

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Pemahaman Judul

2.1.1. Pengertian

Pada dasarnya, terdapat beberapa unsur penting pada perumusan judul “*Youth Center* di Kabupaten Rote Ndao sebagai Pusat Pengembangan Kreativitas Remaja” dengan Pendekatan “Perilaku dalam Arsitektur” yang perlu dipahami. Masing-masing unsur tersebut adalah sebagai berikut :



Youth Center a. *Youth*

Youth atau terjemahannya masa muda atau remaja adalah waktu hidup ketika masih muda atau waktu antara masa akanak-kanak dan dewasa (Echlos). Hal ini juga didefenisikan sebagai penampilan, semangat, dll, karakteristik orang yang masih muda”. Menurut Dr. Jose RL Batubara, Remaja merupakan masa transisi dari anak-anak menjadi dewasa. Pada periode ini berbagai perubahan hormonal, fisik, psikologis maupun social.

b. *Center*

Center : Pusat, Bagian tengah, pokok, pangkal. Defenisi dari *Center* terjemahan Pusat berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah titik dari mana suatu kegiatan atau proses diarahkan, atau yang difokuskan, atau pokok pangkal yang menjadi pempunan berbagai-bagai urusan, hal.

Dari penjabaran diatas maka dapat disimpulkan, *Youth Center* merupakan pusat kegiatan yang menghadirkan failitas bagi remaja dan ditujukan untuk membina remaja menemukan jati diri dengan berfokuskan pada bakat yang dimiliki.



Perilaku dalam Arsitektur

Perilaku dalam arsitektur adalah sebuah bidang studi yang mempelajari hubungan antara lingkungan binaan dan perilaku manusia., dimana keduanya saling mempengaruhi satu terhadap lain. Tujuan bidang ini untuk menyelesaikan masalah yang menyangkut hubungan timbal balik manusia – lingkungan sehingga mampu menciptakan perilaku yang diinginkan. (Deddy Halim : 2005).



Rote Ndao

Rote Ndao merupakan sebuah kabupaten di Provinsi Nusa Tenggara Timur (NTT). Kabupaten ini cukup berpotensi dibidang olahraga, kesenian dan pariwisata.

Dengan melihat pengertian-pengertian di atas kita dapat menarik sebuah kesimpulan bahwa “**Youth Center sebagai Pusat Pengembangan Kreativitas di Kabupaten Rote Ndao**” dengan Pendekatan “**Perilaku dalam Arsitektur** adalah ruang atau wadah yang diperuntukan remaja dalam mengisi dan memanfaatkan waktu luang dengan melakukan hal-hal yang berguna untuk meningkatkan, mengembangkan dan mengasah potensi diri mereka di berbagai bidang khususnya Olahraga dan Kesenian. Sebagai sarana rekreatif yang edukatif untuk mengaktualisasikan karakter remaja, sebagai sarana komunikasi dan sosialisasi antar remaja dalam berbagai komunitas positif sekaligus wahana pengenalan budaya secara lebih menyenangkan yang ditujukan untuk remaja di Kabupaten Rote Ndao.

Dengan pendekatan Perilaku dalam arsitektur ini merupakan solusi perencanaan dalam menciptakan ruang (baik ruang luar maupun ruang dalam) dan perencanaan untuk remaja agar lebih nyaman dalam mengeksplorasi kreativitas mereka.

2.1.2. Interpretasi Judul

Perencanaan *Youth Center* sebagai Pusat Pengembangan Kreativitas Remaja di Kabupaten Rote Ndao dengan pendekatan Perilaku dalam Arsitektur ini lebih ditekankan pada bentuk karakter ruang luar dan ruang dalam, fasilitas dan kegiatan yang menunjang proses meningkatkan, mengeksplorasikan, mengasah dan mengembangkan kreativitas remaja dalam bidang olahraga dan kesenian di Kabupaten Rote Ndao.

2.1.3. Pembandingan Judul Sejenis

Tabel 4. Pembandingan Judul sejenis

NO	Peneliti	Tahun	Judul	Fokus	Lokus	Metodologi
1	Gabriel Mawu	2013	Redesain <i>Youth Center</i> di Manado	Menata kembali dan menambah fasilitas yang memadai Menata kembali dan menambah fasilitas yang memadai pada <i>Youth Center</i> yang sudah ada. Pendekatan yang di ambil adalah PENDEKATAN ARSITEKTUR REGIONALISME	Manado	Metode deskriptif dan analisis dengan memadukan antara data primer dan sekunder dan analisis berdsarkan teori untuk mendapatkan konsep perancangan.
2	ROSAD HILMI	2015	Pusat Olahraga, Seni dan Kreativitas Mahasiswa di	Perencanaan Pusat Olahraga, seni dan kreativitas bagi mahasiswa dengan	Surakarta	Metode deskriptif dengan observasi

			Universitas Muhammadiyah Surakarta	tujuan meningkatkan perkembangan minat dan bakat mahasiswa dan memfasilitasi kegiatan mahasiswa khususnya dalam bidang olahraga, seni dan kreativitas sesuai dengan standar. Pendekatan yang diambil adalah PENDEKATAN KONTEMPORER		langsung serta analisa dan studi literature. Data-data yang telah diperoleh pada tahapan sebelumnya kemudian dianalisa dan diolah. Tahapan tersebut pada akhirnya akan digunakan untuk menjawab permasalahan - permasalahan yang muncul dalam perancangan.
--	--	--	------------------------------------	--	--	---

Sumber : Analisa Penulis

2.2. Pemahaman Objek Perencanaan dan Perancangan

2.2.1. Pemahaman Objek Perencanaan (*Youth Center*)

A. *Youth Center*

Youth Center atau pusat remaja di definisikan sebagai tempat pendidikan bagi remaja 10-21 tahun agar terpacu untuk menemukan jati diri mereka melalui partisipasi dalam berbagai kegiatan yang sesuai dengan usianya. Dalam referensi Isin *youth center* juga diartikan sebagai fasilitas yang disediakan bagi seluruh komunitas dengan berbagai latar belakang untuk membangun generasi muda. Dari kedua definisi tersebut ada persamaan yang dapat disimpulkan

yaitu bahwa *Youth Center* adalah fasilitas bagi remaja untuk membina remaja (www.youthcenter.org.au).

1. Klasifikasi

Youth Center dapat di klasifikasikan berdasarkan beberapa hal yang dijelaskan sebagai berikut :

a. Berdasarkan tujuan pendirian

Youth Center ditinjau dari tujuan pendiriannya terbagi menjadi dua yaitu sebagai fasilitas pembinaan yang preventif dan kuratif.

- Preventif : *Youth Center* yang didirikan sebagai upaya pembinaan untuk mencegah kenakalan
- Kuratif : *Youth Center* yang didirikan sebagai upaya pembinaan untuk penyembuhan pada remaja.

b. Berdasarkan tipe pengelompokan

- Ideologi : *Islamic Youth Center*, *Christian Youth Center*
- Budaya : *Java Youth Center*, *Betawi Youth Center*

c. Berdasarkan keanggotaan

Keanggotaan *Youth Center* dapat diklasifikasikan sebagai berikut :

- *Youth Center* yang beranggotakan individu
- *Youth Center* yang beranggotakan kelompok
- *Youth Center* yang beranggotakan komunitas

2. Fungsi dalam *Youth Center*

a. Klub Penelitian

Klub ini merupakan sebuah klub yang menyediakan program dan sumber ilmu pengetahuan sains bagi remaja yang tertarik pada bidang ini. Secara umum tujuan klub ini

adalah memberikan wadah bagi para pelajar untuk mengeksplorasi ilmu sains di luar pembelajaran sekolah dan mengaplikasikannya ke dalam hal yang sederhana.

b. Klub Seni

Klub seni merupakan wadah komunitas pecinta seni mengembangkan ide kreatifnya dalam berbagai bidang seni.

c. Klub Olahraga

Klub ini merupakan perkumpulan remaja yang memiliki ketertarikan pada kegiatan olahraga. Klub olahraga sendiri diwadahi dalam sebuah pusat olahraga yaitu suatu tempat yang menyediakan berbagai macam fasilitas fisik maupun non fisik untuk berbagai macam olahraga.

d. Klub Keagamaan

Klub keagamaan merupakan klub yang bergerak dalam bidang pembinaan keagamaan dengan tujuan meningkatkan keimanan dan ketaqwaan anggotanya.

