

## **PENERAPAN ARSITEKTUR PSIKOLOGI TERHADAP PERANCANGAN SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN SENI PERTUNJUKAN DI KOTA BARU PARAHYANGAN KABUPATEN BANDUNG BARAT**

Yasmine Putri Anindita<sup>1</sup>, Utami<sup>2</sup>, dan Ardhiana Muhsin<sup>3</sup>

Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Institut Teknologi Nasional Bandung

E-mail: [yasmineputria19@mhs.itenas.ac.id](mailto:yasmineputria19@mhs.itenas.ac.id), [ami@itenas.ac.id](mailto:ami@itenas.ac.id), [dade@itenas.ac.id](mailto:dade@itenas.ac.id)

### **Abstrak**

*Dalam dunia arsitektur, psikologi berkaitan studi terhadap bangunan dan pengaruhnya terhadap perilaku manusia sebagai penggunaannya. Arsitektur psikologi dipilih untuk proyek perancangan SMK Seni Pertunjukan karena saat diusia remaja (15-19 tahun) cenderung memiliki emosi yang tergolong sensitif, ingin mencoba hal-hal baru, memiliki keingintahuan yang tinggi, ingin mencari pengalaman, dan memiliki kemauan bersosialisasi yang cukup tinggi. Dengan kata lain secara psikologis, di usia remaja sudah berkembang namun belum memasuki tahap dewasa. Oleh karena itu membentuk psikologi remaja tergolong penting, salah satunya di sekolah. Dengan penerapan "friendly design" dapat mengaplikasikan konsep desain ke dalam rancangan bangunan dengan memaksimalkan area yang ada dapat menghasilkan sisi psikologi pengguna yang dapat memberikan rasa nyaman dan aman. Metode yang digunakan yaitu dengan studi lapangan, studi observasi dan studi literatur mengenai teori terkait. Dengan menerapkan desain sesuai dengan prinsip arsitektur psikologi berfokus pada bagaimana membuat desain yang dapat memanfaatkan area menjadi ruang komunal sebagai tempat untuk bersosialisasi antar individu lainnya. Selain untuk bersosialisasi, desain menerapkan bagaimana pengguna dapat menjadi lebih produktif serta kreatif. Dari penerapan konsep tersebut diharapkan dapat menjadi prasarana edukasi yang memiliki suasana nyaman sehingga menghasilkan aktivitas yang aktif dan produktif.*

*Kata Kunci: Arsitektur Psikologi, Friendly Design, Seni Pertunjukan*

### **Abstract**

*In architecture, psychology has related studies about buildings and their effects on human behavior as users. Psychology architecture was chosen for this project (Performing Arts Vocational High School) because when they have been teenagers (15-19 years old) they tend to have relatively sensitive emotions, want to try new things, have high curiosity, want to seek experience, and have the willingness to socialize. So psychologically, in adolescence, they have developed but have not yet entered adulthood. Therefore forming adolescent psychology is necessary, one of which is at school. By implementing "friendly design" you can apply design concepts to building designs by maximizing the existing area to produce a psychological side to the user that can provide a sense of comfort and security. The methods used are field studies, observational studies, and literature studies regarding related theories. By implementing architectural design principles, psychology focuses on design methods that can utilize the area as a communal space to socialize with others. In addition to socializing, the plans implement how users can be more productive and creative. From the application of this concept, hope that it will become an educational infrastructure that has a comfortable atmosphere to produce active and productive activities.*

*Keywords: Psychology Architecture, Friendly Design, Art Performance*

## 1. Pendahuluan

Demi menyesuaikan dengan perkembangan yang ada, pendidikan juga terus berkembang seiring waktu guna menyesuaikan dengan kemajuan teknologi saat ini. Di SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) merupakan jenjang pendidikan yang memiliki tujuan khusus menyiapkan tenaga kerja terampil, profesional dan disiplin tinggi sesuai dengan tuntutan dunia kerja [1]. Berbeda dengan jurusan seni rupa, di jurusan seni pertunjukan, kemampuan yang harus diperoleh yaitu bukan hanya kreatifitas, namun bagaimana menyalurkan seni secara langsung (*live*) dan dapat dirasakan oleh penonton yang menyaksikan seni tersebut. Sehingga sekolah kejuruan seperti SMK ini dirancang secara khusus bagi pelajar yang ingin mempersiapkan diri untuk memasuki dunia kerja kelak secara profesional sesuai dengan bidangnya.

