

BAB III
TINJAUAN KHUSUS
PANTI SOSIAL DARI ASPEK
KENYAMANAN, KESELAMATAN DAN KEAKRABAN

III.1. KENYAMANAN

III.1.1. Pengertian Kenyamanan

Ada beberapa definisi yang menerangkan tentang kenyamanan, antara lain adalah:

1. Nyaman berarti segar, sehat, enak, sedangkan kenyamanan berarti kesegaran⁷
2. Kenikmatan di dalam rumah datang dari keadaan dan pengaturan fisik rumah, dan dapat juga datang dari penghawaan seseorang yang lebih menyentuh senar-senar jiwa manusia⁸

III.1.2. Aspek Kenyamanan

Tingkat kenyamanan ruangan tidak bisa terlepas dari faktor kualitas ruang itu sendiri. Aspek-aspek yang mempunyai tingkat kenyamanan suatu lingkungan/ruang atau tidak antara lain :

III.1.2.1. Kondisi Udara

1. Temperatur Udara

Beberapa kondisi udara yang berpengaruh terhadap tingkat kenyamanan antara lain adalah temperatur, kelembaban, angin dan udara. Tubuh manusia merupakan tolok ukur kenyamanan ini. Temperatur tubuh manusia yang normal adalah 98,6⁰ F (37⁰C) dan pada kisaran antara 77⁰F (25⁰C) – 113⁰F (45⁰C). Temperatur yang naik dari suhu normal atau turun dari suhu normal akan terasa tidak nyaman.

⁷ Poerwadarminta W.J.S, Kamus Umum Indonesia, PN, Balai Pustaka, 1976, Jakarta

⁸ Mangunwijaya, Y.B. Dipl. Ing, Pengantar Fisika Bangunan, Djambatan, Jakarta

2. Kecepatan Angin

Angin yang bertiup terlalu kencang juga akan meningkatkan perasaan tidak nyaman.⁹ Besarnya aliran udara tergantung dari letak dan dimensi bukaan dengan aliran udara yang baik yaitu 0,1 – 0,5 m³/detik, lebih kurang dari batas tersebut akan mengganggu kesehatan, kecepatan aliran udara juga tergantung dari ketinggian bangunan, semakin tinggi bangunan, maka kecepatan angin semakin besar.¹⁰⁻

3. Kelembaban Udara

Kelembaban udara di Indonesia berkisar antara 57,3% - 91,9% dengan kelembaban rata-rata 77,4%, karena kelembaban rata-rata yang cukup tinggi, maka perlu diusahakan untuk menciptakan suatu kelembaban yang ideal yaitu antara 40% - 70%.¹¹ Kadar kelembaban udara berbeda dengan unsur-unsur yang lain dapat mengalami fluktuasi yang tinggi dan terutama tergantung pada perubahan temperatur udara. Semakin tinggi temperatur, semakin tinggi pula kemampuan udara menyerap air.¹²

4. Komposisi Udara

Kebersihan udara sangat penting baik demi kesehatan maupun untuk kenyamanan.¹³ Hal-hal yang dapat mengotori udara adalah :

- Debu gas-gas berbahaya atau kuman-kuman yang beterbangan sehingga sangat buruk untuk kesehatan.
- Ada gas-gas yang kendati tidak membahayakan, namun membuat tidak enak

⁹ Fischer, Jeffrey, D. Bell, Paul A, Baue, Andrew, *Environmentan Psychology*, 2nd Edition, Holt Reinhart dan Winston 1984 New York

¹⁰ Asisian, Franciscus, *Rumah Susun D i Yogyakarta Dengan Penekanan Pada Kenyamanan Penghuni*TGA, 1997 Jurusan Arsitektu UGM Yogyakarta

¹¹ Antonius, Bepe, *Laboratorium Teknologi Penginderaan Jauh Di Indonesia, Aspek Kenyamanan Sebagai Upaya Pemecahan Masalah Kejenuhan dan Kebosanan Kerja*, TGA 1999, Jurusan Arsitektu UGM Yogyakarta

¹² Lipps meler, Georg, Dr, Ing, *Bangunan Tropis*, Edisi ke-2, Erlangga, 1994, Jakarta

¹³ Mangunwijaya, Y.B. Dipl. Ing, *Pengantar Fisika Bangunan*, Djambatan, Jakarta

III.1.2.2. Pencahayaan, Warna dan Tekstur

1. Pencahayaan

Sistem Pencahayaan di dalam suatu bangunan harus memenuhi dua fungsi berikut yaitu :

- Untuk dapat menerangi ruang-ruang dalam dan seluruh isinya
- Untuk dapat menerangi hal-hal khusus, seperti pencahayaan untuk membaca, untuk dapat melihat dengan jelas benda-benda halus atau pencahayaan pada saat berjalan turun atau naik tangga.

Karenanya pencahayaan untuk hal-hal tersebut hendaknya cukup terang dan dengan jangkauan yang cukup luas, sehingga mekanisme visual kita dapat bekerja dengan efisiensi yang tinggi.

Di samping itu pencahayaan dalam suatu ruangan dapat ditentukan oleh :

- Distribusi cahaya, Distribusi cahaya yang jelek seperti juga yang menyilaukan dapat menyebabkan ketidaknyamanan, kelelahan visual, *poor performance* dan kecelakaan.¹⁴
- *Luminance kontras* antara objek yang diamati dan detailnya
- Kualitas dan warna cahaya dan permukaan ruangan.

2. Pengaruh Warna¹⁵

Warna merupakan unsur yang relatif penting jika dibandingkan dengan unsur desain yang lainnya. Penampilan suatu warna selalu ditentukan oleh hadirnya warna lain disekitarnya. Disamping itu warna dapat digunakan untuk mempengaruhi jiwa pemakainya, kelelahan dan ketentraman dapat dihilangkan dengan pengaruh psikologis, sehingga warna dapat mempengaruhi secara langsung suatu organisme.

Menurut dimensinya warna dapat dibagi menjadi tiga yaitu :

¹⁴ Jont, Army, Air Force Stering Committee, Human Engineering Guide Ti Equipment Desisign, Rivisied Edition, Us Government Printing, Office, 1972, Washingtonm D.C.

