

## BAB III

### ANALISIS KENYAMANAN PSIKIS TERHADAP PERANCANGAN TPKL

#### 3.1 Pengertian

- Kenyamanan adalah sesuatu yang dapat membuat nyaman <sup>1</sup>
- Kenyamanan adalah Segala sesuatu yang memperlihatkan dirinya dan harmonis dengan pengguna suatu ruang, baik dengan ruang itu sendiri maupun dengan berbagai bentuk, tekstur, warna, simbol, maupun tanda, suara dan bunyi kesan, intensitas dan warna cahaya<sup>2</sup>
- Kenyamanan adalah kenikmatan atau kepuasan manusia di dalam melaksanakan aktifitasnya. <sup>3</sup>

sedangkan psikis lebih ditekankan pada diri/perasaan manusia, maka **kenyamanan psikis** adalah sesuatu yang dapat membuat seseorang merasa nyaman/harmonis berada didalam suatu lingkungan/lingkup suatu bangunan/ruang atau yang dapat memberikan perasaan nyaman/harmonis kepada manusia pada saat melakukan suatu kegiatan/aktifitas

#### 3.2 Aspek-Aspek Kenyamanan Psikis

Kenyamanan psikis merupakan kenyamanan yang dirasakan seseorang dalam suatu ruang atau kegiatan/aktifitas sehingga secara makro kenyamanan psikis mempunyai hubungan yang erat dengan kenyamanan fisik dimana kenyamanan psikis untuk dapat memberikan kenyamanan kepada seseorang/pengguna ruang memerlukan ventilasi pada ruang tersebut, tetapi secara mikro kenyamanan psikis dan kenyamanan fisik dapat berdiri sendiri dimana dengan aspek-aspek yang dimiliki kenyamanan psikis maka kenyamanan psikis bisa memberikan kenyamanan kepada seseorang/pengguna begitu juga dengan kenyamanan fisik, sehingga pada perancangan TPKL Pulau Belitung

<sup>1</sup> Kamus Besar Indonesia

<sup>2</sup> J.O Simonds, Landscape Architecture

<sup>3</sup> Albert J. Rutledge, Anatomy of a park

hanya menggunakan kenyamanan psikis dalam mewujudkan kenyamanan penumpang/pengguna dalam bangunan/ruang

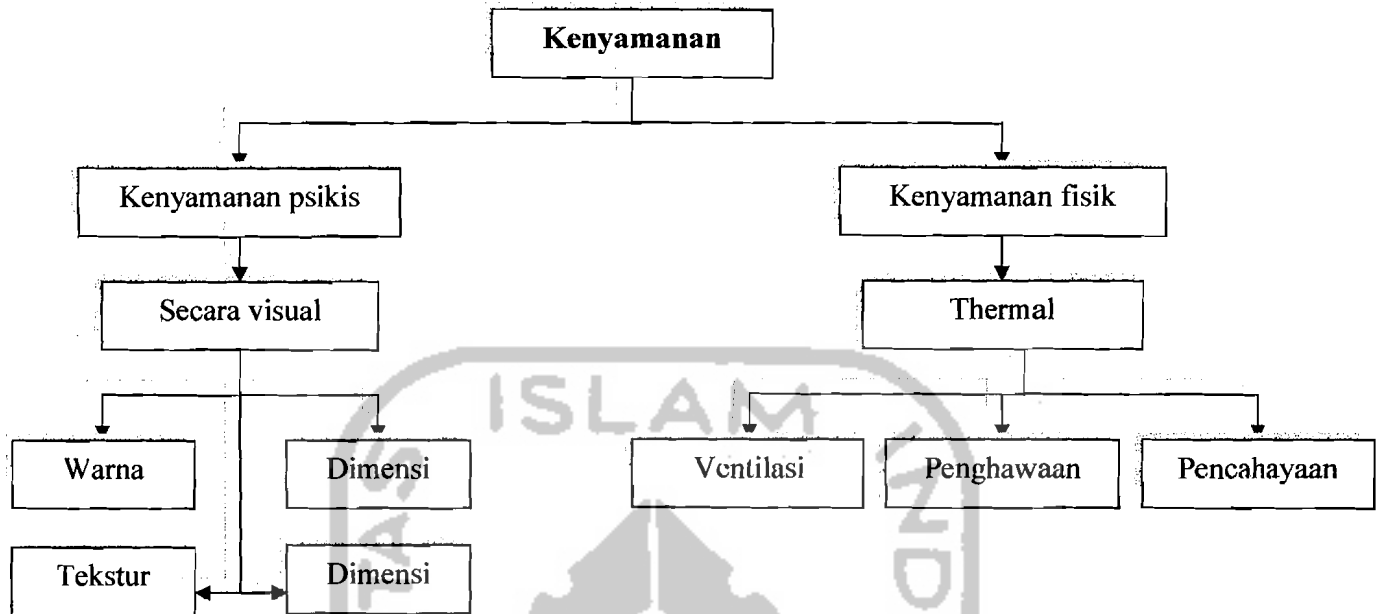


Diagram 3.1 : Kenyamanan

Pada perancangan suatu terminal khususnya TPKL kenyamanan psikis sangat diperlukan dimana orang yang melakukan aktifitas/kegiatan di terminal akan memerlukan tenaga, pikiran dan emosional sehingga untuk dapat meredakan emosional dan pikiran pengguna tersebut diperlukan suatu perancangan yang dapat memberikan kenyamanan psikis. Ada beberapa aspek dalam mewujudkan kenyamanan psikis diantaranya adalah warna, tekstur, material dan dimensi.

- *Warna*

Penggunaan material, tekstur didalam suatu bangunan/ruangan juga harus memperhatikan warna dari material/tektur tersebut, karena tanpa adanya kecocokan dalam warna material/tektur tersebut pemaknaan dari material/tektur tersebut tidak dapat dirasakan dengan baik, warna juga dapat mewujudkan kenyamanan psikis didalam suatu ruang, dimana setiap warna mempunyai arti yang berbeda, warna-warna yang gelap akan memberikan kesan sempit terhadap suatu ruangan sedangkan warna-warna cerah akan memberikan kesan lega terhadap suatu ruangan, kombinasi warna juga dapat memberikan kesan

ruangan yang artistik dan menarik, sehingga dengan pemilihan dan perpaduan jenis warna akan memberikan perasaan yang berbeda dalam suatu ruangan yang dapat memberikan kenyamanan psikis terhadap orang yang ada di dalam ruangan tersebut

*“Warna sebagai sifat dasar cahaya. Warna ditentukan dari panjang gelombangnya : mulai dari yang terpanjang gelombangnya yaitu merah, kita selanjutnya dapat melihat spektrum jingga, kuning, hijau, biru dan ungu sebagai gelombang cahaya yang terpendek. Ketika cahaya yang berwarna ini hadir pada sumber cahaya dalam kuantitas yang hampir sama, kombinasinya akan menghasilkan cahaya putih-cahaya yang sebenarnya tidak berwarna”*<sup>4</sup>

*“Bukti dari arti-arti dari warna-warna dalam perbedaan sosial dan konteks budaya adalah dengan tingginya pertentangan”* (Hayward 1974, Porter and Mikellides 1976)

- **Tekstur**

Keanekaragaman bentuk dan potensi texture yang besar untuk mengarahkan tanggapan manusia, jika texture suatu permukaan cukup halus, seseorang mungkin untuk merasakannya dalam suatu cara yang intim, mengenali hubungan fisik dari unit texture terhadap tubuh manusia dan tangan dan juga mungkin terhadap rentangan tangan dan tinggi manusia<sup>5</sup> sehingga dengan adanya suatu cara yang intim dalam merasakan suatu texture akan membuat terwujudnya suatu kenyamanan psikis yang dirasakan oleh manusia didalam suatu ruangan

*“Texture merupakan bentuk bahasa yang paling intim yang dipergunakan sebuah bangunan di dalam berkomunikasi dengan kita, tanpa keanekaragaman tekstur, dialog kita akan seperti percakapan dengan robot yang hanya dapat mengatakan satu atau dua kalimat pendek. Keanekaragaman tekstur, digunakan dengan keterampilan perancang yang peka, memungkinkan suatu rangkaian percakapan yang luas”*<sup>6</sup>

<sup>4</sup> Francis D.K Ching, Ilustrasi Desain Interior

<sup>5</sup> Frank Orr, Skala Dalam Arsitektur

<sup>6</sup> Frank Orr, Skala Dalam Arsitektur

- *Material*

Material merupakan suatu elemen yang sangat penting bagi bangunan dimana material sebagai pembentuk suatu bangunan atau ruang, sehingga pemilihan jenis material harus benar-benar diperhatikan karena setiap jenis material mempunyai makna yang berbeda, dan material juga dapat memberikan persepsi besaran terhadap suatu ruang sehingga untuk terwujudnya kenyamanan psikis suatu ruangan diperlukan pemilihan jenis material yang disesuaikan dengan fungsi ruangan tersebut sehingga pengguna ruangan dapat merasakan kenyamanan didalam ruangan tersebut

- *Dimensi*

Dimensi merupakan salah satu faktor tercapainya kenyamanan psikis dalam suatu bangunan/ruang tanpa adanya perhitungan dimensi ruang yang baik ruang tidak akan dapat memberikan kenyamanan dan memwadhahi semua aktifitas/kegiatan yang terjadi didalamnya. Dimensi menentukan proporsi dari bentuk, sedangkan skalanya ditentukan oleh ukuran relatif terhadap bentuk-bentuk lain dalam konteksnya sehingga dengan adanya proporsi ruang dan skala ruang, ruang dapat diukur sesuai dengan kapasitas dan kegiatan/aktifitas yang diwadahnya sehingga kenyamanan psikis didalam suatu ruang dapat tercapai

Diantara lima aspek tersebut terdapat beberapa aspek yang dijadikan penekanan untuk mewujudkan kenyamanan psikis di TPKL Pulau Belitung, pemilihan aspek tersebut berdasarkan pertimbangan-pertimbangan, dimana pertimbangan tersebut yaitu berdasarkan aspek dapat secara langsung memberikan tanggapan atau eksperesi terhadap pengguna sehingga pengguna dapat merasakan kenyamanan psikis di dalam bangunan TPKL, dan pertimbangan lainnya berdasarkan aspek tersebut dapat menjawab persoalan-persoalan yang sering terjadi pada TPKL yang ada sekarang yang menyebabkan kenyamanan psikis tidak dapat tercapai pada TPKL.

