PENERAPAN PSIKOLOGI ARSITEKTUR PADA PERANCANGAN SEKOLAH TINGGI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL DI DKI JAKARTA

Gita Bintari Farisza, Suparno, Agung Kumoro WW
Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta
gitabf@yahoo.com

Abstrak

Industri kreatif di Indonesia semakin berkembang pesat, terutama dalam bidang ilmu desain. Hal ini terbukti dari semakin banyak tenaga kerja desainer yang dicari dari berbagai bidang seperti politik, ekonomi, sosial, dan budaya. Oleh karena itu, perlu disiapkan suatu standar yang dapat menjadi acuan bagi tenaga kerja dalam profesi ini, baik dalam posisinya untuk menentukan jenjang ketenagakerjaan maupun dalam perencanaan pendidikan penunjangnya. Fasilitas pendidikan ilmu Desain Komunikasi Visual masih kurang. Hal ini terlihat dari kurikulum dan jumlah kuota kursi yang tidak dapat menampung jumlah peminat. Sekolah Tinggi yang ideal untuk ilmu bidang Desain Komunikasi Visual dapat memfasilitasi kebutuhan pendidikan yang mampu meningkatkan kualitas seorang desainer, serta merupakan tempat yang memberikan kebebasan bagi anak muda untuk berkreasi dan meningkatkan kreativitas mereka. Demi mendukung hal tersebut, psikologi arsitektur merupakan strategi desain yang sesuai pada perencanaan dan perancangan sebuah Sekolah Tinggi Desain Komunikasi Visual. Metode yang digunakan adalah dengan studi observasi, studi lapangan serta studi literatur terhadap teori-teori yang terkait. Prinsip-prinsip psikologi arsitektur, yaitu bentuk, warna, suara, bau/aroma, material, dan ruang, diterapkan mulai dari skala mikro, seperti elemen interior ruang dan peruangan hingga skala makro, yaitu pengolahan lansekap secara keseluruhan. Penerapan aspek tersebut diharapkan dapat mewujudkan sebuah wadah yang memberikan kenyamanan untuk bebas beraktivitas dan berkreasi.

***Kata kunci**: sekolah tinggi, desain komunikasi visual, psikologi arsitektur*

1. PENDAHULUAN

Pada zaman globalisasi ini, jumlah perusahaan terus meningkat. Seiring dengan itu, kompetensi antar perusahaan pun semakin ketat. Banyak perusahaan berlomba-lomba mempromosikan produk mereka dengan cara membuat *brand* perusahaan dan mengadakan acara besar-besaran. Contoh yang digunakan seperti promosi iklan di media cetak, televisi, hingga *shopping online* melalui internet. Demi mengakomodasi hal tersebut, maka perusahaan membutuhkan para desainer untuk mendesain berbagai macam media promosi mereka. Dari perkembangan itu, kebutuhan tenaga desainer di dunia kerja pada tahun 2000 meningkat pesat. Istilah Desain Komunikasi Visual (DKV) menjadi populer. Dampak positifnya dapat terlihat di berbagai universitas mulai membuka jurusan dalam bidang tersebut. Namun sayangnya, kebutuhan akan tenaga kerja di bidang Desain Komunikasi Visual kurang dikenal secara lengkap oleh masyarakat, sehingga saat itu profesi Desainer Komunikasi Visual kurang mendapat respons positif dari masyarakat.

DKV sudah ada di Indonesia selama kurang lebih 13 tahun. Dalam kurun waktu tersebut, jumlah peminat dan sekolah jurusan Desain Komunikasi Visual sangat meningkat. Di Jakarta sudah tercatat tidak kurang dari 18 buah lembaga pendidikan tinggi Desain Komunikasi Visual. Dari sisi pendidikan, Desain Komunikasi Visual memiliki peminat yang sangat banyak dan terus meningkat sampai sekarang. Dibandingkan dengan jurusan seni yang lain, Desain Komunikasi Visual memiliki peminat terbanyak. Sayangnya, kuota yang diberikan sangat sedikit dan tidak dapat menampung semua peminat jurusan Desain Komunikasi Visual.