B. Tinjauan Psikologi dan Perkembangan Remaja

1. Pengertian Remaja

Menurut Psikolog, Remaja adalah suatu periode transisi dari awal remaja hingga dewasa, yang di masuki pada usia kira-kira 10 hingga 12 tahun dan berakhir pada usia hingga 22 tahun.

2. Pengertian Masa Remaja

Masa remaja merupakan salah satu periode dari perkembangan manusia. Masa ini merupakan masa perubahan atau peralihan dari masa remaja ke masa dewasa yang meliputi perubahan biologis, perubahan psikologis dan perubahan sosial. Di sebagian besar masyarakat dan budaya masa remaja pada

umumnya dimulai pada usia 10-13 tahun dan berakhir pada usia 18-22 tahun (Notoadmojo,2007).

Menurut Soetjiningsih (2004), Masa remaja merupakan masa peralihan antara masa remaja-remaja yang dimulai saat terjadinya kematangan seksual yaitu antara usia 11 atau 12 tahun sampai dengan 20 tahun, yaitu masa menjelang dewasa muda. Berdasarkan umur kronologis dan berbagai kepentingan, terdapat defenisi tentang remaja yaitu :

- a) Pada buku-buku pediatric, pada umumnya mendefenisikan remaja adalah bila seorang remaja telah mencapai umur 0-18 tahun dan umur 12-20 tahun remaja laki-laki.
- b) Menurut undang-undang No.4 tahun 1979 mengenai kesejahteraan remaja, remaja adalah yang belum mencapai 21 tahun dan belum menikah.
- c) Menurut undang-undang Perburuhan, remaja dianggap remaja apabila telah mencapai umur 16-18 tahun atau sudah menikah dan mempunyai tempat tinggal.
- d) Menurut undang-undang Perkawinan No. 1 tahun 1979, remaja dianggap sudah remaja apabila cukup matang, yaitu umur 16 tahun untuk perempuan dan 19 tahun untuk remaja-remaja laki-laki.
- e) Menurut Dinas Kesehatan, Remaja dianggap remaja apabila remaja sudah berumur 18 tahun, yang sesuai dengan saat lulus sekolah menengah.
- f) Menurut WHO, remaja bila remaja telah mencapai umur 10-18 tahun (Soetjiningsih,2004).

3. Tahap-tahap Perlembangan Remaja

Dalam proses penyesuaian menuju kedewasaan, ada 3 tahap perkembangan remaja :

a) Remaja awal (*early adolescent*)

Seorang remaja pada tahap ini masih terheran-heran akan perubahan-perubahan yang terjadi pada tubuhnya sendiri dan dorongan-dorongan yang menyertai perubahan-perubahan itu. Mereka mengembangkan pikiran-pikiran baru, cepat tertarik pada lawan jenis ia sudah berfantasi erotik. Kepekaan yang berlebih-lebihan ini ditambahkan dengan berkurangnya kendali terhadap ego menyebabkan para remaja awal ini sulit dimengerti dan dimengerti orang dewasa.

b) Remaja madya (*middle adolescent*)

Pada tahap ini remaja sangat membutuhkan kawan-kawan. Ia senang kalau banyak teman yang mengakuinya. Ada kecenderungan narsistis yaitu mencintai diri-sendiri, dengan menyukai teman-teman yang sama dengan dirinya, selain itu, ia berada dalam kondisi kebingungan karena tidak tahu memilih yang mana peka atau tidak peduli, ramai-ramai atau sendiri, optimis atau pesimistis, idelis atau materialistis, dan sebagainya. Remaja pria harus membebaskan diri dari *Oedipus complex* (perasaan cinta pada ibu sendiri pada masa remaja-remaja) dengan mempercepat hubungan dengan kawan-kawan.

c) Remaja akhir (*late adolescent*)

Tahap ini adalah masa konsolidasi menuju periode dewasa dan ditandai dengan pencapaian lima hal, yaitu :

- Minat yang makin mantap terhadap fungsi-fungsi intelek.
- Egonya mencari kesempatan untuk bersatu dengan orang-orang lain dan dalam pengalaman-pengalaman baru.
- Terbentuk identitas seksual yang tidak akan berubah lagi
- Egosentrisme (terlalu memusatkan perhatian pada diri sendiri) diganti dengan keseimbangan antara kepentingan diri sendiri dengan orang lain.
- Tumbuh “dinding” yang memisahkan diri pribadinya (*private self*) dan masyarakat umum (Sarwono ; *Psikologi Remaja,2010*)

4. Karakteristik Remaja pada Umumnya

Masa remaja mempunyai ciri tertentu yang membedakan dengan periode sebelumnya. Ciri-ciri remaja menurut Hurlock (1992), antara lain :

- a. Masa remaja sebagai periode yang penting yaitu perubahan-perubahan yang dialami masa remaja akan memberikan dampak langsung pada individu yang bersangkutan dan akan mempengaruhi perkembangan selanjutnya.
- b. Masa remaja sebagai periode pelatihan. Disini berarti perkembangan masa remaja-remaja lagi dan belum dapat dianggap sebagai orang dewasa. Status remaja tidak jelas, keadaan ini memberi waktu padanya untuk mencoba gaya hidup yang berbeda dan menentukan pola perilaku, nilai dan sifat yang paling sesuai dengan dirinya.

- c. Masa remaja sebagai periode perubahan, yaitu perubahan pada emosi perubahan tubuh, minat dan peran (menjadi dewasa yang mandiri), perubahan pada nilai-nilai yang dianut, serta keinginan akan kebebasan.
- d. Masa remaja sebagai masa mencari identitas diri yang dicari remaja berupa usaha untuk menjelaskan siapa dirinya dan apa perannya dalam masyarakat.
- e. Masa remaja sebagai masa yang menimbulkan ketakutan. Dikatakan demikian karena sulit diatur, cenderung berperilaku yang kurang baik. Hal ini yang membuat banyak orang tua menjadi takut.
- f. Masa remaja adalah masa yang tidak realistic. Remaja cenderung memandang kehidupan dari kaca mata berwarna merah jambu, melihat dirinya sendiri dan orang lain sebagaimana yang diinginkan dan bukan sebagaimana adanya terlebih dalam cita-cita.
- g. Masa remaja sebagai masa dewasa. Remaja mengalami kebingungan atau kesulitan didalam usaha meninggalkan kebiasaan pada usia sebelumnya dan didalam memberikan kesan bahwa mereka hampir atau sudah dewasa, yaitu dengan merokok, minum-minuman keras, menggunakan obat-obatan dan terlibat dalam perilaku seks.

Mereka menganggap bahwa perilaku ini akan memberikan citra yang mereka inginkan. Disimpulkan adanya perubahan fisik maupun psikis pada diri remaja.

5. Pertumbuhan dan Perkembangan Emosi pada Remaja

Periode badai dan tekanan seringkali dinisbatkan pada masa remaja karena emosi masa ini meninggi akibat perubahan fisik dan psikis. Pertumbuhan pada tahun-tahun awal masa puber

terus berlangsung, meskipun adapula yang berjalan agak lambat. Pertumbuhan emosi ini bersifat melengkapi pola yang telah terbentuk pada masa puber.

Mayoritas remaja mengalami ketidakstabilan akibat upaya penyesuaian diri pada pola perilaku baru dan harapan social yang baru. Contohnya, masalah yang berkaitan dengan percintaan serta menjelang akhir sekolah, remaja mulai mengkhawatirkan dirinya.

1. Kematangan emosi

Pada akhir masa remaja tidak meledakan emosinya di hadapan orang lain, melainkan menunggu saat dan tempat yang tepat untuk mengungkapkan emosinya dengan cara-cara yang lebih dapat diterima. Bukti kematangan emosi lainnya adalah mereka menilai situasi secara kritis terlebih dahulu sebelum bereaksi secara emosional, reaksi emosionalnya lebih stabil.