➤ **Tekstur**

Tekstur merupakan suatu permainan bentuk dan permainan warna dimana tekstur digunakan untuk menjelaskan karakteristik kualitas permukaan pada suatu material<sup>7</sup>

Untuk mencapai kenyamanan psikis tekstur dapat dilakukan dengan cara melihat dan dirasakan, tekstur tidak dapat secara langsung memberikan kenyamanan psikis karena tekstur harus dapat dimengerti, dirasakan dan dipahami, baru seseorang dapat merasakan kenyamanan psikis yang diciptakan oleh tekstur tersebut. Dengan adanya permainan warna pada tekstur untuk dapat mencapai kenyamanan psikis sehingga tanpa adanya permainan warna yang baik tekstur tidak dapat memberikan kenyamanan psikis sehingga tekstur sangat berpengaruh terhadap pemakaian warna

➤ **Warna**

Warna merupakan point penting untuk mencapai kenyamanan psikis karena warna dapat secara langsung memberikan pengaruh dan tanggapan terhadap orang yang melihat warna karena setiap warna mempunyai sifat dan makna yang berbeda-beda sehingga seseorang dapat secara langsung merasakan kenyamanan psikis di dalam bangunan/ruang tersebut. Penelitian-penelitian mengenai warna secara psikologi sudah banyak dilakukan dan hasilnya warna dapat memberikan pengaruh besar terhadap jiwa dan kepribadian seseorang

➤ **Material**

Material merupakan elemen sebagai pembentuk bangunan, material tidak dapat secara langsung memberikan respon atau pengaruh untuk memberikan kenyamanan psikis terhadap manusia karena dalam mewujudkan kenyamanan psikis material tidak lepas dari penggunaan warna dari material tersebut sehingga jika warna dari material tersebut tidak sesuai dengan fungsi ruang maka material tidak dapat memberikan kenyamanan psikis sehingga secara tidak langsung warna berpengaruh mewujudkan kenyamanan psikis yang ditimbulkan oleh material

---

<sup>7</sup> Francis D.K Ching, *Ilustrasi Desain Interior*

### ➤ **Dimensi**

Selain warna dimensi juga dianggap merupakan salah satu point penting dalam pencapaian kenyamanan psikis dalam suatu bangunan, dikarenakan dengan lengkapnya suatu fasilitas maupun ruang dalam suatu bangunan tapi tanpa adanya dimensi ruang yang mencukupi (kapasitas) dan proporsi ruang yang baik (antara lebar, panjang dengan tinggi) maka fungsi ruang tidak dapat digunakan/dimanfaatkan secara maksimal dan tidak dapat memberikan kenyamanan psikis di dalam bangunan tersebut.

Dari hasil pertimbangan tersebut maka warna dan dimensi mempunyai peranan yang sangat penting dalam mewujudkan kenyamanan psikis karena warna dan dimensi dapat secara langsung memberikan kenyamanan psikis terhadap penggunaannya, selain dapat secara langsung memberikan kenyamanan psikis di dalam bangunan dimensi juga dapat menjawab persoalan-persoalan yang sering terjadi di TPKL yang ada sekarang.

Dimensi dan warna mempunyai keterkaitan yang erat dimana jika dimensi suatu ruang kecil maka penggunaan warna akan beda dengan dimensi ruang yang besar dan pemakaian warna juga dapat memberikan kesan terhadap suatu ruang apakah ruang tersebut terasa luas/besar atau sempit/kecil.

Sehingga dari pertimbangan-pertimbangan tersebut maka kenyamanan psikis pada bangunan TPKL di pulau Belitung lebih ditekankan kepada aspek warna dan dimensi.

### **3.3 Analisis Pengaruh Warna Terhadap Kenyamanan Psikis**

Warna merupakan komponen penting dalam kehidupan manusia, melalui warna banyak pesan yang dapat disampaikan, mulai dari yang sifatnya ajakan, perintah, sampai suasana. Dalam arsitektur warna sangat berperan dalam menciptakan nuansa ruang dan lingkungan dan hal tersebut mempengaruhi pengguna secara psikis

Dalam arsitektur warna diartikan sebagai sebuah corak, intensitas dan nada permukaan suatu bentuk, warna adalah atribut paling mencolok yang

membedakan suatu bentuk dengan lingkungannya. Warna juga mempengaruhi bobot visual suatu bentuk.

Warna dalam arsitektur digunakan untuk menekankan atau memperjelas karakter suatu obyek, memberikan aksen pada bentuk dan bahannya

### 3.3.1 Tinjauan Warna

#### 3.3.1.1 Warna ditinjau dari aspek fisiologi atau faal

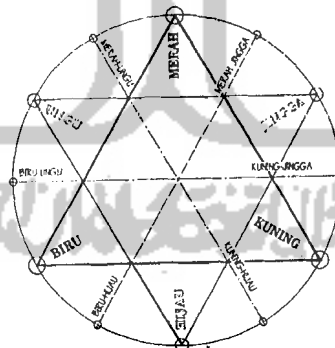
Di dalam aspek ini yang diperhatikan adalah bagaimana efek rangsangan cahaya pada mekanisme mata. Secara teoritis dapat dijelaskan sebagai berikut :

Stimulasi cahaya yang memantul dari suatu obyek, merangsang mekanisme mata (bekerja seperti lensa potret) kemudian rangsangan tersebut disalurkan melalui syaraf optik ke arah otak, maka kita melihat warna.

#### 3.3.1.2 Warna ditinjau menurut teori Prang

A. Menurut teori Prang secara psikologi warna dapat dibagi menjadi tiga dimensi yaitu :

- Hue : semacam temprament mengenai panas/dinginnya warna
- Value : mengenai gelap terangnya warna
- Intensity : mengenai cerah dan redupnya warna



Gambar 3.2 : Jenis Warna

B. Prang juga membagi adanya kelas warna yaitu :

- Primary

Merupakan warna utama/pokok yaitu : merah, kuning, biru

➤ *Binary (Secondary)*

Yaitu warna kedua dan yang terjadi dari golongan antara dua warna primary

Warna tersebut ialah : merah + biru = violet, merah + kuning = oranye, biru + kuning = hijau

➤ *Warna antara (intermediari)*

Warna ini adalah warna campuran dari warna primary dan binary, misalnya merah dicampur hijau menjadi merah hijau

➤ *Tertiary (warna ketiga)*

Merupakan warna-warna campuran dari dua warna binary. Misalnya violet dicampur dengan hijau dan sebagainya

➤ *Quaternary*

ialah warna campuran dari dua warna tertiary. Misalnya semacam hijau violet dicampur dengan oranye hijau, oranye violet dicampur dengan oranye hijau, hijau oranye dicampur dengan violet oranye

### 3.3.2 Efek Warna Terhadap Bentuk, Dimensi dan Kualitas

Selain mengenai bagaimana warna-warna berinteraksi dan mempengaruhi sifat satu dengan yang lain, warna juga mempengaruhi persepsi kita terhadap bentuk, dimensi dan kualitas ruang interior. Kesan hangat atau dingin dari suatu warna, sejalan dengan pencahayaan dan tingkat kepekatarannya, menentukan daya visual yang digunakannya untuk menarik perhatian kita, mempertajam obyek fokusnya dan menimbulkan kesan ruang.

Warna hangat dan intensitas tinggi dikatakan aktif secara visual dan merangsang, sedangkan warna dingin dan intensitas rendah lebih tenang dan santai. Warna-warna yang serius dan tenang tampak mengecil. Warna-warna cerah dan hangat cenderung mengembang dan hangat cenderung mengembang dan memperbesar ukuran aktual suatu obyek, khususnya jika dilihat di depan latar belakang yang gelap. Warna-warna tenang dan warna-warna keabu-abuan tampak kabur dan memperbesar jarak aktualnya. Oleh karena itu, warna-warna tersebut dapat digunakan untuk meningkatkan kesan lega suatu ruang, dan menambah kesan lebar,



panjang atau tinggi langit-langit. Warna-warna hangat tampak bergerak mendekat, sehingga warna hangat dapat digunakan untuk mengurangi skala suatu ruang, atau secara ilusi, memperpendek salah satu dimensi ruang

### 3.3.3 Karakteristik warna <sup>8</sup>

#### ➤ *Biru*

	<i>Subgrup biru jernih</i>	<i>subgrup biru mati</i>
- <i>Terang</i>	biru lembut, biru burung kingfisher	biru saja
- <i>Medium</i>	biru itik, biru musim panas	biru tembikar, biru kehijauan-hijauan
- <i>Gelap</i>	biru tengah malam, biru laut	biru sabak
▪ <i>Umur</i>	: muda-mudi lebih menyenangkan biru yang mencolok sedangkan warna biru yang lain menarik orang yang lebih tua	
▪ <i>Suasana hati</i>	: menunjukkan kelembutan, kesegaran, kebersihan, suasana di luar rumah, biru kalem dapat menciptakan ketentraman	
▪ <i>Kepribadian</i>	: orang yang menyukai biru penuh pertimbangan, introspektif, waspada, konservatif sedangkan mereka yang tidak menyukai biru cenderung tidak stabil, neurotik dan kesal	
▪ <i>Kesukaan</i>	: pilihan 1 dewasa, 6 anak-anak	
▪ <i>Daya pantul</i>	: tipe biru muda 36%, birui tua 8%	
▪ <i>Musim</i>	: musim panas, tetapi juga dapat diterima pada musim lainnya	
▪ <i>Seks</i>	: menarik pada pria dan wanita	
▪ <i>Kehangatan</i>	: warna lembut, sejuk	

<sup>8</sup> E.P. Danger, "Memilih Warna"

- **Melambangkan** : melambangkan ketenangan yang sempurna. Mempunyai kesan menenangkan pada tekanan darah, denyut nadi, dan tarikan nafas. Sementara semua menurun, mekanisme pertahanan tubuh membangun organisme.

