

## Psikologi Ruang pada Program Studi Intermedia dalam Mendukung Atmosfer Akademik

Donny Trihanondo SDs.,MDs<sup>1</sup>, Tri Haryotedjo SDs.,MDs.<sup>2</sup>, Iqbal Prabawa Wiguna SSn.,MSn<sup>3,\*</sup>

Telkom University, Bandung<sup>1</sup>,  
[donnytsu@ymail.com](mailto:donnytsu@ymail.com),  
Telkom University, Bandung<sup>2</sup>  
Telkom University, Bandung<sup>3</sup>

### Abstrak

Penelitian tentang efek warna ini memiliki tujuan untuk membahas psikologis pengguna ruang pada program studi intermedia berkaitan dengan pembentukan atmosfer akademik. Ruang dan warna memiliki peran penting dalam membentuk karakter pengguna. Warna bisa dikatakan lebih dari sekedar lapisan cat atau pigmen diatas permukaan, lebih dari itu ia adalah salah satu elemen desain yang sangat penting. Warna dapat diaplikasikan secara ekspresif, warna dapat memiliki banyak makna karena ia dapat mempengaruhi secara psikologis penggunanya. Dengan mengintegrasikan bentuk dan warna, ruangan secara umum dapat memiliki karakter yang dapat mempengaruhi secara langsung penggunanya.

Penelitian ini menggunakan pendekatan teori psikologi ruang yang meliputi kesan dan sifat warna terkait dengan pembentukan suasana ruang. Namun secara tak langsung riset ini juga membahas banyak masalah selain ruang dan pengaruhnya pada pengguna, juga menginvestigasi kemungkinan-kemungkinan lain seperti peningkatan mutu ruang yang dampaknya dapat meningkatkan performa penggunanya.

Hubungan paralel dari warna dan ruangan dilengkapi pula dengan data benchmarking prasarana dan sarana dari perguruan tinggi lain. Penelitian bersifat kualitatif dimana penelitian bergantung pada survey pada beberapa perguruan tinggi lain dan membuat analisis dari fitur mereka

Pendekatan deskriptif pada fasilitas mereka berdasar dari parameter yang teoritis. Setiap ruang prodi yang dijadikan benchmark memiliki keunggulan dari fungsi operasional yang akan dianalisa berdasarkan bentuk dan warna ruangan, serta dampaknya pada pengguna

Hasil dari penelitian menunjukkan hubungan bentuk dan warna pada ruang mempengaruhi secara paralel pada perkembangan penggunanya, sehingga dapat diketahui bahwa warna dan bentuk dapat memberi efek pada ruangan sehingga dapat membentuk atmosfer akademik pengguna ruang tersebut.

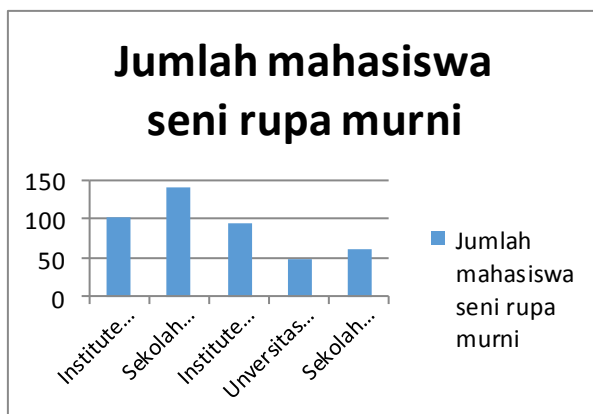
Kata Kunci : Psikologi, Pengguna, Ruang, Warna.

### 1. Pendahuluan

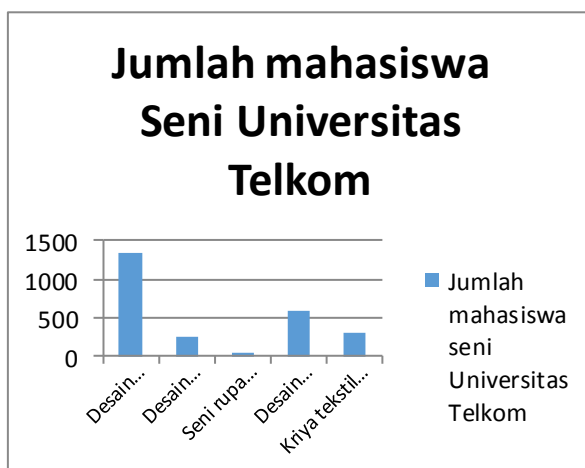
Penelitian tentang pendidikan saat ini salah satunya adalah mencari hubungan dari pencapaian akademisi dengan kelas atau ruangan dimana dia belajar, selain mendukung dalam proses belajar dan mengajar, ruangan yang baik dapat memaksimalkan potensi dan pembentukan karakter siswa dan dosen, studi ini sudah dilakukan oleh *National Assessment of Educational Progress (NAEP)*, sebuah asosiasi yang menampung database tentang pendidikan dengan skala nasional. Studi mereka menyatakan ruang studi ternyata sangat mempengaruhi capaian pembelajaran dan itu berhubungan dengan psikologis dosen dan mahasiswanya.

