

PERANCANGAN RUANG EDUKASI DAN INTERAKSI MAHASISWA SEBAGAI RUANG KETIGA DI JAKARTA BARAT

Gabriella Baptista Varani¹⁾, Mekar Sari Suteja^{2*)}

¹⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, gabriellabv30@gmail.com

²⁾Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, mekars@ft.untar.ac.id

*Penulis Korespondensi: mekars@ft.untar.ac.id

Masuk: 15-06-2023, revisi: 23-09-2023, diterima untuk diterbitkan: 28-10-2023

Abstrak

Kegiatan belajar tidak lepas dari kehidupan sehari-hari pelajar, terutama mahasiswa. Semakin tinggi tingkat pendidikan maka tuntutan akademik semakin besar sehingga proses belajar yang rutin dan konsentrasi yang cukup diperlukan. Keperluan akan tingginya kebutuhan belajar turut dialami oleh mahasiswa perguruan tinggi. Berdasarkan tingkatannya masa studinya, mahasiswa terbagi menjadi tingkat pertama, menengah, dan akhir. Masing-masing tingkatan memiliki cara belajar yang berbeda. Tidak jarang timbul stres atau tekanan yang dialami akibat tuntutan akademik dan kesulitan yang dialami oleh mahasiswa dalam proses belajar. Kenyamanan dalam ruang belajar diperlukan untuk menunjang proses belajar dan meminimalisir stres mahasiswa. Berdasarkan fenomena tersebut, mahasiswa kini mulai mencari tempat lain di luar kampus dan rumah yang dapat mengakomodir kebutuhan belajar dan mengurangi stres yang terjadi dalam prosesnya. Bangunan dan fasilitas publik dipilih oleh mahasiswa untuk melaksanakan kegiatan belajarnya. Akibatnya penggunaan ruang publik mulai banyak yang terfungsikan sebagai ruang belajar karena mahasiswa menganggap tempat tersebut lebih nyaman, luas dan fleksibel untuk belajar secara individu maupun berkelompok. Semakin tingginya kebutuhan tersebut, maka diperlukan suatu fasilitas publik yang dibangun untuk kegiatan belajar mahasiswa. Tidak sekedar ruang saja, tetapi yang terdesain secara khusus untuk dapat menunjang berbagai cara belajar dan mampu mengurangi stres yang dialami oleh mahasiswa.

Kata kunci: belajar; fleksibel; mahasiswa; public; ruang

Abstract

The learning process is one of the important activities in a student's daily life. The higher level of education would get more academic demands that will lead to the regular learning processes and concentration needed. The needs for good quality of learning process is also experienced by college students. Based on the level of the study period time, college students are divided into first, middle, and final levels. Each level has a different way of learning. Sometimes stress or pressure arises due to academic demands and the difficulties experienced by college students in their learning process. A comfortable ambiance in the study room is needed to support the learning process and reduce student's stress. Based on this phenomenon, college students are starting to look for other places outside their campus and homes that can accommodate their learning needs and reduce stress. Public buildings and facilities are chosen by them as a place for their learning activities. The use of public spaces has begun to function as study spaces because college students consider these places more comfortable and flexible for studying individually or in groups. The higher the need, a public facility that is built for college student learning activity is needed. Not just as a space, but specifically designed to be able to support various ways of learning and be able to reduce the student's stress.

Keywords: flexible; learning; public; space; student

1. PENDAHULUAN

Kegiatan belajar tidak lepas dalam keseharian seorang pelajar. Semakin tinggi tingkat pendidikan yang dikenyam, maka kebutuhan akan rutinitas dan konsentrasi belajar diperlukan akibat adanya tuntutan akademik dan ilmu yang dipelajari semakin dalam (Istiana, 2015). Keperluan akan rutinitas belajar yang semakin tinggi dialami oleh mahasiswa perguruan tinggi. Bila dikelompokkan menurut masa studinya, tingkatan mahasiswa akan terbagi menjadi tingkat pertama, tingkat menengah dan tingkat akhir. Masing-masing tingkatan mahasiswa memiliki cara belajar yang berbeda.

Proses belajar juga menimbulkan adanya stres atau tekanan. Tuntutan akademik menimbulkan problematika berupa kecemasan dan kesulitan mahasiswa dalam proses belajarnya. Masalah yang dialami oleh mahasiswa berasal dari faktor akademik maupun non akademik. Masalah akademik yang terjadi dapat berupa kurangnya konsentrasi untuk mengerjakan tugas, kesulitan menemukan referensi yang relevan, proses bimbingan yang tidak lancar karena kurangnya komunikasi dengan dosen pembimbing, dan tenggat waktu yang ketat dalam pengumpulan tugas. Masalah non akademik bersumber dari lingkungan dan diri sendiri seperti malas untuk mengerjakan tugas, kurangnya konsentrasi, kurangnya mengatur waktu, dan suasana belajar yang tidak mendukung.



Gambar 1. Ilustrasi Belajar di Publik

Sumber: Penulis, 2023

Mahasiswa mencari ruang belajar yang nyaman untuk dapat mendukung proses belajar sehingga dapat meningkatkan kualitas akademiknya dan mengatasi masalah stres yang dialami akibat faktor akademik dan non akademik. Urgensi akan kebutuhan ini membuat mahasiswa mulai mencari tempat lain di luar kampus yang dapat dijadikan sebagai ruang belajar yang bebas dan suasana yang mendukung. Mahasiswa mulai beralih menggunakan ruang publik sebagai fasilitas yang menunjang kegiatan belajar.