➤ **Biru Hijau**

- **Terang** : aqua
- **Medium** : biru pirus
- **Gelap** : bahan bakar
  
- **Umur** : menarik bagi tua dan muda
- **Suasana hati** : kesejukan, kesegaran, kebersihan lebih kuat dari biru
- **Kepribadian** : orang yang menyenangkan biru hijau bersifat arif, pasti, sensitif sedangkan yang tidak menyukainya sering kecewa, bingung, mengeluh
- **Kesukaan** : tidak ada kesukaan spesifik
- **Daya pantul** : tipe biru muda 36%, biru tua 8%
- **Musim** : musim panas, tetapi juga dapat diterima pada musim lainnya
- **Seks** : menarik pada wanita, terutama aqua
- **Kehangatan** : warna lembut, sejuk, lebih mengundang dari biru asli
- **Melambangkan** : melambangkan keanjalan dari cita-cita

➤ **Hijau**

- |                 | <i>Subgrup hijau jernih</i> | <i>subgrup hijau mati</i>    |
|-----------------|-----------------------------|------------------------------|
| - <b>Terang</b> | hijau lembut, porselin      | hijau keabuan, permata hijau |
| - <b>Medium</b> | hijau jeruk, permata, apel  | olive, batu, quartz          |
| - <b>Gelap</b>  | hijau rumput, botol         | hijau hutan, daun, georgian  |

- *Umur* : terutama menarik orang yang lebih tua tetapi variasi warna muda dapat menarik muda-mudi, putih/hijau menarik bagi muda-mudi
- *Suasana hati* : menunjukkan kesegaran, ketentraman, keadaan diluar rumah, menenangkan, menyegarkan, melegakan, tidak agresif, tentram, corak warna lembut lebih kalem, hijau tua menekan, hijau kelabuan berpengaruh
- *Kepribadian* : orang yang menyukai hijau adalah harga yang baik, teman setia, jujur, bermoral sedangkan yang tidak suka warna hijau frustrasi dan tidak berkembang
- *Kesukaan* : pilihan 3 dewasa, 7 anak-anak
- *Daya pantul* : tipe hijau saga 27%, hijau tua 9%
- *Musim* : musim panas, musim semi
- *Seks* : menarik pada pria dan wanita, hijau tua menarik pada pria
- *Kehangatan* : warna lembut, netral
- *Melambangkan* : melambangkan adanya suatu keinginan, ketabahan dan kekerasan hati

### ➤ **Kuning**

- |                 | <i>Subgrup kuning jernih</i> | <i>subgrup kuning mati</i> |
|-----------------|------------------------------|----------------------------|
| - <i>Terang</i> | limau, bunga primros         | pasir, kuning pudar        |
| - <i>Medium</i> | sinar matahari, kuning sawo  | emas, bambu                |
| - <i>Gelap</i>  | kunyit, jagung               | emas antik                 |
- *Umur* : orang muda menyukai bidang kuning yang luas dan kuning sangat menarik muda-mudi, khususnya yang masih muda sekali
  - *Suasana hati* : memberi energi dan baik untuk vitalitas, kebanyakan warna ceria menghasilkan suasana hangat, kuning pucat menghasilkan sesuatu yang lebih tenang

- *Kepribadian* : orang yang menyukai kuning adalah intelektual idealis, penyendiri, sedangkan mereka yang tidak menyukai warna kuning bersikap kritis dan mencari kenyataan
- *Kesukaan* : pilihan 8 dewasa, 1 anak-anak
- *Daya pantul* : tipe kuning medium 50%
- *Musim* : musim panas, musim semi, kuning coklat untuk musim gugur
- *Seks* : feminim, corak yang lebih mencolok menarik pria
- *Kehangatan* : warna yang mencolok, hangat, yang mengundang pemirsa; selalu mendominasi warna lembut
- *Melambangkan* : melambangkan kegembiraan

➤ **Oranye**

- *Terang* : oranye jeruk
- *Medium* : jeruk tak berkulit
- *Gelap* : oranye jeruk terbakar
- *Umur* : menarik muda-mudi, kurang begitu menarik orang yang sudah berumur
- *Suasana hati* : menyenangkan, menarik perhatian dan menyampaikan kehangatan, memberikan kesan mendalam
- *Kepribadian* : orang yang menyukai oranye bersifat sosial, baik hati, senang berkelompok, sedangkan yang tidak menyukai warna oranye bersifat serius dan dingin
- *Kesukaan* : pilihan 7 dewasa, 5 anak-anak
- *Daya pantul* : sesuai corak
- *Musim* : musim gugur, musim dingin, khususnya bulan september dan awal musim dingin
- *Seks* : lebih menarik pada wanita daripada pria
- *Kehangatan* : warna yang mencolok, hangat
- *Melambangkan* : melambangkan kekuatan kemauan atau ambisi

➤ **Coklat**

- *Terang* : abu-abu kecoklatan, coklat muda kekuning-kuningan, kuning redup
- *Medium* : tembaga, coklat kekuning-kuningan
- *Gelap* : sadel, coklat, kopi
  
- *Umur* : terutama untuk orang berumur kecuali bila warna populer dipakai
- *Suasana hati* : mengidlikasikan kehangatan dan kenikmatan tetapi keras, kering dan kabur, coklat kuning menciptakan kegairahan; coklat kekuningan lembut hangat dan juga berpengaruh
- *Kepribadian* : orang yang menyukai coklat bersifat teliti, cerdas, kaku, konservatif; sedangkan mereka yang tidak suka coklat senang berkelompok, bijaksana dan jujur
- *Kesukaan* : tidak ada kesukaan yang jelas
- *Daya pantul* : cahaya alamiah 50%, medium 27%
- *Musim* : musim gugur, musim dingin; coklat muda kekuningan dan abu-abu kecoklatan untuk akhir musim gugur
- *Seks* : menarik untuk wanita, khususnya versi yang lebih muda; coklat kuning menarik pada pria
- *Kehangatan* : warna yang mencolok, hangat
- *Melambangkan* : Tanah/Bumi, Reliability, Comfort, Daya Tahan

➤ **Merah**

- |                 | <i>Subgrup kuning jernih</i>         | <i>subgrup kuning mati</i> |
|-----------------|--------------------------------------|----------------------------|
| - <i>Terang</i> | merah muda                           | merah muda ros             |
| - <i>Medium</i> | merah koral, nyala api,<br>batu bata | merah ros, anggur          |
| - <i>Gelap</i>  | merah padam, tango, cherry           | magenta, merah ungu        |
- *Umur* : menarik untuk muda-mudi dan orang tua

- *Suasana hati* : mengindikasikan asmara, kegimbaraan, kemarahan, kehangatan
- *Kepribadian* : orang yang menyukai merah bersikap agresif, bersemangat, mudah terharu sedangkan mereka yang tidak suka warna merah bersifat penakut, cemas dan goyah
- *Kesukaan* : pilihan 2 dewasa, 4 anak-anak
- *Daya pantul* : khas merah tua 14%
- *Musim* : musim dingin
- *Seks* : menarik buat pria dan wanita
- *Kehangatan* : warna yang keras, hangat
- *Melambangkan* : melambangkan kondisi psikologi yang menguras tenaga, mendorong makin cepatnya denyut nadi, menaikkan tekanan darah dan mempercepat pernafasan

➤ **Merah Muda**

- |                 |                              |                            |
|-----------------|------------------------------|----------------------------|
|                 | <i>Subgrup kuning jernih</i> | <i>subgrup kuning mati</i> |
| - <i>Terang</i> | merah muda lembut, merah     | merah muda ros             |
| - <i>Medium</i> | merah muda koral             | anggur                     |
| - <i>Gelap</i>  | merah muda api               | -                          |
- *Umur* : menarik untuk muda-mudi dan orang tua, terutama untuk wanita
  - *Suasana hati* : menciptakan perasaan lebih tenang daripada merah
  - *Kepribadian* : orang yang menyukai merah muda bersifat ramah, penyayang, pengasih sedangkan orang yang tidak suka warna merah muda sering kesal dan penentang
  - *Kesukaan* : pilihan 5 dewasa, 3 anak-anak
  - *Daya pantul* : merah muda 66%, merah daging 51%
  - *Musim* : musim semi

- **Seks** : menarik wanita bukan pria merah muda ros sangat feminim
- **Kehangatan** : warna hangat, lembut
- **Melambangkan** : melambangkan romantisme, feminim

➤ **Putih**

- **Umur** : tidak ada kelompok umur tertentu tetapi muda-mudi menyukai bidang putih yang luas
- **Suasana hati** : tidak ada konotasi khusus
- **Kepribadian** : tidak ada konotasi khusus
- **Kesukaan** : pilihan 4 dewasa, 2 anak-anak
- **Daya pantul** : kira-kira 84%
- **Musim** : tidak ada konotasi khusus
- **Seks** : netral
- **Kehangatan** : netral
- **Melambangkan** : Kesucian, Kebersihan, Ketepatan, Ketidak bersalahan