TABEL 1
DATA PENDAFTAR SBMPTN 2017 ISI SOLO

Nama Jurusan	Jumlah Peminat
Seni Tari	135 orang
Etnomusikologi	80 orang
Seni Teater	26 orang
Kriya Seni	59 orang
Televisi dan Film	295 orang
Seni Rupa Murni	88 orang
Desain Interior	220 orang
Desain Komunikasi Visual	408 orang
Fotografi	112 orang

Sumber : *Solopos,2017*

Kekurangan kuota kursi disebabkan karena walaupun jurusan Desain Komunikasi Visual mendapatkan banyak perhatian dan banyak peminatnya, sayangnya kualitas pendidikan dan ilmu Desain Komunikasi Visual di Indonesia masih terbilang kurang. Kekurangan tenaga pengajar khusus Desain Komunikasi Visual juga menjadi faktor besar buruknya sistem pengajaran pada umumnya. Selain itu, kurikulum dan pelajaran yang diberikan masih belum memenuhi kebutuhan Desain Komunikasi Visual bahkan masih ada yang tidak sesuai dengan Desain Komunikasi Visual. Fasilitas pendidikan Desain Komunikasi Visual yang ada di Jakarta masih belum memadai dan standar kualitasnya masih sangat kurang, sehingga lulusan dari jurusan Desain Komunikasi Visual banyak memiliki kekurangan dan ketidaksesuain dengan kebutuhan industri untuk tenaga kerja desainer.

Demi menanggapi respons masyarakat tersebut, maka pentinglah kiranya dibangun sebuah fasilitas pendidikan yang lebih mendalami pengertian dan deskripsi yang jelas tentang Desain Komunikasi Visual. Sekolah Tinggi merupakan Perguruan Tinggi yang menyelenggarakan pendidikan vokasi dalam satu rumpun Ilmu Pengetahuan dan/atau teknologi tertentu dan jika memenuhi syarat, sekolah tinggi dapat menyelenggarakan pendidikan profesi. Guna mewujudkan sebuah Sekolah Tinggi Desain Komunikasi Visual yang mampu mewadahi pembelajaran rumpun cabang ilmu seni yang nyaman, desain harus mempertimbangkan segi psikologi manusia serta penerapan wujud teori arsitektur untuk psikologi manusia dalam desain.

Kenyamanan pengguna bangunan menjadi hal utama yang harus diperhatikan, hal tersebut berhubungan dengan pertimbangan dari segi psikologi manusia. Seorang calon desainer adalah seorang yang unik. Kepribadian seorang desainer sangat unik dengan pemikiran yang berbeda daripada yang lain. Dalam hal ini tentunya motivasi menjadi seorang desainer tidak hanya sekedar menjadi tukang edit, tukang gambar, atau tukang cetak. Akan tetapi, seorang desainer harus menjadi pribadi yang bisa menghasilkan segala sesuatu yang kreatif dan berbeda.

Demi menjadi seorang desainer yang baik, desainer dituntut untuk dapat berkomunikasi secara verbal maupun literal. Desainer harus bisa berbicara dengan bertukar pikiran atau berpendapat dan memberitahukan informasi, bentuk gagasan melalui kata-kata, tulisan, gambar, tanda/simbol, foto bahasa isyarat, bunyi/suara, dan lain-lain. Menurut pakar komunikasi, Everett M. Rogers (1986), komunikasi diartikan sebagai proses di mana suatu ide dialihkan dari sumber kepada penerima atau lebih. Dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka. Sementara itu, Shannon dan Weaver (1949), memahami bahwa komunikasi sebagai bentuk interaksi manusia yang saling mempengaruhi satu sama lain. Bentuk komunikasi tidak terbatas pada penggunaan bahasa verbal saja, tetapi dalam hal ekspresi muka, seni, dan teknologi.

