

Penerapan Aspek Arsitektur Psikologis pada Perancangan *Youth Center* Di Pekanbaru

Andre Adrian¹, Yose Rizal^{2*}, Wati Masrul³

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Lancang Kuning Jl. Yos Sudarso km. 8
Umban Sari, Rumbai, Pekanbaru, Telp (0761) 52324

e-mail koresponden : yose@unilak.ac.id

Abstrak

Youth Center adalah sebuah bangunan dengan fasilitas edukasi, seni, dan teknologi yang dirancang untuk memfasilitasi pengembangan, minat, bakat, dan pertumbuhan pribadi pemuda. Penerapan arsitektur psikologis pada perancangan ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung produktivitas dan kreativitas, serta merespons psikologi pemuda yang aktif dan dinamis. Pendekatan Arsitektur Psikologi yang terdiri dari Visual, Thermal, Proksimitas, dan Teritorialitas pada Perancangan *Youth Center* dapat merespon psikologis pemuda sekaligus memberikan wadah yang nyaman untuk beraktifitas, bersosialisasi, belajar, serta dapat melakukan interaksi interpersonal dengan lebih baik dengan memperhatikan aspek aspek psikologis seperti kedekatan dan pengelolaan ruang yang lebih privat. Adapun metoda dalam proses perancangan *Youth Center* ini dilakukan dengan proses pengumpulan data fisik, analisis dengan menggunakan studi literature dan studi preseden, penyusunan konsep rancangan dengan berdasarkan prinsip pendekatan Arsitektur Psikologi serta menghasilkan rancangan yang tepat bagi pemuda di Kota Pekanbaru

Kata kunci : *Youth Center*; Arsitektur Psikologis; Pemuda; Kreatif.

Abstract

The Youth Center is a building with educational, artistic and technological facilities designed to facilitate the development, interests, talents and personal growth of young people. The application of psychological architecture in this design aims to create an environment that supports productivity and creativity, as well as responding to the psychology of active and dynamic youth. The Psychological Architectural Approach consists of Visual, Thermal, Proximity and Territoriality. Youth Center design can respond to youth psychology while providing a comfortable place for activities, socializing, learning, and can carry out better interpersonal interactions by paying attention to psychological aspects such as closeness and more private space management.

Keyword : *Youth Center*; Psychology Architecture; Youth; Creative.

A. PENDAHULUAN

Pekanbaru merupakan ibukota dan kota terbesar di Provinsi Riau, dan juga merupakan salah satu kota yang baru saja mencapai predikat metropolitan di Indonesia sejak Mei 2022 (Pekanbaru.go.id 2022). Menurut data BPS (Badan Pusat Statistik) tahun 2019, Pekanbaru memiliki total jumlah penduduk lebih dari 1.1 juta jiwa, dan sebesar 29% (319.000 jiwa) penduduknya adalah pemuda. Namun sayangnya, Kota Pekanbaru saat ini masih kurang fasilitas yang dapat memwadahi dan mengembangkan sumber daya manusianya, kebanyakan pemuda saat ini beraktivitas di tempat seperti *café* atau *foodcourt* yang mana tidak dapat membantu proses peningkatan diri mereka.

Salah satu wadah yang dapat memfasilitasi pengembangan minat dan bakat pemuda adalah *Youth Center*. Menurut ahli sosiologi bernama Marjorie Mayo, *Youth Center* merupakan sebuah lembaga yang memiliki tujuan untuk memperbaiki kualitas hidup anak muda, memperkuat partisipasi mereka dalam masyarakat, serta memfasilitasi kegiatan yang sesuai dengan kebutuhan mereka (Mayo 2006).

Perancangan *Youth Center* sebaiknya mampu merespon sifat psikologis anak muda yang dinamis dan fleksibel. Akan tetapi, kebanyakan bangunan saat ini masih jarang membahas aspek psikologis. Saat ini banyak bangunan yang tergolong *egosentrik*, atau desain yang hanya memenuhi kepuasan arsitek saja (Halim 2005).