Pendidikan seni di sekolah bertujuan untuk memberi persiapan untuk peserta didik (pelajar) dengan berbagai kompetensi baik di bidang penciptaan maupun apresiasi. Kegiatan kesenian mencakup kegiatan menciptakan karya seni yang biasanya dilakukan oleh seniman dan ciptaan tersebut dinikmati oleh masyarakat atau penonton [2]. Menurut Sumardjo (2001), seni pertunjukan merupakan aktivitas diluar kegiatan sehari-hari (waktu senggang). Sedangkan menurut Sedyawati (2002), seni pertunjukan merupakan ekspresif untuk menyampaikan kualitas budaya dan perwujudan norma-norma estetika seiring berkembangnya waktu [3].

Kajian arsitektur psikologis merupakan penggabungan antara 2 aspek, yaitu psikologi dan ruang. Psikologi mengacu pada setiap individu memiliki karakteristik masing-masing, namun keunikan setiap individu dapat mempengaruhi lingkungan sekitarnya. Sebaliknya, keunikan lingkungan juga mempengaruhi psikologinya. Karena lingkungan bukan hanya menjadi media untuk beraktivitas, tetapi juga menjadi bagian penting dari pola perilaku (psikologi) manusia. (Dubois, 1968) [4]. Menurut Deddy Halim, Phd (2005), Psikologi Arsitektur merupakan studi mengenai bangunan (kawasan) serta pengaruhnya terhadap psikologi manusia sebagai penggunaannya, selain itu mengenai kajian khusus dengan orientasi berfokus pada psikologis pengguna (*user*) bangunan (kawasan) [5]. Prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam penerapan Arsitektur Psikologi menurut Carol Simon W. dan Thomas G. David yaitu: *zoning* ruang berkorelasi dengan karakter; dapat berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan; sebgai media untuk aktivitas penggunaannya dengan nyaman (fisik & psikis) dan menyenangkan (ruang terbuka); dan memenuhi nilai estetika [6]. Menurut studi mengenai neurologi terbaru mengungkapkan sel-sel di *hippocampus* otak manusia diaktifkan oleh rangsangan sensorik seperti visual, auditori, penciuman, dan somatosensori yang memainkan peran penting dalam membentuk ingatan baru dan pemetaan lingkungan [7]. Melalui hal ini dapat menunjukkan bahwa hal tersebut merupakan faktor penting dalam membuat peta spasial dan dapat membentuk perilaku manusia yang sesuai. Selain itu, dinyatakan bahwa mulai dari rincian di fasad arsitektur, desain interior, dapat meninggalkan jejak dalam psikologi manusia [8]. *Friendly design* merupakan konsep dari arsitektur psikologi yang menekankan penerapan pada *Creative & Productive Environment*, *Friendly Site & Flexible Design* dan *Positive Place & Positive Vibes*.

## 2. Metode/Proses Kreatif

Perancangan Sekolah Menengah Kejuruan Seni Pertunjukan Bujanggarahasra menggunakan penerapan arsitektur psikologi yang berfokus pada pengguna kawasan bangunan beserta pola pikirnya (dalam kasus didominasi usia 15-19 tahun dan  $\geq 22$  tahun). Dalam metode perancangan, menggunakan beberapa pendekatan, diantaranya: Studi Observasi (melakukan tahap dimana melakukan pemahaman mulai dari pemahaman proyek, pemahaman lokasi proyek, pemahaman kebutuhan ruang berdasarkan fungsi dan pemahaman tema untuk dapat memaksimalkan penerapan Arsitektur Psikologi); Studi Lapangan (tahap dimana melakukan beberapa kajian mulai dari studi analisis tapak, analisis studi banding berdasarkan fungsi & tema); dan Studi literatur, tahap dimana mengumpulkan studi mengenai fungsi bangunan, regulasi terkait, standar kebutuhan ruang dan persyaratan ruang-ruang.