¹⁵ Soetydi, Soeripto, Ir, 1971, Hospital Planning Dan Pengamanan Pelaksanaannya, Dep Kes RI, Jakarta

1. Panas dinginnya warna

- Merah dan jingga adalah warna paling panas yang memberi kesan gembira dan menggugah.
- Biru dan ungu adalah warna paling dingin yang memberikan rasa tenang.
- Hijau adalah warna antara panas dan dingin yang akan menjadi panas jika berubah kekuningan dan dingin jika berubah kebiruan.

2. Terang gelapnya warna

Ada dua macam value dalam komposisi warna :

- *Close Value*, Yaitu *value* yang berdekatan atau hampir bersamaan akan berkesan lembut dan terang, misalkan jika latar belakang gelap maka digunakan juga *value* yang kegelapan dan begitu juga untuk yang terang. Kelemahannya adalah mengakibatkan monotonitas jika warna terlalu berdekatan.
- Kontras yang tajam, yaitu *value* yang berjauhan baik terang terhadap gelap maupun terhadap terang.

Dengan demikian *Close Value* akan memberikan kesan ketenangan dan kontras yang tajam memberikan kesan atraktif, merangsang dan meriah.

3. Cerah dan Suramnya warna (*intensitas*)

Yaitu kualitas dari suatu warna yang memungkinkan suatu nama warna.

- Warna dengan intensitas penuh adalah sangat mencolok dan meriah
- Warna dengan intensitas rendah adalah lembut jika digunakan untuk area yang luas.
- Tekstur permukaan yang diwarnai juga berperan dalam memberikan *intensitas*.

Warna yang digunakan akan mempengaruhi jiwa pemakainya, kelelahan dan ketentrangan dapat dihilangkan dengan pengaruh psikologis, sehingga warna dapat mempengaruhi secara langsung suatu organisme. Warna akan berpengaruh pada pertumbuhan sel dan jaringan tubuh mempengaruhi

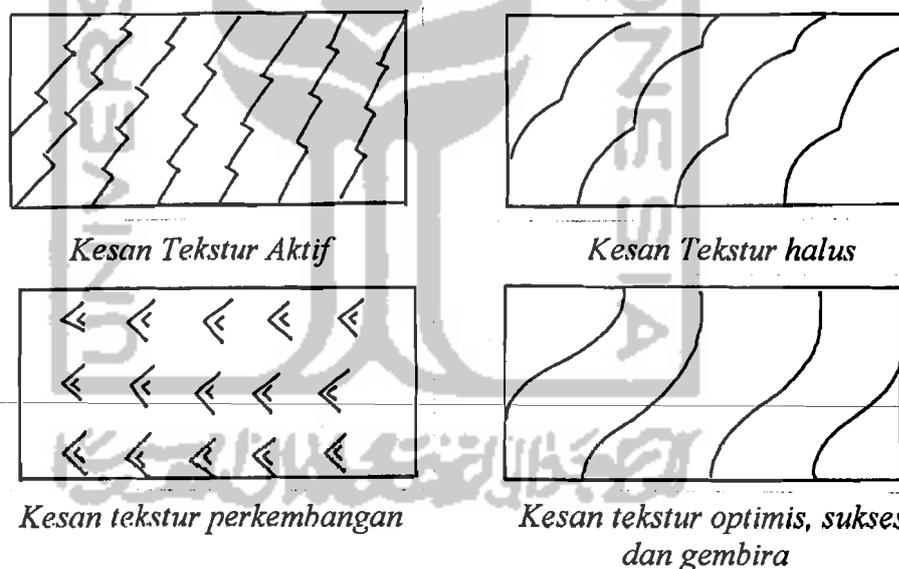
secara langsung psikologis dan biologis sehingga warna-warna gembira dan indah akan sesuai.

3. Karakteristik Tekstur

Kesan suatu bentuk arsitektur tidak lepas dari aspek tekstur, karena kualitas yang terdapat dalam bentuk arsitektur tersebut akan di pertegas atau dikaburkan oleh tekstur yang digunakan. Sehingga tekstur menurut bentuknya terbagi menjadi dua yaitu:

- Tekstur halus berkesan lembut, intim dan akrab
- Tekstur kasar berkesan kuat dan dinamis

Sedangkan hubungan antar jarak dan tekstur adalah hal yang sangat penting dalam merencanakan ruang.¹⁶ Kualitas ekspresi juga dapat tercermin dalam karakteristik tekstur yang di bentuk dalam permainan garis. Macam-macam tekstur tersebut adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1. Macam tekstur

III.1.2.3. Suara

Kenyamanan di tinjau dari faktor suara dapat di bahas melalui masalah tingkat kebisingan, di mana kebisingan adalah suara yang tidak diinginkan.

¹⁶ Ashiharu, Yoshinobu, 1978, Merencanakan Ruang Luar, Surabaya, Terjemahan

Akustik di sini lebih menekankan pada akustik alami yaitu dengan penggunaan tanaman atau rumput untuk meredam suara.

Ada dua tolok ukur utama yang mempengaruhi “*sifat pengganggu*” dari kebisingan yaitu¹⁷:

1. *Volume*, Semakin keras *volume* suara, maka semakin mengganggu suara tersebut, lagipula semakin keras kebisingan yang terjadi semakin ia mengganggu komunikasi verbal
2. *Predictability*, Suara yang tidak beraturan dan yang tidak dapat diperkirakan lebih bersifat mengganggu dari pada yang dapat diramalkan. Tambahan lagi suara semakin *unpredictability* memerlukan konsentrasi yang lebih untuk mengerti dan mengevaluasi.

III.1.2.4. Sirkulasi

Jalan sirkulasi dapat diartikan sebagai tali yang terlihat, yang menghubungkan ruang-ruang suatu bangunan atau deretan ruang-ruang dalam maupun luar. Oleh karena itu kita bergerak dalam waktu melalui suatu tahapan dari ruang.

Dalam perancangan sirkulasi di dalam bangunan, Selain deretan ruang-ruang yang dapat memberikan kenyamanan. Perletakan alat dan *furniture* yang tidak baik akan membuat suasana, menjadi tidak nyaman, bahkan kadangkala menyebabkan kecelakaan seperti halnya perancangan alat bantu berjalan untuk lansia. Dengan perancangan alat dan *furniture* yang mempertimbangkan perilaku manusia, kemampuan, keterbatasan dan sifat lain maka diharapkan akan meningkatkan produktivitas, keamanan, kenyamanan dan keefektifan dalam penggunaannya¹⁸.