Semakin tinggi kebutuhan belajar dalam ruang publik, maka semakin diperlukan bangunan yang dapat mewadahi kegiatan belajar mahasiswa. Ruang-ruang publik yang banyak digunakan untuk kegiatan belajar mahasiswa berupa kafe, POPS atau ruang terbuka, namun bukanlah suatu ruang yang secara khusus dibuat untuk proses belajar. Sehingga dibutuhkan tidak hanya sekedar suatu ruang yang bisa dipakai untuk belajar tetapi terdesain secara khusus untuk mengakomodir gaya belajar yang berbeda dan dapat mengurangi stres penggunaannya.

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, masalah dalam penelitian ini berpusat pada kegiatan belajar mahasiswa. Setiap tingkat mahasiswa memiliki gaya belajar yang berbeda serta rasa stres yang kerap dialami akibat tuntutan akademik maupun akibat dari proses belajar. Bagaimana pemecahan arsitektur empati dalam merancang suatu ruang belajar di publik bagi mahasiswa dengan gaya belajarnya yang berbeda-beda? Serta, bagaimana penyusunan program dan aktivitas dalam suatu ruang yang berjalan secara fleksibel untuk kegiatan belajar dan aktivitas

pendukung mahasiswa yang dapat membantu mengurangi rasa stres yang timbul akibat tekanan dan kejenuhan dalam proses belajar?

Tujuan

Tujuan umum dari jurnal ini untuk menghasilkan suatu rancangan ruang belajar publik yang terdesain bagi mahasiswa perkuliahan. Sedangkan tujuan khususnya untuk menemukan: pemecahan arsitektur terhadap empati dalam upaya mereduksi stres melalui pembentukan keruangan belajar, kriteria desain terhadap fleksibilitas ruang dan desain ruang belajar publik yang mengakomodir berbagai tipe dan gaya belajar mahasiswa pada tingkat pertama, menengah, dan akhir.

1. KAJIAN LITERATUR

Arsitektur Empati

Menurut M. Umar dan Ahmad Ali (Surabaya: Bina Ilmu, 1992), empati adalah suatu kecenderungan yang dirasakan seseorang untuk ikut merasakan sesuatu yang dilakukan atau dirasakan oleh orang lain bila ia berada dalam situasi yang sama. Martin Hoffman (2000), menyatakan bahwa sumber moralitas berada dalam empati karena ketika dalam keadaan sulit, kita tergerak untuk membantu seseorang.

Terdapat 3 ciri kemampuan empati menurut Daniel Goleman (1996): *cognitive empathy*, yaitu mendengarkan orang lain: seseorang fokus untuk mendengarkan dan memberi perhatian atas kesulitan orang lain, *emotional empathy*, yaitu melihat dari sudut pandang orang lain; terlibat secara empati dengan mencoba melihat dari cara pandang seseorang dan *compassionate empathy*, memiliki kepekaan: mengetahui dan merasakan perasaan orang lain dari ciri-ciri fisik, verbal, ekspresi, dan perilaku

Arsitektur zaman sekarang dianggap tidak menyentuh karena pengalaman ruang di dalamnya terkesan hampa. Arsitektur tidak bisa hanya sekedar bangunan tempat bernaung tetapi harus dapat berbicara melalui tubuh dan perasaan manusia. Perlu adanya pengalaman *multisensoris* antara bangunan dan penggunaanya (Pallasmaa, 1994).

Mahasiswa

Mahasiswa dapat didefinisikan sebagai individu yang sedang menuntut ilmu ditingkat perguruan tinggi, baik negeri maupun swasta atau lembaga lain yang setingkat dengan perguruan tinggi (Siswoyo, 2007). Permasalahan ini jika tidak diatasi akan menimbulkan rasa stres. Stres merupakan kondisi dimana seseorang secara fisik, psikis, emosi, dan mentalnya mengalami gangguan yang berupa ketegangan karena berbagai macam masalah yang sedang dihadapi (Iswanti, 2018). Emosi yang negatif tentunya bisa berdampak pada kinerja otak dan lagi-lagi, dapat berpengaruh ke kondisi fisik seseorang.

Tabel 1. Gejala Fisik dan Psikis dari Stres yang Dialami Mahasiswa

Gejala fisik: kelelahan dan kurang tidur.	Hal ini termasuk pusing akibat kelelahan, kurang tidur, dan tubuh yang mudah pegal serta lelah.
Gejala kognitif: kurang fokus dan sering melamun.	Ketika emosi terganggu, seseorang akan rentan sering melamun, kurang fokus, dan kesulitan dalam mengambil keputusan. Tekanan darah rendah, serta kelelahan juga berpengaruh ke kognisi seseorang.
Gejala interpersonal.	Berpengaruh terhadap cara berkomunikasi yang kesulitan untuk mengungkapkan sesuatu selain rasa peka yang berkurang kepada orang lain
Gejala emosi: gelisah, takut, dan mudah marah.	Emosi yang negatif tentunya bisa berdampak pada kinerja otak dan lagi-lagi, dapat berpengaruh ke kondisi fisik seseorang.

Sumber: Jurnal Hubungan Antara Tingkat Stres Dengan Kejadian Insomnia Pada Mahasiswa yang Akan Menjelang Ujian Akhir Semester (Andini, E. P., dkk, 2023).