Kematangan emosi itu bisa dicapai bila remaja memperoleh gambaran tentang berbagai kondisi yang mengakibatkan reaksi emosional. Caranya antara lain membicarakan berbagai masalah pribadinya kepada orang lain. Sebab, keterbukaan dan perasaan serta masalah pribadi dipengaruhi oleh rasa aman dalam interaksi social dan tingkat penerimaan orang lain terhadapnya.

Selain itu, remaja juga harus belajar bagaimana menyalurkan emosinya. Caranya antara lain melakukan latihan fisik yang cukup, bermain atau bekerja, tertawa ataupun menangis.

2. Beberapa Minat Remaja

Hurlock mencatat bahwa dalam kebudayaan Amerika, tidak ada minat remaja yang bersifat universal, karena minat remaja bergantung pada seks, inteligensi, lingkungan terapan tempat dia hidup, kesempatan untuk mengembangkan minat, minat teman-teman sebaya, minat keluarga dan faktor lainnya.

Sepanjang masa remaja, minat yang dibawa dari masa kanak-kanak cenderung berkurang dan diganti oleh minat yang lebih matang. Pengalaman membantu mereka untuk menilai minatnya secara lebih kritis dan mengetahui mana yang benar penting. Penilaian kritis ini menjadikan remaja lebih besar memiliki minat yang stabil dan menghantarkannya pada gerbang kedewasaan.

Terdapat banyak minat pada remaja, tetapi ada minat-minat yang bersifat umum, seperti minat rekreasi, minat social, minat pribadi, minat terhadap pendidikan, minat terhadap pekerjaan, minat terhadap agama dan minat terhadap hal simbolik.

a. Minat rekreasi

Kegiatan permainan yang biasa dilakukan pada tahun-tahun sebelumnya diubah dengan bentuk rekreasi yang baru dan lebih matang. Secara bertahap, bentuk permainan kanak-kanakan itu menghilang, dan menjelang awal masa-masa remaja, pola rekreasi individu hampir sama dengan pola akhir masa remaja dan awal masa dewasa.

b. Minat Sosial

Adanya minat remaja yang bersifat sosial bergantung pada kesempatan yang diperolehnya untuk

mengembangkan minat tersebut. Remaja yang memiliki status social-ekonomi rendah, biasanya kurang memiliki kesempatan untuk mengembangkan minat diberbagai bidang dibandingkan dengan remaja yang status social-ekonomi lebih baik.

c. Minat pribadi

Minat terkuat adalah minat pada diri sendiri. Alasannya, mereka menyadari bahwa dukungan sosial sangat dipengaruhi oleh penampilan diri dan kesadaran bahwa kelompok sosial menilai dirinya berdasarkan benda-benda yang dimiliki, kemandirian, sekolah keanggotaan sosial dan banyaknya uang yang dibelanjakan. Semuanya dianggap sebagai symbol-simbol yang bisa menjadikan wibaw remaja terangkat diantara teman-teman sebayanya dan besarnya kesempatan untuk meraih dukungan sosial yang lebih besar dari mereka.

Di antara minat pribadi yang terpenting antara lain; minat penampilan diri, minat pada pakaian, minat prestasi, minat mandiri dan minat pada uang.

d. Minat terhadap Pendidikan

Minat remaja pada pendidikan akan mempengaruhi minat mereka terhadap pekerjaan. Bagi merka pendidikan tinggi dianggap sebagai sebagai batu loncatan untuk meraih pekerjaan. Pada umumnya remaja lebih menaruh minat pada pelajaran-pelajaran yang nantinya akan bermanfaat dalam bidang pekerjaan yang pilihnya.

e. Minat terhadap Pekerjaan

Remaja, terutama anak sekolah menengah atas, mulai memikirkan masa depan dengan bersungguh-sungguh. Biasanya, anak laki-laki lebih bersungguh-sungguh dalam hal pekerjaan dibandingkan anak perempuan yang memandang pekerjaan sebagai pengisi waktu luang sebelum menikah. Anak laki-laki lebih memilih pekerjaan yang menarik dan menggairahkan sedangkan anak perempuan lebih memilih pekerjaan yang memberikan rasa aman dan tidak menuntut banyak waktu.

f. Minat terhadap Agama

Sebagaimana kebanyakan manusia, remaja juga memiliki potensi atau menaruh minat pada agama dan menganggap bahwa agama berperan penting dalam kehidupan. Hal ini tampak dalam keikutsertaan mereka untuk mengikuti pelajaran-pelajaran agama di sekolah maupun perguruan tinggi, serta mengikuti berbagai upacara keagamaan.

g. Minat terhadap hal simbolik

Tinggi-rendahnya status seseorang menjadi ukuran prestisenya, biasanya digambarkan dengan hal-hal yang bersifat simbolik. Bagi remaja, hal-hal yang bersifat simbolik itu menunjukkan status sosial ekonomi yang lebih tinggi dari pada teman-teman lain dalam kelompok bahwa dia bergabung dengan kelompok dan merupakan anggota yang diterima kelompok karena penampilan atau perbuatan yang sama dengan penampilan dan perbuatan anggota kelompok lainnya, dan bahwa dia mempunyai status

yang hampir dewasa di dalam masyarakat (Al-migwar, M.ag,Muhammad.2006.*Buku Psikolog Remaja*).

6. Problematika Remaja

a. Perilaku remaja menyimpang

Perilaku remaja yang tidak sesuai dengan norma yang berlaku di masyarakat biasanya disebut perilaku menyimpang. Ada banyak perilaku menyimpang yang dilakukan remaja dan makin mudah ditemui dalam kehidupan sehari-hari. Perilaku tersebut antara lain :

- Penyalahgunaan narkotika dan obat-obatan terlarang.
- Perilaku seksual sebelum menikah.
- Premanisme di kalangan pelajar dan sebagainya.

Sebagaimana ddikemukakan diatas, remaja atau generasi muda dalam proses pertumbuhan dan perkembangan menghadapi berbagai permasalahan yang perlu diupayakan pennanggulangan dengan melibatkan berbagai pihak.

b. Permasalahan umum yang dihadapi oleh generasi muda di Indonesia dewas ini antara lain sebagai berikut :

- Terbatasnya lapangan kerja yang tersedia. Dengan adanya pengangguran dapat merupakan beban bagi keluarga maupun negara sehingga dapat menimbulkan permasalahan lainnya.
- Penyalahgunaan Obat Narkotika dan Zat Adiktif lainnya yang merusak fisik dan mental bangsa.
- Masih adanya remaja-remaja yang hidup berlangsung
- Pergaulan bebas diantara muda-mudi yang menunjukkan gejala penyimpangan perilaku (*Deviant behavior*).

- Masuknya budaya barat yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa kita yang dapat merusak mental generasi muda.
- Perkawinan dibawah umur yang masih banyak dilakukan oleh golongan masyarakat, terutama di pedesaan.
- Masih merajalelanya kenakalan remaja dan permasalahan lainnya.

C. Tinjauan Proses Kreativitas

Kreativitas begitu penting dalam proses kehidupan dan perlu dipupuk sejak dini dalam diri remaja, karena dengan berkreasi orang dapat mewujudkan (mengaktualisasikan) dirinya, dan perwujudan/aktualisasi diri merupakan kebutuhan pokok tingkat tertinggi dalam hidup manusia (Maslow, 1959).

Kreativitas merupakan manifestasi dari individu yang berfungsi sepenuhnya, dengan kreativitas memungkinkan manusia untuk meningkatkan kualitas hidupnya. Pada dasarnya, setiap orang dilahirkan di dunia memiliki potensi kreatif. Kreativitas dapat diidentifikasi dan dipupuk melalui pendidikan yang tepat (Munandar, 2009).

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas merupakan salah satu istilah yang sering digunakan dalam penelitian psikologi masa kini dan sering digunakan dengan bebas di kalangan orang awam. Kreativitas merupakan ranah psikologis yang kompleks dan multidimensional (Dedi Supriadi, 1994). Banyak definisi tentang kreativitas, namun tidak ada satu definisi pun yang dapat

diterima secara universal. Untuk lebih menjelaskan pengertian kreativitas, akan dikemukakan beberapa perumusan yang merupakan simpulan para ahli mengenai kreativitas.

