

PENDEKATAN EMPHATIC ARCHITECTURE TERHADAP KONSEP AKTIF PADA ASRAMA MAHASISWA SEMESTER AWAL UNIVERSITAS TARUMANAGARA

Winsen Setiawan

Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, winsensetiawan@yahoo.com

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

Abstrak

Pada zaman sekarang memiliki gelar S1 merupakan standar pendidikan dikota besar maupun di daerah karena salah satu tuntutan untuk bekerja salah satunya, tetapi di beberapa daerah tidak memiliki kampus yang cukup dikatakan baik dibandingkan di kota besar, yang menyebabkan orang harus merantau untuk mendapatkan ilmu. Ketika mereka merantau, kebingungan akan tempat tinggal, karena mereka tidak mempunyai sanak saudara untuk dapat menumpang tinggal, salah satunya seperti di kota Jakarta. Kondisi nyata terutama pada kampus Universitas Tarumanagara. Selain itu keamanan dan keselamatan pun dikhawatirkan oleh orang tua mereka, maka diperlukan asrama khusus mahasiswa dan mahasiswi Universitas Tarumanagara. Dalam sebuah tempat tinggal untuk mahasiswa tentu mahasiswa itu memiliki kebutuhan yang berbeda-beda dimana setiap fakultas seperti fakultas kedokteran dan teknik memiliki kebutuhan yang berbeda dimana anak arsitek yang membutuhkan meja yang besar sedangkan anak kedokteran membutuhkan sebuah papan tulis besar untuk menggambar dan belajar, mereka memiliki kebutuhan ruang yang berbeda dan *Emphatic Architecture* bekerja dengan memberi ruang yang dibutuhkan untuk pengguna. Oleh karena itu desain yang dibutuhkan akan menyesuaikan dengan kebutuhan para mahasiswa Universitas Tarumanagara dengan memberikan fasilitas penunjang serta penerapan konsep aktif yang terdapat didalam bangunan maupun diluar bangunan dan dari permainan pada eksteriornya. Data primer diperoleh melalui survei dan wawancara sedangkan data sekunder diperoleh dengan buku dan literatur pada internet.

Kata Kunci: aktif; arsitektur; arsitektur empati; asrama; mahasiswa

Abstract

*Nowadays, having a Bachelor's degree is the standard of education in big cities and in the regions because one of the demands is to work one of them, but in some areas they don't have campuses that are said to be quite good compared to big cities, which causes people to have to migrate to gain knowledge. When they migrate, they are confused about where to live, because they do not have relatives to be able to live in, one of which is in the city of Jakarta. The real conditions are especially on the Tarumanagara University campus. Apart from that security and safety are also feared by their parents, a special dormitory for Tarumanagara University students is needed. In a residence for students, of course, students have different needs where each faculty such as the faculty of medicine and engineering has different needs where architects need a large desk while medical students need a large blackboard to draw and study, they have different space requirements and *Emphatic Architecture* works by giving users the space they need. Therefore the required design will suit the needs of Tarumanagara University students by providing supporting facilities and the application of active concepts contained inside and outside the building and from games on the exterior. Primary data was obtained*

through surveys and interviews while secondary data was obtained from books and literature on the internet.

Keywords: *active; architecture; dormitory; emphatic architecture; students*

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang

Dalam membuat sebuah *dormitory* atau asrama diperlukan arsitektur empati, (Universitas Islam Indonesia, 2022). Karena dari berbagai macam hal seperti misalnya anak-anak luar rantau dimana tidak mengerti apa-apa yang datang ke Jakarta untuk berkuliah tentu dari kebutuhan-kebutuhan yang ada itu pasti banyak tapi kadang bingung untuk misalnya membeli barang dan sebagainya, disitulah arsitektur empati menyelesaikan masalah. Tetapi tidak hanya tentang anak rantau, dari segi mahasiswa yang berbeda jurusan dimana semua jurusan pasti kebutuhannya berbeda-beda, pada akhirnya kebutuhan luasan ruang dapat memenuhi untuk menunjang jalannya perkuliahan mereka.

Karakteristik pada setiap mahasiswa tentunya berbeda, dimana dengan pola tinggal mahasiswa sendiri yang tentunya berbeda-beda juga tergantung dengan sifatnya masing-masing seperti ada yang suka ketenangan, atau suka berinteraksi dan sebagainya. Setiap mahasiswa tentu membutuhkan kenyamanan yang lebih agar mereka dapat fokus juga dalam belajar, oleh karena itu kenyamanan merupakan hal yang penting. Jadi untuk membentuk karakteristik mahasiswa ini sendiri karena dengan tuntutan kepada mahasiswa sebagai agen perubahan maka konsep aktif akan diterapkan dengan cara memberi program serta fasilitas yang menunjang bagi mahasiswa Universitas Tarumanagara.