III.1.2.5. View

View atau di sebut juga pemandangan merupakan kualitas lain dari ruang yang harus dipertimbangkan dalam menetapkan bukaan-bukaan di dalam

¹⁷ Fischer, Jeffrey, D. Bell, Paul A, Baue, Andrew, *Environmentan Psychology*, 2nd Edition, Holt Reinhart dan Winston 1984 New York

¹⁸ Sanders, Mark, S, Mc CormiCk, Rnest, *Human Factors In Engineering Dan Design* Mc Graw Hill

enclosure suatu ruangan. Jendela dan pembukaan pada atap memberikan pandangan dan menjadikan suatu hubungan visual antara sebuah ruangan dan sekitarnya. Ukuran dan letak bukaan-bukaan ini sudah tentu akan menentukan sifat pandangan yang di lihat melaluinya.

Sebuah bukaan kecil cenderung membatasi suatu pemandangan sehingga tampak sebagai lukisan pada dinding. Suatu pembukaan yang sempit dan panjang hanya akan memberikan gagasan tentang apa yang berada di luar ruangan tersebut. Sebuah bukaan yang luas membuka suatu ruangan menjadi suatu pemandangan alam yang luas sekali. Pemandangan yang luas dapat menguasai suatu ruang atau menjadi latar belakang untuk aktivitas didalamnya. Sebuah jendela yang besar dapat menempatkan seseorang ke dalam pemandangan tersebut.

Penempatan letak bukaan di dalam penutup ruangan pada pusat pandangan dan orientasinya akan berpengaruh pada kualitas ruangan, ukuran dan perletakan bukaan akan menentukan sifat pemandangan yang terlihat.

III.1.3. Kenyamanan Dalam Bangunan Panti

Kenyamanan di dalam panti sangat diperlukan, mengingat pengguna panti tersebut dalam kondisi yang sangat rentan, baik itu dari segi jasmani, rohani maupun sosial. Apalagi pengguna panti tersebut adalah anak-anak dan lansia. Di mana kedua pengguna ini memerlukan pengakuan diri yang salah satunya dapat di peroleh dari kenyamanan lingkungannya.

III.1.3.1. Kondisi Udara

Pengkondisian udara di dalam panti yang diperlukan oleh lansia dan anak-anak haruslah sesuai dengan kondisi masing-masing penghuni tersebut.

1. *Temperatur Udara*, Anak dan lansia memerlukan suatu kondisi udara yang nyaman yang meliputi temperatur yang sesuai dengan tubuh mereka.
2. *Kecepatan Angin*, Kecepatan angin yang tidak kencang sangat diperlukan untuk lansia dan anak-anak, karena kondisi seorang lansia dan anak apabila mendapatkan angin yang kencang maka akan membuat kesehatan mereka

terganggu. Sehingga untuk lansia kecepatan anginnya lebih rendah dari kecepatan angin yang diperuntukkan untuk anak.

3. *Kelembaban Udara*, Kelembaban udara yang diperlukan oleh anak dan lansia adalah kelembaban yang standard di Indonesia yaitu kelembaban antara 57,3% - 91,9% dengan kelembaban rata-rata 77,4%.
4. *Komposisi Udara*, Udara yang bersih sangat diperlukan panti untuk menjaga kondisi kesehatan penghuni.

III.1.3.2. Pencahayaan, Warna dan Teksture

1. *Pencahayaan*, Untuk anak-anak dan lansia memerlukan pencahayaan yang tidak menyilaukan tetapi terang. Khususnya untuk ruang-ruang tertentu yang memerlukan pencahayaan rendah, misalkan ruang tidur. Pencahayaan dapat di ambil dari lampu sebagai pencahayaan buatan dan Sinar Matahari sebagai pencahayaan alami.
2. *Warna*, Warna yang menimbulkan nyaman untuk berinteraksi dan mendukung program pembinaan adalah :
 1. Warna-warna muda seperti kuning muda, hijau muda, merah muda, merah jambu, biru cerah dan coklat cerah memberikan kesan hangat dan anak berkembang.
 2. Warna-warna harmoni ruang merupakan perbandingan antara warna-warna yang membawa tegangan harus di rangkum dengan obyek pengikat, sehingga tanpa kontras yang mewedahi segalanya akan berkesan buram.

Sedangkan warna yang cocok diterapkan pada ruang-ruang yang penghuninya anak usia 6-21 tahun dimana membutuhkan suasana ruang yang hangat, akrab, cerah dan berjiwa anak yaitu :

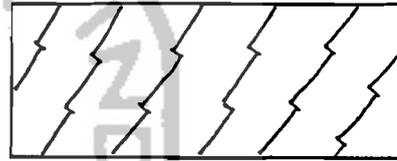
1. warna yang bercampur dengan abu-abu terasa tenang dan hangat ini mendorong kita untuk merenung dalam ketenangan.
2. Warna-warna biru yang dihubungkan dengan warna-warna hangat antara kuning dan merah akan memberikan warna yang sejuk.

Kedua kategori warna tersebut juga cocok di terapkan pada ruang untuk usia integral diatas 24 tahun di mana membutuhkan suasana ruang yang tenang, sejuk dan nyaman.

3. *Tekstur*, Pada ruang-ruang yang diperuntukkan untuk lansia menggunakan tekstur halus karena tekstur tersebut dapat memberikan ketenangan. Tetapi dalam penggunaan tekstur halus tersebut jauh dari kesan licin, sehingga tetap nyaman dan aman digunakan oleh lansia. Sedangkan anak-anak yang mempunyai kegiatan aktifitas yang tinggi menggunakan tekstur yang kasar, seperti tekstur aktif dan tekstur perkembangan.



Gambar 3.2. Tekstur Halus



Gambar 3.3. Tekstur Aktif

III.1.3.3. Suara

Untuk suara yang cocok diperlukan oleh lansia dan anak adalah suara yang dapat memberikan suara yang sedang dan tidak memekakan pendengaran. Karena suara yang terlalu pekak atau keras sangat tidak nyaman dan dapat mengganggu kenyamanan lansia dan anak.

III.1.3.4. Sirkulasi

Sirkulasi yang bersih, dalam arti terhindar dari penataan alat dan *furniture* yang tidak direncanakan di dalam sirkulasi dalam hal ini adalah lorong. Ini dapat mempermudah lansia yang menggunakan kursi roda dan tongkat. Sehingga memerlukan lorong yang bersih dari penataan *furniture* yang tidak perlu.