#### 1.1. Seni Rupa Intermedia Telkom University

Universitas Telkom memiliki Fakultas Industri Kreatif dan didalamnya terdapat Program Studi Seni Rupa yang memiliki visi menjadi program studi seni rupa unggulan untuk menghasilkan lulusan yang profesional, mandiri, kreatif, dan berdaya saing dalam pengembangan industri kreatif yang berbasis *Information and Communication Technology (ICT)* serta berlandaskan budaya nusantara.



**Gambar 1.1** Jumlah Mahasiswa Seni Rupa Murni di Universitas-Universitas di Indonesia Sumber : (Dikti,2017)  
Dari data grafik yang ada menunjukkan bahwa jumlah mahasiswa seni rupa Universitas Telkom memiliki jumlah mahasiswa yang sangat rendah dibandingkan dengan prodi lain yang berada pada Fakultas Industri Kreatif Universitas Telkom.



**Gambar 1.2** Jumlah Mahasiswa seni di Universitas Telkom  
Sumber : (Dikti, 2017)

Pada tahun 2017 jumlah mahasiswa yang dimiliki oleh Seni Rupa berjumlah 63 mahasiswa. Pada tahun sebelumnya berjumlah 20 mahasiswa.

Jumlah mahasiswa yang bisa terbilang sedikit jika dibandingkan dengan program studi lainnya di Fakultas industri Kreatif, .

Program Studi Seni Rupa Universitas Telkom memiliki 4 (empat) studio penjurusan yaitu : seni lukis, seni patung, seni intermedia dan seni foto film. Seni lukis memiliki dua ruang studio, ruang studio lukis yang diperuntukkan untuk tingkat II, tingkat III, tingkat IV, dan Pra-TA, dan ruang studio lukis yang diperuntukkan mahasiswa Tugas Akhir. Studio patung memiliki dua ruang kelas yang dijadikan satu studio patung. Studio intermedia

dan studio film fotografi memiliki kelas bersama yang dijadikan ruang studio secara bergantian.

Untuk saat ini bentuk dan warna ruangan kelas dan studio Telkom University masih layaknya ruangan studio dan kelas pada umumnya. Bentuk kelas yang sama dengan prodi lain di Fakultas Industri Kreatif lainnya di Telkom University dan warna Ruangan putih yang dianggap warna "netral" masih digunakan baik di ruangan studio maupun di ruangan kelas.

Untuk mempelajari pengaruh ruang dan warna pada psikologi dan fisiologi penggunaannya kami melakukan *benchmarking* dengan studio seni rupa lainnya di Bandung. Hal ini dirasa perlu karena diperlukan meningkatkan mutu sarana dan prasarana yang dianggap tepat untuk membantu proses belajar dan mengajar di dalam kelas.

Dengan mempelajari bentuk dan pengaruh warna pada ruangan studio intermedia kami mencoba memberi kesadaran baru pengaruh atau efek dari fisik ruang studio pada psikologi mahasiswa dan dosennya sehingga diharap dengan hasil studi ini kami bisa memperbaiki tidak hanya sarana dan prasarana kampus namun juga hubungan-hubungan yang tidak disadari sebelumnya dari ruang dan warna.