Menurut Susan Weinschenk (2011), untuk dapat mewujudkan bentuk arsitektur sebuah sekolah terdapat 10 aspek yang harus ada pada sebuah lingkungan pendidikan. Aspek-aspek tersebut kemudian dikategorikan dalam 4 kelompok besar, yaitu lansekap, peruangan, elemen ruang dan

komplementer. Lansekap mencakup aspek *context* dan *the great outdoor* yang mengutamakan respon desain sesuai kondisi lingkungan danpengolahan lansekap bagi proses kegiatan pendidikan. Peruangan terdiri dari aspek *community, inclusion and the spaces in between* yang menekankan pada hubungan antar ruang dan ruang bersama; *space* yang menekankan pada penyediaan ruang sesuai dengan kebutuhan.

2. METODE PENELITIAN

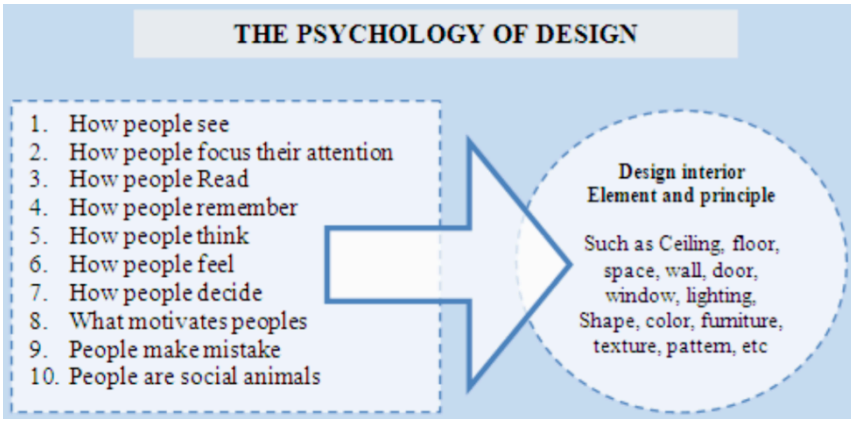
Perancangan Sekolah Tinggi Desain Komunikasi Visual ini menerapkan strategi desain dari teori psikologi arsitektur, yang memfokuskan kebutuhan pengguna bangunan dari kebiasaan dan pola pikir manusia. Metode perencanaan dan perancangan yang diterapkan meliputi konstruksi gagasan yang berdasarkan pada fenomena yang terjadi di masyarakat. Pengumpulan data dilakukan dengan studi observasi ke masyarakat melalui wawancara, observasi ke lapangan serta studi literatur yang bersumber dari buku, jurnal dan artikel yang berhubungan dengan psikologi pendidikan dan psikologi dalam mendesain. Data tersebut diolah untuk kemudian menjadi kriteria dan bahan pertimbangan dalam keputusan desain Sekolah Tinggi Desain Komunikasi Visual.

Metode pengumpulan data yang pertama adalah studi observasi ke masyarakat. Studi tersebut bertujuan untuk mendapatkan pola kegiatan dan kebutuhan ruang yang berdasarkan pada kebutuhan pengguna. Kemudian, observasi ke lapangan bertujuan untuk mengetahui kondisi tapak yang dibutuhkan dalam menyelesaikan persoalan tapak. Metode terakhir adalah studi literatur yang berhubungan dengan psikologi manusia dan teori psikologi arsitektur untuk bidang pendidikan. Studi literatur bertujuan untuk mendapatkan bahan pertimbangan, kriteria dan prinsip desain yang berdasarkan psikologi manusia dan teori psikologi arsitektur untuk bidang pendidikan.