➤ **Putih Redup**

- **Putih redup sejuk** : gading, putih bulu domba
- **Putih redup hangat** : putih magnolia
- **krem** : krim regency
- **Umur** : tidak ada kelompok umur khusus
- **Suasana hati** : menciptakan perasaan anggun dan aman, menimbulkan perasaan yang lain dari yang lain
- **Kepribadian** : tidak ada konotasi khusus
- **Kesukaan** : tidak ada konotasi khusus
- **Daya pantul** : gading 60%, krim 68%
- **Musim** : tidak ada konotasi khusus
- **Seks** : putih redup yang lebih hangat
- **Kehangatan** : netral

➤ **Abu-abu**

- *Terang* : mutiara, fajar, kerang
- *Medium* : perak
- *Gelap* : arang
  
- *Umur* : cocok untuk yang muda dan tua
- *Suasana hati* : menciptakan perasaan anggun, keamanan dan akal sehat
- *Kepribadian* : orang yang suka abu-abu bersifat kalem
- *Kesukaan* : tidak ada konotasi khusus
- *Daya pantul* : khas abu-abu muda 45%, abu-abu aluminium 41%
- *Musim* : tidak ada konotasi khusus
- *Seks* : menarik wanita dan pria
- *Kehangatan* : warna lembut sejuk
- *Melambangkan* : Intelek, Masa Depan (kayak warna Milenium), Kesederhanaan, Kesedihan

➤ **Hitam**

- *Umur* : tidak ada konotasi khusus
- *Suasana hati* : menciptakan perasaan mendalam
- *Kepribadian* : orang yang suka hitam bersifat raja, anggun, pasif, canggih, sedangkan orang yang tidak suka hitam sederhana dan pasrah
- *Kesukaan* : tidak ada konotasi khusus
- *Daya pantul* : 5%
- *Musim* : tidak ada konotasi khusus
- *Seks* : menarik wanita dan pria
- *Kehangatan* : warna sejuk
- *Melambangkan* : melambangkan kehidupan yang terhenti dan karenanya memberi kesan kehampaan, kematian, kegelapan, kebinasaan, merusakkan dan kepunahan.



### 3.3.3.1 Kelompok warna dingin

Biru, diambil dari luasnya langit dan dalamnya laut, biru memberi kesan tenang dan teduh pada ruangan. Gradasi biru terang memberi kesan terbuka dan aliran udara. Biru dipercaya dapat meredakan stress dan melepaskan ketegangan. Salah satu gradasi biru yang ngetop adalah aqua marine/turquoise. Paduan hijau dan biru ini memberikan kesan lega dalam ruangan. Tepat untuk kamar tidur karena "mengundang" orang beristirahat.

Ungu, warna ungu merupakan perpaduan dari warna hangat (merah) dan dingin (biru). Ungu khususnya lavender memberikan efek keseimbangan. Sementara violet bersifat meredam dan mengarahkan kepada istirahat. Ketika ungu condong ke warna merah, efek yang dihasilkan adalah gairah dan semangat. Sedangkan bila condong kebiru, efeknya meneduhkan.

### 3.3.3.2 Kelompok warna netral

Ini adalah warna yang menjadi pelengkap bagi warna-warna lain. Menjadi semacam katalis yang akan memperkuat karakter warna lain yang disandingkan dengannya.

### 3.3.3.3 Kelompok warna hangat

Sering diasosiasikan dengan api, matahari dan bumi/tanah. Coklat diambil dari warna bumi, mulai dari terakota hingga tembaga, dimana tanah adalah elemen yang mendekatkan tanah dengan bumi. Tergolong dekat dengan keseharian kita, warna ini bisa memberi efek memperlambat hubungan antar orang serta menciptakan zona kenyamanan bagi fisik dan mental.

Diinspirasi dari warna matahari, Kuning memiliki karakter kuat, hangat dan memberi nuansa cerah. Sesuai diterapkan di ruang makan, bermain dan tidur, karena menghadirkan suasana ceria dan nyaman. Warna ini juga sesuai untuk ruangan dengan pencahayaan kurang. Kuning sangat pas jika dipadukan dengan biru, krem, putih dan gradasi kuning.

Kuning menurut penelitian University of Delaware bisa mempercepat proses penyembuhan. Secara psikologis, gradasi kuning yang muda dan lembut akan menciptakan suasana menyenangkan dan nyaman bagi

sisakit untuk beristirahat secara fisik. Namun disisi lain, cerianya kuning tetap memberikan stimulus atau rangsangan ringan pada mental sisakit sehingga tetap aktif. Sehingga had mood akibat rasa bosan dan tertekan pada sisakit, akibat tidak dapat beraktifitas seperti biasa.

Merah, dari pink sampai marun diambil dari warna-warna api. Sebagai pemilik karakter terkuat dalam spectrum warna, merah paling mempengaruhi emosi. Warna merah kuat termasuk marun, akan memperkaya ruangan dan menumbuhkan semangat penghuninya. Diruang makan merah akan meningkatkan selera makan dan menstimulasi percakapan ringan. Di kamar anak, merah mendatangkan kesan hangat dan aman. Secara umum warna merah akan membuat obyek dan dinding menjadi lebih dekat. Sedangkan pink dipercaya memberikan efek optimasi dan mood yang bagus

Warna	Persepsi waktu	Ukuran	Berat	Volume
Hangat	Waktu melebihi perkiraan. Warna hangat lebih menyenangkan untuk area dimana manusia tidak diburu waktu	Benda-benda kelihatan lebih panjang dan lebih besar	Terlihat lebih berat	Ukuran ruang tampak lebih kecil
Dingin	Waktu di bawah perkiraan. Penggunaan warna dingin untuk area dimana dilakukan pekerjaan/aktivitas	Benda-benda kelihatan lebih pendek dan lebih kecil	Terlihat lebih ringan	Ukuran ruang tampak lebih luas

Tabel 3.3 : Pengelompokan warna

### 3.3.4 Psikologi Warna

Ahli fisiologi dan psikologi menjelaskan ada empat warna primer : merah, hijau, kuning dan biru. Walaupun tidak diketahui secara pasti mengapa orang-orang menyukai warna dan kombinasi warna tertentu. Tetapi yang jelas, setiap warna mempunyai karakter atau sifat yang berbeda-beda. Bahkan sejak dahulu warna diketahui mempunyai pengaruh terhadap manusia, namun baru belakangan ini penggunaannya telah dimanfaatkan secara meluas.

Pada masa sekarang orang memilih warna tidak hanya sekedar mengikuti selera pribadi berdasarkan perasaannya saja, tetapi telah memilihnya dengan penuh kesadaran akan kegunaannya. Pada abad ke-15, lama sebelum para ilmuwan memperkenalkan warna, Leonardo da Vinci menemukan warna utama yang fundamental, yang kadang-kadang disebut warna utama psikologis, yaitu merah, kuning, hijau, biru, hitam, dan putih. Kini para ilmuwan memperkenalkan keterlibatan warna terhadap cara otak menerima serta menginterpretasikan warna. Kemudian perkembangan bidang psikologi juga membawa warna menjadi objek perhatian bagi para ahli psikologi.

Para ilmuwan yakin bahwa persepsi visual terutama bergantung kepada interpretasi otak terhadap suatu rangsangan yang diterima oleh mata. Warna menyebabkan otak bekerja sama dengan mata dalam membatasi dunia eksternal. Menurut penelitian, manusia mempunyai rasa yang lebih baik dalam visi dan lebih kuat dalam persepsi terhadap warna dibandingkan dengan binatang.

Konflik antara warna dan bentuk terhadap persepsi manusia telah dipelajari oleh ahli-ahli psikologi. Pengenalan bentuk merupakan proses perkembangan intelektual sedangkan warna merupakan proses intuisi. Eksperimen menunjukkan bahwa anak-anak bila disuruh memilih objek yang sama antara warna dan bentuk, hampir selalu memilih objek yang berwarna.

Salah seorang pakar psikologi, Ardatsham, mengatakan, "Sesungguhnya pengaruh warna terhadap manusia sangat besar, dan warna dapat berpengaruh terhadap kejiwaan dan semangat serta vitalitas kita; merasa panas; atau dingin; atau nyaman; atau bahagia; bahkan bisa berpengaruh terhadap kepribadian seseorang dan berpengaruh terhadap menyikapi kehidupan.

Marian L. David dalam bukunya *Visual Design in Dress* (1987:119), menggolongkan warna menjadi dua, yaitu warna eksternal dan internal. Warna eksternal adalah warna yang bersifat fisika dan faali, sedangkan warna internal adalah warna sebagai persepsi manusia, cara manusia melihat warna kemudian mengolahnya di otak dan cara mengekspresikannya.

Sudah umum diketahui bahwa warna dapat mempengaruhi jiwa manusia dengan kuat atau dapat mempengaruhi emosi manusia. Warna dapat pula menggambarkan suasana hati seseorang. Pada seni sastra baik sastra lama maupun sastra modern, puisi maupun prosa, sering terungkap perihal warna baik sebagai kiasan atau sebagai perumpamaan. Telah banyak dibuktikan melalui percobaan-percobaan bahwa warna mempengaruhi kegiatan fisik dan mental. Warnapun telah dipergunakan untuk alat penyembuhan penyakit mental.

Para tahun 1940-an, S.V. Krakov, seorang ilmuwan Rusia, menemukan bahwa warna merah merangsang bagian simpatik dan sistem syaraf otonom, sementara warna biru merangsang bagian parasimpatik. Penemuan ini diperkuat oleh Gerard dari Amerika Serikat pada tahun 1958. Menurut Gerard, warna merah merangsang subyek-subyek kecemasan dan ketegangan, menghasilkan perasaan *arousal* (semangat) sementara biru memiliki efek yang menenangkan, damai dan sejahtera. Selain itu, tekanan darah ternyata meningkat di bawah sinar merah dan menurun di bawah sinar biru, hal ini menunjukkan bahwa kegiatan psikofisiologis meningkat sesuai dengan meningkatnya panjang gelombang dari biru ke merah.