Ruang Publik

Ruang publik menjadi bagian dari elemen kota sebagai wadah aktivitas manusia. Perkembangan kota yang sangat pesatnya menyebabkan adanya peningkatan intensitas kegiatan yang membutuhkan ruang untuk mewadahnya khususnya ruang publik (Hantono, 2019). Tipologi ruang publik diantaranya adalah jalan, taman bermain, jalur hijau, perbelanjaan dalam ruang, ruang spontan dalam lingkungan hunian, ruang terbuka komunitas, *square* dan *plaza*, pasar, tepi air (Carr, dkk., 1992).

Seiring dengan perkembangan zaman, ruang publik tetap berfungsi sebagai tempat untuk berkumpul dan berinteraksi masyarakat. Tetapi banyak terjadi perubahan fungsi pada ruang publik untuk dapat menampung berbagai aktivitas sebagai solusi mengatasi keterbatasan ruang publik kota. Dengan demikian, fungsi ruang dapat mengalami perubahan sebagai solusi atas perkembangan dan perubahan dari zaman dan penggunaannya (*Project for Public Space* atau PPS, 2011).

Belajar

Belajar menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang disadari atau disengaja, menjadi suatu proses yang dilakukan oleh setiap manusia. Dimiyati dan Mudjiono (2006:37) menyatakan bahwa belajar merupakan kegiatan sehari-hari yang dihayati oleh seseorang. Selain itu, kegiatan belajar dapat diamati oleh orang lain. Belajar juga menjadi suatu proses yang ditandai dengan perubahan yang terjadi pada diri seseorang. Perubahan dari hasil belajar memiliki beragam bentuk seperti berubah pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, ketrampilan dan kemampuan (Trianto, 2010:33). Menurut Soetopo (1993:148) terdapat beberapa metode yang digunakan dalam pembelajaran. Metode ini nantinya dapat dijadikan acuan ketika membentuk ruang pembelajaran.

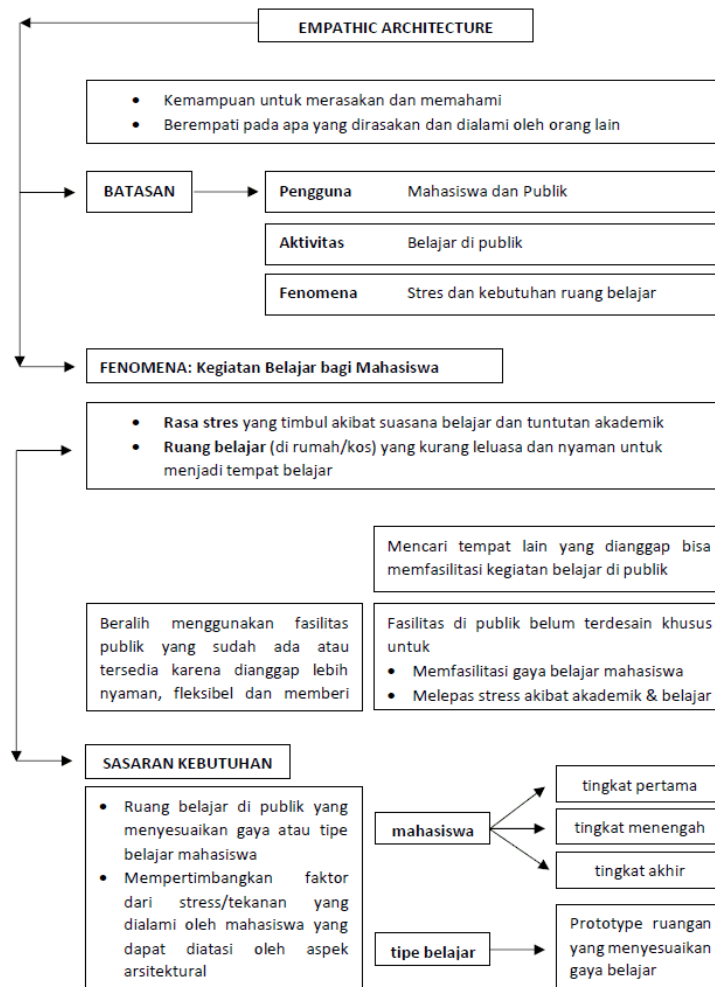
Tabel 2. Metode Belajar

Metode ceramah	Bentuk pembelajaran yang dilakukan melalui adanya penjelasan dan penuturan secara lisan dari suatu media atau dari pengajar kepada pelajar.
Metode tanya jawab	Suatu metode dimana dilakukan interaksi dengan memberikan pertanyaan untuk dijawab oleh pelajar ataupun dapat sebaliknya dari pelajar kepada pengajar.
Metode diskusi	Suatu metode dimana pelajar bersama-sama memecahkan persoalan (masalah) yang diberikan oleh pengajar.
Metode pemberian tugas	Metode ini ditandai dengan adanya pemberian satu atau lebih tugas yang penyelesaiannya dapat dilakukan secara perorangan maupun bersama.
Metode demonstrasi dan eksperimen	Proses pembelajaran dengan memperlihatkan suatu porses atau mengerjakan suatu percobaan dan mengamati hasilnya.
Metode simulasi	Menggunakan situasi atau keadaan tiruan dengan tujuan memahami prinsip, konsep atau ketrampilan sebagai proses pengalaman belajar.