Kreativitas merupakan proses mental yang unik, suatu proses yang semata-mata dilakukan untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda dan orisinal. Sebaliknya kreativitas mencakup jenis pemikiran spesifik, yang disebut Guilford ‘pemikiran berbeda’ (divergent thinking). Pemikiran menyimpang dari jalan yang telah dirintis sebelumnya dan mencari variasi. Kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya.

Banyaknya defenisi, tentang kreativitas merupakan salah satu masalah kritis dalam meneliti, mengidentifikasi dan mengembangkan kreativitas. Dalam dunia pendidikan yang terpenting kreativitas perlu dikembangkan. Sehubungan dengan pengembangan kreativitas, terdapat empat aspek konsep kreativitas (Rhodes, 1987) diistilahkan sebagai “*Four P’s of Creativity : Person, Process, Press, Product*”. Utami Munandar (1999) menguraikan defenisi tentang Kreativitas berdasarkan 4 (empat) P :

- Pribadi (*Person*)

Bahwa setiap remaja adalah pribadi unik dan kreativitas adalah ungkapan (ekspresi) dari keunikan pribadi individu.

- Proses (*Process*)

Kreativitas sebagai kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru atau untuk menemukan hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya dalam

mencari jawaban baru terhadap suatu masalah, merupakan manifestasi dari kelancaran, fleksibilitas dan orisinalitas pemikiran remaja.

- Pendorong (*Press*)

Kreativitas dapat berkembang jika ada “*press*” atau pendorong, baik dari dalam (dorongan internal, keinginan, motivasi atau hasrat yang kuat dari diri sendiri) untuk berkreasi, maupun dari luar, yaitu lingkungan yang menumpuk dan mendorong pikiran, perasaan, sikap dan perilaku remaja yang kreatif dengan memberikan peluang kepada remaja untuk bersibuk diri secara kreatif.

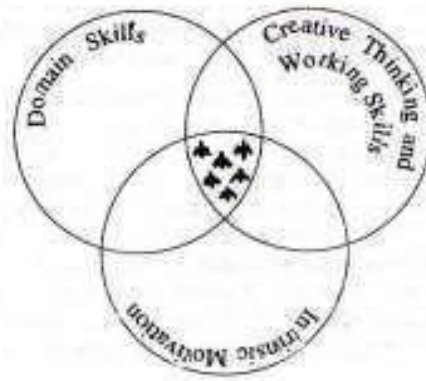
- Produk (*Product*)

Bahwa produk-produk kreativitas tabg konstruktif pasti akan muncul, karena produk kreativitas muncul dari proses interaksi dari keunikan individu di satu pihak dan bahan, kejadian, orang-orang atau keadaan hidupnya (faktor lingkungan dilain pihak).

2. Teori Persimpangan Kreativitas (*Creativity Intersection*) Dalam membantu remaja mewujudkan kreativitas mereka,

remaja perlu dilatih dalam keterampilan tertentu sesuai dengan minat pribadinya dan diberi kesempatan untuk mengembangkan bakat atau talenta mereka. Pendidik, terutama orang tua perlu menciptakan iklim yang merangsang pemikiran dan keterampilan kreatif remaja, serta menyediakan sarana dan prasarana. Tetapi ini tidak cukup, selain perhatian, dorongan dan pelatihan dari lingkungan, perlu ada motivasi instrinsik pada remaja. Minat remaja untuk melakukan sesuatu harus tumbuh dari dalam dirinya sendiri, atas keinginannya sendiri.

Keberhasilan kreatif adalah persimpangan (*intersection*) antara keterampilan remaja dalam bidang tertentu (*domain skills*), keterampilan berpikir dan bekerja kreatif, dan motivasi intrinsik, dapat juga disebut motivasi batin (Amabile, 1989). Motivasi intrinsik sebagaimana telah dikemukakan adalah motivasi yang tumbuh dari dalam, berbeda dengan motivasi ekstrinsik yang ditimbulkan dari luar, oleh lingkungan, seperti dijelaskan dalam gambar di bawah ini :



Gambar 5. Teori Persimpangan Kreativitas
Sumber : Google, 2018

3. Faktor-faktor yang Meningkatkan Kreativitas

Semua Remaja mempunyai potensi untuk kreatif, walaupun tingkat kreativitasnya berbeda-beda. Akibatnya, kreativitas seperti halnya setiap potensi lain, perlu diberi kesempatan dan rangsangan oleh lingkungan untuk berkembang.

Titik pandangan baru mengenai kreativitas mendorong diadakannya penelitian untuk menentukan apa saja kondisi lingkungan yang menguntungkan dan membekukan perkembangan kreativitas. Penelitian ini telah menunjukan 2 faktor yang penting (Hurlock, 1999).

Pertama, sikap sosial yang ada dan tidak ada menguntungkan kreativitas harus ditanggulangi. Alasannya, karena sikap seperti itu mempengaruhi teman sebaya, orang tua dan guru serta perlakuan mereka terhadap remaja yang berpotensi kreatif. Apabila harus dibentuk kondisi yang menguntungkan bagi perkembangan kreativitas, faktor negatif ini harus dihilangkan.

Kedua, kondisi yang menguntungkan bagi perkembangan kreativitas harus diadakan pada awal kehidupannya ketika kreativitas mulai berkembang dan harus dilanjutkan terus sampai berkembang dengan baik.

4. Kebutuhan Remaja akan Ruang untuk Mengembangkan Kreativitas

Dari uraian di atas telah jelas bahwa banyak hal yang mempengaruhi perkembangan kreativitas dan dibutuhkan sebuah totalitas dan kreativitas, di mana proses kreatif menjadi bagian yang penting, utuh dan menyentuh (*holistic*). Bagaimana seorang remaja dapat bermain dan belajar dengan nyaman bila mereka harus berada dalam ruang yang sempit, pengap dan gelap. Atau bagaimana bisa tumbuh rasa ingin tahun seorang remaja bila ia selalu berhadapan dengan lingkungan yang “kosong”, “rapi” dan “steril”.

Kreativitas dapat berkembang jika ada “*press*” atau pendorong, baik dari dalam atau lingkungan psikis (dorongan internal, keinginan, motivasi atau hasrat yang kuat dari diri sendiri) untuk berkreasi, maupun dari luar, yaitu lingkungan fisik yang menumpuk dan mendorong pikiran, perasaan, sikap dan perilaku remaja yang kreatif. Ruang interior sebagai salah

satu lingkungan fisik dapat berperan sebagai pendorong atau “*press*” untuk mengembangkan kreativitas remaja.

Remaja memiliki kebutuhan lingkungan yang berbeda dengan orang dewasa, mereka tidak hanya memerlukan keindahan. Mereka lebih tertarik pada apa yang mereka lihat dan ini adalah proses belajar yang sangat penting, berkaitan erat dengan tahap-tahap perkembangan remaja yang masih lebih tertarik pada sesuatu yang bersifat visual.

Dengan demikian, dibutuhkan kualitas ruang interior maupun public space yang memadai dan sesuai kebutuhan bagi perkembangan kreativitas remaja tersebut. Kebutuhan remaja dalam ruang secara fisik harus dapat menampung atau mewadahi segala aktifitas ekspresi kreativitas, dan berperan sebagai *pendorong proses kreativitas* mereka, dimulai dari tahap awal, persiapan, eksplorasi sampai dengan tahap akhir verifikasi atau evaluasi.

Ruang harus dapat mengakomodasi segala aktifitas-aktifitas di atas dan tidak berhenti sampai pada tahap proses timbulnya “*Aha-Erlebnis*” atau ide beserta proses-proses psikologi yang mengawali dan mengikuti munculnya inspirasi atau gagasan baru saja tetapi ruang juga harus dapat mewadahi aktifitas untuk merealisasikan ide ke dalam produk kreatif yang nyata. Sejalan dengan apa yang dijelaskan oleh Kiswandono (2005) bahwa ruang secara fisik dapat memfasilitasi aktifitas mengubah ide ke produk kreatif yang nyata.

Dalam melakukan segala aktifitas dalam ruang, remaja membutuhkan rasa bebas, aman, nyaman dan rangsangan. Bebas dalam arti remaja-remaja tidak menemukan kesulitan untuk beraktifitas dan mengekspresikan kreativitas dengan sepenuh

hati mereka dan hal ini baik untuk perkembangan psikologisnya. Untuk memenuhi rasa bebas dalam ruang, remaja memerlukan suasana ruang yang fleksibel, tidak terlalu padat dan didukung dengan warna terang dan warna netral, karena skema warna netral adalah yang paling flkesibel (Ching, 1996).

