

BAB III

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORITIKAL

3.1. Tinjauan Psikologi Olahraga dan Motivasi

3.1.1. Pengertian Psikologi Olahraga

Pada hakikatnya, psikologi adalah ilmu yang mempelajari tentang perilaku seseorang. Jika dikaitkan dengan olahraga, maka akan mencakup perilaku yang diperlihatkan oleh seseorang ketika sedang berolahraga, atau disebut penampilannya (*performance*) dalam berolahraga. Menurut Hastria Effendi (2016), Psikologi olahraga merupakan salah satu cabang ilmu psikologi yang mengkaji secara khusus faktor-faktor psikologi yang berpengaruh dan menunjang penampilan atau kinerja fisik dalam berolahraga dan bagaimana peran dalam latihan dapat mempengaruhi perkembangan aspek psikologi seorang atlet.¹⁹ Aspek-aspek psikis yang berpengaruh dan dapat dikembangkan pada diri atlet adalah kemandirian emosi, keuletan (agresif), **motivasi dan semangat**, disiplin, percaya diri, keterbukaan, dan kecerdasan.

3.1.2. Aspek Motivasi dalam Psikologi Olahraga

Motivasi merupakan proses aktualisasi sumber penggerak dan pendorong tingkah laku individu memenuhi kebutuhan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi olahraga diartikan keseluruhan daya penggerak (motif-motif) di dalam diri individu yang menimbulkan kegiatan berolahraga, menjamin kelangsungan latihan dan memberi arah pada kegiatan latihan untuk mencapai tujuan yang dikehendaki (Gunarsa, 2004).⁵

¹⁹ **Hastria Effendi**, Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang, 2016, “Peranan Psikologi Olahraga Dalam Meningkatkan Prestasi Atlet”

Terdapat dua jenis motivasi dalam olahraga yaitu motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik merupakan dorongan yang kuat dari dalam yang menyebabkan individu berpartisipasi. Sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan dorongan berasal dari luar individu yang menyebabkan seseorang berpartisipasi dalam olahraga, contohnya dorongan dari pelatih, teman, orang tua, guru, kelompok, bangsa, hadiah, bonus, fasilitas, dsb.²⁰

3.1.3. Motivasi Pada Pemain Game Online Kompetitif

Pada sebuah penelitian tentang motivasi terhadap pemain *game online* kompetitif, dalam Lamel (2018)²¹. Analisis yang dilakukan menggunakan pandangan teori motivasi McClelland, meliputi kebutuhan akan prestasi (*Need for Achievement*), kebutuhan akan kekuasaan (*Need for Power*), dan kebutuhan akan afiliasi (*Need for Affiliation*). Metode yang dilakukan dengan mewawancarai 6 orang dengan kriteria pemain aktif *game online*, serta pernah mengikuti perlombaan. Hasil penelitian ini menunjukkan sebagai berikut :

- A. Aspek Kebutuhan akan Prestasi (*Need for Achievement*), dari semua orang informan mengemukakan bahwa menjadi seorang pemain *game online* kompetitif bertujuan untuk mendapatkan popularitas dan kebanggaan.
- B. Aspek Kebutuhan akan Kekuasaan (*Need for Power*), mayoritas informan ingin mendapatkan gelar juara serta menyukai adanya suatu kompetisi antar pemain.
- C. Aspek Kebutuhan akan Afiliasi (*Need for Affiliation*), semua informan ingin mendapatkan teman, komunitas, dan pengakuan serta menjadi suatu bagian dari tim.

Semua informan ini memiliki faktor internal seperti hobi, keuntungan material, dan kemampuan (*Skill*). Kemudian faktor eksternal seperti

²⁰ **Hastria Effendi**, Dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Padang, 2016, “Peranan Psikologi Olahraga Dalam Meningkatkan Prestasi Atlet”

²¹ **Danis, Lamel**, Mahasiswa Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2018, “Motivasi Pada Pemain Game Online Kompetitif”

dukungan dari teman dan mendapatkan inspirasi dari prestasi orang lain. Berdasarkan penelitian tersebut penulis berkesimpulan bahwa pemain maupun atlet *game online* pasti memiliki motivasi dalam menekuni bidang tersebut, sehingga dalam bangunan *E-Sports Training Center* ini diharapkan mampu mendukung dan menjaga motivasi tersebut. Untuk menyelesaikan masalah dalam mendukung dan menjaga motivasi tersebut, maka suasana pelatihan perlu diatur, dengan cara suasana pembelajaran yang kondusif agar *mood* dan motivasi mereka dapat terjaga.