Sumber: Buku Pengembangan dan Pendidikan Kurikulum (Soetopo, 1993)

2. METODE

Dalam tahapan merancang, ditentukan fenomena dan peristiwa yang mendasari, tujuan yang ingin dicapai dan sasaran kebutuhan yang meliputi pengguna atau *target user* dan hasil rancangan yang ingin dibuat. Berikut ditampilkan kerangka berpikir sebagai acuan untuk pengumpulan data dan perancangan yang akan dilakukan agar tetap sejalan dengan pemikiran awal.



Gambar 2. Kerangka Berpikir
Sumber: penulis, 2023

Metode Pengambilan Data dan Analisis

Metode yang digunakan dalam pengambilan data dan analisis terdiri dari studi literatur dengan mengumpulkan sumber bacaan baik dari buku dan jurnal untuk memperoleh data, fakta, teori dan referensi yang dibutuhkan mengenai pengguna dan elemen arsitektural dan penyebaran angket (kuisioner) kepada kelompok masyarakat yang memiliki kriteria sesuai dengan *user* yang ditargetkan.

Metode Desain

Metode *Third Place* adalah metode desain yang digunakan. Metode ini menekankan cara mendialogkan nilai kepublikan ke dalam sebuah ruang kota dan fasilitas bersamanya. Hal utama dari *Third Place* adalah membangun suatu wadah yang punya keterbukaan bagi masyarakat yang adalah cerminan dari kebutuhan komunitas pada lokasi *Third Place* dirancang. Perancangan ruang belajar ini akan berfokus pada mahasiswa perguruan tinggi sebagai target *user*nya dan akan diklasifikasikan menjadi mahasiswa tingkat pertama, tingkat menengah dan tingkat akhir.

3. DISKUSI DAN HASIL

Stres Pada Mahasiswa

Menurut Priyoto dalam bukunya yang berjudul Konsep Manajemen Stres, terdapat beberapa tingkatan stres yang dialami, yaitu:

Stres ringan.

ada tingkat stres ringan adalah stres sebagai respon dari aktivitas sehari-hari. Stres ringan umumnya dirasakan oleh setiap orang misalnya lupa, ketiduran, dikritik, dan kemacetan. Situasi ini tidak akan menimbulkan dampak yang signifikan terhadap kesehatan fisik dan psikologis seseorang,

Stres sedang.

Stres sedang terjadi lebih lama, dari beberapa jam hingga beberapa hari. Respon dari tingkat stres ini dapat berupa gangguan pencernaan, gangguan tidur, perubahan *mood* dan penurunan konsentrasi. Apabila tidak ditangani dapat menjadi tingkat stres yang lebih serius.

Stres berat.

Stres berat adalah stres kronis yang berlangsung dalam waktu yang lama. Respon dari tingkat stres ini berdampak pada kesehatan fisik dan psikologis seperti gangguan pencernaan yang serius, gangguan pernapasan, kecemasan tingkat tinggi dan kesulitan mental lainnya. Tingkat stres ini perlu penanganan dari profesional.

Stres pada mahasiswa dapat memiliki dampak yang merugikan pada kesehatan fisik dan mental sehingga bisa berpengaruh terhadap proses serta hasil belajar, terlebih bila tidak ditangani sejak awal. Dari penelitian yang dilakukan oleh Etika dan Hasibuan (2016) ada beberapa kondisi masalah mahasiswa yang mengarah pada stres. Kondisi tersebut dibuat dalam pemetaan sebagai berikut:



Gambar 3. Nafsu Makan Hilang
Sumber: Penulis, 2023



Gambar 4. Sulit Tidur
Sumber: Penulis, 2023



Gambar 5. Sakit
Sumber: Penulis, 2023



Gambar 6. Kurang Motivasi
Sumber: Penulis, 2023



Gambar 7. Kurang Biaya
Sumber: Penulis, 2023



Gambar 8. Masalah Pribadi
Sumber: Penulis, 2023

Pemetaan stres di atas menunjukkan proses awal terjadi, timbulnya stres hingga akibat yang dirasakan yang mempengaruhi proses belajar mahasiswa. Melalui pemetaan tersebut, ada beberapa kondisi stres mahasiswa yang akan dipecahkan melalui pembentukan keruangan belajar, diantaranya adalah:

Tabel 3. Pemecahan Arsitektur Terhadap Temuan Empati

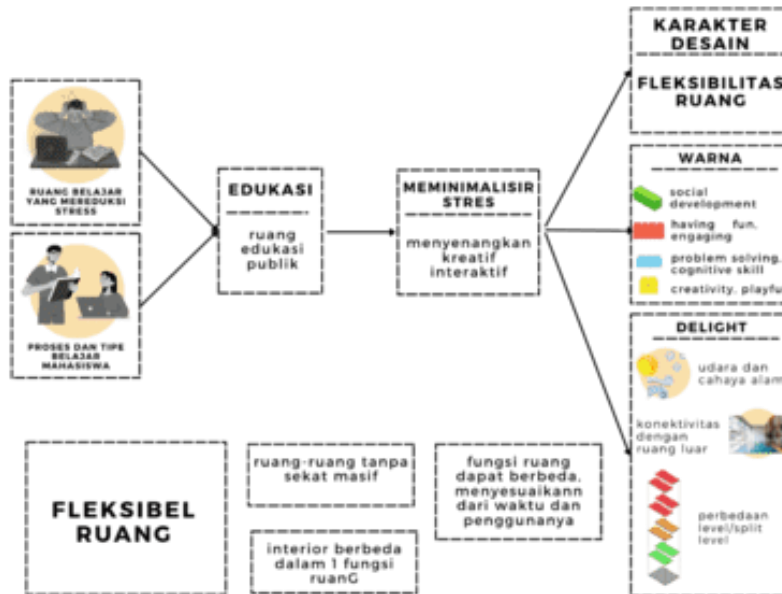
Kondisi	Pemecahan	Elemen Arsitektural
Nafsu makan hilang	Suasana dan elemen ruang yang dapat memberi dorongan untuk meningkatkan keinginan atau nafsu makan, diatasi dengan mendesain ruang yang dekat dengan pengaturan alam.	Kriteria desain yang dapat diterapkan sebagai berikut: <i>outdoor space</i> , penghijauan, material alami
Sulit tidur	Adanya <i>breakout zone</i> sebagai ruang transisi untuk beristirahat dan <i>ergonomic furniture</i> yang mendukung proses tidur yang nyaman dan cepat	Kriteria desain yang dapat diterapkan sebagai berikut: <i>breakout zone</i> , <i>ergonomic furniture</i> , pemilihan warna, suhu.
Hilangnya motivasi	Ruang yang interaktif untuk memberikan dorongan dan semangat belajar, dapat dihadirkan ruang dengan suasana berbeda dari fungsi belajar ke fungsi pendukung maupun elemen keruangan yang dapat melepas stres	Kriteria desain yang dapat diterapkan sebagai berikut: penghijauan, <i>study room</i> , <i>collaborative space</i> , elemen natural.

Sumber: penulis, 2023

Konsep Perancangan

Proses perancangan ditujukan untuk menciptakan ruang ketiga bagi pengguna yang ditargetkan (mahasiswa perguruan tinggi) berupa ruang belajar publik. Ruang belajar akan dirancang dengan berorientasi pada *user* utama yang adalah mahasiswa dengan menghadirkan program ruang dan aktivitas yang dapat mengakomodir berbagai gaya belajar masing-masing mahasiswa secara fleksibel sehingga mahasiswa dapat memilih ruang yang mana dengan suasana belajar dan interior seperti apa yang dapat mawadahi proses belajarnya.

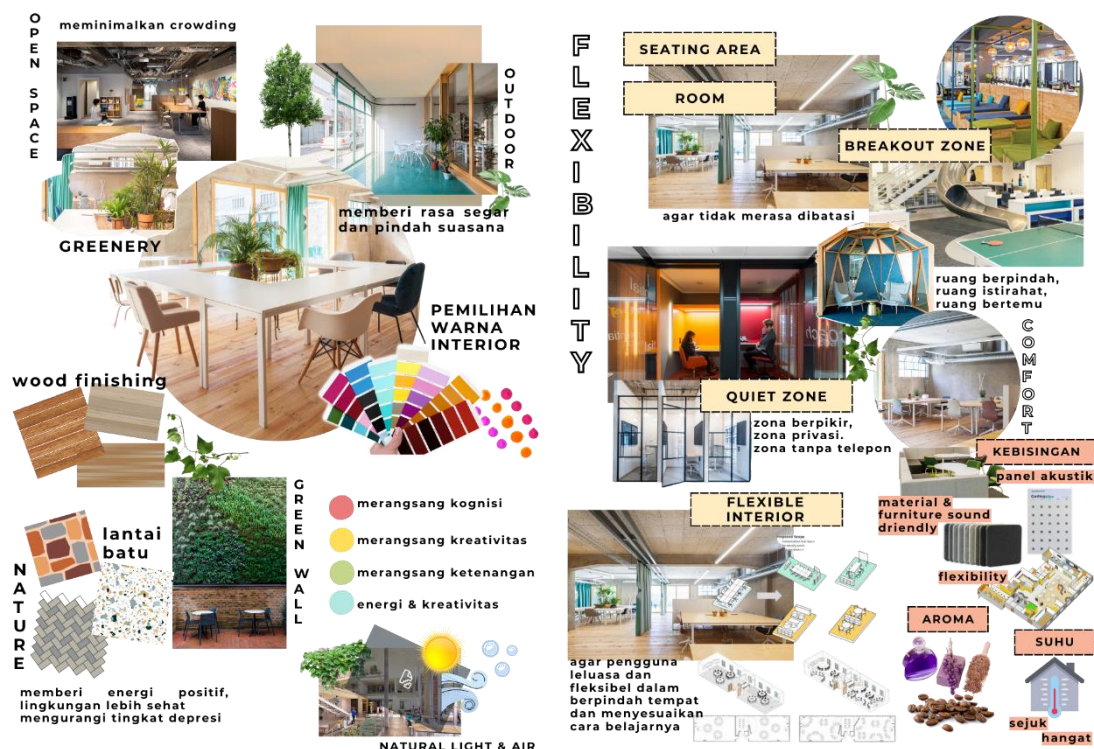
Ruang belajar juga dibuat fleksibel agar tidak terbatas kepada mahasiswa saja tetapi juga dapat digunakan oleh komunitas publik (pekerja, alumni mahasiswa dan tamu acara) dengan *system* sewa. Tidak hanya itu ruang belajar ini mencoba menghadirkan zona-zona perpindahan dari kegiatan/suasana belajar ke fungsi yang lebih santai dan menyenangkan sebagai pendukung *user* dalam melepas stres dan memberi motivasi maupun menjadi ruang dengan fungsi pendukung dari program utama.