Faktor yang menyatakan kondisi lingkungan dapat mengembangkan kreativitas ditandai dengan adanya :

1) Keamanan psikologis

Keamanan psikologis dapat terbentuk melalui 3 proses yang saling berhubungan, yaitu :

- a. Menerima individu sebagaimana adanya dengan segala kelebihan dan keterbatasannya.
- b. Mengusahakan suasana yang didalamnya tidak terbadap evaluasi eksternal.
- c. Memberikan pengertian secara empatis, ikut mengahayati perasaan, pemikiran, tindakan individu dan mampu melihat dari sudut pandang mereka dan menerimanya.

2) Kebebasan psikologis

2.2.2. Studi banding Objek Sejenis

Tabel 5. Pembandingan Objek Sejenis

Objek Studi Kasus	Garry Comer Youth Center	Sjakket Youth Club
-------------------	--------------------------	--------------------

Gambar objek studi		
Alasan pemilihan objek studi	Bangunan ini diambil sebagai studi banding objek sejenis untuk bangunan Yotuh Center sebagai pusat pengembangan kreativitas remaja. Fasilitas, perpaduan warna, bentuk yang menanggapi karakter remaja yang memberi kesan keceriaan, imajinatif dan kreativitas pada bangunan ini menjadi perbandingan dan sebagai literature dalam merencanakan dan merancang Youth Center di Baa.	Bagunan ini awalnya adalah pabrik yang kemudian di jadikan youth club. Interior bangunan direnovasi berubah total. Bangunan dibuat lebih futuristic dan terang sehingga tidak terlihat sebagai bangunan pabrik. Selain itu interior pada bangunan ini memamerkan pewarnaan yang kaya sehingga dijauhkan dari budaya jalanan seperti grafity pada tembok bangunan. Pewarnaan jendela dengan cerah seperti warna merah dan hijau bertujuan untuk menghilangkan fasad pabrik dan memperkuat fasad bangunan remaja. 

Gambar interior	 	 Salah satu ruang fungsi ruangan kubah adalah sebuah gedung olahraga yang luas. 
-----------------	---	--

Sumber : Analisa Penulis

2.2.3. *Youth Center* sebagai Pusat Pengembangan Kreativitas Remaja di Baa

1. Tujuan “*Youth Center* sebagai Pusat Pengembangan Kreativitas di Baa”

Tujuan dari *Youth center* di Baa adalah mewujudkan bangunan sebagai tempat pendidikan sosial bagi remaja (12-22 tahun) untuk mengembangkan bakat dan minat melalui kegiatan kegemaran yang menekankan pada psikologi remaja untuk menciptakan ruang yang nyaman dan mampu menstimulun kreativitas remaja.

- Mengembangkan kreativitas remaja sesuai bakat dan minat yang mereka miliki

- Alternatif solusi sumber daya manusia (SDM) di bidang olahraga dan seni
 - Menciptakan hubungan sosial yang sehat bagi remaja
 - Media pengenalan budaya local kepada remaja
 - Mencari bibit-bibit unggul remaja dalam bidang olahraga dan seni
2. Fungsi “*Youth Center* sebagai Pusat Pengembangan Kreativitas di Baa”

Fungsi dari *Youth Center* di Baa :

- Sebagai sarana pendidikan non formal bagi remaja
Youth Center sebagai wadah bagi kegiatan nonformal remaja, artinya remaja dapat mengembangkan minat dan bakat yang mereka miliki serta mengembangkan kreativitas dalam upaya pengaktualisasikan diri.
- Sebagai wadah bersosialisasi bagi remaja
Remaja membutuhkan ruang bersosial antar sesamanya untuk mengaktualisasikan dirinya, dan hal ini merupakan penting untuk pertumbuhan mental dan kejiwaan remaja dalam proses menuju dewasa. Namun hal tersebut menjadi persoalan tersendiri jika remaja tersebut berkumpul dan bersosial dengan kelompok yang negatif dan mengarah ke tindakan yang negative atau kriminal.
Youth Center merupakan salah satu solusi untuk menyediakan wadah bagi remaja untuk memanfaatkan waktu luang dengan berkumpul dan bersosial untuk mengembangkan hal-hal yang positif dan berguna untuk masa depan mereka.
- Sebagai sarana hiburan dan rekreasi bagi remaja

Youth Center menjadi sarana hiburan, karena pada masa remaja sudah muncul minat rekreasi seperti halnya orang dewasa. Banyaknya kegiatan dan tuntutan baik di sekolah maupun di rumah dirasakan penting bagi remaja untuk memiliki sarana rekreasi, misalnya : permainan dan olahraga, santai, hobi, dan lain-lain.

- Sebagai sarana menyelenggarakan even remaja
Even remaja yang cukup banyak setiap tahunnya namun belum adanya fasilitas yang mampu mewadahi kegiatan tersebut sehingga penyelenggaraannya seringkali tidak beraturan, tempat seadanya dan peralatan yang seadanya pula. Dengan adanya *Youht Center* di Baa diharapkan mampu memfasilitasi kegiatan tersebut sehingga lebih maksimal dan teraturnya penyelenggaraannya.
- Sebagai sarana pengenalan budaya local kepada remaja
Budaya lokal merupakan warisan serta identitas bagi suatu daerah. Sehingga harus diwariskan dari generasi ke generasi selanjutnya untuk menjaga kesistensinya. Kurangnya wadah pementasan taupun tidak terwadahnya komunitas kesenian local tersebut membuat kesenian tersebut perlahan punah. Hal ini dikarenakan kurangnya pengenalan remaja terhadap kesenian itu dan juga tidak adanya wadah yang lebih besar bagi para komunitas untuk memperkenalkan budaya tersebut. Keberadaan *Youth Center* di Baa diharapkan mampu merangkul komunitas budaya local serta memberikan wadah untuk melakukan pementasan ataupun pegelaran untuk memperkenalkan kesenian local ini.

3. Kegiatan di *Youth Center*

Kegiatan di *Youth Center* yang direncanakan didasarkan pada tinjauan dari potensi remaja yang ada di Baa, yaitu :

1. Kegiatan Utama



Wadah Kegiatan Olahraga

- Bola Voli
- Futsal
- Badminton
- Tennis meja
- Sepak takraw
- Bilyard
- Renang
- Jogging
- Basket



Wadah Kegiatan Kesenian

- Seni tari kontenporer
- Seni music
- Seni drama
- Seni rupa



Wadah Kegiatan Hobi

- Fotografi
- Grafity
- BMC
- Sketboarding
- Wall climbing

2. Kegiatan Penunjang



Wadah kegiatan konseling bagi remaja

- Seminar

- Penyuluhan
 - Bimbingan
 - Wadah kegiatan pertunjukan dan pameran seni serta even/turnamen remaja
 - Kegiatan bazar remaja
3. Kegiatan Pengelola
 4. Kegiatan Servis

2.3. Pemahaman Tema (Perilaku dalam Arsitektur sebagai Metode Desain pada Rancang Bangun)

Perilaku dalam arsitektur adalah sebuah bidang studi yang mempelajari hubungan antara lingkungan binaan dan perilaku manusia dimana keduanya saling mempengaruhi satu terhadap yang lain. Tujuan bidang ini untuk mengatasi masalah yang menyangkut interaksi manusia-lingkungan sehingga mampu menciptakan perilaku yang diinginkan (dedy Halim : 2005).

2.3.1. Dasar filsafat Perilaku dalam Arsitektur

Manusia sebagai makhluk social tidak pernah lepas dari lingkungan yang membentuk diri mereka. Diantara sosiasl dan arsitektur dimana bangunan yang didesain manusia, secara sadar atau tidak sadar, mempengaruhi pola perilaku manusia yang hidup didalam arsitektur dan lingkungannya tersebut. Sebuah Arsitektur dibangun untuk memenuhi kebutuhan manusia. Dan sebaliknya, dari arsitektur itulah muncul kebutuhan manusia yang baru kembali (Tandal dan Egam, 2011).