3.2.Suasana Kondusif

3.1.4. Pengertian Kondusif

Secara etimologi, kata kondusif sendiri berasal dari bahasa Latin yaitu “Con” yang berarti bersamaan dengan sesuatu dan “Ducere” yang berarti menuntun atau mengarahkan,²² dengan kesimpulan bahwa kondusif merupakan sesuatu yang dilakukan bersamaan dengan cara menuntun dan mengarahkan untuk mencapai tujuan. Selain itu arti kondusif adalah suatu situasi atau kondisi yang mendukung terlaksananya sesuatu hal, atau situasi yang mengarahkan kemungkinan terjadinya sesuatu sesuai keinginan.⁸ Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia “KBBI” arti kondusif ialah suatu kondisi yang tenang dan tidak kacau balau, serta mendukung untuk terjadinya suatu aktivitas atau tujuan tertentu.²³ Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Kondusif merupakan keadaan suasana ruang yang memiliki kondisi dan situasi yang tenang dengan tujuan untuk mendukung terjadinya aktivitas sesuai keinginan.

²² <https://www.dosenpendidikan.co.id/kondusif/> (diakses pada tanggal 25/04/2020)

²³ <https://kbbi.web.id/kondusif> (diakses pada tanggal 25/04/2020)

3.1.5. Suasana Ruang Kondusif

Ruang berlatih atlet *E-Sports* dalam proses kegiatannya layaknya seperti kelas yang sedang dalam suasana pembelajaran praktek. Dalam melaksanakan pembelajaran yang kondusif dan efektif terdapat beberapa cara antara lain :²⁴

- a. **Menata setting pembelajaran** dengan cara memanfaatkan semua unsur pembelajaran yang ada di kelas secara tepat guna.
- b. Memanfaatkan setting untuk meningkatkan hasil belajar belajar peserta didik.
- c. **Memanfaatkan lingkungan** sebagai sumber belajar.
- d. Memotivasi peserta didik melakukan berbagai kegiatan pembelajaran secara interaktif.
- e. Menjelaskan materi dengan jelas
- f. **Memfasilitasi** peserta didik untuk melakukan berbagai kegiatan belajar.
- g. Memberikan penguatan dalam pembelajaran.
- h. Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk merefleksikan pengalaman belajar yang telah dialaminya.

Berdasarkan kajian diatas terdapat beberapa *point* yang diambil dalam mendukung proses perancangan ruang, yaitu dengan penataan setting ruang, lingkungan dan fasilitas pembelajaran. Penataan lingkungan fisik kelas berperan sebagai pendukung dalam menciptakan suasana atau kondisi yang kondusif. Dalam beberapa penelitian menunjukan bahwa penataan lingkungan fisik kelas yang tepat akan berpengaruh terhadap tingkat keterlibatan dan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran (Unik, dalam Siti Juliaha, 1995). Dengan ini diharapkan dengan faktor penataan lingkungan fisik mampu mempengaruhi *mood* dan motivasi berlatih atlet. Tujuan utama penataan lingkungan fisik kelas yaitu mengarahkan kegiatan siswa dan mencegah munculnya perilaku siswa

²⁴ Unik Ambar Wati, "PELAKSANAAN PEMBELAJARAN YANG KONDUSIF DAN EFEKTIF", (<http://staffnew.uny.ac.id/>)

yang tidak diharapkan melalui penataan perabot, seperti tempat duduk, meja, pajangan, dan barang-barang lainnya yang berada dalam kelas. Menurut Loisell (Winataputra,2003:9-22) terdapat prinsip-prinsip dalam pengaturan ruang kelas, meliputi :

A. Visibilitas (Keleluasaan Pandang)

Merupakan penempatan dan penataan barang-barang yang ada di dalam tidak mengganggu pandangan.

B. Aksesibilitas (Sirkulasi)

Merupakan penataan ruang yang dapat mempermudah pergerakan dalam ruang, seperti dengan memperkirakan jarak antar tempat duduk.

C. Fleksibilitas

Artinya barang-barang dalam ruang mudah di tata dan dipindahkan sesuai dengan kebutuhan, seperti mudah dalam mengubah posisi tempat duduk/meja.

D. Kenyamanan

Kenyamanan berkenaan meliputi pencahayaan, penghawaan, akustik, kepadatan kelas.