Gambar 9. Skema Design
Sumber: Penulis, 2023

Kriteria Desain

Berangkat dari konsep tersebut, disusun kriteria desain yang terdiri dari penggunaan material, warna, sub ruang dan aspek interior yang dianggap dapat mendukung suasana dan proses belajar dalam hal pengurangan stres mahasiswa dan kefleksibilitasan ruang.



Gambar 10. Kriteria Desain
Sumber: Penulis, 2023

Tapak Terpilih

Pengambilan lokasi tapak berada di Tanjung Duren Utara, Kecamatan Grogol Petamburan. Pemilihan lokasi ini didasarkan oleh kedekatan tapak dengan bangunan universitas (UNTAR, Trisakti, Podomoro University, UKRIDA, UNDIRA) sebagai *supporting function* terhadap proyek karena dominasi mahasiswa dari universitas tersebut yang menjadi *target user* bangunan ini.



Gambar 11. Lokasi Tapak Terpilih

Sumber: Penulis, 2023

Lokasi	: Jl. Taman Daan Mogot Raya No.1, RW.1, Tj. Duren Utara, Kec. Grogol Petamburan, Kota Jakarta Barat
Luas Area	: 2563 m ²
KDB	: 55
KLB	: 2.83
KTB	: 60



Gambar 12. Lokasi Tapak Terpilih

Sumber: Penulis, 2023

Kondisi eksisting tapak merupakan area perumahan dan pertokoan dengan ketinggian bangunan di 2-4 lantai. Tapak dikelilingi oleh beberapa akses jalan lingkungan yang menghubungkan ke area permukiman, ruko dan jalan kolektor, sehingga dapat dibuka beberapa titik *entrance* untuk masuk ke dalam tapak. Aksesibilitas menuju tapak juga didukung oleh beberapa titik transit dari Bus Transjakarta, JakLingko dan shelter ojek *online* Maxim dalam radius 300 meter – 700 meter. Tapak juga memiliki kedekatan dengan bangunan pendukung yaitu perguruan tinggi dan kos mahasiswa yang berada dalam radius 400 meter – 1 kilometer. Sehingga keberadaan tapak berada dalam jangkauan *walkable* mahasiswa baik dari aspek aksesibilitas dan bangunan pendukung. Untuk aspek kebisingan, tapak termasuk berada dalam kawasan dengan level kebisingan rendah-sedang karena bangunan disekitarnya di dominasi oleh rumah dan ruko.

Karakter Mahasiswa dan Tipe Belajar

Mahasiswa pada perguruan tinggi memiliki karakter dan gaya belajar masing-masing menurut tingkat akademik yang dijalannya. Gaya belajar tersebut dipengaruhi oleh lingkungan perkuliahan dan sosial, tingkat tahun akademik dan tekanan yang dialami sebagai mahasiswa. Tingkat mahasiswa dibagi menjadi 3 tingkatan dan dikelompokkan menjadi tipe *user* untuk proyek bangunan yang terdiri dari *user* A, B, dan C.

Tabel 4. Tipe Mahasiswa berdasarkan Tahun Studinya

User	Usia	Karakteristik
Mahasiswa Tingkat Pertama - <i>USER A</i>	17-20 tahun	Berinteraksi, proses penyesuaian diri dan usaha terlibat dalam perkumpulan
Mahasiswa Tingkat Menengah – <i>USER B</i>	18-21 tahun	Terlibat dalam organisasi kampus, proses belajar yang lebih serius, kegiatan dengan teman mulai berkurang
Mahasiswa Tingkat Akhir – <i>USER C</i>	21-25 tahun	Proses belajar yang lebih serius, proses pengerjaan tugas akhir/skripsi, mulai tercampur dengan kegiatan kerja

Sumber: penulis, 2023

Berdasarkan kebutuhan ruang masing-masing mahasiswa, didapatkan 5 ruang utama sebagai ruang belajar, yaitu: ruang interaksi, ruang diskusi, ruang antara, ruang fokus dan ruang ekspresi. Masing-masing program ini mewakili tipe *user* dari mahasiswa dan terbedakan menurut aktivitas dan karakter yang terjadi dalam ruang-ruang tersebut. Ruang tersebut tidak terbatas digunakan hanya untuk mahasiswa saja tetapi juga memiliki fungsi alternatif sebagai ruang yang dapat disewakan untuk publik atau komunitas tertentu pada sesi waktu diluar perkuliahan mahasiswa (hari libur atau libur semester).

Tabel 5. Tipe Mahasiswa dan Kebutuhan Ruang

User	Karakter	Aktivitas	Kebutuhan Ruang
A, B	Berinteraksi, mencari teman, kegiatan belajar yang berkelompok	Diskusi dengan teman, membaca, mencari referensi, mengikuti program tambahan perkuliahan	Ruang Interaksi
A, B	Proses belajar membaur, butuh ruang interaksi, memiliki kebutuhan tugas dari aktivitas kampus dan organisasi	Diskusi dengan teman, diskusi tugas/proyek organisasi	Ruang diskusi
A, B, C	Kegiatan belajar Bersama, peralihan mahasiswa ke proses belajar yang serius, mulai terbagi dengan kegiatan belajar individu	Pengerjaan tugas individu dan kelompok dan mencari referensi dan bacaan	Ruang Antara
C	Butuh ketenangan dan keseriusan, kegiatan belajar individu, tercampur dengan kegiatan bekerja	Pengerjaan tugas akhir, mengerjakan tugas dan bekerja	Ruang fokus
C, publik	Kegiatan bebas (akademik dan non-akademik), kegiatan yang melibatkan publik	temu alumni, <i>workshop</i> pekerjaan, <i>job fair</i>	Ruang ekspresi