### 2.1 Deskripsi Proyek

Prasarana pendidikan multi-massa dengan fungsi sebagai Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di bidang Seni Pertunjukan yang berfokus di bidang Seni Musik, Seni Teater, dan Seni Produksi Film.

SMK ‘Bujanggarahasra’ merupakan gabungan 3 kata Bahasa Sanksekerta yang terdiri dari kata “*Bujangga*” yang berarti orang cerdas & pandai, kata “*Anjasmara*” yang berarti pintar, dan kata “*Hasra*” yang berarti kegembiraan. Dari penamaan sekolah, ditekankan sesuai dengan tema yang diusung yaitu arsitektur psikologi. Diharapkan rancangan proyek SMK Seni Pertunjukan dapat menjadi prasarana Pendidikan formal yang dapat mempengaruhi psikologis penggunanya, serta dapat menciptakan lingkungan yang menambah wawasan (cerdik), pintar namun dapat tetap bahagia. Karena berfungsi sebagai sekolah seni pertunjukan, sekolah ini yang dilengkapi prasarana berupa auditorium sebagai salah satu fasilitas penunjang sekolah yang secara khusus mampu mewadahi aktivitas seni pertunjukan di sekolah maupun secara publik. Secara desain, hasil perancangan sekolah ini diharapkan menjawab kebutuhan SMK Seni Pertunjukan yang dapat memenuhi standar, aman, dan nyaman.

## 2.2 Lokasi Proyek

Proyek SMK Bujanggarahasra berlokasi di Jl. Gelap Nyawang, Kota Baru Parahyangan, Kec. Padalarang, Kab. Bandung Barat. Proyek sekolah ini bersifat fiktif dengan luas tapak sekitar 19.990 m<sup>2</sup> (1,99 Ha). Lokasi proyek dan tata guna lahan kawasan proyek dapat dilihat pada **Gambar 1**.

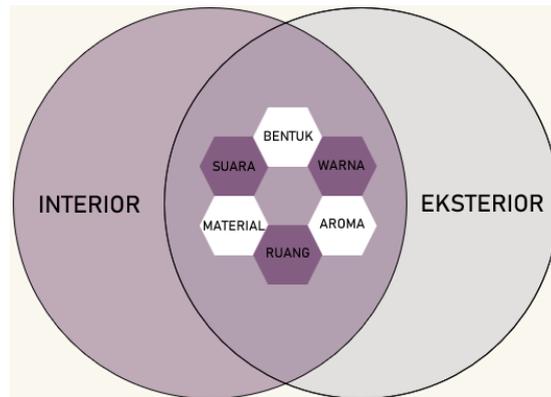


**Gambar 1 Lokasi dan Tata Guna Lahan Kawasan Proyek**  
(Hasil Survei, 2022)

Lokasi proyek dipilih karena di kawasan Kota Baru Parahyangan merupakan bagian dari Kabupaten Bandung Barat (kawasan *sub-urban*) yang tergolong masih memiliki lahan kosong namun memiliki potensi untuk dikembangkannya suatu wilayah terencana (*planned city*). Potensi untuk mendirikan prasarana pendidikan formal salah satunya SMK merupakan potensi yang cukup bagus. Namun dibandingkan dengan jumlah SMK di Kabupaten Bandung Barat, jumlah SMK jurusan seni sangat sedikit. Sedangkan untuk SMK jurusan Seni Pertunjukan masih belum ada di kawasan Kabupaten Bandung Barat dan Cimahi, dan hanya ada 1 SMK Seni Pertunjukan di Kota Bandung (jarak ± 30.00 km dari lokasi proyek). Hal ini menjadi salah satu kelebihan dimana tidak ada kopetitor dengan fungsi yang sama.

