dengan menyediakan berbagai informasi tentang alam yang terorganisasi dengan secara baik. Mengadaptasi unsur alam kedalam bentuk analogi pada desain. Dalam kategori ini terdapat 3 parameter desain, yaitu :

1. Bentuk dan pola biomorfik

Pada penerapan prinsip ini yaitu meniru alam melalui pola, bentuk dan tekstur sebagai elemen struktural maupun dekoratif dalam ruang

2. Hubungan material dengan alam

Prinsip ini emfokuskan utnuk menggunakan material atau elemen alam dengan meminimalkan pengolahan sehingga masih mencerminkan ekologi dan geologi lokal dari alam itu sendiri

3. Kompleksitas dan keteraturan

Informasi sensorik beragam yang menganut hirarki spasial yang mirip dengan yang ada di alam

c. Nature of The Space

1. Prospek (*Prospect*)

Mendesain ruang dengan pandangan tanpa hambatan yang luas, terbuka dan lapang

2. Tempat Perlindungan (*Refuge*)

Memberikan rasa aman dan terlindung pada pengguna baik dari sisi belakang maupun atas

3. Misteri (*Mystery*)

Menciptakan suasana yang menarik dan memberikan kesan untuk dapat dijelajal lebih dalam lagi

4. Resiko dan Bahaya (*Risk & Peril*)

Pemberian karakteristik rasa bahaya atau ancaman pada ruang namun tetap memiliki perlindungan yang aman

5.2.4 Pengalaman dalam Desain Biophilic

Menurut (Kellert, 2015) menjelaskan bahwa terdapat 3 jenis pengalaman alam yang merupakan kategori dasar dari biophilic desain, antara lain :

1. Hubungan Langsung dengan Alam

a. Pencahayaan

Pencahayaan yang alami merupakan hal yang mendasar untuk memenuhi kesehatan dan kesejahteraan bagi manusia. Paparan cahaya alami yang sederhana dapat menimbulkan keindahan estetika melalui pembayangan yang terbentuk. Seperti contohnya pengalaman cahaya saat mengatur area sehingga mendapatkan kontras cahaya lebih terang dan lebih gelap dengan mengikuti perubahan waktu siang sampai malam

b. Udara

Penghawaan alami adalah hal penting untuk kenyamanan dan produktivitas manusia. Pengalaman ini dibentuk dari aliran udara, temperature, dan kelembaban. Kondisi ini dapat tercipta melalui adanya bukaan seperti jendela atau bukaan yang lain.

c. Air

Kebutuhan air merupakan bagian yang paling mendasar bagi kehidupan manusia. Air dapat memberikan pengaruh positif antara lain menghilangkan stress saat bekerja, meningkatkan performa dan kesehatan. Untuk mendapatkan pengalaman

d. Tumbuhan

Menghadirkan tumbuhan ke dalam bangunan adalah salah satu strategi untuk membangun pengalaman pada manusia yang berfungsi untuk penghilang stress, meningkatkan kesehatan fisik, dan meningkatkan produktivitas

e. Hewan

Kontak langsung dengan kehidupan hewan dapat dicapai melalui strategi desain yang membangun antara ekosistem seperti taman, akuarium, kandang burung

f. Cuaca

Kesadaran dan respon terhadap cuaca telah menjadi hal penting yang mendasari manusia dalam menjalani kelangsungan hidup. Strategi ini dapat memberikan akses untuk melihat pemandangan ke luar, membuat bukaan, dan membuat balkon agar manusia atau pengguna bangunan dapat merasakan kontak langsung dengan cuaca melalui indra yang dimilikinya

g. Pemandangan Alam dan Ekosistem Alami

Memberikan pengalaman dengan pemandangan yang alami. Pengalaman ini dapat tercipta dengan memberi lahan basah, padang rumput, atap hijau dan sarana lainnya.

h. Api

Strategi desain ini dapat diberikan melalui stimulasi seperti tungku perapian untuk mendapatkan gerak cahaya dari api, warna dan suhu dari api

2. Hubungan Tidak Langsung dengan Alam

a. Gambar Alam

Dengan menghadirkan gambar yang menunjukkan hal-hal yang alami dalam sebuah lingkungan seperti gambar tanaman, hewan, lanskap atau air

b. Material yang Alami

Material yang alami dapat menstimulasi respon terhadap stress dan upaya bertahan dari sebuah tantangan. Bangunan alami yang dekoratif seperti kayu, batu, katun dan kulit dapat digunakan untuk ruang indoor maupun outdoor

c. Warna yang Alami

Dalam mengaplikasikan pada desain biophilic maka harus memperhatikan karakteristik warna yang dihasilkan seperti warna tanah, batuan, dan tanaman.