- Arsitektur Membentuk Perilaku Manusia

Manusia membangun bangunan demi pemenuhan kebutuhan pengguna, yang kemudian bangunan itu membentuk perilaku pengguna yang hidup dalam bangunan tersebut dan mulai membatasi manusia untuk beregerak, berperilaku, dan cara

manusia dalam menjalani kehidupan sosialnya. Hal ini menyangkut kestabilan antara arsitektur dan social dimana keduanya hidup berdampingan dalam keselarasan lingkungan.



Skema ini menjelaskan mengenai “Arsitektur membentuk perilaku manusia”, dimana hanya terjadi hubungan satu arah yaitu desain arsitektur yang dibangun mempengaruhi perilaku manusia sehingga membentuk perilaku manusia dari desain arsitektur tersebut.

- Perilaku manusia membentuk Arsitektur

Sebuah perilaku manusia terbentuk akibat arsitektur yang telah dibuat, manusia kembali membentuk arsitektur yang telah dibangun atas dasar perilaku yang telah terbentuk, dan seterusnya.



Pada skema ini dijelaskan mengenai “Perilaku Manusia membentuk Arsitektur” dimana desain arsitektur yang telah terbentuk mempengaruhi perilaku manusia sebagai pengguna yang kemudian manusia mengkaji kembali desain arsitektur tersebut sehingga perilaku manusia membentuk kembali desain arsitektur yang baru.

2.3.2. Perilaku dalam Arsitektur terhadap lingkungan binaan

Perilaku dalam arsitektur adalah sebuah kajian yang mempelajari hubungan antara lingkungan binaan dan perilaku manusia,

dimana keduanya saling mempengaruhi satu terhadap yang lain. Tujuannya adalah untuk mengatasi masalah yang menyangkut interaksi manusia-lingkungan dalam membuat, mengolah, menjaga dan memperbaiki lingkungan sehingga mampu menciptakan perilaku yang diinginkan.

Hal ini untuk pertama kalinya didiskusikan oleh Carter dan Lee (1974), yang berusaha memberikan informasi dasar tentang psikologi agar dapat digunakan dalam perancangan arsitektur. Informasi tersebut dikategorikan menjadi 3 bagian :

1. Aktivitas orang : Kegiatan apa yang dilakukan, dimana dan bagaimana mereka melakukannya, bagaimana mereka berubah.
2. Penilaian yang terdiferensiasi : hirarki terhadap prioritas yang ada, baik dari sudut pandang praktis maupun nilai.
3. Hubungan perilaku dan lingkungan : tidak hanya untuk mengetahui reaksi-reaksi orang terhadap variabel arsitektur, tetapi juga untuk menemukan alasan terjadi hubungan tersebut dalam sebuah perspektif interaktif.

Carter (1974) telah menekankan hal tersebut diatas sebagai bentuk spesifik kerjasama antara perilaku dan arsitektur. Secara garis besar perilaku arsitektur menuntut para arsitek dan desainer bersedia atau tidak untuk selalu melibatkan dampak perilaku dalam keputusan mereka.

Prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam penerapan Perilaku dalam arsitektur menurut Carol Simon dan Thomas G. David antara lain :

1. Mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungannya

Rancangan hendaknya dapat dipahami oleh pemakainya melalui penginderaan ataupun imajinasi pengguna bangunan. Bentuk yang disajikan oleh perancang dapat dimengerti sepenuhnya oleh pengguna bangunan, dan pada umumnya bentuk adalah yang paling banyak digunakan sebagai media komunikasi karena bentuk yang paling mudah ditangkap dan dimengerti oleh manusia. Dari bangunan yang diamati oleh manusia syarat-syarat yang harus dipenuhi adalah :

- a. Pencerminkan fungsi bangunan. Simbol-simbol yang menggambarkan tentang rupa bangunan yang nantinya akan dibandingkan dengan pengalaman yang sudah ada, dan disimpan kembali sebagai pengalaman baru.
 - b. Menunjukkan skala proporsi yang tepat serta dapat dinikmati
 - c. Menunjukkan bahan dan struktur yang akan digunakan dalam bangunan.
2. Mewadahi aktivitas penghuninya dengan nyaman dan menyenangkan
- a. Nyaman berarti nyaman secara fisik dan psikis. Nyaman secara fisik berarti kenyamanan yang berpengaruh pada keadaan tubuh manusia secara langsung seperti kenyamanan termal. Nyaman secara psikis pada dasarnya sulit dicapai karena masing-masing individu memiliki standar kenyamanan yang berbeda-beda secara psikis. Dengan tercapainya kenyamanan secara psikis akan tercipta rasa senang dan tenang untuk berperilaku
 - b. Menyenangkan dapat dijabarkan dalam beberapa aspek. Yang pertama yaitu menyenangkan secara fisik, bisa timbul dengan adanya pengolahan-pengolahan pada bentuk atau ruangan yang ada di sekitar. Menyenangkan secara fisiologis bisa timbul

dengan adanya kenyamanan termal yang diciptakan lingkungan sekitar terhadap manusia. Menyenangkan secara fisiologi bisa timbul dengan adanya pemenuhan kebutuhan berkaitan dengan jiwa manusia seperti adanya ruang terbuka ruang merupakan tuntutan atau keinginan manusia untuk bisa bersosialisasi. Menyenangkan secara kultural bisa timbul dengan adanya penciptaan karya Arsitektur dengan gaya yang sudah dikenal oleh masyarakat yang berada di tempat tersebut.

3. Memenuhi nilai estetika, komposisi, dan estetika bentuk

Keindahan dalam Arsitektur harus memiliki beberapa unsur, antara lain :

a. Keterpaduan (unity)

Yang berarti tersusunnya beberapa unsur menjadi satu kesatuan yang utuh dan serasi

b. Kesimbangan

Yaitu suatu nilai yang ada pada setiap objek yang daya tarik visualnya haruslah seimbang

c. Proporsi

Merupakan hubungan tertentu antara ukuran bagian terkecil dengan ukuran keseluruhan

d. Skala

Kesan yang ditimbulkan bangunan itu mengenai ukuran besarnya. Skala biasanya diperoleh dengan besarnya bangunan dibandingkan dengan unsur-unsur manusiawi yang ada disekitarnya

e. Irama

Yaitu pengulangan unsur-unsru dalam perancangan bangunan. Seperti pengulangan garis-garis lurus, lengkung, bentuk

massif, perbedaan warna yang akan sangat mempengaruhi kesan yang ditimbulkan dari perilaku pengguna bangunan

4. Memperhatikan kondisi dan perilaku pengguna

Manusia dilahirkan dengan banyak perbedaan, sama halnya dengan perilaku manusia tersebut. Perilaku setiap orang hampir pasti selalu berbeda. Faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku pengguna yaitu usia, kelamin, kondisi fisik dan lain-lain.

2.3.3. Efek Psikofisik terhadap perilaku manusia

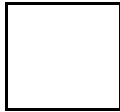
1. Penglihatan

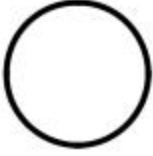
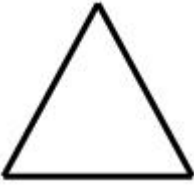
Dalam dunia arsitektur, indera penglihatan menempati posisi yang paling vital. Karena karya arsitektur sebagai objek yang dinikmati memberi sensasi langsung pada mata. Oleh sebab itu arsitektur sering disebut sebagai seni visual (Halim, 2005). Adapun yang mempengaruhi penglihatan, yaitu :

a. Bentuk ruang

Secara psikologis, manusia secara naluriah akan menyederhanakan lingkungan visualnya untuk memudahkan pemahaman. Terdapat tiga macam bentuk masa dasar yaitu lingkaran, segitiga dan segiempat yang masing-masing memiliki sifat dan kesan. Adapun sifat dan karakter ketiga bentuk dasar dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 6. Sifat dan karakter Bentuk Dasar

BENTUK	EFEK	SIFAT DAN KARAKTER
	Bebas, tidak terikat, memungkinkan keleluasan gerak	Bentuk segiempat merupakan bentuk yang memiliki sifat bersudut, statis, kaku, netral, formal ,

		tidak mempunyai arah tertentu, stabil apabila berdiri sendiri pada satu sisinya, dinamis apabila berdiri pada salah satu sudutnya.
	Aktifitas luwes namun terikat dengan bentuk radial.	Bentuk lingkaran memiliki sifat dan karakter yang dinamis, kecenderungan bergerak, memiliki kekuatan visual yang kuat, tidak bersudut sehingga memiliki pandangan ke segala arah.
	Aktifitas kurang bebas, bentuk terkesan keras.	Bentuk segitiga merupakan bentuk yang memiliki sifat dan karakter ekspresif, kuat, aktif, stabil, energik, tajam, dinamis, eksperimental, tidak dapat disederhanakan.