Kriteria dan prinsip-prinsip tersebut selanjutnya dikaji untuk menentukan strategi perancangan yang digunakan dalam menjawab persoalan desain, yaitu persoalan tapak yang menerapkan prinsip *the great outdoors*, *context* dan *regulation*; persoalan peruangan yang menerapkan prinsip *community, inclusion and the spaces in between* dan *space*; persoalan bentuk dan tampilan fisik bangunan dengan menerapkan prinsip *context* dan *detail, texture, colour*; persoalan elemen ruang yang menerapkan prinsip *detail, texture, colour and ceilings, scale, interaction, furniture* dan *transparency and nature*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Prinsip-prinsip psikologi arsitektur memiliki beberapa kriteria yang diterapkan dalam desain. Berikut adalah prinsip psikologi dalam mendesain :



Gambar 1.
Psikologi dalam mendesain
Sumber : *100 Things Every Designer Needs To Know About People*

TABEL 2
PENGAPLIKASIAN PSIKOLOGI DALAM MENDESAIN

No	Prinsip	Kriteria	Penerapan dalam desain
1	*How people see* (Bagaimana seseorang melihat sesuatu)	Objek harus dapat langsung dirasakan melalui penglihatan manusia	Penggunaan warna pada warna eksterior bangunan dan interior ruangan
2	*How people read* (Bagaimana cara seseorang membaca sesuatu)	Objek harus mudah untuk dibaca dan dimengerti	Peletakan bangunan dan jalur sirkulasi jalan pedestrian dan jalan kendaraan
3	*How people remember* (Bagaimana cara seseorang mengingat)	Objek harus memiliki ciri khas agar dapat melekat di pikiran orang	Peletakan hiasan pada luar bangunan seperti tanaman
4	*How people think* (Bagaimana cara seseorang berpikir)	Objek harus memberikan info secara jelas dalam skala kecil	Peletakan sebuah penunjuk arah dan nama gedung untuk kejelasan pengguna
5	*How people focus their attention* (Bagaimana cara seseorang memfokuskan perhatian)	Objek harus memiliki ciri khas yang menonjol agar dapat melekat di pikiran orang	Peningkatan tinggi bangunan dari daerah depan ke daerah belakang
6	*What motivtes people* (Bagaimana cara memotvasi seseorang)	Objek harus mudah dicari dan mudah untuk digunakan	Peletakan pohon sebagai peneduh jalan pedestrian
7	*How people feel* (Bagaimana seseorang merasakan sesuatu)	Objek harus memberikan kenyamanan, keamanan, dan keindahan	Kelengkapan fasilitas untuk pendidikan seni dan utilitas pada bangunan
8	*How people decide* (Bagaimana seseorang mengambil keputusan)	Objek harus memiliki alternatif	Terdapat *main enterance*, *side entrance* dan sirkulasi jalan harus dua arah
9	*People make mistakes* (Seseorang bisa berbuat kesalahan)	Objek harus mudah dimengerti dan dapat diperbaiki	Peletakan fasilitas pendidikan seni harus mudah dicapai
10	*People are social animals* (Bagaimana cara seseorang bersosialisasi)	Objek harus memberikan kedekatan fisik yang memungkinkan interaksi ikatan sosial	Peletakan taman dan *open space*

Berdasarkan tabel 1, pembahasan mengenai penerapan psikologi arsitektur dapat dijabarkan dalam 4 kategori, yaitu tapak, peruangan, bentuk dan tampilan fisik bangunan serta elemen ruang. Berikut pembahasan dari kategori-kategori tersebut:

a. Penerapan pada Tapak

Prinsip-prinsip psikologi arsitektur diterapkan pada pengolahan tapak. Dalam proses pemilihan tapak, prinsip psikologi dalam mendesain menjadi dasar pertimbangan. Prinsip-prinsip tersebut dijabarkan menjadi kriteria pemilihan, yaitu tapak memiliki ukuran yang luas serta terhindar dari kebisingan agar kegiatan pembelajaran tidak terganggu. Lokasi tapak terpilih sesuai dengan peruntukan lahan yang mengacu pada Perda DKI Jakarta Nomor 1 tahun 2014 yang menyatakan bahwa lokasi termasuk ke dalam wilayah S.1 sebagai sub zona pendidikan.