III.1.3.5. View

- Untuk View atau pemandangan bagi lansia haruslah bersifat menyejukkan dan hijau serta memperhatikan perletakan jendela. Khusus untuk lansia perletakkan jendela haruslah rendah agar pemandangan ke luar dapat dinikmati sambil duduk.

- Untuk anak-anak selain memerlukan *view* yang menyejukkan juga memerlukan *view* yang dapat menambah kreatifitas mereka. Contohnya yaitu *view* ke arah pemandangan atau *view* ke arah luar.

III.2. KESELAMATAN

III.2.1. Pengertian Keselamatan

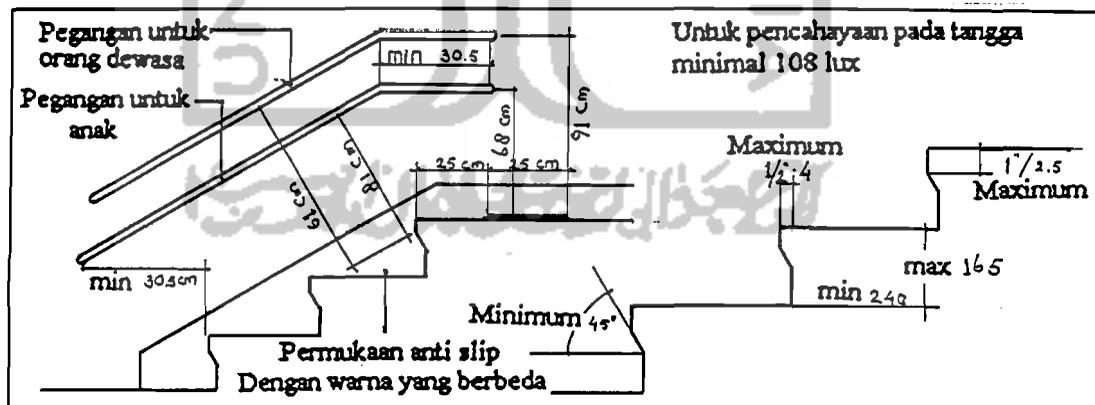
Pengertian keselamatan dalam hal ini adalah keselamatan bangunan yaitu bangunan yang memiliki standard tertentu yang sesuai dengan penggunaanya yang sekiranya tidak mengakibatkan kecelakaan dan membahayakan pengguna.

III.2.2. Standard Keselamatan Untuk Lansia Dan Anak-anak

III.2.2.1. Tangga

Tangga adalah jalur yang bergerigi (mempunyai trap-trap) yang menghubungkan satu lantai dengan lantai di atasnya. Sehingga berfungsi sebagai jalan untuk naik dan turun. Letak tangga harus di buat agar mudah di lihat dan di cari oleh orang yang akan menggunakannya. Ruang tangga sebaiknya terpisah dengan ruang lain agar yang naik turun tangga tidak mengganggu aktifitas penghuni yang lain.

- Anak Tangga

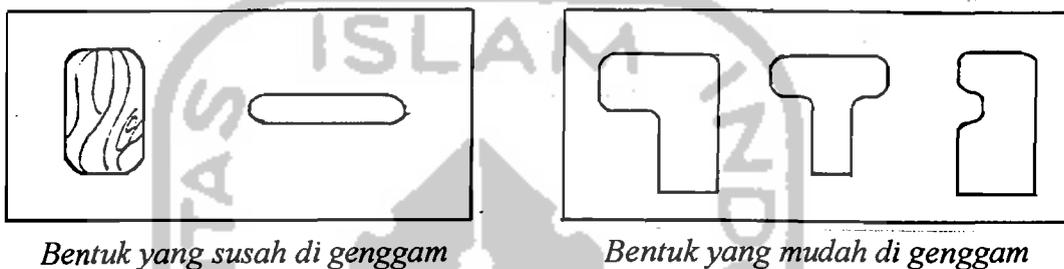


Gambar 3.4. Potongan tangga untuk kereta dorong dan lansia
(Sumber: Data arsitek jilid satu)

Untuk tangga hindari sudut runcing pada anak tangga dan hindari untuk menggunakan permukaan yang licin dan sebaiknya letak tangga di ruang tertutup.

- Pagar Tangga

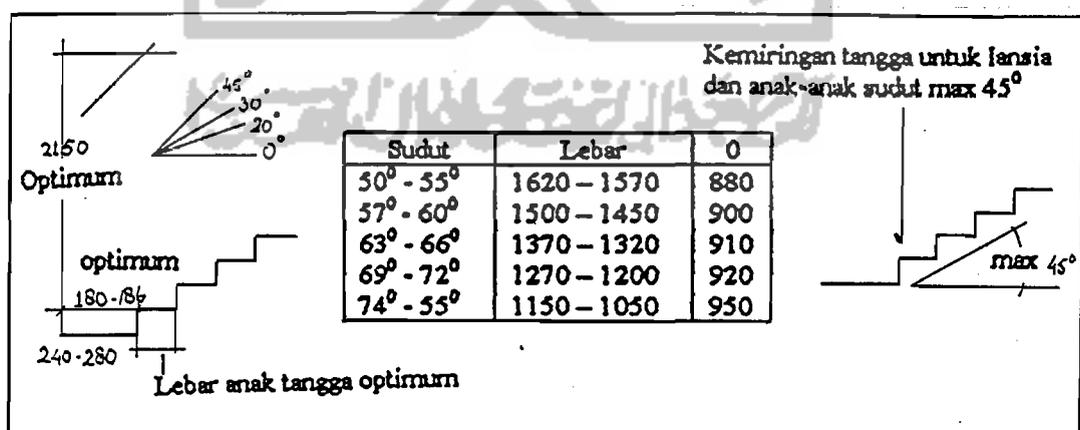
Pada tangga terdapat bagian yang merupakan pagar tangga. Pagar tangga adalah pelindung agar orang tidak terpelosok jatuh. Pada sisi tangga yang berbatasan langsung dengan tembok, tidak perlu di pasang pagar tangga, tapi sisi lain yang bebas harus di beri pagar. Pada pagar ini terdapat bagian pegangan tangga. Pada bagian ini pegangan sebaiknya memperhatikan bentuk-bentuk yang diharuskan. Untuk pegangan ini hindari bentuk yang susah untuk di genggam, dan gunakan bentuk yang mudah di genggam.