E. Keindahan

Merupakan visual yang enak dipandang di dalam maupun ke luar ruang, seperti mengecat dinding dengan warna, dan memberi bukaan/jendela.

Selain prinsip-prinsip tersebut, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan juga dalam pengaturan ruang kelas. Berikut meliputi :

A. Ukuran dan Bentuk Kelas

Hal ini akan mempengaruhi persepsi pada ruang, seperti ruang memiliki kesan tertekan atau lega.

B. Bentuk dan Ukuran Properti

Mengacu pada tersedianya fasilitas seperti tempat duduk dan meja pada dalam kelas dengan bentuk dan ukuran sesuai standar.

C. Tempat Bersosialisasi (Interaksi)

Tempat ini berfungsi sebagai tempat untuk pengguna bisa bersosialisasi dan sekedar beristirahat, seperti ruang komunal, taman, teras, dll.²⁵

3.3. Psikologi Arsitektur

Psikologi Arsitektur merupakan studi terhadap bangunan dan pengaruhnya terhadap perilaku manusia yang ada di dalamnya atau kajian khusus yang berorientasi pada kondisi psikologis sekelompok pengguna bangunan dengan karakteristik sejenis (dalam Halim, 2005).²⁶ Psikologi arsitektur sesungguhnya menguji hubungan antara variabel lingkungan binaan dengan tindakan, pemikiran dan perasaan manusia. Studi psikologi arsitektur menurut arsitek adalah untuk selalu melibatkan dampak psikologi dalam desain. Bangunan tidak dilihat hanya sebagai bangunan saja, melainkan sebuah tempat yang menyenangkan untuk bekerja. Ketika rasa nyaman orang dapat kita penuhi, mereka biasanya merespon secara positif pada lingkungan yang kita desain. Berarti dengan kata lain Psikologi Arsitektur adalah ilmu yang mempelajari tentang Arsitektur Perilaku. Sehingga dari penjelasan berikut “Psikologi Arsitektur”, maka dapat diambil pengertian bila bangunan *E-Sports Training Center* di Bandung ini adalah objek yang mampu merancang sebuah wadah bagi atlet *E-Sports* untuk berlatih dan mampu menampung perilaku-perilaku dan segala kegiatan latihan atlet dalam menumbuhkan aspek motivasi serta mengembangkan bakat, potensi, dan minat berlatih.

3.3.1. Proses Desain Penerapan Psikologi Arsitektur

Berdasarkan buku Psikologi Arsitektur (Halim, 2005) terdapat dua proses dalam menerapkan desain kaitannya dengan psikologi arsitektur, antara lain :

²⁵ **Euis Karwani**, *Manajemen Kelas*, Alfabeta, Bandung, 2014, hlm. 45

²⁶ **Halim, Dedy**, *Psikologi Arsitektur*, 2005, Jakarta: Grasindo

A. Kreativitas

Kreativitas dalam sebuah proses desain dalam kaitannya dengan psikologi arsitektur adalah :

- Memanfaatkan dan mengoptimalkan **lima alat indra** yang ada sebagai perlengkapan desain untuk menghasilkan ide yang lebih banyak.
- Mendefinisikan penciptaan ide dan kuantitasnya, dan mampu mengimajinasikan hal itu (membayangkan) dalam pikirannya.

B. Kebutuhan Ruang

Ruang kaitannya dengan psikologi arsitektur, arsitek mampu :

- Menentukan jenis-jenis ruang, baik yang menjadi **teritori** ataupun **ruang personal** dalam desain.
- Mengaplikasikan faktor **fisikal, psikologis, dan sosial** manusia pada pengguna ruang.

3.2.2. Aspek Perancangan Psikologi Arsitektur

Menurut Halim (2005), terdapat 6 aspek yang perlu diperhatikan dalam merancang ruang dengan pendekatan Psikologi Arsitektur, Namun penulis hanya menggunakan 4 aspek dalam perancangan, antara lain :

A. Aspek Inderawi

Ada lima indra manusia untuk menangkap atau sensor terhadap lingkungan, namun aspek penglihatanlah yang paling menonjol untuk menikmati karya arsitektur sehingga unsur yang lain dijadikan pelengkap namun tetap penting demi kenyamanan pengguna didalamnya. Lima aspek itu adalah :

a. Indra Penglihatan

Hal ini menyangkut penglihatan yang dapat membuat mata menjadi *relax*/santai, seperti pemandangan, pencahayaan, dekorasi, dan penggunaan warna tertentu.