### 3.3.5 Warna Dalam Al-Qur'an <sup>9</sup>

Ada banyak kata "hijau" di dalam ayat-ayat Al-Qur'an dan menjelaskan akan keadaan penghuni jannah ataupun segala yang ada disekelilingnya, berupa kenikmatan, suasana, kesenangan dan ketenangan jiwa

- **Surat Al-Rahman ayat 76** : "Mereka bertelekan (bertelean: tiduran menyamping, tubuh lurus, dengan salah satu tangannya dilipat dan telapak tangannya menyangga kepala -pent) di atas bantal-bantal yang hijau dan permadani Yang indah (Q.S. Al-Rahman : 76)

- **Surat Al-Insan ayat 21** : "Mereka mengenakan pakaian sutra halus yang hijau, dan sutra tebal, serta dipakaikan gelang dari perak kepada mereka. Dan Rabb mereka memberi minum mereka dengan minuman yang suci (Q.S. Al-Insan:21)

<sup>9</sup> <http://www.alsofwah.or.id/?pilih=lihatmuzizat&id=21>

Sebuah rumah sakit pernah mengundang sejumlah pakar untuk memberikan saran bagi warna dinding ruang pasien atau warna dinding rumah sakit, sehingga bisa banyak membantu dalam mengobati mereka. Rumah sakit juga meminta saran tentang warna yang terbaik untuk pakaian pasien. Sejumlah percobaan telah membuktikan bahwa warna kuning bisa membangkitkan semangat di syaraf pusat. Adapun warna ungu bisa membangkitkan ketenangan Adapun warna biru, akan merasa dingin. Sebaliknya, warna merah maka orang akan merasa panas atau gersang. Dan para pakar tersebut mengatakan bahwa warna yang bisa membangkitkan kebahagiaan, gembira, bersemangat hidup (bergairah) adalah Warna hijau dan . Warna hijau juga bisa menjadikan pandangan mata nyaman.

### **3.3.6 Masalah Warna Dalam Hubungan Dengan Desain**

Warna dalam kaitannya dengan suatu desain adalah sebagai salah satu elemen yang dapat mengekspresikan suatu obyek. Warna dapat menimbulkan kesan yang diinginkan oleh si pencipta dan mempunyai efek psikologi.

Menurut Leonardo Da Vinci warna utama psikologi adalah warna merah, kuning, hijau, biru, hitam dan putih, warna-warna tersebut dan abu-abu dapat dipilih untuk dijadikan pewarnaan pada desain TPKL di pulau belitung dikarenakan warna-warna tersebut mempunyai makna yang dapat mempengaruhi jiwa dan tanggapan terhadap pengguna TPKL sehingga dapat memberikan kenyamanan psikis terhadap pengguna khususnya penumpang

Penggunaan warna-warna merah, kuning, hijau, biru, putih, hitam dan abu-abu digunakan pada desain TPKL Pulau Belitung karena warna-warna tersebut selain dapat mempengaruhi jiwa dan tanggapan terhadap pengguna untuk dapat memberikan kenyamanan psikis warna-warna tersebut digunakan karena warna merah, kuning, hijau, biru, putih, hitam dan abu-abu dapat mencitrakan karakteristik laut (dimana karakteristik laut merupakan konsep dari pendesainan TPKL di Palau Belitung) sehingga

terlihat adanya kesatuan/keserasian antara alam dan bangunan TPKL itu sendiri

- Warna Biru tua merupakan warna air laut yang dalam
- Warna Biru muda merupakan warna air laut yang dangkal
- Warna Putih merupakan warna pasir laut atau buih air laut
- Warna Hitam merupakan warna batu-batu yang ada di laut
- Warna Abu-abu merupakan warna karang laut
- warna Merah, Kuning dan Hijau merupakan warna-warna makhluk hidup di laut (ikan, udang dll)

Pemakaian warna-warna tersebut selain karena warna-warna tersebut merupakan warna-warna yang terdapat di laut warna-warna tersebut mempunyai makna yang berbeda-beda

#### A. *Warna biru*

Warna biru merupakan salah satu kelompok dari warna-warna dingin, penggunaan warna biru pada ruangan akan membentuk kesan tenang, teduh, terbuka dan akan tampak lebih besar/luas

Warna biru dipercaya dapat meredakan stress, melepaskan ketegangan, mempunyai kesan menenangkan pada tekanan darah, denyut nadi dan tarik nafas, kesegaran, kebersihan dan suasana di luar, sehingga pemakaian warna biru cocok pada ruang-ruang yang difungsikan sebagai ruang tunggu dan luar bangunan

#### B. *Warna merah*

Merah merupakan salah satu warna primary yang mempunyai karakter terkuat dalam spektrum warna pada hue warna merah merupakan warna panas yang memberikan kesan hangat dan membuat obyek dan dinding menjadi lebih kecil/dekat. Warna merah juga dapat mempengaruhi emosi dan menumbuhkan semangat penghuninya sehingga warna merah cocok digunakan di ruang makan

#### C. *Warna kuning*

Warna kuning di inspirasikan dari warna matahari sehingga warna kuning memberi kesan hangat dan memberi nuansa cerah. Warna kuning dapat menciptakan suasana menyenangkan dan nyaman sehingga warna kuning cocok di ruang makan dan lobby

#### *D. Warna hijau*

Warna hijau merupakan warna binary (secondary) dimana warna hijau percampuran dari warna biru dan kuning, warna biru melambangkan warna dingin dan warna kuning melambangkan warna hangat sehingga dengan percampuran warna dingin dan hangat warna hijau melambangkan warna lembut. Warna hijau dapat memberikan perasaan tenang, menyenangkan, menyegarkan, melegakan, bergairah dan membahagiakan. Warna hijau terkesan warna alami sehingga warna hijau dapat menjadikan pandangan mata menjadi lebih nyaman, warna hijau cocok difungsikan pada ruang ibadah, ruang yang mempunyai aktifitas tinggi (check in) dan ruang tunggu

#### *E. Warna putih*

Warna putih merupakan warna netral sehingga pemakaian warna putih cocok difungsikan di semua ruang dan dikombinasikan dengan warna yang lain

#### *F. Warna hitam*

Warna hitam merupakan warna yang mempunyai value gelap, warna hitam dapat digunakan untuk memperjelas satu bentuk dan memberi kesan ruangan terlihat lebih kecil/sempit sehingga warna hitam jarang digunakan sebagai warna yang dominan dalam suatu ruangan. Dalam pendesainan TPKL Pulau Belitung warna hitam digunakan untuk memperjelas pemisahan ruang, pemisahan jalur sirkulasi dan memperjelas bentuk-bentuk atau detil-detil yang akan ditonjolkan

#### *G. Warna abu-abu*

Warna abu-abu merupakan warna binary (secondary) yaitu percampuran dari warna hitam dan putih. Warna abu-abu merupakan warna lembut sejuk dan mempunyai sifat warna kalem sehingga warna abu-abu dapat menciptakan perasaan anggun. Warna abu-abu cocok berkombinasi dengan warna lain dan cocok digunakan untuk ruang penunjang

### 3.3.7 Karakteristik Ruang

Pada karakteristik ruang TPKL di Pulau Belitung dibagi menjadi empat bagian kelompok ruang yaitu

➤ *Ruang pengelola*

- Ruang pengelola
- Ruang security central
- Ruang security
- Pos penjaga

Ruang pengelola merupakan ruang privat dimana kegiatan/aktifitas yang dilakukan adalah mengatur seluruh kegiatan/aktifitas yang terjadi di TPKL baik teknis maupun non teknis dan pelaku kegiatan/aktifitas pada ruang pengelola tersebut akan banyak memerlukan pikiran dan tenaga untuk menyelesaikan masalah-masalah yang terjadi pada TPKL secara kompleks sehingga pada ruang pengelola cocok menggunakan warna netral yaitu putih, warna yang dapat meredakan stress, melepaskan ketegangan yaitu biru dan warna yang dapat memberikan rasa bergairah dan menyenangkan yaitu hijau

➤ *Ruang tunggu*

- Ruang embarkasi
- Ruang debarkasi
- Lobby embarkasi
- Lobby debarkasi
- Ruang pengantar

Ruang tunggu merupakan ruang tempat transit pengguna sebelum melakukan aktifitas selanjutnya dan ruang tempat istirahat pengguna setelah melakukan kegiatan/aktifitas sehingga pada ruang tunggu merupakan ruang dimana pengguna telah melakukan kegiatan yang membutuhkan tenaga, pikiran dan emosi dan ruang dimana pengguna akan melakukan suatu kegiatan yang memerlukan tenaga, pikiran dan emosi sehingga pada ruang tunggu diperlukan ruang yang dapat memberikan rasa nyaman, menenangkan, menyenangkan dan menyegarkan sehingga pada ruang tunggu cocok jika menggunakan warna *Biru, Hijau dan Putih*



➤ *Ruang fasilitas*

- Ruang Money Charger
- Ruang istirahat pengelola
- Restourant
- Cafeteria
- Dapur/pantry
- Mushola
- Ruang karantina
- Gudang
- Ruang genset
- Lavatory
- ATM
- Wartel
- Toko

Ruang fasilitas merupakan ruang yang memfasilitasi semua kegiatan/aktifitas di TPKL, ruang fasilitas lebih cenderung pada kegiatan/aktifitas untuk beristirahat, mengurangi ketegangan, emosi dan pikiran, ruang untuk berinteraksi dan ruang pendukung kegiatan/aktifitas di TPKL sehingga pada ruang fasilitas diperlukan ruang yang dapat memberikan suasana nyaman, menenangkan, menumbuhkan semangat, kesan luas, menyeringkan, menyegarkan, aman dan meredakan stress, dengan karakteristik ruang tersebut maka ruang fasilitas cocok menggunakan warna maupun perpaduan warna merah, biru, kuning, hijau, abu-abu dan putih

➤ *Ruang servis*

- Ruang loket
- Ruang antri tiket
- Ruang check in
- Ruang informasi parawisata
- Ruang informasi
- Ruang pemesanan taxi
- Ruang kesehatan

Ruang servis merupakan ruang-ruang yang dijadikan untuk melayani kegiatan/aktifitas yang terjadi di TPKL sehingga pada ruang servis

kegiatan/aktifitas lebih cenderung pada interaksi antara dua pelaku yaitu penumpang dengan karyawan maupun pengantar/penjemput dengan karyawan dan kegiatan/aktifitas yang memerlukan suatu tenaga dan kesabaran karena harus menunggu/mengantri, pada ruang servis warna yang digunakan harus dapat memberikan rasa nyaman, menenangkan, kesan menerima, menyegarkan, memberikan rasa bergairah, meredakan stress dan melepaskan ketegangan sehingga pada ruang servis warna yang cocok digunakan adalah warna biru, hijau, putih dan abu-abu

### 3.3.8 Kesimpulan

Dari hasil analisis maka dapat disimpulkan bahwa warna dapat mempengaruhi jiwa dan tanggapan manusia, dimana warna dapat memberikan kenyamanan psikis kepada manusia dalam melakukan suatu aktifitas/kegiatan atau pada suatu bangunan/ruangan.