TABEL 3
LOKASI SITE TERPILIH

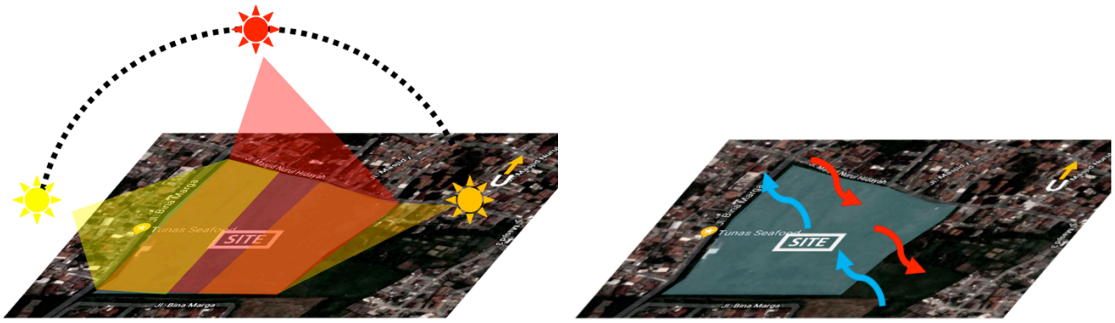
Lokasi Site	Keterangan
	1. Ukuran tapak : 74.380 m^2 2. Perda DKI Jakarta nomor 1 tahun 2014: • Koefisien Dasar Bangunan (KDB) : 60% • Koefisien Dasar Hijau (KDH) : 30% • Koefisien Lantai Bangunan (KLB) = 2,4 • Garis Sempadan Bangunan (GSB) = 8 m 3. Luas kebutuhan lahan berdasarkan total kebutuhan ruang: 29021 m^2 (39% dari luas lahan tersedia) 4. Luas lantai dasar berdasarkan KDB = 18.138 m^2

Sumber : *Google Earth, 2018 dan Peraturan Daerah DKI Jakarta Nomor 1 tahun 2014*

Kemudian, dalam proses pengolahan tapak diterapkan prinsip *context*. Prinsip tersebut menekankan pada desain yang responsif terhadap kondisi site dan lingkungan sekitar. Prinsip diterapkan pada analisis klimatologis yang mencakup pergerakan angin dan matahari, analisis kebisingan dan analisis orientasi.

Gambar 2.
Analisis Pencapaian

Analisis klimatologis, dapat dilihat pada Gambar 3, dilakukan untuk mengkondisikan kenyamanaan termal dan penghawaan bangunan. Analisis tersebut berpengaruh pada konfigurasi ruang, bukaan ruang serta orientasi bangunan. Pergerakan angin di daerah site bergerak dari utara menuju selatan, sehingga respon terhadap prinsip tersebut adalah orientasi bangunan utara-selatan. Hal ini dilakukan guna mengoptimalkan bukaan pada sisi-sisi tersebut sebagai penghawaaan alami serta mengurangi eksposur. Adanya bukaan di sisi timur-barat site bertujuan untuk mengoptimalkan kenyamaan termal di bangunan.