## 2.3 Definisi Tema

Menurut John Ruskin, semua arsitektur memiliki suasana hati dan pemahaman mereka sendiri [9]. Dalam dunia arsitektur, psikologi berkaitan mengenai studi terhadap bangunan serta pengaruhnya terhadap perilaku manusia sebagai penggunanya. Psikologi arsitektur berfokus terhadap psikologis sekelompok pengguna bangunan dengan karakter sejenis dengan penerapan prinsip-prinsip yang dapat memberikan kenyamanan untuk beraktifitas dan berekreasi [10]. Arsitektur psikologi merupakan penggabungan 2 aspek yaitu psikologi dan ruang. Psikologi yang dimaksud yaitu manusia sebagai pengguna memiliki keunikan tersendiri yang dapat mempengaruhi kawasan sekitarnya. Sebaliknya, keunikan lingkungan / kawasan dapat mempengaruhi psikologinya, karena bukan hanya sebagai media untuk beraktivitas, namun menjadi bagian terstruktur dari psikologi manusia (Dubois, 1968) [4]. Prinsip-prinsip arsitektur psikologi dapat dilihat pada **Gambar 2** berikut.



**Gambar 2 Keterkaitan Psikologi dengan Arsitektur**  
(Sumber : Hasil Analisis, 2022)

## 2.4 Studi Banding

### a) *Sølvgades School*



**Gambar 3 Fasad *Sølvgades School***

Sumber : <https://www.archdaily.com> Diakses pada Tanggal 25 Januari 2023

Merupakan sekolah tertua di Denmark, selama bertahun-tahun sekolah ini kekurangan ruangan dan fasilitas modern, sehingga perancang merenovasi sekolah dengan hati-hati (berlokasi di kawasan cagar budaya) dengan memperluas area sekolah, menambahkan warna sesuai dengan lingkungan sekitar sekaligus menambah sentuhan modern pada sekolah. Dalam *layout* denah berliku dan bersudut, dinding miring dan skema warna menghubungkan bagian dalam dan bagian luar sehingga menciptakan lingkungan belajar yang menginspirasi. Lapisan ganda fasad yang dapat meminimalisir kebisingan, dapat berfungsi sebagai sirkulasi ventilasi alami untuk mengurangi penggunaan energi dan menciptakan ruang yang optimal (penting untuk lingkungan belajar).

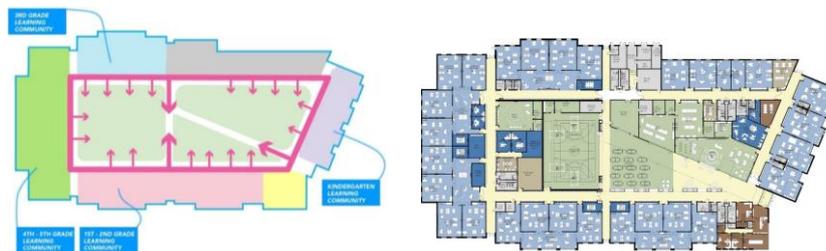
### b) *Rockford Public School-Cherry Valley Elementary School*

Proses dan solusi yang digunakan oleh *Rockford Public School* menggunakan prinsip “merancang dengan siswa”. Banyak siswa yang memiliki kehidupan dirumahnya yang kurang menyenangkan, sulit, bahkan traumatis. Sehingga perancangan ini membantu siswa melepaskan energi negatif yang mereka miliki dan dapat mengambil informasi baru dengan baik dan bergabung dengan teman sebayanya sepanjang hari. Sebagai hasil yang melibatkan siswa dalam proses desain, sekolah menjauhi fitur tradisional seperti koridor yang panjang dan kelas yang tidak dapat berubah (menghambat interaksi dan pengembangan keterampilan). Dengan *furniture* yang fleksibel (lembut, ramah anak, dan mudah untuk dipindahkan) dirancang untuk diposisikan ulang sesuai keinginan siswa yang bertujuan membuat pengalaman baru setiap harinya.