Perancangan yang dilakukan harusnya dapat melihat siapa yang akan menggunakan bangunan ini dan dapat mengakomodasi atau merespon kebutuhan psikologis mereka. Kebutuhan ini dapat diselesaikan menggunakan perhitungan atau pendekatan dari segi visual, thermal, proksimitas, dan teritorialitas yang spesifik didesain untuk pengguna yang akan berada didalamnya bukan hanya estetika semata.

Oleh karena itu Pembangunan *Youth Center* dengan pendekatan Arsitektur Psikologis ini adalah gabungan yang apik. Dalam perancangan bangunan ini dapat memberi kesan nyaman dan membangkitkan semangat inovasi dan kreasi mereka. Diharapkan dengan pendekatan Psikologis, bangunan ini akan terus dapat dikunjungi oleh pemuda dari tahun ke tahun dan dapat meningkatkan kualitas manusia di Kota Pekanbaru selama bangunan ini masih berdiri.

B. METODE PENELITIAN

Pada perancangan kali ini digunakan beberapa cara dalam mendapatkan data yang diperlukan selama kegiatan perancangan ini berlangsung. Metode yang akan digunakan pada bangunan ini antara lain studi literature dan studi preseden sebagai berikut :

1. Aspek Visual

Parameter pertama adalah visual, yaitu segala sesuatu yang dapat di lihat atau disaksikan oleh indra pengelihatan manusia, antara lain bentuk, warna, ruang dan tatanan (Ching 2008). Kemudian daripada itu, pada sebuah jurnal menurut jurnal berjudul “*Space and Human Perception – Exploring Our Reaction to Different Geometries of Spaces*” menyatakan bahwa orang-orang cenderung lebih suka dengan bangunan dan ruang yang berbentuk dinamis dan tidak kaku (Shemesh, Bar, and Grobman 2015).

Warna, selama berabad-abad, telah diasosiasikan dengan emosi atau ciri kepribadian tertentu. Dalam buku “*Medical and Dental Space Planning*” edisi 3 milik (Malkin 2002:526), setiap warna mempunyai makna simbolisme yang berbeda-beda. Oleh karena itu penggunaan warna juga sangat diperhatikan agar dapat sesuai dengan ruang dan aktivitas didalamnya.

2. Aspek Thermal

Dalam penelitian “*Kajian Paparan Panas Lingkungan Kerja Terhadap Kenyamanan Termal dan Produktivitas Kerja*” menyatakan bahwa kenyamanan thermal dapat mempengaruhi psikologis dan produktivitas pengguna (Huda and Nazlina 2011). Tertera di Gambar 1



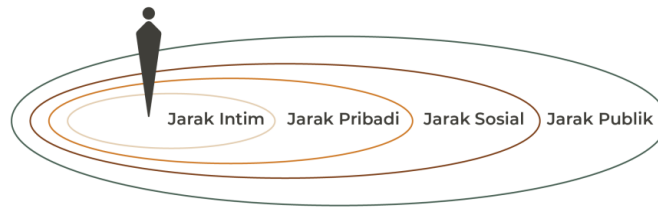
Gambar 1 Skema Pengaruh Thermal Terhadap Pengguna
Sumber : Penulis 2024

Menurut penelitian terhadap suhu dan produktivitas kerja atau aktivitas pengguna oleh (Wardana et al. 2019), didapatkan bahwa dalam suhu 24-27°C pengguna mengalami kenaikan produktivitas. Sedangkan pada suhu 28-31°C mengalami penurunan produktivitas kerja.

Selain sebagai aspek visual warna juga dapat mempengaruhi thermal terhadap suatu ruang atau bangunan. Untuk mendapatkan sensasi hangat yang sama, ruang yang diberi warna-warna dingin memerlukan pengaturan suhu (AC) yang lebih rendah dibandingkan dengan ruang yang diberikan warna-warna hangat (Sari 2004).