Sumber : D. K. Ching, 1996

b. Pencahayaan

Cahaya dibagi menjadi 2 sumber yaitu pencahayaan alami dan pencahayaan buatan. Cahaya memiliki peran yang penting dalam pembentukan lingkungan produktif.

❖ Pencahayaan alami

Pencahayaan alami dapat diperoleh melalui bukaan pada dinding (jendela) maupun pada langit-langit (*skylight*). Manfaat pencahayaan alami pada kondisi psikis seseorang

adalah mengurangi kecemasan psikis (*psychological fatigue*) serta mendorong emosi positif seseorang (Green Building, 2008).

Penelitian Barnaby (1980) menunjukkan bahwa semakin tinggi penerangan maka akan semakin meningkatkan produktifitas dan efesiensi kerja, lebih memuaskan, mengurangi stress dan merasa termotivasi.

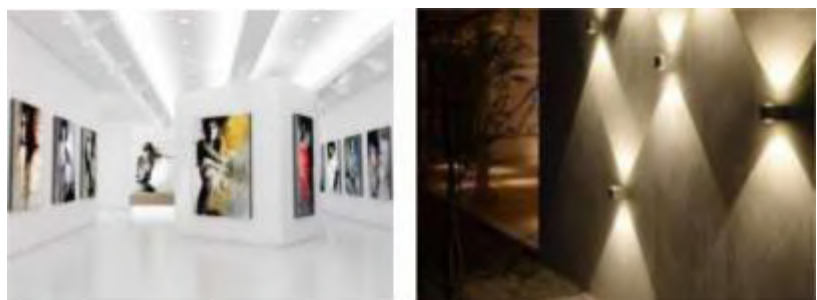


Gambar 6. Pencahayaan Alami
Sumber : Google, 2018



Pencahayaan buatan

Pencahayaan buatan memberikan ritme cahaya yang memberikan efek psikologis secara visual yang dapat dinikmati di malam hari dimana terjadi perubahan dari siang dengan malam hari, sekaligus dapat menjadi identitas bangunan dengan lighting yang menonjol dari bangunan di sekitarnya.



Gambar 7. Pencahayaan Buatan
Sumber : Google, 2018

c. View

Menurut artikel dari Terri Zborowsky, R.N., Ph.D., and Mary Jo Kreitzer, Ph.D., R.N dengan judul *Creating Optimal Healing Environment in a Health Care Setting*. Sejumlah penelitian telah menunjukkan bukti yang kuat bahwa dengan 3 sampai 5 menit berkontak dengan alam dapat secara signifikan mengurangi stress, mengurangi kemarahan dan ketakutan, dan meningkatkan perasaan nyaman. Efek menenangkan ini dapat diperoleh dengan menyediakan pemandangan ke luar ruangan, taman interior atau akuarium, atau karya seni dengan tema alam. Temuan menunjukkan bahwa pasien yang memiliki jendela yang langsung menghadap ke pepohonan atau taman memiliki hasil pemulihan yang lebih baik dibandingkan pasien dengan pemandangan dinding bata: penurunan lama tinggal, sedikit masuk grafik negative catatan, dan mengurangi kebutuhan untuk obat nyeri (Waters, 2008 : 14). Estetika ruang diciptakan dengan memasukkan pemandangan alam ke dalam ruangan dengan memperbanyak view baik buatan maupun alami.



Gambar 8. Healing Garden indoor dan outdoor
Sumber : Google, 2018

d. Colour (warna)

Menurut Ensiklope Indonesia, warna adalah gejala yang timbul karena suatu benda memantulkan cahaya yang mengenainya. Warna memiliki nilai yang ditentukan oleh tingkat kecerahan atau kesuraman yang dipengaruhi oleh penambahan warna putih

atau hitam. Ada kurang lebih 7 juta variasi warna yang berbeda, dan mata manusia yang normal, dapat menangkap perbedaan warna-warna tersebut. Secara umum warna dikelompokkan menjadi empat kelompok, yaitu sebagai berikut :

1. Warna netral



Gambar 9. Warna Netral
Sumber : Google, 2018

Warna netral yaitu warna-warna yang tidak lagi memiliki kemurnian warna atau bukan merupakan warna primer atau sekunder. Warna ini merupakan pencampuran ketiga komponen warna tersebut dalam komposisi yang berbeda. Contoh warna netral adalah pencampuran dari *yellow green*, *orange red*, dan *blue purple*.

2. Warna kontras



Gambar 10. Warna Kontras
Sumber : Google, 2018

Warna kontras yaitu warna yang terkesan berlawanan dengan yang lainnya. Warna kontras bisa diperoleh dari warna yang berseberangan (memotong titik tengah segitiga) terdiri dari warna primer dan sekunder. Namun tidak

menutup kemungkinan untuk membentuk kontras warna dengan mengolah nilai kemurnian warna ataupun memutar *wheel colour*. Contoh warna kontras diantaranya kuning dengan ungu, biru dengan jingga dan merah dengan hijau.

3. Warna Dingin

Warna dingin yaitu kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran didalam lingkaran warna mulai dari hijau hingga ungu.



Gambar 11. Skema warna berdasarkan temperatur
Sumber : Goggle, 2018

4. Warna panas

Dan terakhir warna panas, yaitu kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran didalam lingkaran warna dari merah hingga kuning.

Dari setiap pengelompokan warna diatas, menurut Kaina dalam buku “*Colour Therapy*”, warna juga memiliki pengaruh terhadap psikologi, emosi serta cara bertindak manusia. Antara lain sebagai berikut :

- Warna menciptakan daya tarik manusia sehingga semakin bergairah terhadap suatu hal.
- Permainan warna dapat mempengaruhi emosi seseorang.
- Penggunaan warna yang dapat memberikan ketenangan, konsentrasi, kesan gembira, serta membangkitkan energy yang membuat seorang menjadi aktif dalam melakukan kegiatannya.

- Sebagai salah satu alat bantu komunikasi nonverbal yang bisa mengungkapkan pesan secara instan dan mudah diserap maknanya.

(<https://chooseandbuild.wordpress.com/2012/2009/25/pengaruh-warna-terhadap-psikologi/>)

Warna memiliki frekuensi yang berbeda-beda sehingga memunculkan pengaruh yang berbeda-beda pula pada manusia. Adapun pengaruh warna-warna yang dirasakan pada manusia adalah sebagai berikut :

Tabel 7. Warna dan pengaruhnya bagi manusia

Warna	Gambar	Pengaruh pada manusia
Kuning		Menunjukkan pengalaman dasar psikis; matahari dan kehangatan, pemancaran, berarti : terang, cerah, lincah, menggairahkan, merangsang, meriangkan secara mental, meluaskan kesadaran.
Orange		Menanti, mengubah, menggembirakan, menguatkan
Merah		Warna primer, berarti : kuat, berapi-api, merangsang, menggiatkan
Ungu		Agung, memurnikan, gaib
Merah Bungur		Agung, luhur, khidmat
Biru		Warna primer yang menunjukkan pengalaman dasar psikis : ketenangan dan penerimaan, berarti : dingin, sepi, menangkan, memantapkan, pasif.