Pemilihan warna pada ruang didasarkan pada hue, value, intensity dan karakteristik warna yang disesuaikan dengan fungsi dari ruang tersebut sehingga warna yang dipakai pada ruang dapat sesuai/harmonis dengan fungsi ruangnya sehingga dapat memberikan kenyamanan psikis terhadap pengguna ruangan tersebut.

Nama Ruang	Karakteristik tuntunan suasana ruang	Warna
Ruang Embarkasi	Nyaman, menenangkan, menyenangkan dan menyegarkan	Biru, hijau dan putih
Ruang Debarkasi	Nyaman, menenangkan menyenangkan dan menyegarkan	Biru, hijau dan putih
Ruang Lobby Embarkasi	Nyaman, menenangkan menyenangkan dan menyegarkan	Biru, hijau dan putih

Ruang Lobby Debakasi	Nyaman, menenangkan menyenangkan dan menyegarkan	Biru, hijau dan putih
Ruang Pengantar	Nyaman, menenangkan menyenangkan dan menyegarkan	Biru, hijau dan putih
Ruang Informasi	Nyaman, kesan menerima dan menenangkan	Biru, hijau, abu- abu dan putih
Ruang Informasi Parawisata	Nyaman, kesan menerima dan menenangkan	Biru, hijau, abu- abu dan putih
Ruang Kesehatan	Nyaman, menyegarkan dan menenangkan	Biru, hijau, abu- abu dan putih
Ruang Pengelola	Menyenangkan, dapat memberikan rasa bergairah, dapat melepaskan ketegangan dan meredakan stress	Biru, hijau dan putih
Ruang Security Central	Menyenangkan, dapat memberikan rasa bergairah, dapat melepaskan ketegangan dan meredakan stress	Biru, hijau dan putih
Ruang Security	Menyenangkan, dapat memberikan rasa bergairah, dapat melepaskan ketegangan dan meredakan stres	Biru, hijau dan putih
Ruang Loker	Nyaman, memberikan rasa bergairah dan menenangkan	Biru, hijau, abu- abu dan putih
Ruang Antri Tiket	Nyaman dan dapat melepaskan ketegangan meredakan stress dan menenangkan	Biru, hijau, abu- abu dan putih

Ruang Check In	Nyaman dapat melepaskan ketegangan meredakan stress dan menenangkan	Biru, hijau, abu-abu dan putih
Ruang Karantina	Kesan luas dan netral	Biru, hijau, merah, kuning, abu-abu dan putih
Ruang Gudang	Kesan luas dan Netral	Biru, hijau, merah, kuning, abu-abu dan putih
Ruang Pemesanan Taxi	Nyaman, kesan menerima dan menenangkan	Biru, hijau, abu-abu dan putih
Restourant	Nyaman, menenangkan, menyegarkan, menyenangkan menumbuhkan semangat dan meredakan stress	Merah, kuning, hijau, biru, abu-abu dan putih
Ruang Istirahat Pengelola	Nyaman, menenangkan, menyegarkan, menyenangkan menumbuhkan semangat dan meredakan stress	Merah, kuning, hijau, biru, abu-abu dan putih
Cafeteria	Nyaman, menenangkan, menyegarkan, menyenangkan menumbuhkan semangat dan meredakan stress	Merah, kuning, hijau, biru, abu-abu dan putih
Dapur/Pantry	Menyegarkan, dan Nyaman	Merah, kuning, hijau, biru, abu-abu dan putih
Toko	Menyegarkan, menumbuhkan semangat dan nyaman	Merah, kuning, hijau, biru, abu-abu dan putih

Wartel	Menyegarkan, menyenangkan, menenangkan & nyaman	Merah, kuning, hijau, biru, abu-abu dan putih
ATM	Nyaman dan aman	Merah, kuning, hijau, biru, abu-abu dan putih
Mushola	Nyaman, menyegarkan, menyenangkan dan menenangkan	Merah, kuning, hijau, biru, abu-abu dan putih
Money Charger	Nyaman dan aman	Merah, kuning, hijau, biru, abu-abu dan putih
Lavatory	Nyaman dan menyegarkan	Merah, kuning, hijau, biru, abu-abu dan putih
Ruang Genset	Kesan luas dan Netral	Merah, kuning, hijau, biru, abu-abu dan putih
Pos Penjagaan	Menyenangkan, dapat memberikan rasa bergairah, dapat melepaskan ketegangan dan meredakan stress	Biru, hijau dan putih

Tabel 3.4 : Pemakaian warna pada ruang

### 3.4 Analisis dimensi ruang terhadap kenyamanan psikis

Dimensi merupakan salah satu faktor tercapainya kenyamanan psikis dalam suatu bangunan/ruang tanpa adanya perhitungan dimensi ruang yang baik ruang tidak akan dapat memberikan kenyamanan dan memwadhahi semua aktifitas/kegiatan yang terjadi didalamnya. Dimensi ditentukan oleh dua faktor yaitu skala dan proporsi. Skala menyinggung pada ukuran sesuatu dibandingkan dengan suatu standar referensi atau dengan ukuran sesuatu yang dapat dijadikan patokan, sedangkan proporsi lebih menekankan pada hubungan yang sebenarnya atau yang harmonis dari satu bagian dengan bagian yang lain atau secara menyeluruh.<sup>10</sup> Sehingga dengan adanya proporsi ruang dan skala ruang, ruang dapat diukur sesuai dengan kapasitas dan kegiatan/aktifitas yang diwadahnya sehingga kenyamanan psikis didalam suatu ruang dapat tercapai.

#### 3.4.1 Skala

Skala adalah suatu proporsi yang menentukan hubungan dari yang mewakili. Juga, ukuran, luasan atau tingkatan sebanding yang tepat, dinilai dari hubungannya dengan standar atau titik acuan.<sup>11</sup>

Skala dalam arsitektur mempunyai banyak fungsi, tetapi fungsi yang terutama adalah untuk mengkomunikasikan kepada pemakai/pengamat fakta-fakta yang sangat penting dan gagasan spesifik tentang wujud bangunan yang tidak sepenuhnya dihasilkan oleh aspek-aspek lain dari wujud fisik (contohnya ukuran dan bentuk). Fungsi yang paling umum dari skala adalah untuk mengkomunikasikan wujud sebuah bangunan atau ruang dengan menunjukkan pertimbangan perancang dan penggunaan yang bebas dari variabel-variabel arsitektur yang ada : bahan, teknologi, bentuk, ukuran, warna, tekstur, elemen dan prinsip perancangan.

Sesuatu yang saling berhubungan dengan fungsi utama adalah kualitas sekunder yang spesifik dan memenuhi, yang meliputi :<sup>12</sup>

- Kualitas yang memuat informasi konteks bangunan (yang menghubungkan sebuah bangunan terhadap lingkungannya)

---

<sup>10,11</sup> Francis D.K Ching, "Bentuk, Ruang dan Tatanannya"

<sup>12</sup> Frank Orr, Skala Dalam Arsitektur

- Kualitas yang memuat informasi hubungan dari suatu bagian bangunan terhadap keseluruhannya dan terhadap satu sama lain
- Kualitas yang memuat informasi keterbukaan bangunan atau kurangnya keterbukaan
- Kualitas yang memuat informasi monumentalitas atau kecilnya bangunan
- Kualitas yang membuat informasi hirarki ruang atau bagian dari urutan-urutan gerakan di dalam dan sebuah bangunan
- Kualitas yang memuat informasi asosiasi kultural dan kiasan historik yang genting yang harus dijumpai dalam sebuah bangunan
- Kualitas yang memuat informasi karakter, termasuk jenis karakter yang sangat istimewa (kemegahan) yang harus dijumpai pada gedung *landmark*

#### 3.4.1.1 Skala Manusia

Skala manusia merujuk kepada rasa akan besarnya sesuatu kepada kita. Jika dimensi ruang interior atau ukuran-ukuran elemen di dalamnya membuat kita merasa kecil, maka ruang dan benda-benda tersebut tidak berskala manusia. Jika sebaliknya, ruang tersebut tidak menjadikan kita merasa kecil atau elemen-elemen memberikan rasa pas yang nyaman untuk menjangkau, bergerak bebas, atau bersirkulasi kita katakan semuanya berskala manusia

Dari suatu bentuk tiga dimensi sebuah ruang, tingginya mempunyai pengaruh terkuat pada skala ruang daripada lebar atau panjangnya. Jika dinding-dinding sebuah ruangan memberikan batasan, maka tinggi langit-langit menentukan kualitas perlindungan dan kekerabatan