3. Aspek Proksimitas

Dalam sebuah ruang fisik ada beberapa hal yang terkait dengan kedekatan atau proksimitas terhadap psikologis manusia. Dalam buku “*Arsitektur Psikologis*” ada 3 hal yang berkaitan dengan ruang fisik, yaitu antropometri, privasi dan jarak proksemik (Halim 2005:186) tertera di Gambar 2.. Jarak Proksemik dapat ditinjau dari jarak intim, jarak pribadi, jarak sosial dan jarak public seperti tertera di Tabel 1. Salah satu buku yang membahas antropometri yang sering digunakan dalam arsitektur adalah buku “*Data Arsitek*”



Gambar 2 Ilustrasi Jarak Proksemik
Sumber : Penulis 2024

Tabel 1 Klasifikasi Jarak Proksemik

Jarak	Hubungan dan Aktivitas yang sesuai	Kualitas Sensorik
Jarak intim (0-0,45 m)	Kontak intim (hubungan seksual, kenyamanan kontak badan) dan olah- raga fisik (gulat).	Peningkatan kewaspadaan input sensor. Sentuhan mengambil alih vokalisasi verbal sebagai bentuk komunikasi.
Jarak pribadi (0,45-1,2m)	Kontak antara teman dekat, juga inte- raksi setiap hari dengan kenalan	Input sensor sedikit lebih waspada daripada jarak intim, pandangan normal & menyediakan feedback spesifik. Komunikasi verbal ketimbang sentuhan.
Jarak sosial (1,2-3,6m)	Kontak yang tidak pribadi dan kontak bisnis	Input sensor minimal Pandangan kurang spesifik ketimbang jarak pribadi Suara normal (audibel 6m) dipertahankan Tidak memungkinkan sentuhan
Jarak publik (>3,6m)	Kontak formal antar individu (aktor, politikus) dengan publik	Tidak ada input sensor Tidak ada visual spesifik.

Sumber : Halim 2005

4. Aspek Teritorialitas

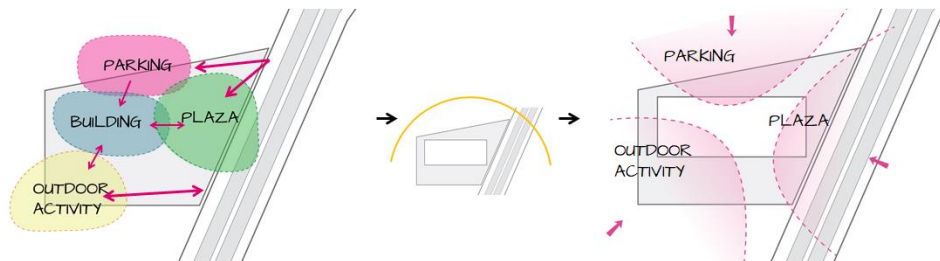
Menurut (Namazian and Mehdi-pour 2013) beberapa perancang, menganggap lingkungan adalah wadah untuk aktivitas manusia dan itulah yang mereka sebut fungsional. Namun, diakui oleh beberapa arsitek dan ilmuwan sosial bahwa salah satu tujuan desain arsitektur adalah menciptakan tata letak khusus yang akan menyediakan pola aktivitas yang diperlukan oleh sekelompok pengguna bangunan untuk mencapai tujuan mereka. Hal ini melibatkan pemahaman pola gerak manusia, dimensi fisik, dan terutama ketergunaan ruang untuk wilayah dan pengaturan interaksi di antara orang-orang.