Sumber: penulis, 2023

Program Ruang

Dari 5 program utama, kemudian ditentukan program-program pendukung yang tidak hanya mendukung aktivitas belajar tapi juga kegiatan diluar akademik mahasiswa. Ruang-ruang tersebut berupa ruang peralihan dari aktivitas belajar yang dapat melepas stres mahasiswa seperti ruang istirahat, ruang olahraga, ruang eksplorasi maupun ruang-ruang sewa yang dapat menyediakan acara-acara yang berkaitan dengan akademik mahasiswa

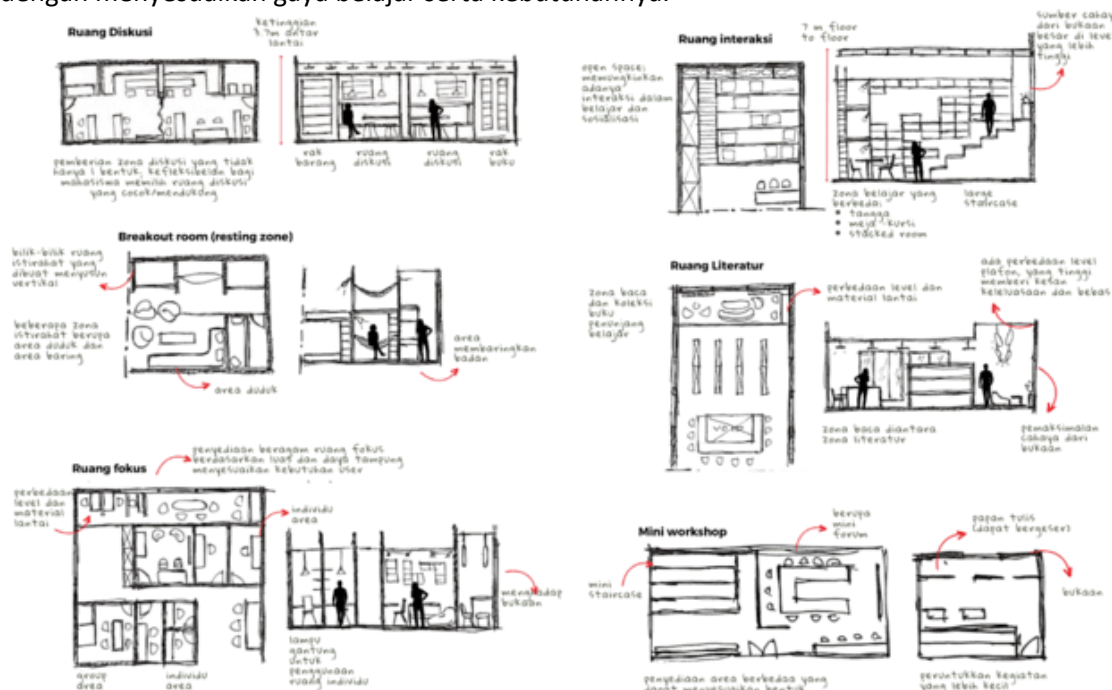
Tabel 6. Sub Ruang dan Fungsinya

Sub Area	Fungsi dan Aktivitas	Pengguna
	Ruang yang memfasilitasi kegiatan belajar yang terdiri dari 5 ruang belajar utama (ruang antara, interaksi, diskusi, fokus dan ekspresi).	
	Ruang-ruang peralihan dari ruang belajar yang sifatnya melepas stres dan penunjang kegiatan belajar yang dilakukan oleh mahasiswa.	
	Ruang dengan sistem sewa yang dapat digunakan untuk belajar dan menyediakan aktivitas pendukung akademik dan non-akademik.	
	Ruang koneksi bagi pengguna, tidak hanya menjadi ruang belajar tetapi menjadi tempat tempat berinteraksi dan penghubung ke ruang lain.	

Sumber: penulis, 2023

Eksplorasi Desain Ruang

Berikut dihasilkan beberapa eksplorasi ruang yang dapat menjadi karakter dalam pembentukan desain ruang. Dalam satu ruang atau fungsi didukung dengan interior atau pembagian zona yang berbeda sehingga mahasiswa memiliki kefleksibelan dalam memilih area belajarnya dengan menyesuaikan gaya belajar serta kebutuhannya.