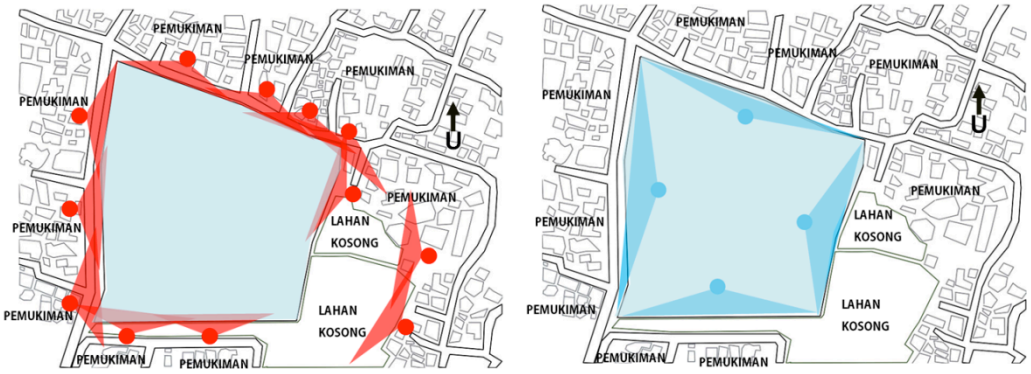


Gambar 3.
Analisis Klimatologis

Analisis kebisingan yang dapat dilihat pada Gambar 4, bertujuan untuk mendapatkan ketenangan dalam bangunan. Kegiatan pembelajaran membutuhkan suasana yang tenang dan nyaman untuk fokus beraktivitas, sehingga analisis kebisingan menjadi pertimbangan dalam konfigurasi ruang sesuai dengan hirarki ketenangan. Respon terhadap analisis kebisingan adalah peletakan ruang-ruang kegiatan utama pada sisi dengan kebisingan terendah.

Gambar 4.
Analisis Kebisingan

Analisis *view* yang dapat dilihat pada Gambar 5, bertujuan untuk menentukan orientasi bangunan yang direncanakan agar dapat mengekspos bangunan kepada site sekitar pada ketinggian mata normal manusia. Kegiatan pembelajaran membutuhkan pemandangan yang tidak menganggu konsentrasi peserta didik, sehingga analisis *view* menjadi pertimbangan dalam konfigurasi ruang sesuai dengan hirarki keindahan. Respon terhadap analisis *view* adalah peletakan ruang-ruang kegiatan utama pembelajaran di sisi site dengan pemandangan lahan kosong.



Gambar 5.
Analisis *View*

Analisis penzoningan akhir bertujuan untuk menentukan zoning akhir pada bangunan Sekolah Tinggi Desain Komunikasi Visual yang akan dirancang. Kriteria yang digunakan sebagai dasar pertimbangan dalam analisis penzoningan akhir adalah berdasarkan hasil zoning pada analisis sebelumnya, akan memberikan kemudahan akses bagi pengguna dalam menjalani kegiatannya.

Gambar 6.
Analisis perzoningan akhir

b. Penerapan pada Peruangan

Dalam penyelesaian persoalan peruangan terdapat beberapa hal yang menjadi bahan pertimbangan, yaitu kebutuhan ruang, pola hubungan ruang dan sirkulasi dalam bangunan. Kebutuhan ruang disesuaikan dengan kegiatan dan kebutuhan pengguna. Di sisi lain, terdapat beberapa ruang yang menjadi aspek penting dalam psikologi arsitektur. Ruang-ruang tersebut adalah ruang kuliah, ruang laboratorium, ruang studio, ruang perpustakaan, dan ruang galeri. Ruang kuliah membutuhkan interior ruang yang memberikan kesan tenang dan relaks agar peserta didik dapat menangkap pembelajaran lebih baik. Posisi tempat duduk juga memberikan efek bagi peserta didik.

c. Penerapan pada Bentuk dan Tampilan Fisik

Bentuk dan tampilan fisik bangunan memiliki dasar pertimbangan, yaitu bentuk massa mudah dikenali, stabil dan efisien untuk peruangan. Bentuk yang stabil dan efisien dibutuhkan untuk mengoptimalkan pemanfaatan ruang. Menurut Joseph & John (1987), bentuk persegi merupakan bentuk yang efisien digunakan untuk peruangan sebuah sekolah. Di sisi lain, prinsip arsitektur untuk psikologi arsitektur dapat diterapkan pada warna eksterior bangunan dan material bangunan seperti bata ringan. Berdasarkan kriteria bahan material dan karakteristik material yang ada, material yang dipergunakan untuk tampilan fisik pada bangunan Sekolah Tinggi Desain Komunikasi Visual merupakan material yang harganya terjangkau, tahan lama dan memiliki nilai estetika.

Gambar 7.
Ilustrasi bentuk dan tampilan massa bangunan

d. Penerapan pada Elemen Ruang

Elemen ruang yang diaplikasikan dalam prinsip psikologi arsitektur adalah pada penggunaan warna, bentuk ruang, dan skala ruang.