d. Menirukan Cahaya dan Udara Alami

Cahaya buatan dapat meniru kualitas cahaya alami yang dinamis. Sementara perancangan untuk mendapat udara alami dengan

memperhatikan variasi aliran udara, suhu, dan kelembaban pada bangunan

e. Bentuk yang Alami

Kemunculan bentuk alami seperti ranting pohon, tanaman, dapat mengubah ruangan menjadi lebih dinamis dengan dikelilingi oleh sistem kehidupan

f. Memunculkan Alam

Dapat dilakukan melalui penggambaran yang lebih imajinatif. Misal bentuk bangunan sayap pada Sydney opera house yang menyerupai burung. Bentuk tersebut tidak benar-benar muncul di alam, namun dapat digambarkan dengan karakter alamiah

g. Geometri Alami

Mengacu pada sifat matematis yang biasa ditemui di alam, misal hirarki yang teroganisir, bentuk liku-liku daripada bentuk kaku dan bentuk geometri alam lainnya

h. Biomimikri

Mengacu pada bentuk bangunan dan fungsi bangunan yang ditemukan di alam, terutama makhluk hidup yang diadopsi dan ditiru dalam proses perancangan

5.2.5 Definisi Stress

Stress merupakan hal yang menyangkut interaksi antara seorang individu dengan lingkungan, yaitu interaksi antara stimulasi respon. Dapat dikatakan stress merupakan konsekuensi setiap tindakan dan situasilingkungan yang menimbulkan tuntutan psikologi dan fisik pada individu seseorang. Stress adalah sesuatu respon yang adaptif individu pada berbagai tekanan atau tuntutan eksternal dan menghasilkan berbagai macam gangguan antara lain gangguan fisik, emosional dan perilaku (Goliszek, 2005)

5.2.6 Definisi Stress Kerja

Menurut (Mangkunegara, 2013) Stres kerja adalah perasaan tertekan yang biasanya dialami oleh karyawan dalam menghadapi pekerjaan. Stress kerja merupakan sebuah kondisi yang muncul dari interaksi manusia dengan

pekerjaannya serta dikarakteristikan oleh manusia sebagai perubahan manusia untuk memaksa mereka untuk menyimpang dari fungsi normalnya.

5.2.7 Penyebab Stres Kerja

Menurut Cooper dalam (Saam dan Wahyuni, 2013) sumber stress kerja adalah kondisi pekerjaan, hubungan interpersonal, masalah peran, kesempatan pengembangan karir, dan struktur organisasi. Kondisi pekerjaan yang berpotensi sebagai sumber stress pada karyawan / seseorang yang bekerja antara lain sebagai berikut.

1. Kondisi kerja yang buruk seperti suasana ruang kerja yang sempit, tidak nyaman, panas, gelap, kotor, dan pengap.
2. Kelebihan beban secara kualitatif artinya pekerjaan tersebut tidak sesuai dengan kemampuan karyawan sehingga merasa kesulitan untuk dikerjakan.
3. Pekerjaan yang tidak lagi menantang, tidak lagi menarik bagi yang bersangkutan. Kondisi seperti ini biasanya disebut dengan istilah *desprivational stress*.
4. Pekerjaan yang beresiko tinggi bagi keselamatan seperti pekerja tambang, pekerjaan *cleaning service* gedung-gedung bertingkat dan pekerjaan pemadam kebakaran.

5.2.8 Faktor Yang Mempengaruhi Stres Kerja

Menurut (Mangkunegara, 2013) mengungkap bahwa terdapat sejumlah kondisi kerja yang dapat menyebabkan stress bagi para karyawan / seseorang yang bekerja didalam kantor, antara lain :

1. Suasana ruang kerja
2. Beban kerja yang berlebihan
3. Tekanan atau desakan waktu
4. Frustrasi
5. Konflik antar pribadi dan antar kelompok
6. Kualitas supervise yang jelek
7. Iklim politis yang tidak aman

5.2.9 Manfaat Desain Biophilic Sebagai Pereda Stres

Menurut (Terrapin, 2014) terdapat 3 aspek manfaat yang dihasilkan dari masing-masing prinsip desain biophilic. Ketiga aspek manfaat tersebut antara lain manfaat untuk mengurangi stress, manfaat terhadap kinerja kognitif, dan manfaat terhadap emosi, mood, dan preferensi