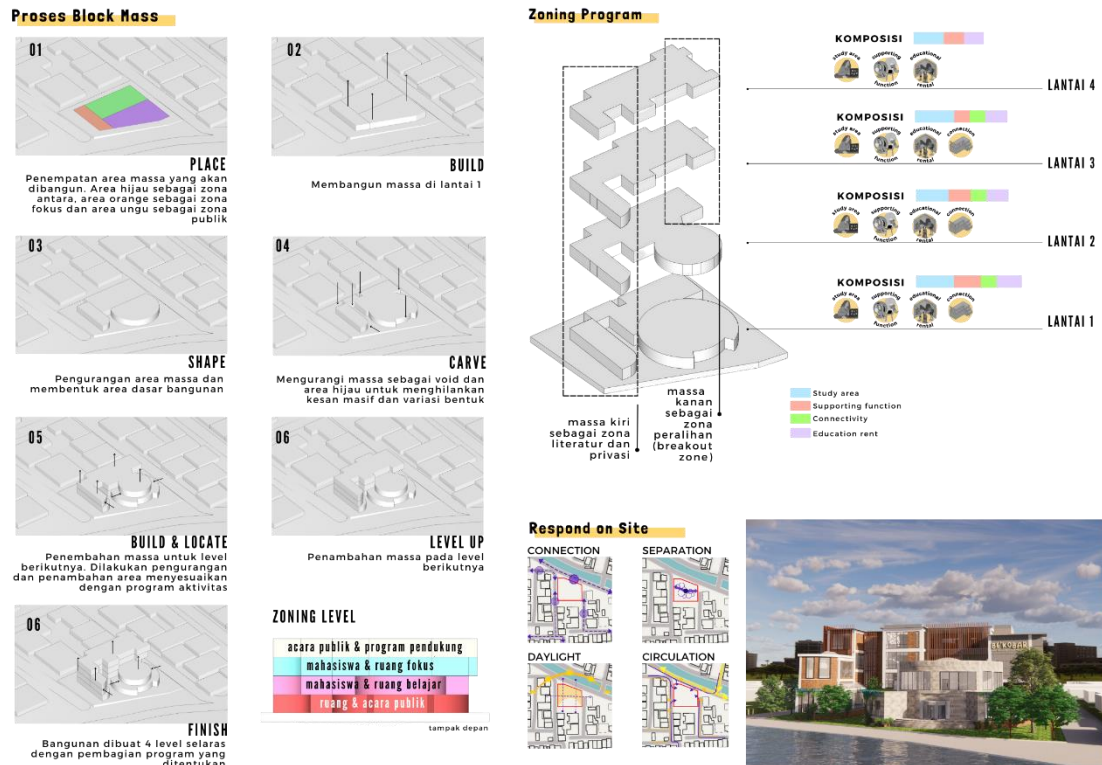


Gambar 13. Eksplorasi Ruang

Sumber: penulis, 2023

Proses Desain

Proses desain dimulai dengan penggabungan massa pada tapak terpilih. Massa terdiri dari 4 level dimulai dari level terbawah sebagai ruang belajar yang fungsinya lebih terbuka ke semua jenis pengguna hingga ke ruang yang lebih privasi dengan perbedaan penggunaannya di level-level berikutnya. Program ruang juga terbagi pada sisi kiri massa sebagai area literatur dan fokus sementara sisi kanan massa merupakan ruang peralihan/*breakout zone*.



Gambar 14. Proses Gubahan Massa
Sumber: penulis, 2023

4. KESIMPULAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pemecahan arsitektur empati terhadap ruang belajar bagi mahasiswa dapat dibangun dengan memperhatikan tingkatan pendidikan pengguna (mahasiswa) yang memiliki cara belajar yang berbeda-beda sehingga membutuhkan ruang belajar yang berbeda fungsi dan bentuknya. Program ruang dan di desain dibuat dalam konsep yang fleksibel sehingga mahasiswa memiliki keleluasaan dalam memilih ruang yang diinginkan sesuai dengan kebutuhan dan gaya belajarnya. Tidak terbatas pada ruang belajar saja tetapi juga dihadirkan ruang peralihan (*breakout zone*), suasana dan interior berbeda untuk membantu melepas stres mahasiswa.

Saran

Saran yang dapat diberikan untuk mendorong penelitian dan hasil rancangan ke depannya adalah dengan mempertimbangkan ruang dan program yang terklasifikasikan lagi menurut jenis program studi mahasiswa sehingga program yang ditawarkan lebih beragam.

REFERENSI

- Andini E., P., Dwi Heppy Rochmawati, dan Wigyo Susanto. (2023). Hubungan Antara Tingkat Stres Dengan Kejadian Insomnia Pada Mahasiswa yang Akan Menjelang Ujian Akhir Semester. *Jurnal Ilmiah Sultan Agung*, 272-282.
- Aulia, S. d. (2019). Kesejahteraan Psikologis dan Tingkat Stres Pada Mahasiswa. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 7(2), 127-134.
- Brunner, I. M. (2020). 2019. *Serambi Engineering*, 5(1), hlm 852-860.
- Carr, dkk. 1992. Public Space. New York; *Press Syndicate of the Univesity of Cambridge*..
- Goleman, D. (1996). *Kecerdasan emosional*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hantono, D. (2020). *Kata Kota Kata Kita*. Jakarta: Arsitektur UMJ Press.
- Hoffman, M. L. (2000). *Empathy and moral development: Implications of caring and justice*. New York: Cambridge University Press.
- Istiana, P. (2015). *Public Space dan Private Space*: Posisi Strategis Perpustakaan Dalam Mendukung Pembelajaran Kolaboratif. *Jurnal Ilmiah UPT Perpustakaan UNS*, 39.
- Iswanti, S. (2018). Alat Bantu Pengidentifikasi Tingkat Stres Mahasiswa Yang Sedang Mengerjakan Tugas Akhir/skripsi. *Informatika Upgris*, 4(1), 56–63.
- Pallasmaa, J., Holl, S., Perez-Gomez, A. (1994). *An architecture of seven sense: Architecture and urbanism question of perception*. Tokyo: A+u Publishing.
- Prioyoto. (2014). *Konsep Manajemen Stress*. Yogyakarta: Nuha Medika
- Soetopo. (1993). *Pengembangan dan Pendidikan Kurikulum*. Jakarta: Bumi Aksara
- Siswoyo, Dwi. 2007. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Umar, M., dan Ali, A., (1992). *Psikologi Umum*. Surabaya: Bina Ilmu