b. Indra Pendengaran

Suara berpengaruh terhadap kenyamanan dalam berpikir, hal ini dapat mendukung ataupun mengganggu. Suara yang mendukung layaknya suara yang memberikan suasana tenang seperti suara musik, dan suara alam misal air mancur / hujan yang mengalir dan bergerak ditambah suara binatang seperti burung. Suara yang mengganggu layaknya polusi seperti kebisingan dari keramaian kendaraan.

c. Indra Perasa

Dalam pengalaman ruang indra perasa sangat berkaitan dengan penghawaan, dengan bagaimana merasakan suhu dan udara yang baik.

d. Indra Penciuman

Bau ada yang bersifat mendukung dan tidak mendukung. Bau yang mendukung bau yang menyenangkan harum dan mendukung suasana yang kondusif, dan bau yang tidak mendukung bau yang tak sedap dan mengganggu seperti sampah.

e. Indra Peraba

Sentuhan menjadi penegasan terhadap apa yang dilihat, dicium, didengar, dan dirasakan.

B. Aspek Persepsi

Persepsi adalah proses di mana seseorang memperoleh informasi dari lingkungan sekitar. Persepsi erat kaitannya dengan bentuk ruang, ukuran/skala/dimensi yang memberikan dampak persepsi bagi pengguna.

C. Aspek Ruang Personal

Menurut Halim (2005), “ruang personal mengatur seberapa dekat kita berinteraksi dengan orang lain, berpindah, bergerak bersama, dan meluas serta mengecil menurut situasi dimana kita berada”. Hal ini diterapkan pada tata ruang dalam untuk menentukan zona ruang yang memudahkan tujuan dengan jarak optimal dalam interaksi kelompok.

D. Aspek Teritorialitas

Dalam Halim, 2005 Istilah teritori dan teritorialitas merujuk pada sekelompok *setting* perilaku. Berbeda dengan ruang personal, teritorialitas bersifat tetap dan tidak bergerak mengikuti organisme. Teritorialitas memiliki lima ciri yang menegaskan, 1) ber-ruang, 2) dikuasai, dimiliki, atau dikendalikan oleh seorang individu atau kelompok, 3) memuaskan beberapa kebutuhan/motif, 5) dipertahankan atau setidaknya orang merasa tidak senang bila dimasuki/dilanggar dengan cara apa pun oleh orang asing.

3.2.3. Faktor-Faktor pada Aspek Indrawi

Aspek visual merupakan aspek yang sangat berkaitan dengan pengaplikasian pada faktor fisik. Hal ini dikarenakan berpengaruh langsung terhadap kelima indra, berikut antara lain :

A. Pencahayaan

Bagi para atlet *E-Sports* pencahayaan sangat penting, khususnya pencahayaan alami. Atlet *E-Sports* cenderung berlatih dan beraktivitas di dalam ruang, sehingga para atlet jarang akan terpapar cahaya alami, padahal cahaya alami penting bagi kesehatan. Pencahayaan alami pun dapat memberikan keuntungan antara lain (Fadhilah, 2019) :

- a. Menambah kesan luas pada ruangan, fokus pada cahaya alami akan membuat ruangan terasa lebih besar dan nyaman

daripada dengan pencahayaan buatan/artifisial, dari lampu misalnya.

b. Memberikan lebih banyak energi (*mood*),

Dengan pencahayaan alami pada ruang, kelelahan akibat aktivitas tak akan terlalu terasa, bahkan akan semakin kreatif dan produktif.

c. Hemat energi, efisiensi energi menjadi perhatian utama saat merancang bangunan, dan mendesain ruang terlebih ruang latihan atlet E-Sports sebisa mungkin meminimalisir penggunaan daya listrik. Bangunan dengan desain yang penuh dengan jendela, memungkinkan penghematan tersebut.

d. Bebas udara sumpek, kekurangan sumber cahaya alami adalah salah satu penyebab dari ruangan sumpek dan pengap yang diakibatkan kekurangan cahaya. Dengan instalasi jendela yang lebar, rumah dijamin akan terbebas dari kelembaban berlebih, bakteri, serta tentunya bau-bau tak sedap.

B. Penghawaan

Udara segar dan suhu yang pas berdampak baik dalam menjaga *mood* atlet dalam berlatih. Untuk menyediakan udara ke dalam ruangan yaitu melalui ventilasi. Adanya ventilasi udara dapat masuk dan memperbaiki kualitas suhu dan kelembaban ruang.