Berikut merupakan table yang menjelaskan ketiga aspek tersebut yang dihasilkan dari masing-masing prinsip desain biophilic

Tabel 7 : Manfaat Desain Biofilik
(Sumber : Terrapin, 2014)

14 Prinsip desain Biophilic		Mengurangi Stress	Kinerja kognitif	Emosi, Mood, dan Preferensi
Nature In The Space	Koneksi visual terhadap alam	Menurunkan tekanan darah dan detak jantung	Meningkatkan hubungan/perhatian mental	Berdampak positif terhadap sikap dan kebahagiaan menyeluruh
	Koneksi non visual terhadap alam	Mengurangi tekanan darah <i>systolic</i> dan hormon stress	Berdampak positif terhadap kinerja kognitif	Merasakan peningkatan dalam mental dan rasa damai
	Sensor stimuli non-ritmik	Berdampak positif terhadap detak jantung dan tekanan darah	Ukuran tingkah laku yang teramati dan terukur atas perhatian dan eksplorasi	-
	Variasi aliran/sirkulasi udara dan thermal	Berdampak positif terhadap kenyamanan, kesejahteraan, dan produktivitas	Berdampak positif terhadap konsentrasi	Meningkatkan persepsi atas kenikmatan sementara dan keruangan
	Kehadiran air	Mengurangi stress, meningkatkan perasaan damai dan menurunkan detak	Meningkatkan konsentrasi dan mengembalikan ingatan	Respon emosi positif dan preferensi teramati

		jantung serta tekanan darah		
	Cahaya yang tersebar dan dinamis	Berdampak positif terhadap kenyamanan visual	-	-
	Hubungan dengan sistem alami	-	-	Meningkatkan respon kesehatan positif
Natural Analogues	Bentuk dan pola biomorfik	-	-	Preferensi pandangan teramati
	Hubungan material dengan alam	-	Menurunkan tekanan darah diastolik dan Meningkatkan kinerja kreatif	Meningkatkan kenyamanan
	Kompleksitas dan keteraturan	Berdampak positif terhadap respon stress secara psikologis	-	Preferensi pandangan teramati
Nature Of The Space	Prospek (Prospect)	Mengurangi stress	Mengurangi rasa bosan, sakit, dan lelah	Meningkatkan kenyamanan dan rasa aman
	Tempat Perlindungan (Refuge)	-	Meningkatkan konsentrasi, perhatian dan persepsi rasa aman	-

Misteri (Mystery)	-	-	Membujuk respon kesenangan yang kuat
Resiko dan Bahaya (Risk & Peril)	-	-	Menghasilkan dopamine atau rasa senang yang sangat kuat

5.2.10 Penerapan Prinsip Biophilic Pada Ruang Sebagai Pereda Stress

Berdasarkan tabel manfaat desain Biophilic di atas, maka dapat disimpulkan prinsip apa saja yang dapat diterapkan pada ruang sebagai pereda stress, antara lain :

1. Koneksi visual terhadap alam
Prinsip ini memfokuskan pada penggunaan indra penglihatan terhadap merasakan kehadiran alam pada ruang secara langsung
2. Koneksi non visual terhadap alam
Prinsip ini memaksimalkan koneksi atau rangsangan pada indra selain penglihatan (Perabaan, Penciuman, Pendengaran, dan Rasa) yang dapat menghasilkan referensi yang disengaja serta berdampak positif kepada alam.
3. Sensor stimuli non-ritmik
Prinsip ini merupakan hubungan atau koneksi secara singkat dengan alam yang dapat dianalisis secara statistic, akan tetapi tidak dapat di prediksi secara tepat
4. Variasi aliran/sirkulasi udara dan thermal
Merupakan perubahan arus terhadap suhu, kelembapan yang relative, aliran udara pada seluruh kulit, dan suhu permukaan yang meniru lingkungan alam
5. Kehadiran unsur air
Suatu keadaan pada suatu tempat untuk melihat, menyentuh atau mendengar air. Lansekap dengan menambahkan adanya air sehingga memunculkan respon yang restoratif yang tinggi dibandingkan lansekap tanpa kehadiran air
6. Cahaya yang tersebar dan dinamis
Prinsip ini memfokuskan pada bayangan dan cahaya yang bervariasi dari waktu ke waktu

7. Kompleksitas dan keteraturan

Informasi sensorik beragam yang menganut hirarki spasial yang mirip dengan yang ada di alam

8. Prospek (Prospect)

Mendesain ruang dengan pandangan tanpa hambatan yang luas, terbuka dan lapang