**Gambar 4 Eksterior Rockford Public School-Cherry Valley Elementary School**

Sumber : <https://www.archdaily.com> Diakses pada Tanggal 26 Januari 2023



**Gambar 5 Konsep Denah Rockford Public School-Cherry Valley Elementary School**

Sumber : <https://www.archdaily.com> Diakses pada Tanggal 26 Januari 2023

### 3. Diskusi/Proses Desain

#### 3.1 Elaborasi Tema

Dengan penerapan arsitektur psikologi rancangan desain dapat lebih mempengaruhi psikologi manusia (pengguna) dengan kawasan sekitarnya. Reaksi manusia terhadap lingkungan binaanya dapat dipengaruhi oleh adaptasi faktor-faktor tertentu untuk mempengaruhi pergerakan dan interaksi dalam suatu ruang.



**Gambar 6 Hubungan Arsitektur Psikologi dengan Konsep Rancangan**

Sumber : Dokumen Pribadi, 2022

Dari tema arsitektur psikologi diterapkan konsep “*Friendly Design*” yang menekankan desain yang ramah untuk bersosialisasi. Terdapat beberapa penerapan dalam konsep “*Friendly Design*” diantaranya *Creative & Productive Environment* (kawasan yang dapat meningkatkan kreatifitas & produktifitas), *Friendly Site & Flexible Design* (Tapak yang ramah dengan desain yang fleksibel) dan *Positive Place & Positive Vibes* (dapat memberikan dampak yang positif pada pengguna maupun kawasan dan mengurangi ruang negatif pada kawasan). Elaborasi tema dapat dilihat pada **Tabel 1** berikut.

**Tabel 1 Tabel Elaborasi Tema**

	SMK SENI PERTUNJUKAN	PSYCHOLOGY ARCHITECTURE	FRIENDLY DESIGN
MEAN	SMK yang berfungsi sebagai prasarana pendidikan yang berspesialis di jurusan seni pertunjukan.	Studi terhadap bangunan dan pengaruhnya terhadap perilaku manusia yang ada di dalamnya yang berorientasi pada kondisi psikologis pengguna bangunan / kawasan	Pengaplikasian konsep desain ke dalam rancangan bangunan dengan penerapan memaksimalkan area yang ada dengan memperhatikan kenyamanan penggunanya

<b>PROBLEM</b>	Merancang sekolah seni pertunjukan yang memenuhi standar nasional dengan memperhatikan regulasi yang ada.	Psikologi setiap orang yang berbeda dan dapat menimbulkan berbagai perbedaan sudut pandang.	Merancang bangunan dengan memperhatikan kontekstual dan iklim sekitar.
<b>FACTS</b>	Belum ada SMK Seni Pertunjukan di daerah Kab. Bandung Barat yang dapat mewedahi keperluan akademis formal yang berminat dalam bidang seni pertunjukan.	Desain dapat menjadi fasilitator sekaligus menjadi penghalang terjadinya perilaku dan mampu menanggapi kebutuhan dan perasaan yang menyesuaikan dengan gaya hidup penggunanya.	Suasana hati manusia dapat dipengaruhi oleh berbagai elemen lingkungan termasuk menyediakan ruang, kenyamanan termal, aksesibilitas, dan lingkungan yang disukai (aman, nyaman, dan menarik).
<b>NEEDS</b>	Sekolah Menengah Kejuruan Seni Pertunjukan dapat memenuhi kebutuhan penggunanya mulai dari kebutuhan ruang, sarana, prasarana serta fasilitas.	Penerapan prinsip arsitektur yang baik terhadap psikologi dan desain yang baik guna menghasilkan kawasan yang memberikan dampak positif secara psikis dan fisik.	Bangunan yang memenuhi fasilitas pengguna dengan standar prasarana & sarana yang memenuhi kebutuhan fungsi bangunannya serta penggunaannya.
<b>GOALS</b>	Merancang SMK Seni Pertunjukan yang sesuai standar yang ada, dapat memenuhi kebutuhan penggunaannya, menarik secara estetika, nyaman dan aman.	Keselarasn antara bangunan, area <i>site</i> , kawasan, sirkulasi yang efektif serta terciptanya desain yang memberikan dampak positif terhadap fisik maupun psikologi penggunanya.	Penggunanya dapat merasakan kenyamanan secara psikologi dari rancangan.
<b>CONCEPT</b>	<b>SMK SENI PERTUNJUKAN DENGAN PENDEKATAN ARSITEKTUR PSIKOLOGI</b>		
	Rancangan sarana Pendidikan dengan fungsi Sekolah Menengah Kejuruan dengan spektrum keahlian Seni Pertunjukan yang meliputi jurusan Seni Musik, Seni Teater dan Seni Film yang sesuai standar dari sarana maupun prasarananya. Rancangan yang menggunakan pendekatan Arsitektur Psikologi yang berkonsep <i>friendly design</i> dengan menerapkan pengaplikasian yang fleksibel, ramah lingkungan, dan pemanfaatan ruang yang ada.		