Gambar 3.5. Bentuk pegangan tangga
(Sumber : Concept Standard)

- Kemiringan tangga

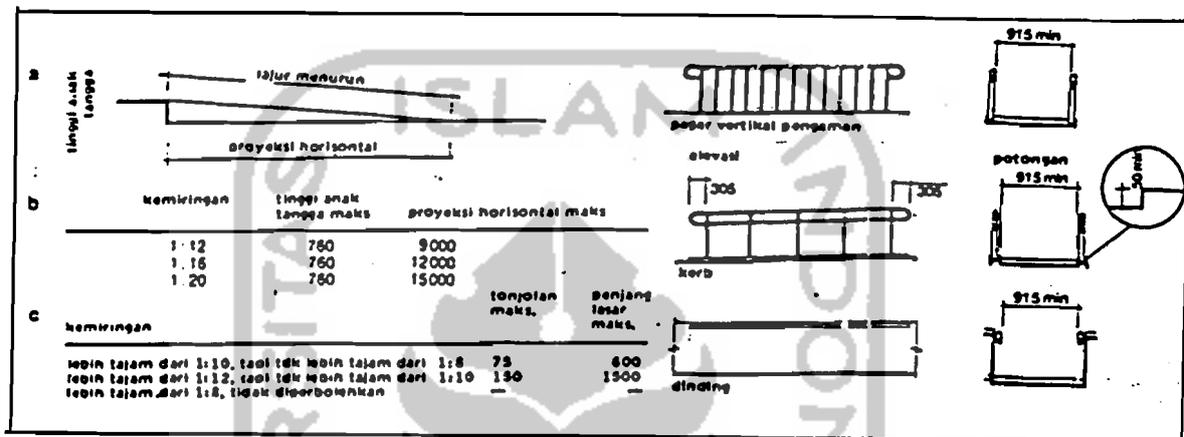
kemiringan tangga yang digunakan untuk lansia dan anak-anak sebaiknya sudutnya tidak terlalu curam. Sudut yang terlalu curam atau tidak memenuhi standard sipemakai akan mengakibatkan kelelahan dan kecelakaan pada si pengguna.



Gambar 3.6. Kemiringan Tangga
(Sumber : Data Arsitek Jilid satu)

III.2.2.2. Ramps

Untuk *ramp*, sudut kemiringan tidak boleh lebih dari $8\frac{1}{2}\%$ (1: 12) dan tidak boleh lebih dari 5 % (1:20), untuk lajur jalan yang panjangnya lebih dari 6000 suatu tempat yang datar. Sepanjang 1800 sebaiknya disediakan dibagian atasnya dan pada lajur miring yang panjang akan memerlukan tempat datar untuk istirahat terutama pada tempat-tempat membelok. Tidak diperkenankan adanya perbedaan kemiringan di sepanjang lajur yang sama.



Gambar 3.7. Pengaman pada sisi lajur miring (*ramps*) dan Standard lajur miring (*ramps*)
(Sumber : Data Arsitek Jilid Satu)

Untuk menghindari licin pada permukaan *ramp* sebaiknya menggunakan pelapis seperti karpet, terutama untuk di dalam ruang atau di luar ruangan menggunakan karpet fiber plastik (*Plastik Fibre*).

III.2.2.3. Pintu

Ukuran daun pintu dan kerangka pintu kayu yang disarankan baik di dalam maupun di luar ruangan di mana ukuran pintu tersebut biasanya lebih murah dibandingkan dengan ukuran-ukuran pintu yang di buat dalam ukuran yang khusus.

Khusus untuk pintu-pintu ke kamar mandi dan ruang peturasan harus membuka keluar dan dilengkapi dengan kunci khusus yang dapat di buka dari luar.

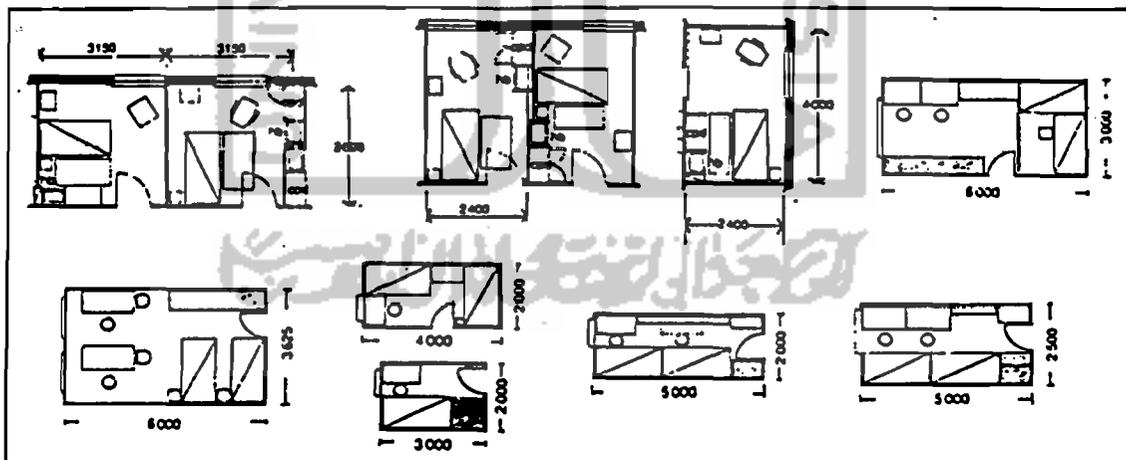
	pintu dgn dalam	pintu dgn luar
koordinasi tinggi pintu	2100 2300 2350 2400 2700 3000	2100 2300 2400 2700 3000
tinggi bukaan	2027	1982
koordinasi lebar pintu (L) = (2)	600 s 700 s 800 s & d 900 s & d 1000 s & d 1200 d 1500 d 1800 d 2100 d	900 s 1000 s 1200 d 1500 d 1800 d 2100 d
si tunggal di ganda		

Gambar 3.8. Standard ukuran pintu
(Sumber : Data Arsitek Jilid Satu)