TABEL 4
ELEMEN WARNA PADA ZONA KEGIATAN

Zona Kegiatan	Karakteristik	Warna
Galeri	Menampilkan kesan ruang yang atraktif, dinamis, terbuka, santai dan unik	Warna yang dipilih adalah warna merah, jingga, dan coklat
Servis	Menampilkan kesan ruang yang kokoh dan kuat	Warna yang dipilih adalah warna hijau
Penunjang	Menampilkan kesan ruang yang kokoh, kuat, dinamis, dan nyaman	Warna yang dipilih adalah warna hijau, biru, kuning, merah, dan coklat
Pengelola	Menampilkan kesan ruang yang *welcome*, kuat, dan kokoh	Warna yang dipilih adalah warna merah, coklat, dan jingga
Pendidikan	Menampilkan kesan ruang yang atraktif, dinamis, informal, dan menyenangkan	Warna yang dipilih adalah warna biru, hijau, ungu, abu-abu, dan hitam

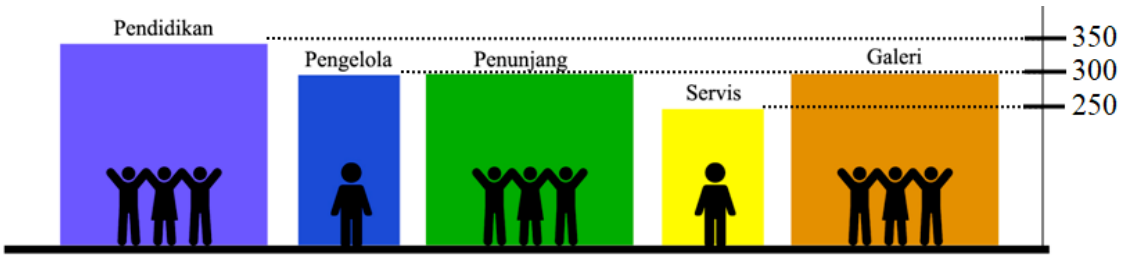
Gambar 8.
Ilustrasi auditorium dan galeri pada Sekolah Tinggi Desain Komunikasi Visual

Gambar 8 merupakan ilustrasi ruang auditorium dan galeri dengan penerapan prinsip psikologi arsitektur pada pemilihan warna, bentuk langit-langit dan detail ruangan. Warna yang diaplikasikan di ruang kegiatan adalah coklat. Warna coklat dianggap dapat memberikan kenyamanan dan meningkatkan semangat.

Gambar 9.
Ilustrasi ruang kelas dan perpustakaan pada Sekolah Tinggi Desain Komunikasi Visual

Gambar 9 merupakan ilustrasi ruang kelas dan perpustakaan dengan penerapan prinsip psikologi arsitektur pada pemilihan warna dan penempatan tempat duduk. Warna yang diaplikasikan pada ruang kegiatan adalah biru. Warna biru dianggap dapat memberikan kesejukan dan meningkatkan konsentrasi. Penempatan tempat duduk di ruang perpustakaan memaksimalkan privasi pengguna ruangan untuk dapat melakukan aktifitas tanpa terganggu pengguna ruang yng lain.

Hasil analisis yang diambil setelah mengetahui jumlah pengguna pada zona kegiatan adalah memberikan ruang dengan skala yang besar untuk ruangan yang jumlah kapasitas penggunanya membutuhkan *space* yang luas dan orang yang banyak. Kriteria ketenangan ruangan yang dibutuhkan agar kegiatan yang dilakukan tidak terganggu adalah dengan memberikan keseimbangan dalam menyusun kelompok ruang yang membutuhkan ketenangan dengan yang tidak.



Gambar 10.
Skala ruang

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan psikologi arsitektur merupakan strategi desain yang tepat pada Sekolah Tinggi Desain Komunikasi dikarenakan sesuai dengan kebutuhan peserta didik seni untuk mendukung proses kreativitas. Psikologi arsitektur merupakan sebuah wujud arsitektur yang mendukung proses perkembangan perilaku manusia. Terdapat 10 prinsip psikologi arsitektur yang diterapkan pada Sekolah Tinggi Desain Komunikasi Visual. Prinsip-prinsip tersebut diterapkan mulai dari skala mikro, yaitu elemen interior ruang dan skala makro, yaitu pengolahan lansekap secara keseluruhan. Selanjutnya dijabarkan dalam 4 kategori, yaitu tapak, peruangan, bentuk, dan tampilan fisik bangunan. Prinsip-prinsip psikologi arsitektur saling mendukung satu sama lain. Kesinambungan prinsip tersebut mendukung sebuah sekolah tinggi yang optimal.