Ada beberapa cara untuk mendapatkan teritorialitas, antara lain adalah membuat *visual barrier* (ringtangan visual) dan *auditory barrier* (ringtangan suara). Berikut adalah contoh penataan teritorialitas yang bertujuan agar pengguna dapat merasakan ruang yang personal (Halim 2005).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pembahasan Terkait Tapak dan Bangunan

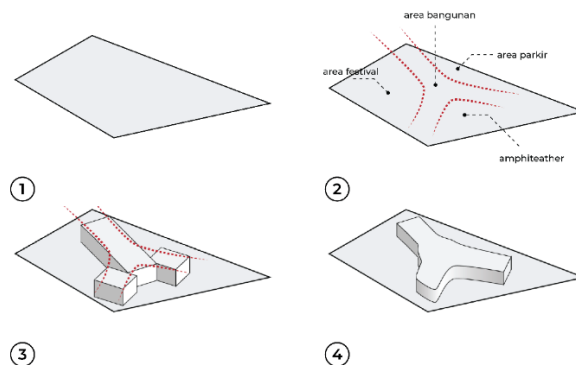
Sebelum perencanaan konsep bentuk masa bangunan, perlu diklasikan terlebih dahulu fungsi fungsi ruangan yang akan dibangun akan dikelompokkan dalam beberapa kategori zoning, zona – zona tersebut antara lain ; Area Parkir, Amphitheater, Bangunan Kreatif, dan Area Festival. Tertera di Gambar 3



Gambar 3 Konsep Zona Bangunan

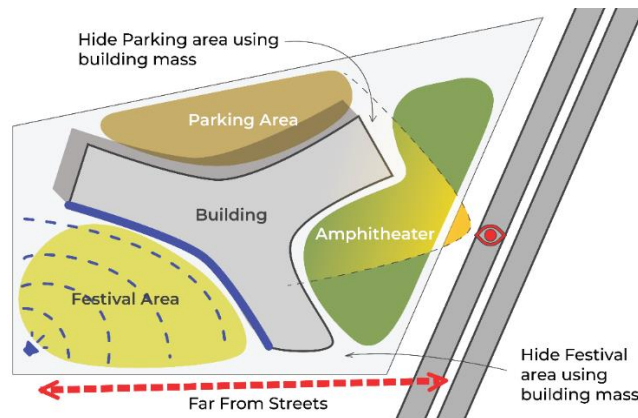
Gambar 3: Penulis 2024

Masa bangunan ini terdiri dari tiga bentuk dasar balok/persegi yang disusun sejajar dengan arah matahari untuk mengurangi paparan langsung sinar matahari pada bagian lebar, sehingga ruangan di dalamnya tidak menjadi panas, tertera di Gambar 4. Selanjutnya, tiga balok/persegi ini dioptimalkan bentuknya untuk menciptakan masa bangunan yang menarik secara visual dan efisiensi ruang yang lebih baik, Tertera di Gambar 5



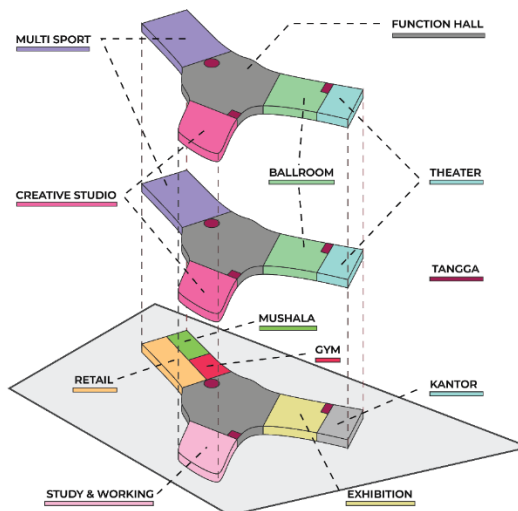
Gambar 4 Proses Pengolaan Masa Bangunan Pada Tapak

Sumber : Penulis 2024



Gambar 5 Diagram Penataan Zoning dan Masa bangunan
Sumber : Penulis 2024

Konsep pengaturan setiap lantai bangunan memerlukan perencanaan yang teliti untuk memaksimalkan fungsi dan kenyamanan. Untuk mengklasifikasi ruang berdasarkan jenis kegiatan dan kebutuhan privasi serta hubungan ruang, lantai bangunan dapat difungsikan sebagai berikut, tertera di gambar 6.