III.2.2.4. Ruang Untuk Aktifitas Sehari-hari

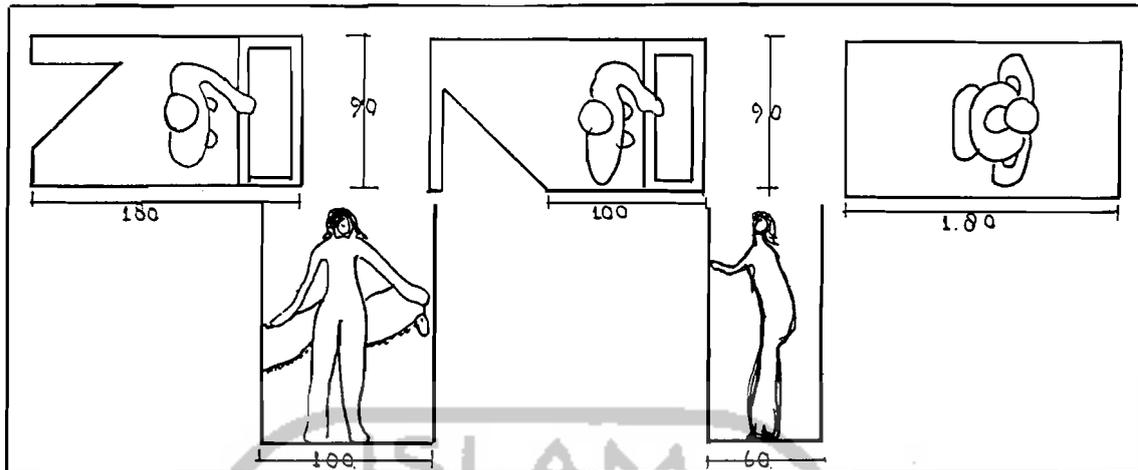
Merupakan hal yang penting untuk menyediakan ruang yang memadai bagi gerak orang-orang lansia di sekitar perabotan-perabotan di dalam ruang termasuk juga pemakaian perabotan yang di pasang tetap (lemari, rak) walaupun perlu diperhitungkan juga untuk perabotan yang dapat digunakan sebagai pegangan tangan sewaktu bergerak di sekitar ruang tersebut. Ruang termasuk di dalam aktifitas sehari-hari adalah sebagai berikut :

a. Ruang Tidur



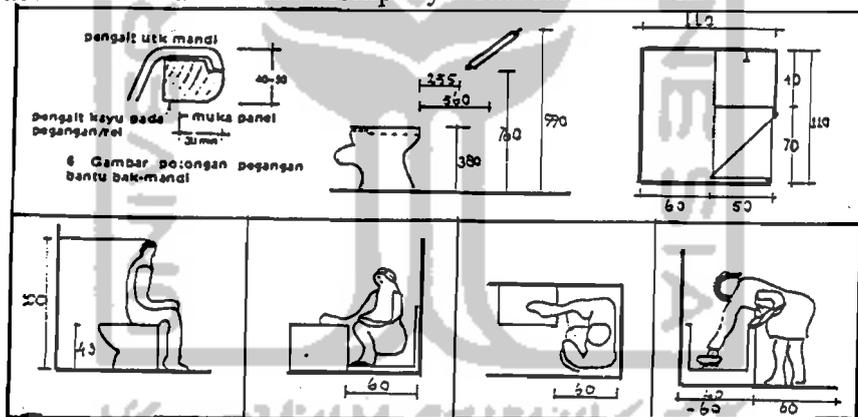
Gambar 3.9. Standard dan lay out ruang tidur
(Sumber : Data Arsitek Jilid Satu)

b. Kamar Mandi



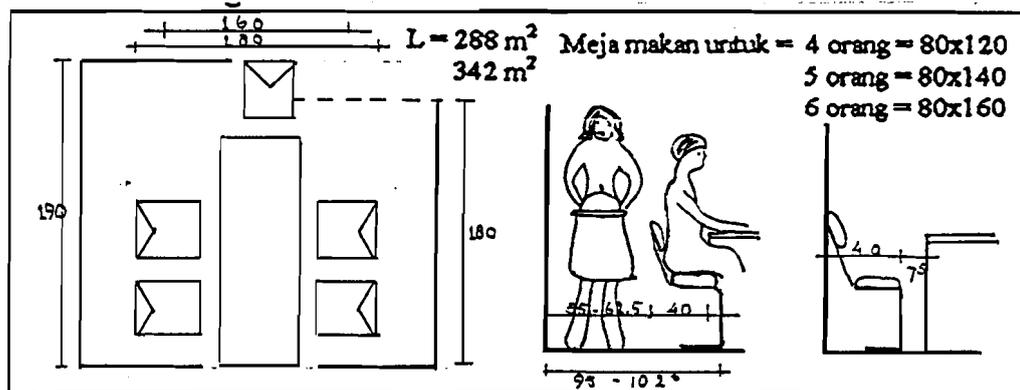
Gambar 3.10. Standard dan lay out kamar mandi
(Sumber : Dinas PU, Standart ruang)

Di dalam kamar mandi untuk lansia diberikan pegangan untuk mandi dan pegangan di samping closet untuk alat bantu berdiri. Selain itu juga pada kamar mandi lansia di beri bel untuk pemanggilan bantuan. Sedangkan untuk standard anak pada kamar mandi tidak mempunyai standard khusus.



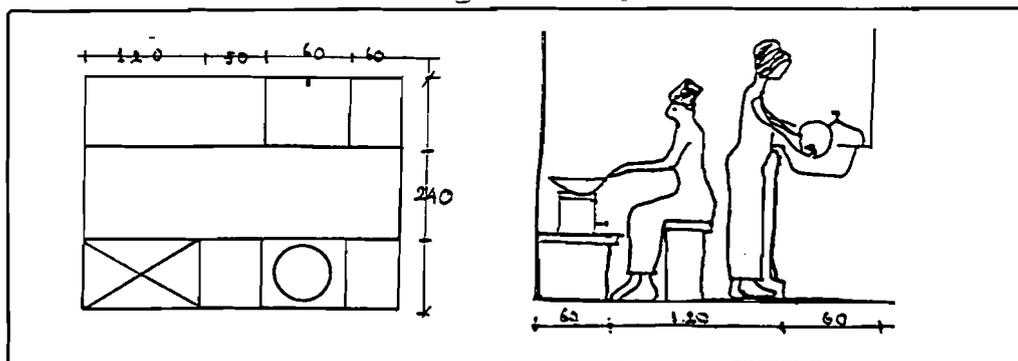
Gambar 3.11. Standard dan lay out kamar mandi
(Sumber : Dinas PU, Standard Ruang)

