BAB III
ELABORASI TEMA

3.1 PENGERTIAN

Tema yang diangkat pada Bandung Toys Centre ini adalah *Cheerful,* sebagaimana diketahui bahwa *cheerful* adalah:

- Sesuatu yang membuat seseorang merasa gembira, suka hati.
- Sesuatu yang bersifat menyenangkan hati, menggembirakan hati.
- *Cheering, cheery, happy, joyful.*
- *Being full of having or showing good spirits.*

Cheerful dalam hal ini adalah bangunan dengan konsep-konsep estetikanya yang membantu meningkatkan perasaan seseorang dengan segala persepsi terhadap lingkungan sekelilingnya.

3.2 INTERPRETASI TEMA

Tema yang diambil adalah *cheerful,* kesenangan yang diambil disini adalah perasaan kesejahteraan, karena seseorang dapat memiliki kesenangan tanpa menunjukan sukacita dan sebaliknya. Secara umum, suka cita merupakan respon dari tubuh atau pikiran yang menunjukan bahwa tindakan kita bermanfaat bagi kesehatan. Kesenangan dapat dicapai melalui banyak cara, seperti terlibat latihan fisik atau non fisik. Suka cita dapat didefinisikan sebagai sensasi atau perasaan yang positif, menyenangkan atau *euphoria* yang dalam bentuk alami terjadi ketika suatu kebutuhan terpenuhi oleh tubuh manusia.

Adapun penerapan *Cheerful* dalam bidang Arsitektur dapat berupa:

3.2.1 VISUAL

Cheerful disini dapat meliputi:

a. Bentuk Ruang
   - Sebuah bentuk ruang dapat mempengaruhi perasaan seseorang.

- Bentuk ruang yang menarik perhatian adalah bentuk-bentuk yang atraktif (meniru bentuk alam atau imajinasi) dan bentuk dinamis (bentuk dasar).

Menurut DK. Ching, secara psikologis manusia secara naluriah akan menyederhanakan lingkungan visualnya untuk memudahkan pemahaman. Semakin sederhana dan teraturnya suatu wujud, semakin mudah untuk diterima dan dimengerti. Ada beberapa bentuk dasar yang dipersepsi orang, yaitu:

- Lingkaran

  Sesuatu yang terpusat, berarah ke dalam dan pada umumnya bersifat stabil dan dengan sendirinya menjadi pusat dari lingkungannya. Penempatan sebuah lingkaran pada suatu bidang akan memperkuat sifat dasarnya sebagai poros.
- Bujur Sangkar

  Bujur sangkar menunjukan sesuatu yang murni dan rasional. Bentuk ini merupakan bentuk yang statis dan netral serta tidak memiliki arah tertentu.
- Segitiga

  Mempresentasikan stabilitas.

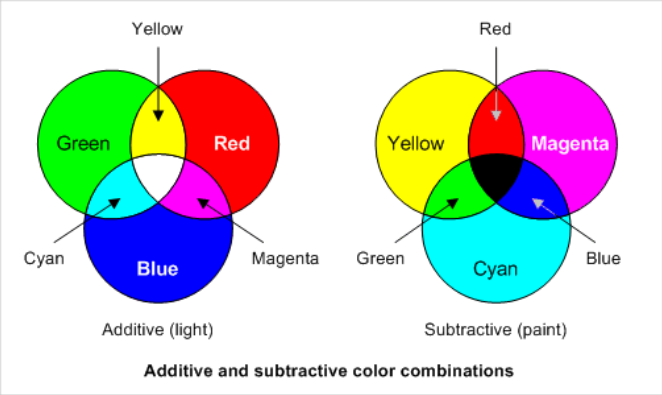
b. Warna

- Terbentuknya Warna

  Secara objektif atau fisik, warna adalah sifat cahaya yang dipancarkan. Sementara secara subjektif atau psikologis, warna adalah sebagian dari pengalaman indra penglihatan. Warna-warni memiliki efek psikologis, kemampuan warna dalam menciptakan impresi mampu menimbulkan efek-efek tertentu. Efeknya berpengaruh terhadap pikiran, emosi tubuh, dan keseimbangan.

  Menurut kejadiannya, warna dibagi menjadi dua, yaitu warna *additive* dan *subtractive*. Warna *additive* adalah warna yang berasal dari cahaya, biasa disebut spektrum. Warna pokok *additive* adalah merah, hijau, biru yang dalam komputer

disebut model warna RGB. Spektrum warna yang lengkap dapat dijumpai dalam warna-warna pelangi. Jika semua spektrum cahaya dicampur maka akan dihasilkan warna putih.

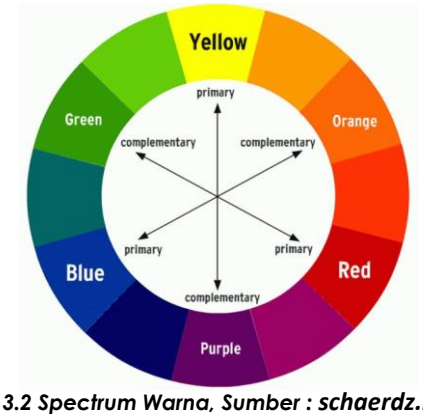


Gambar 3.1 Spectrum Warna, Sumber : dycalculator.com diunduh tanggal 16 oktober 2012

Warna *subtractive* adalah warna yang berasal dari bahan, atau biasa disebut pigmen. Warna pokok *subtractive* adalah sian, magenta, dan kuning yang dalam komputer disebut model warna CMY. Jika semua pigmen warna dicampur maka akan diperoleh warna coklat kehitaman.