Disamping dimensi vertikal suatu ruang, faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi skala adalah :<sup>13</sup>

- Wujud, warna dan pola permukaan bidang-bidang pembatasnya
- Wujud dan penempatan lubang-lubang bukaannya
- Sifat dan skala unsur-unsur yang diletakkan di dalamnya

<sup>13</sup> Francis D.K Ching, Bentuk, Ruang & Tatanan

### 3.4.2 Proporsi

Dalam perjalanan sejarah, beberapa metoda matematis dan geometris telah dikembangkan untuk menetapkan proporsi yang ideal dari benda-benda. Sistem proporsi ini bekerja melampaui faktor-faktor fungsional maupun teknis dalam usahanya menetapkan ukuran keindahan suatu rasionalisasi estetika demi tercapainya hubungan-hubungan dimensional antara bagian-bagian dan elemen-elemen suatu konstruksi visual

Sistem-sistem proporsi melebihi faktor-faktor fungsional dan teknis dari arsitektur bentuk dan ruang untuk memberikan suatu estetika rasional bagi dimensi-dimensinya. Sistem-sistem tersebut secara visual dapat menyatukan keragaman unsur-unsur di dalam suatu perencanaan arsitektur dengan membuat semua bagian-bagiannya menjadi bagian dari kelompok proporsi-proporsi yang sama. Sistem tersebut dapat memberikan kesan penataan atau meningkatkan kontinuitas serangkaian ruang-ruang. Selain itu dapat membangun hubungan antara unsur-unsur eksterior dan interior dari suatu bangunan

Proporsi suatu ruang dapat berpengaruh terhadap pencapaian kenyamanan psikis dimana terdapat suatu keselarasan antara luas ruang dengan ketinggian ruang, luas ruang dan ketinggian ruang merupakan dua hal yang saling mempunyai ikatan sangat erat dimana jika suatu ruang yang mempunyai luas yang tidak diimbangi dengan ketinggian suatu ruang maka ruang tersebut tidak akan memberikan kenyamanan psikis kepada pemakai ruang tersebut misalnya pada ruang embarkasi TPKL Pulau Belitung yang mempunyai luas 2283 m<sup>2</sup> jika ruang embarkasi diberikan ketinggian setinggi 3 m maka ruang tersebut tidak akan memberikan kenyamanan psikis, begitu juga jika suatu ruangan yang mempunyai luas 9 m<sup>2</sup> dan mempunyai ketinggian sekitar 10-12 m maka ruang tersebut tidak akan memberikan kenyamanan psikis karena ruangan tersebut akan terasa menyeramkan dan tidak nyaman sehingga pencapaian kenyamanan psikis suatu ruangan sangat berpengaruh terhadap proporsi ruang tersebut dimana luas ruang berpengaruh terhadap ketinggian ruang



Ada beberapa teori-teori proporsi yang dapat mewujudkan kenyamanan psikis diantaranya adalah :

1. Teori-teori Renaissance
2. Yoshinobu Ashihara

Dari beberapa teori-teori tentang proporsi tersebut terdapat beberapa pertimbangan yang dijadikan dalam pemilihan teori proporsi dimana teori tersebut akan diterapkan kedalam pendesainan TPKL Pulau Belitung

### 1. Teori Renaissance

Arsitek di jaman Renaissance mempercayai bahwa bangunan-bangunan harus menjadi bagian dari suatu tatanan yang lebih tinggi dan mempercayai bahwa arsitektur adalah matematika yang diterjemahkan ke dalam satuan-satuan ruang. Arsitek Renaissance menggunakan teori phytagoras tentang rasio-rasio interval suatu skala musik yunani, dimana deretan rasio-rasio tersebut tidak hanya menunjukkan dimensi sebuah ruang atau suatu fasad, tetapi juga proporsi-proporsi keterkaitan dari serangkaian ruang atau suatu denah keseluruhan

Pada teori Renaissance dalam menentukan ketinggian suatu ruang dapat dilihat dari metode yang diusulkan oleh arsitek Renaissance yaitu Palladio dimana Palladio menggunakan teori-teori phytagoras dalam menentukan tingginya sehingga ketinggian sebuah ruang tersebut berada dalam proporsi lebar dan panjang yang tepat

Contoh perhitungan pada ruang embarkasi

- Luas ruang lobby embarkasi  $2028 \text{ m}^2 = 22\text{m} \times 92\text{m}$

- Ketinggian ruang ?

$$* \frac{C - B}{B - A} = \frac{C}{A}$$

$$B - A \quad A$$

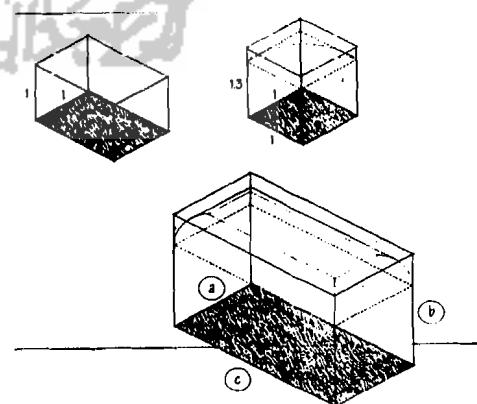
$$* \frac{92 - B}{B - 22} = \frac{92}{22}$$

$$B - 22 \quad 22$$

$$* 2028 - 22 B = 92 B - 2028$$

$$* - 22 B - 92 B = -2028 - 2028$$

$$* - 114 B = - 4056$$



Gambar 3.5 : T. Renaissance

$$* \quad B = - 4056$$

$$\quad \quad - 114$$

$$B = 36 M$$

Dari hasil perhitungan tersebut maka didapat ketinggian ruang embarkasi setinggi 47 meter, sehingga dari hasil tersebut teori renaissance tidak dapat diterapkan pada bangunan sekarang karena hasil perhitungan yang terlalu tinggi, sedangkan pada bangunan sekarang ketinggian antar lantai berkisar 3-10 meter

Teori Renaissance lebih cenderung digunakan untuk bangunan-bangunan yang lama dimana bangunan lama merupakan bangunan yang masif dimana tidak adanya bukaan maupun penggunaan material transparan (kaca) yang digunakan selain untuk ventilasi, pencahayaan tetapi juga digunakan untuk memberikan kesan yang luas dan nyaman sehingga bangunan lama lebih cenderung pada ruang yang mempunyai ketinggian yang sangat tinggi yang tingginya beberapa kali lipat dari panjang/lebarnya

Beberapa contoh bangunan yang menggunakan teori Renaissance yaitu Villa Capra (Rotunda), Palazzo Chiericati, Villa Thiene, Palazzo Iseppo Parto dan bangunan religius seperti katedral reims

## 2. Teori Yoshinobu Ashihara

Pada teori Yoshinobu Ashihara proporsi sebuah bangunan dihitung berdasarkan perbandingan antara lebar bangunan ( D ) dengan ketinggian bangunan ( H ) dimana perbandingan tersebut sama dengan angka yang menunjukkan kualitas atau rasa dari hasil perbandingan yaitu  $1 \leq D/H \leq 4$

Mata manusia memandang lurus muka memiliki dua pertiga bidang penglihatan di atas bidang ketinggian mata jika bagian dari bidang langit harus di masukkan ke dalam bidang pemandangan, seseorang dapat melihat sebuah bangunan sehingga suatu keseluruhan pada sudut 27 derajat apabila  $D/H = 2$  (D= jika dari bangun ke pengamat dan H = ketinggian bangunan)

Apabila sebuah bangunan baru ditambahkan terhadap lingkungan yang terbentuk maka gaya-gaya yang melingkungi mulai berinteraksi dengan

dan meniadakan satu sama lain.  $D/H = 1$  adalah titik genting dimana kualitas ruang eksterior berubah secara radikal, jika  $D/H$  menjadi lebih besar daripada 1 kita merasa bahwa jarak-jarak diantara bangunan menjadi agak lebih besar, jika  $D/H$  menjadi lebih kecil daripada 1 maka kita merasa bahwa jarak-jarak menjadi agak kecil dan interaksi bersama mulai menguat dan kita merasakan suatu rasa tertutup di dalam bangunan dan suatu tata letak yang baik tidak mungkin tercapai kecuali kalau suatu keseimbangan yang memadai dijaga dan perhubungan di antara bangunan dan ruang sebaliknya distabilkan, jika  $D/H$  menjadi sama dengan 1 maka kita merasakan suatu keseimbangan diantara tinggi bangunan dan ruang diantara bangunan-bangunan tetapi apabila kita melampaui  $D/H = 4$  interaksi bersama mulai menghilang dan interaksi diantara bangunan-bangunan agak sukar dirasakan kecuali kalau kita menyediakan beberapa pertalian struktural seperti lorong di luar bangunan. Maka dari perbandingan tersebut dapat disimpulkan ;

$D/H < 1$  = jarak menjadi lebih kecil

$D/H = 1$  = merasakan suatu keseimbangan diantara tinggi bangunan dan ruang-ruang diantara bangunan

$D/H > 1$  = jarak diantara bangunan menjadi lebih agak besar

$D/H = 4$  = interaksi bersama mulai menghilang dan interaksi diantara bangunan-bangunan agak sukar dirasakan kecuali jika terdapat beberapa pertalian struktural seperti lorong di luar bangunan

Sehingga dilihat dari hasil perbandingan tersebut maka perbandingan

$D/H = 1, 2$  dan  $3$  lebih banyak dipergunakan

Perbandingan  $D/H$  tidak hanya berlaku pada rancangan arsitektur pada penentuan proporsi ruang tetapi juga kepada interaksi manusia. Perbandingan  $D/H$  memainkan perannya apabila keberdekatan dua orang terhadap satu sama lain menjadi berkurang.