## 2. Analisa Penelitian

Didalam seni rupa dan desain interior, warna memiliki peranan penting karena ia dapat dikenali secara langsung dan menimbulkan persepsi visual pada manusia. Setiap warna memiliki perasaan *mood* yang berbeda beda dan terikat dengan lingkungan tertentu yang memberi rangsangan psikologis tertentu terhadap ruang. Kesadaran terhadap ruang ini menimbulkan dampak jika manusia lebih memikirkan tentang ruang. Mungkin disanalah fungsi seni dan desain untuk melayani manusia dan keinginan naturalnya untuk berekspresi. Humanisasi adalah keadaan desain yang bertemu dengan kebutuhan manusia, dan warna adalah salah satu elemennya. (Read 2009)

Kesadaran terdalam manusia dapat dibangkitkan dengan stimulus warna menurut. Warna dapat membangun nuansa yang dapat mempengaruhi sekitarnya, nuansa ruang dapat berubah menjadi nyaman, menarik dan

memuaskan jika nuansa yang dibangun selaras. (Holtzshue 1994)

Warna dan bentuk saling mempengaruhi satu sama lain, sama seperti bentuk yang memiliki ukuran dan dimensinya, warna juga memiliki ukuran dan dimensinya tersendiri. Warna-warna yang berbeda memiliki struktur, hubungan dan sistem mereka sendiri yang bisa diolah secara saintifik ataupun artistik. Beberapa ruang kelas untuk mengajar sayangnya tidak memperhatikan komposisi warna yang diaplikasikan pada ruangnya. Hasilnya mahasiswa tidak termotivasi, tidak terinspirasi oleh atmosfer lingkungan dia berada. Dibutuhkan pengetahuan psikologis warna dan pengaruhnya pada manusia untuk merespon masalah ini.

Sebuah ruangan yang dibangun dengan atmosfer yang bertujuan untuk memotivasi dan menginspirasi penggunanya mempunyai identitas yang kuat yang dibangun berdasarkan keahlian yang bermacam-macam bisa berasal dari arsitek, desainer, seniman, konsultan, dan lainnya yang memikirkan kemungkinan terbaik dari sebuah ruangan. Pengguna dapat merasa nyaman berada didalam ruangan sehingga jika ia berkarya maka ia dapat betah berkarya diruang yang memiliki atmosfer kreatif. Bandingkan dengan sebuah ruang komersial yang bertujuan mendatangkan pelanggan, seorang brand manager akan menggunakan warna untuk dua alasan satu untuk menarik pelanggan, dua untuk menjalin hubungan atau identifikasi dengan brand tersebut. Dari dua hal tersebut warna dijadikan alat komunikasi si objek komersil dengan pelanggannya. (Spencer. R. 1999.)

Warna dapat menjadi identitas dan ketika ia sudah memiliki identitas ia dapat berkomunikasi dengan penggunanya, sangatlah penting jika si pengguna merasa nyaman dengan warna yang sudah menjadi identitas ruang. Bisa jadi si ruang di identifikasi oleh pengguna melalui warnanya. Ruang dapat mendorong kreatifitas penggunaannya, menawarkan mereka sarana dan prasarana yang mencukupi alat dan bahan yang tersedia sesuai yang dibutuhkan dan terjaminnya keamanan pengguna melalui fasilitas penyimpanan barang pribadi yang aman sampai tersedianya alat penunjang kesehatan pengguna ruang seperti exhaust dan saluran udara yang baik.

Menurut beberapa saintis dan *researcher*, ada beberapa kesalahan dalam mengaplikasikan warna secara layak, ini merupakan bagian dari efek visual yang membantu terciptanya lingkungan interaktif yang merangsang kreatifitas dan menciptakan atmosfer positif

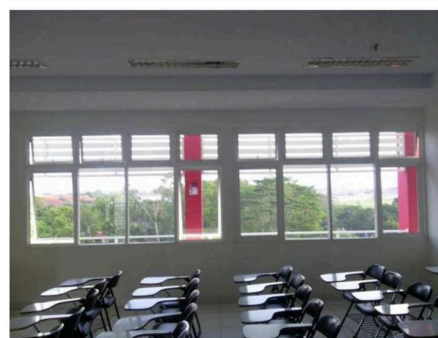
## Analisis Ruang Studi

### 1. Universitas Telkom



Studio

Gambar : dilengkapi meja gambar, studio ini digunakan untuk membuat sketsa, modelling dan aktivitas lainnya. Ruangan didominasi warna biru



Ruang Kelas Teori: dilengkapi meja dan infocus, studio ini digunakan untuk presentasi dan mata kuliah teori. Ruangan didominasi warna putih



Ruang Fotografi: dilengkapi sarana dan prasarana yang mendukung standar studio Fotografi ruangan didominasi warna hitam dan putih



Ruang Studio Video: dilengkapi sarana dan prasarana yang mendukung standar studio video ruangan didominasi warna hijau dan putih