a. Prinsip psikologi arsitektur diterapkan pada penyelesaian tapak. Prinsip-prinsip tersebut diterapkan dalam pemilihan lokasi, analisis klimatologis, pertimbangan orientasi bangunan dan pengolahan area pendidikan. Pengolahan tapak bertujuan untuk mengoptimalkan lingkungan sehingga kegiatan pembelajaran tidak terganggu dan dapat berjalan dengan maksimal.
b. Prinsip psikologi ruang diterapkan dalam penyelesaian peruangan. Prinsip tersebut diterapkan pada pola hubungan ruang. Di sisi lain, dalam pemenuhan kebutuhan ruang terdapat prinsip yang dterapkan di ruang kuliah, ruang laboratorium, ruang studio, ruang perpustakaan, dan ruang galeri yang penting untuk disediakan pada Sekolah Tinggi Desain Komunikasi Visual.
c. Prinsip psikologi bentuk dan tampilan fisik bangunan menerapkan prinsip bentuk dan material. Prinsip diterapkan dengan penggunaan bentuk bangunan yang kontekstual terhadap kondisi tapak. Di sisi lain, pemilihan material juga mendukung penerapan prinsip psikologi arsitektur. Material lokal yang diterapkan adalah batu bata dan kayu pada fasad dan struktur bangunan.
d. Prinsip psikologi pengolahan elemen ruang menerapkan prinsip ruang warna, suara, dan bau/aroma. Elemen-elemen ruang merupakan hal yang penting pada lingkungan pendidikan. Elemen tersebut dapat mendukung proses pembelajaran dan kenyamanan peserta didik dalam beraktivitas dan berkreasi. Ruang yang ideal untuk kegiatan pembelajaran seni adalah ruang yang mampu meningkatkan kreativitas dan membantu peserta didik untuk relaks. Pengolahan elemen ruang bertujuan untuk mengoptimalkan proses pembelajaran serta perkembangan proses inderawi/sensori dan motorik halus.

Penerapan psikologi arsitektur pada Sekolah Tinggi Desain Komunikasi Visual diharapkan dapat mewujudkan sebuah wadah yang memberikan kenyamanan bagi peserta didik seni untuk dapat bebas berkreativitas dan menghasilkan seorang desainer yang dapat memajukan industri kreaif. Di sisi lain, Sekolah Tinggi Desain Komunikasi Visual juga dapat mendukung perkembangan cabang ilmu seni desain komunikasi visual di Indonesia.

REFERENSI

D.K. Ching, Francis.2007. *Arsitektur:Bentuk, Ruang, dan Tatanan.* Jakarta: PT. Gelora AksaraPratama

Farisza, G. (2018) *Sekolah Tinggi Desain Komunikasi Visual dengan Pendekatan Psikologi Arsitektur di Jakarta. Skripsi.* Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

Halim, Deddy. 2005. *PSIKOLOGI ARSITEKTUR Pengantar Kajian Lintas Disiplin.*Jakarta: Penerbit Grasindo

Joseph, C. D., & John, C. H. (1987). *Time Saver Standards for Building Types 2nd Edition.* Singapore: McGraw-Hill Inc.

Nughroho, Eko.2008. *Pengenalan teori warna*. Yogyakarta : Andi Publisher

Nurhayati, Eti.2011. *PSIKOLOGI PENDIDIKAN INOVATIF*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Weinschenk, Susan.2011.*100 Things Every Designer Needs to Know About People*. Amerika: New Riders

http://www.solopos.com/2017/05/13/sbmptn-2017-program-studi-dkv-paling-diminati-pendaftar-di-isi-solo-816489 di akses pada 14 Maret 2018