C. View

Pemandangan yang indah dan alami akan mendukung suasana yang tenang, dan mampu memberikan dampak yang positif untuk pikiran, agar bisa *relax/santai*. Hal ini bisa diterapkan pada penataan ruang terhadap ruang yang merespon view, ataupun menciptakan tata ruang luar dengan elemen pengisi ruang luar.

D. Kebisingan

Kebisingan dapat mempengaruhi *mood* atlet dalam berlatih, pola istirahat dan tidur atlet. Akustika menjadi perlu untuk diperhatikan terutama ruangan yang digunakan untuk kegiatan

latihan. Ruang dapat didesain agar dapat meminimalisir kebisingan, seperti pemakaian material atau zoning ruang.

E. Warna

Warna memiliki kekuatan luar biasa untuk menggerakkan secara emosional. Menurut Arnheim (1954), dalam Mayang (2005) bahwa secara psikologi warna memberikan sesuatu yang fundamental dan sangat kuat pada pengalaman manusia. Sedangkan Hazel Rossotti (1985), *ibid*, dalam Colour: Why the World Isn't Grey, menulis bahwa warna merupakan sebuah sensasi. Berikut ini adalah beberapa contoh pengaruh warna terhadap manusia :²⁷

- a. **Warna Merah** merupakan warna yang cukup dominan. Warna merah memiliki pengaruh besar pada mood pria, karena warna ini menciptakan reaksi yang emosional. Walaupun dapat memberikan suasana hangat dalam ruangan, warna ini cenderung meningkatkan agresivitas seseorang.
- b. **Warna Biru** memberikan efek yang cenderung menenangkan. Warna biru pekat akan menstimulasi pemikiran yang jernih, sementara warna biru muda akan membantu meningkatkan konsentrasi. Di sisi lain, penggunaan warna biru pada ruangan secara berlebihan dapat menimbulkan kesan dingin dan tidak bersahabat, bahkan terkadang membawa perasaan sedih atau depresi.
- c. **Warna Kuning** menimbulkan perasaan ceria dan optimis. Penggunaan warna ini secara tepat dalam ruangan, menimbulkan kesan bersahabat dan seringkali membantu meningkatkan kreativitas seseorang. Warna ini sangat cocok dipakai untuk menetralkan rasa gugup, karena cenderung meningkatkan rasa percaya diri seseorang. Walaupun demikian, penggunaan warna kuning hendaknya

²⁷ **Birren**, Faber. 2010. Color Psychology and Color Therapy : A Factual Study of the Inuence of Color on Human Life .Whitesh. Kessinger Publishing L.L.C.

dikombinasikan dengan warna – warna lain, karena memiliki kecenderungan untuk memancing terjadinya perdebatan.

- d. **Warna Hijau** membawa kesan yang menyegarkan karena diasosiasikan dengan alam dan tumbuhan. Warna hijau memberikan rasa aman, juga keseimbangan dan harmoni. Warna ini cocok digunakan dalam ruangan peristirahatan karena membawa perasaan damai dan ketenangan. selain itu, warna ini juga dipercaya dapat memperbaiki penglihatan seseorang. Namun demikian, terlalu banyak warna hijau dalam suatu ruangan dapat menimbulkan kebosanan.
- e. **Warna Oranye** dapat meningkatkan nafsu makan dan memberikan kenyamanan, sehingga sangat cocok digunakan di ruang makan atau ruang keluarga. Selain itu, warna ini membawa perasaan hangat dan menyenangkan. Dampak negatif dari penggunaan warna ini secara berlebihan adalah menyebabkan berkurangnya tingkat keseriusan dalam belajar atau bekerja.
- f. **Warna Hitam** memberikan kesan yang glamor dan elegan. Warna ini juga menciptakan suasana yang cenderung serius dalam suatu ruangan. Dalam konotasi yang negatif, warna ini menimbulkan ketakutan akan gelap atau perasaan tidak aman.
- g. **Warna Putih** melambangkan kemurnian atau kesucian. Secara visual, penggunaan warna ini pada suatu ruangan akan memberikan ilusi bahwa ruangan tersebut lebih tinggi daripada yang sebenarnya. Penggunaan warna putih secara berlebihan cenderung memberi kesan tidak ramah.

F. Material

Material dalam penerapannya merupakan objek pendukung terhadap pemanfaatan warna dalam desain, seperti warna alami yang berasal dari kayu, beton, batu bata, dll.