## 2. Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Teknologi Bandung



Studio S2 ITB berada di lantai 3 gedung FSRD. Ruangan ini sebelumnya adalah studio lukis. Namun akhirnya ia digunakan untuk studio Mahasiswa S2 Seni Rupa. Ruangan didominasi warna putih



Studio Lukis mahasiswa tingkat I dan II. Studio ini dilengkapi easel dan lemari untuk setiap siswa lukis. Easel dan lemari ini berfungsi juga sebagai sekat partisi. Ruangan didominasi warna putih



Studio intermedia. Sebagai studio paling baru di prodi seni rupa, studio intermedia menggunakan ruangan kelas yang sebelumnya milik prodi Desain Produk. Karena medium yang ditekankan berbasis pada medium

elektronika maka studio yang bersifat seperti ruang teori digunakan.

Ruangan didominasi warna putih



Studio Patung, studio patung yang banyak menggunakan medium tanah liat dan metal. Memiliki ruangan yang berada di lantai paling bawah prodi. Ruangan didominasi warna putih dan merah



Ruangan studio grafis. Karena banyak menggunakan medium kimia studio grafis memiliki banyak jendela. Namun tidak memiliki exhaust. Ruangan didominasi warna putih dan merah

## 3. Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Maranatha



Ruangan Kelas Teori. Ruangan ini digunakan untuk mahasiswa teori ruangan memiliki aksesoris warna merah di depan. Ruangan didominasi warna putih dan merah



Ruang studio lukis tingkat IV dan V. ruangan bisa berfungsi sebagai galeri. Ruangan didominasi warna putih penggunaan warna dingin di dalam ruangan studio

### 3. Kesimpulan

Warna dapat mempunyai kekuatan menampilkan objek menjadi lebih jelas, misal beberapa objek justru lebih dikenal karena warnanya daripada bentuknya. Sehingga warna mempunyai peranan penting dalam membentuk persepsi ruang.

Warna mempengaruhi mood, respon emosional, dan atmosfer ruangan. Lebih khusus lagi penelitian ini bertujuan mencari hubungan dampak warna pada ruangan dan penggunaannya. Hubungan warna dan performa usernya dapat dikatakan sangat berpengaruh. Warna netral diharapkan dapat memberikan keleluasaan pada penggunaannya untuk berekspresi.

Warna hangat dan warna yang dingin memiliki kekuatannya masing-masing. Untuk proses studi disarankan warna yang digunakan warna yang bersifat dingin sehingga muncul rasa nyaman namun tidak terlalu nyaman sehingga siswa bisa tetap fokus pada saat kelas berlangsung ketika berada di dalam ruang studi

### 4. Pustaka

Akel, F. (1979). *Dictionary of Psychology*. Third Edition, Dar Alalam .Beirut, Lebanon.

Badrami, S. (1991). *Visual Sensation of Form and Space Commercial Street*. Dar Alhuria Print. Baghdad, Iraq.

Feisner. A. (2009). *Sensation and Perception*. London. Laurence King Publishing

Feisner. A. (2009). *Choose a Color Palette With Meaning*. London. Laurence King Publishing

Feisner. A. (2009). *Color*. London. Laurence King Publishing

Feisner. A. (2009). *Color Wheel Chart*. London. Laurence King Publishing

Feisner. A. (2009). *Common Color System*. London. Laurence King Publishing

Feisner. A. (2009). *Presentation\_Goethe's Color Theory*. London. Laurence King Publishing

Isaac, A. (1971). *Approach to Architecture Design*. Newnes – Butterworth

Mahnke, F., & Mahnke, R. (1993). *Color and Light in Man-Made Environment*. John Wiley & Sons, Inc. USA.

Rajeh, A. (1968). *Psychology Origins*. House science. Beirut, Lebanon

Pile, J. (2003). *Interior Design*. 3rd edition. Prentice Hall Inc. USA

Read, M., & Upington, D. (2009). *Young Children's Color Preferences in the Interior Environment*. *Early Childhood Educ J* (2009) 36:491–496.

Saleh, Q. (1982). *Psychology Perception of Color and Shape*. Dar Al Rasheed. Baghdad, Iraq.

Spencer, R. (1999). *Psychology in the New Millennium*. Seventh edition. U.S.A.

Wright, Angela. (1995) *The Beginner's Guide To Color Psychology*. K. Cathie; Reprint edition