c. Standard ruang makan



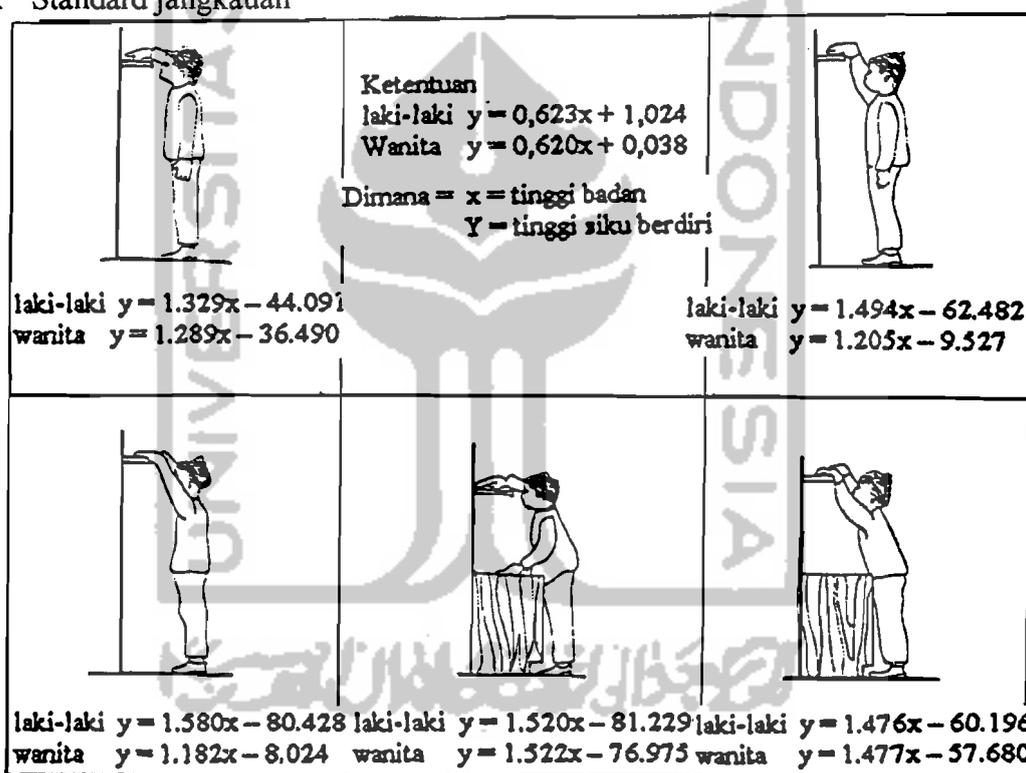
$L = 268 \text{ m}^2$
 342 m^2
Meja makan untuk = 4 orang = 80×120
5 orang = 80×140
6 orang = 80×160

d. Standard dapur



Gambar 3.13. Standard dan lay out dapur
(Sumber : Dinas PU, Standard Ruang)

e. Standard jangkauan

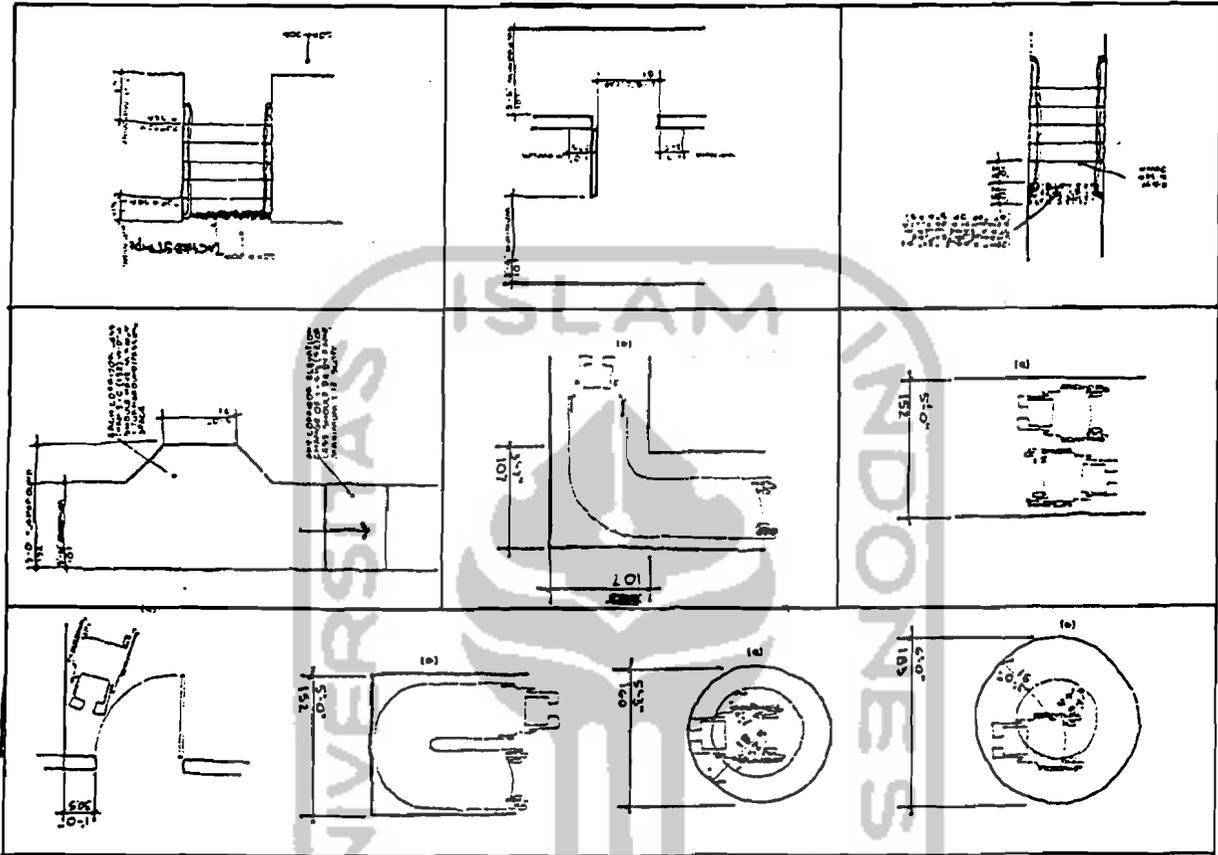


Gambar 3.14. Standard jangkauan
(Sumber : Dinas PU, Standart Ruang)