- Klasifikasi Warna

  Teori Brewster pertama kali dikemukakan pada tahun 1831. Teori ini menyederhanakan warna-warna yang ada di alam menjadi empat klasifikasi warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan warna netral.



Gambar 3.2 Spectrum Warna, Sumber : schaerdz.blogspot.com diunduh tanggal 16 oktober 2012

Warna yang diklasifikasikan adalah warna yang berasal dari pigmen. Untuk lebih memudahkan pemahaman, Brewster membuat suatu pola warna yang berbentuk lingkaran. Selanjutnya lingkaran warna ini dikenal sebagai lingkaran warna Brewster.

a. Warna Primer

   Warna primer merupakan warna dasar yang tidak dicampur dengan warna-warna lain. Pigmen warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah merah, biru, dan kuning.

b. Warna Sekunder

   Warna sekunder merupakan hasil pencampuran dua warna primer dengan perbandingan 1:1. Warna yang didapatkan adalah jingga (campuran merah+kuning), hijau (campuran kuning+biru) dan ungu (campuran warna merah+biru).

c. Warna Tersier

   Warna tersier merupakan campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Sebagai contoh, warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga. Warna indigo (biru keunguan) diperoleh dari pencampuran warna biru dan ungu. Warna turquois merupakan campuran warna biru dan hijau, dan seterusnya.

d. Warna Netral

   Warna netral merupakan hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam. Hasil pencampuran pigmen warna yang tepat biasanya akan membentuk warna hitam.

Secara psikologis, warna dapat memengaruhi kelakuan. Sebagaimana diuraikan oleh J.Linschoten dan Drs. Mansyur, warna memegang peranan penting dalam penilaian estetis

dan turut menentukan suka tidaknya manusia akan bermacam-macam-macam benda. Dari pemahaman tersebut dapat dijelaskan bahwa warna, selain dapat dilihat dengan mata, ternyata mampu memengaruhi perilaku seseorang, memberikan kesan tertentu, dan turut menentukan suka tidaknya seseorang pada suatu benda.

Sejak warna diyakini memiliki efek-efek psikologis, pakar desain interior kemudian mengolah warna untuk diterapkan pada bangunan dan interior hunian, sekolah, rumah sakit, dan bangunan lainnya.

Penerapan warna pada komposisi secara psikis dapat berefek pada.

1. Memberi kesan tertentu pada ruang
2. Mempengaruhi dan mendorong kemauan kerja
3. Mendorong memusatkan perhatian
4. Mendorong kesenangan kerja
5. Membantu penerangan
6. Mempertinggi keselamatan kerja
7. Membantu orientasi kerja
8. Membantu aspek kebersihan

Dalam menciptakan suasana suatu ruangan, faktor warna dan bentuk merupakan penampilan pertama yang dapat dinikmati. Sebab kedua factor ini langsung berhubungan dengan penglihatan tanpa melalui proses penghayatan terlebih dahulu.

3.2.2 SENSORIK DAN MOTORIK

Kualitas sensorik dan motorik suatu tempat menjadi faktor utama dalam bagaimana tempat tersebut mempengaruhi kegiatan orang didalamnya. Hal-hal yang mempengaruhi sensorik seseorang dalam suatu ruang seperti:

a. Tekstur

Memberikan kesan komposisi yang paling serasi dalam suatu rancangan yang diinginkan.

b. Pencahayaan

Interaksi cahaya natural dengan semua elemen bangunan dapat membuat seseorang memahami perubahan intensitas cahaya dan bayangan yang ada pada waktu yang berbeda.

c. Estetika

Keindahan suatu tempat dapat memberikan kesan terhadap bangunan itu sendiri, keindahan tidak selalu bersifat dekoratif, namun juga bersifat lebih holistic seperti komposisi atau alur ruangan.

d. Hirarki Ruang

Hirarki harus teratur dengan jelas, membuat suatu alur dalam sebuah ruangan. Dimana ruang utama yang lebih luas identik dengan hirarki tertinggi, selain itu peralihan ruang-ruang lebih tertata dengan baik antara area yang bersifat publik ke area yang bersifat privat.

e. Pola Ruang

Menurut Geoffery H. Barker (1989) bentuk ruang yang mengalir adalah penggunaan bentuk-bentuk diagonal untuk kesan gerak yang kuat, seperti lingkaran, kotak dan segitiga.

f. Sirkulasi

Menurut D.K. Ching membagi pola sirkulasi berupa:

- Sirkulasi linier berbelok-belok membangkitkan semangat seseorang
- Sirkulasi tajam dan berbelok memberikan kesan aktif
- Sirkulasi bercabang memberikan kemungkinan ruang bermain variatif
- Sirkulasi network melatih untuk memilih jalan pintas.