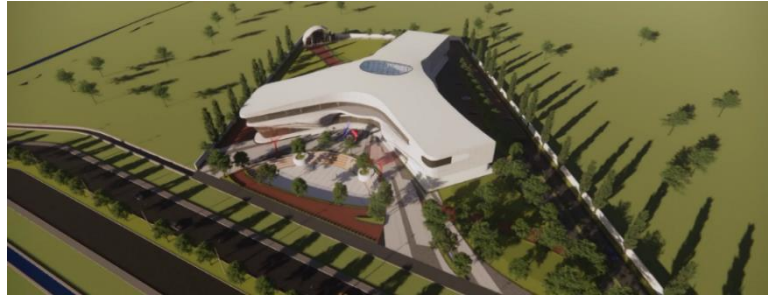
Gambar 6 Zoning Vertikal Bangunan
Sumber : Penulis 2024

2. Pembahasan Terkait Psikologis

a. Penerapan Aspek Visual

Warna yang akan diterapkan pada bangunan ini dipilih berdasarkan fungsi dan klasifikasinya masing masing. Warna yang cerah dan menarik pada visual fasad. Selain itu pada interior bangunan yang difungsikan sebagai ruang publik atau ruang bersama, motif kayu diimplemtasikan kedalam desain dengan tujuan untuk menciptakan lingkungan yang tenang dan kenyamanan secara psikologis, tertera di Gambar 6. Dengan demikian, diharapkan dapat

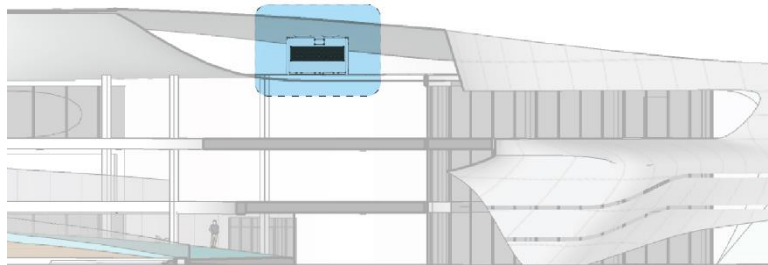
menciptakan ruang yang meningkatkan produktifitas dan kreatifitas serta mendukung kesejahteraan mental dan emosional penghuni.



Gambar 7 Desain Bentuk Bangunan
Sumber : Penulis 2024

b. Penerapan Aspek Thermal

Pada perancangan ini menggunakan sistem AC VRV Dalam pengoptimalan suhu ruangan, sistem pendingin ini dipilih karena ukurannya yang ringkas dan kemampuannya untuk mendinginkan udara dengan baik, tertera di gambar 8.



Gambar 8. Sistem Penempatan AC VRV dalam Desain
Sumber : Penulis 2024

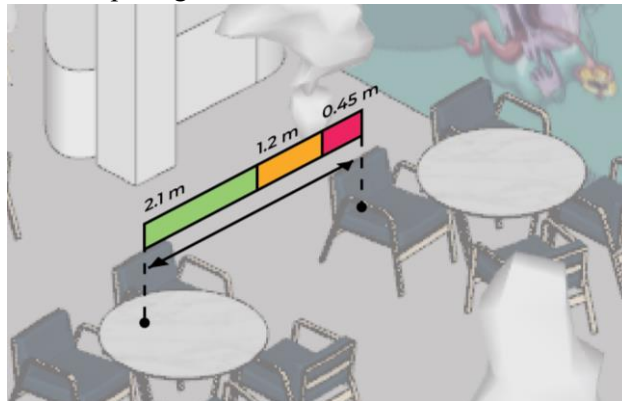
c. Penerapan Aspek Proksimitas

Berikut adalah penerapan aspek proksimitas dalam salah satu bagian dari bangunan, sebagai contoh dari penataan proksimitas di dalam bangunan. Bagian ini meliputi area publik yang mencakup kafe, perpustakaan, serta ruang studi/kerja, tertera di Gambar 9.