Sumber : Dokumen Pribadi

### 3.2 Creative & Productive Environment

Merancang lingkungan yang dapat mendukung kreativitas & produktivitas pengguna bangunan (kawasan) sebagai mana sebagai SMK Seni Pertunjukan lebih dituntut untuk menjadi lebih kreatif sekaligus lebih produktif dalam bidang pendidikan. Dengan menerapkan beberapa tempat untuk dapat belajar, bekerja dan berdiskusi (*co-working space* di perpustakaan, ruang komunal & *amphitheater*) yang bisa menambah dan menyalurkan kreatifitas pelajar maupun pengajar. Penempatan ruang komunal dapat dilihat pada **Gambar 7** dan pengaplikasian prinsip terhadap desain pada **Gambar 8**.



**Gambar 7 Area Komunal di Rancangan SMK**

Sumber : Dokumen Pribadi, 2023



**Gambar 8 Pengaplikasian Prinsip Creative & Productive Environment**

Sumber : Dokumen Pribadi, 2023

### 3.3 Friendly Site & Flexible Design

Tempat yang dapat memberikan kepuasan, kesenangan, rasa aman & nyaman yang diiringi desain yang fleksibel seperti area tangga di perpustakaan yang di desain menjadi area *co-working space*. Selain itu,

penerapan yang fleksibel yaitu area taman yang dapat dimanfaatkan menjadi plaza (ruang komunal). Tanpa mengurangi area terbuka hijau (*green open space*) area tersebut dapat dimanfaatkan menjadi ruang komunal tambahan, ditambah yang posisinya berdekatan dengan *amphitheater*, pengguna ruang hijau tersebut juga dapat menyaksikan penampilan pelajar yang sedang menyalurkan seni (pertunjukan). Dengan menerapkan desain yang fleksibel dapat mempertahankan fungsi awal namun dapat menambah fungsi lain menjadi lebih maksimal. Penerapan salah satu desain yang fleksibel dapat dilihat pada **Gambar 9**.



**Gambar 9** Pengaplikasian Prinsip *Creative & Productive Environment*

Sumber : Dokumen Pribadi, 2023

### 3.4 *Positive Place & Positive Vibes*

Memberikan tempat yang dapat dampak positif terhadap pengguna bangunan (kawasan) maupun kawasan itu sendiri. Penerapan dalam desain dimanfaatkan dengan memberi vegetasi sebagai *buffer* pada kawasan yang berada di area Garis Sempadan Bangunan namun tidak memberikan ruang negatif guna dapat mengatasi hal-hal yang tidak diinginkan (dapat diakses terbatas/ pengguna tertentu). Pemanfaatan vegetasi sebagai *buffer* pada kawasan dapat dilihat pada **Gambar 10** dibawah ini.