Apabila  $D/H$  kurang dari 1, suatu interaksi yang sangat intim

Apabila  $D/H$  adalah sama dengan atau lebih besar dari 1, interaksi adalah nisbi normal

Apabila  $D/H$  sama dengan 2 atau 3 yaitu jarak diantara muka-muka adalah 2 atau 3 kaki jarak itu adalah sesuai selama 2 orang sadar hanya akan tiap wajah orang lain

Apabila  $D/H$  sama dengan 4 yaitu jarak antara muka-muka 4 kali kita menjadi mengetahui akan bagian atas dari badan atau torso

Jika  $D'/H'$  sama dengan 1 yaitu ketinggian dari seseorang yang tengah duduk menjadi kira-kira 4 kaki

Apabila  $D''/H''$  sama dengan 1 yaitu apabila dua orang berdiri berhadapan satu sama lain di luar ruangan, misalnya tinggi orang-orang tersebut enam kaki dan jarak diantara ketinggian enam kaki

Apabila  $D''/H''$  sama dengan 2 yaitu apabila jarak diantara dua orang tersebut menjadi 12 kaki

Apabila  $D''/H''$  sama dengan 4 yaitu apabila jarak diantara dua orang tersebut menjadi 24 kaki dan kedua orang tersebut mulai kehilangan semua rasa interaksi

Maka dari perbandingan tersebut dapat disimpulkan

- $D/H < 1$  = interaksi yang sangat intim
- $D/H \geq 1$  = nisbi normal dan cenderung memperhatikan detail daripada keseluruhan bangunan
- $D/H = 2 \& 3$  = jarak yang sesuai jika jarak antara muka 2 dan 3 kaki dan cenderung untuk melihat bangunan sebagai sebuah komponen keseluruhan bersama dengan detailnya dan hubungan dengan detailnya
- $D/H = 4$  = mengetahui akan bagian atas dari badan atau torso jika jarak antara muka 4 kaki dan bangunan dilihat sebagai pembatas ke depan saja
- $D'/H' = 1$  = ketinggian dari seseorang yang tengah duduk menjadi kira-kira 4 kaki
- $D''/H'' = 1$  = jika tinggi orang 6 kaki dan jarak diantaranya 6 kaki
- $D''/H'' = 2$  = jika tinggi orang 6 kaki dan jarak diantaranya 12 kaki
- $D''/H'' = 4$  = jika tinggi orang 6 kaki dan jarak diantaranya 24 kaki

Perbandingan	Kualitas interaksi	Kondisi kenyamanan psikis
$D/H < 1$	Interaksi sangat kuat / intim	- Sempit - Tertekan - Sangat dekat - Menakutkan
$D/H = 1$	Normal	- Akrab - Netral - Terlindungi
$D/H > 1$	Terlihat agak besar	- Kebebasan - Keagungan - Santai
$D/H = 4$	Interaksi menghilang	- Sangat bebas - Sangat luas

Tabel 3.6 : Perbandingan teori Yoshinobu Ashihara

- Contoh pada perhitungan ruang embarkasi
  - Luas ruang lobby embarkasi  $2028 \text{ m}^2 = 22 \text{ m} \times 92 \text{ m}$
  - $D = 22$        $H = ?$
  - $D/H = 4$
  - $22/H = 4$
  - $H = 22/4$
  - $H = 6 \text{ m}$

Dilihat dari hasil perhitungan maka ketinggian dari suatu ruangan dapat ditentukan dengan menggunakan teori tersebut dan hasil perhitungan tersebut dapat diterapkan pada bangunan sekarang yang mempunyai ketinggian antar lantai berkisar 3–10 meter sehingga teori yoshinobu Ashihara dapat digunakan untuk menentukan ketinggian suatu ruang pada bangunan TPKL di Pulau Belitung

### 3.4.3 Kesimpulan

Dari hasil analisis maka pada bangunan TPKL Pulau Belitung luas ruangan ditentukan dengan menggunakan standar dimensi tubuh manusia dengan jumlah pengguna dari ruang tersebut dan pada proporsi/ketinggian ruang ditentukan dengan menggunakan teori Yoshinobu Ashihara

#### 3.4.3.1 Perhitungan Proporsi

No	Nama ruang	Luas ruang	Rumus	Hasil (tinggi ruang)
1.	Lobby embarkasi	- 2028 m <sup>2</sup> - 22m x 92m	D/H = 4	D/H = 4 22/H = 4 H = 22/4 = 6 m
2.	Lobby debarkasi	- 1622 m <sup>2</sup> - 22m x 74m	D/H = 4	D/H = 4 22/H = 4 H = 22/4 = 6 m
3.	Ruang embarkasi	- 2283 m <sup>2</sup> - 2283 / 2 - 1142 m <sup>2</sup> - 25m x 46m	D/H = 4	D/H = 4 25/H = 4 H = 25/4 = 6 m
4.	Ruang debarkasi	- 913 m <sup>2</sup> - 26m x 35m	D/H = 4	D/H = 4 26/H = 4 H = 26/4 = 6 m
5.	Ruang pengantar	- 842 m <sup>2</sup> - 15m x 56m	D/H = 3	D/H = 3 15/H = 3 H = 15/3 = 5 m
6.	Ruang antri tiket	- 205 m <sup>2</sup> - 11m x 19m	D/H = 3	D/H = 3 11/H = 3 H = 11/3 = 4 m

7.	Ruang check in	- 1217 m <sup>2</sup> - 26m x 47m	D/H = 4	D/H = 4 26/H = 4 H = 26/4 = 6 m
8.	Ruang kepala	- 36 m <sup>2</sup> - 4m x 9m	D/H = 1	D/H = 1 4/H = 1 H = 4/1 = 4 m
9.	Sekretaris	- 12 m <sup>2</sup> - 3m x 4m	D/H = 1	D/H = 1 3/H = 1 H = 3/1 = 3 m
10.	Ruang staff	- 126 m <sup>2</sup> - 8m x 16m	D/H = 2	D/H = 2 8/H = 2 H = 8/2 = 4 m
11.	Ruang pengawas	- 210 m <sup>2</sup> - 8m x 26m	D/H = 2	D/H = 2 15/H = 2 H = 8/2 = 4 m
12.	Ruang tunggu	- 32 m <sup>2</sup> - 4m x 8m	D/H = 1	D/H = 1 4/H = 1 H = 4/1 = 4 m
13.	Ruang rapat	- 45 m <sup>2</sup> - 4m x 11m	D/H = 1	D/H = 1 4/H = 1 H = 4/1 = 4 m
14.	Ruang loket tiket	- 26 m <sup>2</sup> - 4m x 6.5m	D/H = 1	D/H = 1 4/H = 1 H = 4/1 = 4 m

15.	Ruang security	- 9 m <sup>2</sup> - 3m x 3m	D/H = 1	D/H = 1 3/H = 1 H = 3/1 = 3 m
16.	Ruang security central	- 12 m <sup>2</sup> - 3m x 4m	D/H = 1	D/H = 1 3/H = 1 H = 3/1 = 3 m
17.	Restourant penumpang	- 156 m <sup>2</sup> - 8m x 19.5m	D/H = 2	D/H = 2 8/H = 2 H = 8/2 = 4 m
18.	Istirahat pengelola	- 65 m <sup>2</sup> - 4m x 16m	D/H = 1	D/H = 1 4/H = 1 H = 4/1 = 4 m
19.	Cafeteria	- 78 m <sup>2</sup> - 4m x 19.5m	D/H = 1	D/H = 1 4/H = 1 H = 4/1 = 4 m
20.	Toko	- 90 m <sup>2</sup> - 6m x 15m	D/H = 2	D/H = 2 6/H = 2 H = 6/2 = 3 m
21.	Wartel	- 22 m <sup>2</sup> - 3m x 7m	D/H = 1	D/H = 1 3/H = 1 H = 3/1 = 3 m
22.	ATM	- 2 m <sup>2</sup> - 1m x 2m	D/H = 0.5	D/H = 0.5 1/H = 0.5 H = 1/0.5 = 2 m



23.	Gudang	- 12 m <sup>2</sup> - 3m x 4m	D/H = 1	D/H = 1 3/H = 1 H = 3/1 = 3 m
24.	Ruang karantina	- 12 m <sup>2</sup> - 3m x 4m	D/H = 1	D/H = 1 3/H = 1 H = 3/1 = 3 m
25.	Mushola penumpang	- 39 m <sup>2</sup> - 4m x 9.8m	D/H = 1	D/H = 1 4/H = 1 H = 4/1 = 4 m
26.	Mushola pengelola	- 24 m <sup>2</sup> - 3m x 8m	D/H = 1	D/H = 1 3/H = 1 H = 3/1 = 3 m
27.	Money charger	- 15 m <sup>2</sup> - 3m x 5m	D/H = 1	D/H = 1 3/H = 1 H = 3/1 = 3 m
28.	Pemesanan taxi	- 3 m <sup>2</sup> - 1.5m x 2m	D/H = 0.5	D/H = 0.5 1.5/H = 0.5 H = 1.5/0.5 = 2 m
29.	Lavatory 8 unit	- 30 m <sup>2</sup> - 3m x 10m	D/H = 1	D/H = 1 3/H = 1 H = 3/1 = 3 m
	Lavatory 4 unit	- 15 - 3m x 5m	D/H = 1	D/H = 1 3/H = 1 = 3 m

30.	Dapur	- 20 m <sup>2</sup> - 3m x 6.6m	D/H = 1	D/H = 1 3/H = 1 H = 3/1 = 3 m
31.	Genset	- 20 m <sup>2</sup> - 3m x 6.6m	D/H = 1	D/H = 1 3/H = 1 H = 3/1 = 3 m
32.	Pos jaga	- 3 m <sup>2</sup> - 1.5m x 2m	D/H = 0.5	D/H = 0.5 1.5/H = 0.5 H = 1.5/0.5 = 3 m

Tabel 3.7 : Perhitungan teori Yoshinobu Ashihara