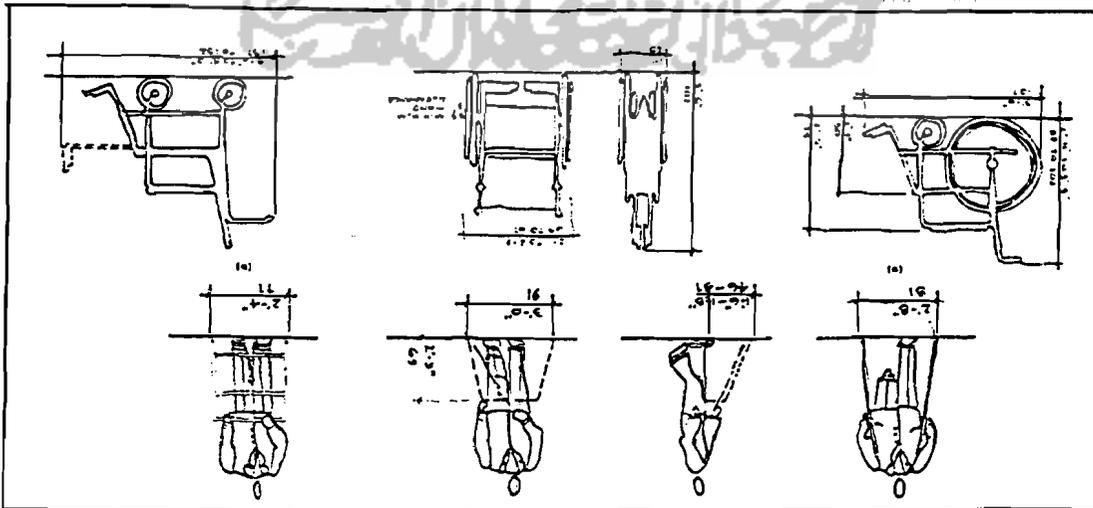
III.2.2.5. Lorong

Para lansia dalam berjalan biasanya menggunakan alat bantu misalkan kursi roda, tongkat atau kruk (*crutches*) dan *walker*. Dengan begitu lorong sebagai tempat berjalan dibutuhkan perencanaan sesuai dengan standard-standard keselamatan.

Gambar 3.16. Standard lorong
(Sumber : Concept Standard)



Gambar 3.15. Standard crutches dan walker
(Sumber : Concept Standard)



III.3. KEAKRABAN

III.3.1. Pengertian Keakraban

Keakraban bisa juga dikatakan intim, adalah hubungan yang sangat dekat dan serasi atau ramah. Dalam pembahasan di sini lebih ditekankan pada ruang yang berkesan akrab.

III.3.2. Unsur-unsur Pembentuk Ruang Akrab

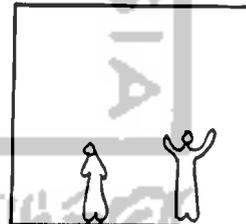
III.3.2.1. Skala

Skala ruang dapat bermacam-macam dari yang monumental sampai yang sempit. Yang terasa bagai sebuah lorong. Masing-masing skala ruang tersebut memberikan pengaruh psikologis yang berbeda-beda pengaruh psikologis yang berbeda dari skala ruang tersebut dapat dimanfaatkan atau di olah sedemikian rupa untuk memberikan kesan khusus pada manusia.

Dari ke tiga dimensi sebuah ruang tinggi mempunyai pengaruh yang lebih kuat pada skalanya daripada lebar atau panjangnya, jika dinding-dinding sebuah ruangan memberikan pembatasan tinggi langit-langit menentukan kualitas perlindungan dan keintiman. Selain proporsi skala ruang juga tergantung pada kebutuhan fungsionalnya juga. Skala pada panti bagi lansia dan anak sebaiknya menciptakan suasana yang intim.



Gambar 3.16. Skala Manusia



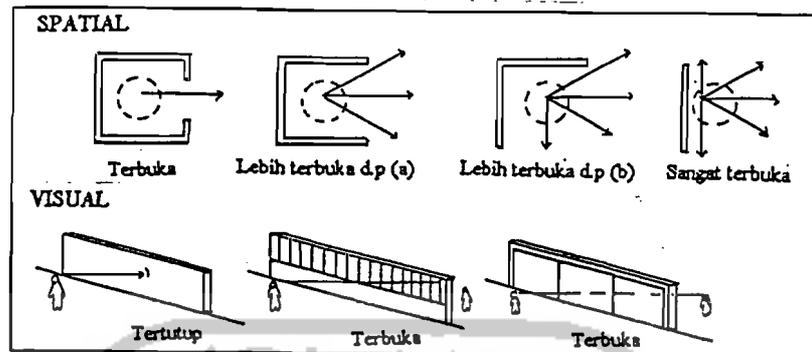
Gambar 3.17. Skala Monumental

III.3.2.2. Sifat Ruang

Untuk mendapatkan ruang yang bersifat akrab, ruang tersebut harus mempunyai sifat ruang terbuka dan alami.

1. *Terbuka*, Sifat terbuka suatu ruang adalah kesan ruang yang mudah dimasuki dan mudah keluar sehingga dapat di capai dengan keterbukaan *spatial* dan *visual*. Dengan demikian ruang tersebut tidak mempunyai batas ruang yang sekiranya dapat mengikat penghuni. Ruang yang terlalu mengikat mempunyai

karakter ruang yang mengekang dan tidak dapat menerima pengguna dengan ramah, sehingga ruang tersebut dapat dikatakan kurang akrab.



Gambar 3.18. Keterbukaan spasial dan visual
(Sumber : Pemikiran)

2. *Alami*, Kesan alami dapat menimbulkan kesan akrab, karena didalamnya terdapat unsur-unsur yang memberikan ketenangan. Kesana alami dapat di capai dengan memanfaatkan potensi yang ada yaitu penghawaan, pemakaian bahan dan warna.



Gambar 3.19. Suasana alami
(Sumber : pemikiran)

III.2.2.3. Fasilitas Pengakrab

Fasilitas pengakrab pada suatu bangunan yaitu bangunan tersebut memiliki suatu fasilitas ruang yang dapat menampung suatu kegiatan yang dapat digunakan oleh berbagai macam sifat yang berbeda. Fasilitas tersebut dapat berupa *open space-open space* dan ruang yang lebar atau luas sehingga fasilitas-fasilitas tersebut dapat mengumpulkan penghuni untuk melakukan kegiatan secara bersama.