**Gambar 10** Pengaplikasian Prinsip *Positive Place & Positive Vibes*

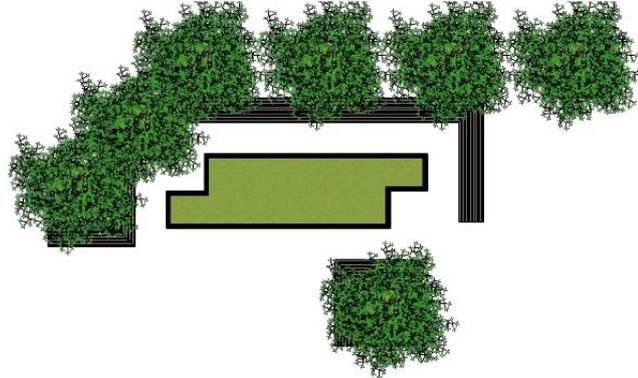
Sumber : Dokumen Pribadi, 2023

### 3.5 *Implementasi Tema*

#### a) *Green Open Space*

Nilai sosial dalam ruang publik berdasarkan partisipasi dari setiap individu terhadap ruang tersebut yang memungkinkan akumulasi beberapa individu serta memorinya mengenai tempat tersebut [11]. Merancang *open space outdoor* dengan desain lansekap yang dapat melakukan berbagai aktivitas di dalamnya sebaik mungkin. Dengan memanfaatkan penerapan *green open space*, bisa memanfaatkan area resapan hijau sekaligus dapat membuat ruang komunal tambahan pada kawasan sekolah. Karena berdekatan dengan *amphitheater* dapat membuat 2

ruang komunal yang berbeda bisa saling terkoneksi dan cukup fleksibel. Berlokasi berdekatan dengan *amphitheater* dan gedung kafetaria dan ruang ekstrakurikuler menjadikan suatu area komunal yang cukup besar walaupun pada awalnya memiliki fungsi yang berbeda beda.



**Gambar 11 Pemanfaatan Plaza sebagai Ruang Komunal**

Sumber : Dokumen Pribadi, 2023

b) *Flexible*

Memanfaatkan desain yang ada dengan cara yang fleksibel guna dapat memanfaatkan ruang kosong yang ada sehingga dapat digunakan sebagai tempat beraktivitasnya pengguna.



**Gambar 12 Pemanfaatan Desain yang Fleksibel di Perpustakaan**

Sumber : Dokumen Pribadi, 2023

c) *Guidance with Design*

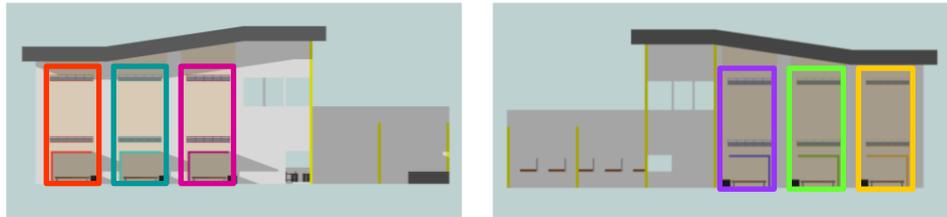
Penerapan simbolik sederhana dalam desain yang ada di sekolah dapat terarahkan dengan jelas. Penerapan yang cukup jelas terdapat pada Kelas Materi, Gedung Praktikum dan Ruang Ekstrakurikuler. Penerapan diaplikasikan ke dalam desain yang dapat memberikan identitas untuk setiap ruangan. Identitas yang dimaksud yaitu SMK Bujanggarahasra memiliki perbedaan di setiap siswanya baik secara individu maupun secara kelompok. Penerapan kelompok dapat dibedakan dengan perbedaan identitas pada setiap angkatan (Kelas X, Kelas XI, dan Kelas XII) dengan memberikan perbedaan warna pada kusen dan *egg-crate* (SPSM) dengan warna sekunder yang berbeda di setiap angkatannya. Pembagian warna sekunder tersebut untuk Kelas X berwarna jingga, Kelas XI berwarna hijau dan Kelas XII berwarna ungu.



**Gambar 13 Pengaplikasian Simbolik dalam Desain Eksterior Kelas Materi**

Sumber : Dokumen Pribadi, 2023

Di gedung ekstrakurikuler memaksimalkan area komunal baik berupa ruangan maupun *rooftop*. Penerapan desain fasadnya pun memberikan identitas dengan menerapkan warna tersier seperti merah-jingga (*red-orange*), kuning-jingga (*yellow-orange*), kuning-hijau (*yellow-green*), biru-hijau (*blue-green*), biru-ungu (*blue-purple*), dan merah-ungu (*red-purple*). Penerapan warna tersier digunakan karena kegiatan ekstrakurikuler merupakan kegiatan tambahan yang tidak selalu wajib, namun dapat dinikmati/ditekuni oleh pelajar yang memilih ekstrakurikuler tersebut. Berfokus pada 2 sisi bangunan, warna tersier tersebut juga dibedakan berdasarkan tone warnanya (*warm* dan *cold*). Dengan memaksimalkan ruang komunal baik di depan maupun di bagian *rooftop* dapat menambah ruang interaksi dalam kawasan tapak. Penerapan tema dalam desain seperti pada **Gambar 14**.