3.2.4. Faktor-Faktor pada Aspek Persepsi

Aspek persepsi dalam perancangan berpengaruh terhadap faktor fisik. Hal ini dikarenakan memiliki dampak langsung terhadap persepsi pengguna, faktor-faktor tersebut antara lain :

A. Bentuk Ruang

Bentuk cenderung mendominasi persepsi manusia karena dengan bentuk dapat lebih memahami rasa ruang. Bentuk-bentuk yang lebih mudah dipahami adalah bentuk-bentuk tetap dengan jumlah susunan yang tidak terlalu banyak. Regular (*Geometric*), bentuk geometri dalam desain memiliki rasa yang spesifik, seperti kebaikan, kekuatan untuk menyenangkan. bentuk lengkung tidak beraturan (*Biomorphic*) menimbulkan rasa dinamis, tidak stabil dan kadang-kadang aneh dalam kondisi tertentu, tapi bentuk *biomorphic* ini terlihat hidup, terutama dalam keelastisitasannya.²⁸

B. Skala Ruang

Persepsi terhadap skala ruang dipengaruhi tidak hanya oleh tingginya langit-langit saja, tetapi juga hubungannya dengan lebar dan panjang ruangnya. Ketinggian langit-langit sering diasosiasikan dengan timbulnya rasa lega dan mewah, sedangkan yang rendah mempunyai konotasi bersifat intim.⁸

3.2.5. Faktor Terhadap Aspek Ruang Personal

Pada aspek ruang personal ini berkaitan dengan faktor sosial dan psikologis pengguna. Dalam perancangan ini akan di terapkan pada elemen pengisi tata ruang dalam. Hal ini dipengaruhi dalam teori interaksi antar kelompok pada aspek ruang personal. Interaksi dipengaruhi oleh jarak-jarak ruang yang dapat dimanipulasi untuk mempengaruhi proses kelompok. Jika psikolog lingkungan ingin menciptakan interaksi kelompok, maka ruangan perlu dirancang dalam konfigurasi *sociopetal*

²⁸ **Mayang**, Sri. 2005. Dosen Desain Interior, Universitas Kristen Petra Surabaya, “Implementasi Pengalaman Ruang Dalam Desain Interior”.

yaitu penataan perabot yang membuat orang ingin berkumpul (misalnya menaruh sofa set ruang keluarga) (Osmond, 1957) dalam Halim, 2005.

3.2.6. Faktor Terhadap Aspek Teritorialitas

Aspek teritorialitas termasuk dalam faktor sosial dan psikologis, karena berkaitan dengan antara sekelompok pengguna dalam beraktivitas. Aspek ini diterapkan pada pembagian tata ruang dan zoning, berdasarkan jenis teritorinya seperti pada tabel.

Jenis teritori	Kognisi kepemilikan	Personalisasi/ Pertahanan jika dilanggar
Primer (misalnya : rumah, kantor)	Tinggi. Dipahami sebagai milik permanen baik oleh penghuni maupun orang lainnya.	Dipersonalisasi secara ekstensif. Pemilik memiliki kontrol lengkap dan pelanggaran adalah masalah serius
Sekunder (misalnya : Ruang kelas)	Sedang. Tak dimiliki, Orang lain hanya melihat penghuni sebagai salah satu pengguna yang kredibel.	Dipersonalisasi selama periode yang legal. Adanya aturan yang menyatakan penghuni berhak mendukungnya.
Publik (misalnya : pantai)	Rendah. Kontrol sangat sulit dilakukan, penghuni hanya dilihat sebagai salah satu dari banyaknya pengguna.	Dipersonalisasi secara temporer. Sedikit pertahanan

Tabel 3. 1 Perilaku Teritorial yang diasosiasikan dengan teritori primer, sekunder, dan publik.
Sumber : Psikologi Arsitektur, Halim, 2005

Dari jenis teritori tersebut dapat diolah dalam elemen-elemen tata ruang dalam maupun luar, seperti elemen pembatas ruang dalam dan luar. Contohnya dalam penerapan tersebut, seperti pagar pada rumah sebagai pembatas dengan rumah orang lain. Terbukti bahwa orang-orang yang memberi batas pada teritorinya akan merasa hidup lebih aman, ketimbang mereka yang tidak memberi batas pada teritorinya (Halim, 2005). Artinya dengan adanya pembatasan ini pada bangunan *E-Sports Training Center*, dapat diterapkan dalam ruang pelatihan, sehingga atlet saat berlatih dalam ruang tersebut lebih merasa aman dan dapat meningkatkan konsentrasi mereka.