Gambar 4 .Penataan zona aktivitas yang terintegrasi aspek proksimitas
Sumber : Penulis 2024

Selain terhadap ruang penataan atau desain yang dipengaruhi oleh aspek proksimitas, penataan furnitur seperti kursi juga menjadi perhatian utama, sebagaimana terlihat pada gambar berikut, tertera di Gambar 10.



Gambar 5 Penerapan Jarak Proksemik dalam Desain
Sumber : Penulis 2024

d. Penerapan Aspek Teritorialitas

Desain ini menggunakan *visual barrier* sebagai cara untuk menetapkan batas teritori bagi pengguna. *Visual barrier* ini bertujuan agar pengguna yang ingin memiliki wilayah atau area yang “terpisah dari keramaian” sehingga dapat bekerja atau beraktivitas lebih nyaman, tertera di Gambar 11.



Gambar 6. Visual barrier dalam desain interior bangunan
Sumber : Penulis 2024

D. KESIMPULAN

Kesimpulan dari perancangan *Youth Center* dengan pendekatan arsitektur psikologis di Pekanbaru:

1. Penerapan aspek-aspek arsitektur psikologis dapat meningkatkan produktivitas, pengalaman yang positif, dan kesejahteraan mental bagi penghuni dan pengunjungnya.
2. Penerapan jarak proksemik dalam aspek proksimitas dapat menyajikan kenyamanan interaksi interpersonal bagi pengguna. Jarak furniture tempat duduk untuk sebuah ruangan sosial adalah sekitar 2,1m.
3. Desain zoning dan sirkulasi yang optimal dapat meningkatkan efisiensi dan kenyamanan interaksi pengguna dalam beraktivitas di dalam *Youth Center*.
4. Bentuk bangunan *Youth Center* yang dinamis, futuristik, dan cerah menciptakan lingkungan yang mengundang kreativitas dan inspirasi bagi pengunjung.
5. Penerapan kenyamanan termal dalam desain dengan pengaturan suhu 24-27°C bangunan sudah dapat meningkatkan produktivitas penghuni dan pengunjung.

DAFTAR ISI

- Ching, Francis D. K. 2008. *Arsitektur : Bentuk, Ruang, Dan Tataan*. 3rd ed. Jakarta: Erlangga.
- Halim, Deddy. 2005. *Arsitektur Psikologis*. edited by Y.B Sudarmanto. Jakarta.
- Huda, Listiani Nurul, and Nazlina. 2011. “Kajian Paparan Panas Lingkungan Kerja Terhadap Kenyamanan Termal Dan Produktivitas Kerja.”
- Malkin, Jain. 2002. *Medical and Dental Space Planning : A Comprehensive Guide to Design, Equipment, and Clinical Procedures*. 3rd ed. Wiley.
- Mayo, Marjorie. 2006. *Global Citizens: Social Movements and the Challenge of Globalization*. New York: Zed Books.
- Namazian, Ali, and Armin Mehdipour. 2013. “Psychological Demands of the Built Environment , Privacy , Personal Space and Territory in Architecture.” *International Journal of Psychology and Behavioral Sciences* 3(4):109–13. doi: 10.5923/j.ijpbs.20130304.04.
- Pekanbaru.go.id. 2022. “Firdaus Bersyukur Pekanbaru Capai Indikator Kota Metropolitan Di Akhir Jabatan.” *Pekanbaru.Go.Id*.
- Sari, Sriti Mayang. 2004. “Peran Warna Pada Interior Rumah Sakit Berwawasan ‘Healing Environment’ Terhadap Proses Penyembuhan Pasien.”
- Shemesh, Avishag, Moshe Bar, and Yasha Jacob Grobman. 2015. “Space and Human Perception – Exploring Our Reaction to Different Geometries of Spaces.”
- Wardana, M. W., Ergantara R. I, Melani Anggraini, and Herman S. 2019. “Analisis Pengaruh Tingkat Suhu Lingkungan Kerja Terhadap Produktivitas Menggunakan Pendekatan Ergonomi Partisipatori.”