**Gambar 14** Pengaplikasian Simbolik dalam Desain Eksterior Ruang Ekstrakurikuler

Sumber : Dokumen Pribadi, 2023

#### 4. Kesimpulan

Winston Churchill (Perdana Menteri Britania Raya tahun 1940 – 1945) pernah berpendapat bahwa “*We shape our building and afterwards our buildings shape us*” (“kita membentuk bangunan kita dan maka bangunan kita akan membentuk kita [12]. Melalui pengaplikasian konsep *friendly design* di SMK Seni Pertunjukan bukan hanya sebagai prasarana pendidikan yang memenuhi standar, namun dapat menjadi kawasan sekolah yang mampu memaksimalkan ruang untuk lebih aktif bersosialisasi serta memfasilitasi ruang untuk menjadi lebih produktif dan kreatif. Prinsip-prinsip arsitektur psikologi yang akan diterapkan pada SMK Bujanggarahasra diharapkan dapat menciptakan ruang maupun kawasan bagi pengguna sekolah supaya dapat lebih aktif dan berkreasi.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] H. D. S. Bektu Wulandari, "Pengaruh Problem-Based Learning terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Motivasi Belajar PLC di SMK," *Vokasi*, vol. 3, no. Pendidikan, pp. 178 - 191, 2013.
- [2] M. Rondhi, "Apresiasi Seni dalam Konteks Pendidikan Seni," *Jurnal Imajinasi*, vol. 11, no. Pendidikan Seni, pp. 9 - 18, 2017.
- [3] A. S. Bahri, *Pertunjukan Kesenian EBEG Grup Muncul Jaya pada Acara Khitanan di Kabupaten Pangandaran*, Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia, 2015.
- [4] L. F. Patrick Tristan. Justin Laurent, "Pengaruh Psikologi Ruangan Universitas Ciputra terhadap Motivasi Belajar Mahasiswa," *Seminar Nasional Desain - SANDI*, vol. 1, no. Psikologi, pp. 1 - 7, 2021.
- [5] D. H. Phd., Psikologi Arsitektur, Pengantar kajian Lintas Disiplin, Jakarta: Grasindo, 2005.
- [6] L. M. D. B. S. Hanny Puspita Sari, "Pusat Perawatan dan Rekreasi di Kota Malang," *PENGILON*, vol. 5, no. Arsitektur Perilaku, pp. 431 - 442, 2021.
- [7] Y. C. E. Yusuf Izci, "Hippocampus: Structure and Functions," *Turkish Journal of Neurosurgery*, vol. 25, no. Neurology, pp. 287 - 295, 2015.
- [8] C. Ellard, *Place of Heart: The Psychology of Everyday Life*, New York: Bellevue Literary Press, 2015.

- [9] A. d. Botton, *Architecture of Happiness*, Istanbul: Sel Publishing Mutluluğun Mimarisi, 2016.
- [10] S. A. K. W. Gita Bintari Farisza, "Penerapan Psikologi Arsitektur pada Perancangan Sekolah Tinggi Desain Komunikasi Visual di DKI Jakarta," *SENTHONG*, vol. 2, no. Psikologi Arsitektur, pp. 279 - 288, 2019.
- [11] A. A. A. S. F. A. A. Citra Amalia Amal, "Intensitas Penggunaan Ruang Terbuka Komunal di Lingkungan Kampus Kota Makassar," *LINEARS*, vol. 2, no. Ruang Terbuka, pp. 55 - 65, 2019.
- [12] T. Salihoğlu, "Architecture Psychology," *Journal of Civil Engineering and Architecture*, vol. 16, no. Architecture Psychology, pp. 323 - 330, 2022.