Pirus		Menunjukkan sifat transdimensional yang berarti keberadaan dan kehadiran di luar waktu dan ruang, berarti ; menjauhkan diri, penyegaran sejuk yang tercipta secara optis, kreatif, komunikatif, teknik, jelas. Pirus adalah warna hambatan emosional.
Hijau		Warna primer yang berarti : pasif, alamiah, menenangkan, melepaskan, berpengharapan, bersuasana damai, menyalurkan
Abu-abu		Sedih, pasif, diam
Hitam		Sedih, suram, sepi
Putih		Terang, bersih, dingin
Kuning muda		Lembut, tentram, hangat, terang
Merah muda		Warna ini tidak berpengaruh dahsyat
Merah muda kekuningan		Merah muda adalah merah maskulin yang diperlemah atau putih feminine yang diperindah, berarti :tentram, lemah lembut, berkasihan, bersuasana damai. Merah muda kekuningan adalah warna perkembangan emosional
Biru muda		Halus, sejuk, surgawi
Hijau kekuningan		Lembut, terlindung, menggairahkan, melepaskan

Sumber ; Frick, 2007 : 37

Pengaruh warna yang telah dijabarkan diatas dirasakan oleh manusia, namun perletakan warna dalam ruang berbeda-beda akan menghasilkan pengaruh yang berbeda pula seperti contoh berikut :

Tabel 8. Pengaruh warna bagi manusia sesuai letaknya

WARNA		LANTAI	DINDING	LANGIT-LANGIT
Putih		Menolak persentuhan	Memperkuat kontras, bersifat netral	Kosong, hampa
Merah muda		Berkesan ringan	Menggiatkan, menggairahkan	Merangsang mental
Pirus		Merangang bergerak jalan	Sejuk, membawa, luwes	Cerah
Kayu alamiah (Coklat)		Hangat, berciri khas tanah	Menyenangkan, nyaman	Pengah, gelap

Sumber : Frick, 2007 : 40

2. Pendengaran

Salah satu elemen tata ruang luar pada lingkungan yaitu suara. Setiap bunyi-bunyian, atau irama music yang didengar oleh telinga manusia dapat mempengaruhi fungsi anatomi dari tubuh. Dalam elemen tata ruang luar sendiri memiliki dua sumber bunyi yang dapat mengurangi kebisingan dan menstabilkan perasaan penderita di fasilitas kesehatan (Kurniawati, 2007 : 4)

Kebisingan, yaitu suara yang tidak diinginkan atau bahkan suara yang mengganggu. Karena kebisingan adalah suara apa saja yang tidak diinginkan seperti suara air kran yang menetes atau lagu rock yang dirasakan seseorang sebagai kebisingan. Hal kebisingan itu terjadi bukan karena suara itu sendiri melainkan persepsi si pendengar. Kebisingan ini dapat menimbulkan dampak negatif pada seseorang missal ketegangan otot, gelisah, mudah marah, tidak konsentrasi, mungkin juga menjadi cemas.

Suara memiliki 2 efek psikologis yang positif yaitu suara yang bersifat terapi dan suara negatif yang menjadi *noise* atau kebisingan.

a. Suara Positif (terapi)

Suara positif seperti terapi musik yang dihadirkan pada lingkungan bangunan merupakan bagian dari efek terapi yang menenangkan, memberi kenyamanan dan menyegarkan bagi pengunjung dan pengguna fasilitas.

b. Suara Negatif (*noise*)

Suara negatif ini adalah kebisingan yang harus dihindari karena akan mengganggu aktivitas didalamnya.

3. Perasa

Terdapat 2 indera perasa pada manusia yaitu, lidah dan kulit. Pada ranah arsitektur indera perasa kita juga berperan dalam merasakan suasana dalam ruang yaitu penghawaan.

Suhu ruang akan mempengaruhi perilaku seseorang, apabila suhu itu terlalu rendah maka akan membuat orang merasa gelisah, susah bergerak, bahkan pingsan. Sedangkan suhu yang terlalu tinggi maka akan menimbulkan peradangan hingga luka secara perlahan (Sarwono, 1992). Baik suhu yang terlalu tinggi dan suhu yang terlalu rendah akan membuat orang tidak nyaman, merasa terganggu sampai dapat menimbulkan perdebatan yang dikarenakan rasa yang tidak nyaman, sehingga adanya perubahan suhu yang drastis akan menimbulkan pengaruh yang serius pula.

Tubuh manusia akan selalu berusaha mempertahankan kondisi normal sistem tubuh dengan menyesuaikan diri terhadap perubahan-perubahan yang terjadi diluar tubuh. Tetapi kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan temperature ruang adalah jika perubahan temperatur luar tubuh tidak melebihi 20% untuk kondisi panas dan 35% untuk kondisi dingin. Tubuh manusia bisa menyesuaikan diri karena kemampuannya untuk melakukan proses konveksi, radiasi dan penguapan jika terjadi kekurangan atau kelebihan panas yang membebaninya. Menurut penyelidikan, berbagai tingkat temperatur akan memberikan pengaruh yang berbeda-beda seperti berikut ini :

- a. $\pm 49^{\circ}\text{C}$: temperatur yang dapat ditahan sekitar 1 jam, tetapi jauh diatas kemampuan fisik dan mental

- b. $\pm 30^{\circ}\text{C}$: aktivitas mental dan daya tanggap mulai menurun dan timbul kelelahan fisik
- c. $\pm 24^{\circ}\text{C}$: kondisi optimum
- d. $\pm 10^{\circ}\text{C}$: kekakuan fisik yang ekstrim mulai muncul

Dari hasil penyelidikan didapatkan bahwa produktivitas manusia akan mencapai tingkat yang paling tinggi pada temperatur sekitar $22-24^{\circ}\text{C}$ (Wignjosoebroto, 1995 : 84).

Sastrowinoto juga mengatakan bahwa kebanyakan orang tidak menyadari tentang kondisi suasana nyaman di dalam ruangan. Hanya bila kondisi itu menyimpang dari batas kenyamanan, orang akan mengalami ketidaknyamanan. Perasaan tidak nyaman dapat bervariasi dari mengganggu sampai pada kesakitan, bergantung pada derajat gangguan dari pengatur suhu.

4. Penciuman

Indera penciuman pada sistem sensoris manusia dapat menstimulus bagian otak terkhusus bagian emosi. Implikasi terhadap desain dengan sistem aromaterapi dari tanaman seperti lavender yang dipercaya merupakan tanaman terapi pada healing garden mengandung unsur yang dapat menenangkan pikiran dan jiwa, mengurangi ketegangan pada syaraf dan juga dapat mengusir nyamuk atau metode pengharum ruangan berbagai aroma yang bekerja otomatis secara berkala di beberapa ruangan tertentu.

5. Peraba

Tekstur adalah karakter permukaan suatu bentuk. Tekstur mempengaruhi perasaan kita pada waktu menyentuh, juga pada saat kualitas pemantulan cahaya menimpa permukaan bentuk tersebut. Berikut adalah kesan yang dapat ditimbulkan oleh tekstur.

Tabel 9. Tekstur menurut bentuk dan sifatnya

Bentuk tekstur	Sifat
Tekstur Halus	• Lembut, statis, formal dan membosankan • Dapat mempercepat pergerakan karena tidak adanya hambatan

	• Permukaannya dibedakan oleh elemen yang halus atau oleh warna
Tekstur kasar	• Visual luas, tegas dan dinamis • Meperlambat gerakan karena adanya hambatan • Permukaannya dari elemen berbeda corak, bentuk atau warna

Tekstur selain sebagai elemen terapi sentuh juga berperan sebagai elemen tata ruang dalam yang meningkatkan kualitas pemukiman serta cahaya yang menimpa permukaan bentuk. Keberadaan tekstur dipengaruhi oleh material yang dipilih. Material tertentu dapat menimbulkan efek psikologis pengguna pada bangunan (Sukarno, 2010 : 33).

Bahan dilihat dari tekstur dan warnanya memiliki efek psikologis terhadap manusia, seperti pada tabel berikut.

Tabel 10. Efek psikologis dari tekstur, bahan dan warna

BAHAN	GAMBAR	WARNA	TEKSTUR	EFEK PSIKOLOGIS
Rumput		Hijau	Halus	Rileks/santai
Tanah		Merah	Halus	Membangkitkan semangat
Batu kecil		Abu-abu	Kasar	Ketenangan, kesenangan
Tanah liat berpasir		Abu-abu	Halus	Ketenangan
Batu bata		Merah	Halus	Membangkitkan semangat
Batu alam		Putih, abu-abu	Kasar	Ketenangan, kesenangan
Pengerasan semen		Putih, abu-abu	Halus	Ketenangan kesenangan

Sumber : John Ombsee Simond, Landscape Architecture