Disini arsitektur empati bekerja, dimana misalnya mahasiswa arsitektur yang selalu bekerja lembur bersama teman-teman untuk mencari inspirasi akhirnya dibutuhkan ruang bekerja bersama yang mempunyai meja-meja besar untuk menggambar karena jika dikamar tentunya tidak cukup. Atau juga mahasiswa kedokteran yang membutuhkan ruang praktek jika mereka butuh belajar praktek karena tidak setiap saat kampus bisa memberikan ruang untuk mereka. Universitas Tarumanagara merupakan kampus swasta yang berada di Tomang, Jakarta Barat dan masuk ke dalam 10 besar kampus swasta terbaik di Indonesia menurut (Fahri Zulfikar, 2023). Dikutip dari Detik.com.

Dengan Universitas Tarumanagara sebagai salah satu kampus terbaik di Indonesia maka fasilitasnya sendiri juga harus diperhatikan, dimana dengan kebutuhan mahasiswa Universitas Tarumanagara sendiri yang mayoritasnya merupakan orang dari luar kota, maka dibutuhkannya *dormitory* sebagai penunjang bagi mahasiswa Universitas Tarumanagara sendiri. Walaupun dengan adanya kost dan tempat tinggal lain, diharapkannya sendiri dengan memberikan *dormitory* yang mempunyai fungsi lebih di dalamnya seperti tempat belajar, tempat bersantai hingga ruang bersama yang nantinya akan membentuk mahasiswa Universitas Tarumanagara sendiri menjadi lebih baik tidak dalam hanya akademi melainkan sebagai mahasiswa yang lebih aktif lagi.

Rumusan Masalah

Kebutuhan setiap mahasiswa berbeda-beda, jadi *dormitory* disini nantinya akan mengarah sesuai dengan karakteristik mahasiswa itu sendiri. Penyediaan asrama bagi mahasiswa Universitas Tarumanagara, lokasi berada tepat disamping kampus Universitas Tarumanagara. Bagaimana cara membangun proyek *dormitory* yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan mahasiswa semester awal Universitas Tarumanagara demi meningkatkan keaktifan dari mahasiswa itu sendiri?

Tujuan dan Manfaat

Asrama bagi mahasiswa dengan mempertimbangkan *Emphatic Architecture* sebagai dasar awal perancangan. Manfaat dari rancangan ini sendiri adalah untuk membuat Asrama yang nyaman sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan dari mahasiswa sendiri.

2. KAJIAN LITERATUR

Dasar Empati

Kemampuan yang dimana memahami perasaan dan masalah individual lain, berpikir dengan sudut pandang mereka, serta menghargai perbedaan perasaan orang lain tentang berbagai hal adalah empati (Daniel Goleman, 1996). Lalu, beliau juga mengutip (Martin Hoffman, 2000), utamanya dari moralitas itu terletak pada empati dikarenakan dalam keadaan yang susah dengan individu, kita akan tergerak untuk menolong.

Ciri-Ciri Empati

Ada 3 macam kemampuan empati sebagai bagian dari kecerdasan emosional menurut yaitu:

Tabel 1. Aspek Empati Menurut Daniel Goleman, 1996, (Angelyna & Franky Liaw, 2020)

Kognitif: mendengarkan orang lain dengan baik maksudnya seseorang harus fokus mendengarkan dan memberi perhatian kepada permasalahan orang lain.

Afektif: menerima sudut pandang orang lain yang artinya seseorang dapat melihat permasalahan dari sudut pandang orang lain hingga mampu menerima perbedaan.

Belas Kasih: peka terhadap perasaan orang lain yang artinya seseorang dapat membaca dan mengetahui perasaan orang lain melalui bahasa tubuh verbal dan non-verbal seperti ekspresi wajah, gerak-gerik, dan nada bicara.

Keterangan: Dalam kehidupan sehari-hari kita, empati adalah hal yang penting, faktor empati adalah Sosialisasi, *Mood & Feeling*, Proses Belajar & Identifikasi, Situasi & Tempat, Komunikasi & Bahasa, Pengasuhan.

Sumber: Daniel Goleman, 1996, (Angelyna & Franky Liaw, 2020),

Dasar Mahasiswa

Mahasiswa adalah seseorang yang tengah menempuh pendidikan di sebuah universitas, sekolah tinggi, hingga akademi. Meskipun begitu, tidak semua orang dapat menjadi seorang mahasiswa karena berbagai hambatan tertentu. Bagi sebagian orang, status mahasiswa merupakan status tertinggi dan dianggap sebagai seorang yang intelek. Bahkan, di suatu tempat tertentu, mahasiswa akan selalu dielut-elukan untuk menjadi agen perubahan negara dan bangsa ini

Karakter Yang Dimiliki Mahasiswa

Menurut Susantoro dalam (Siska, 2019), mahasiswa merupakan kalangan muda yang berumur antara 19 sampai 28 tahun yang memang dalam usia tersebut mengalami suatu peralihan dari tahap remaja ke tahap dewasa. Mahasiswa dinilai memiliki tingkat intelektualitas yang tinggi, kecerdasan dalam berpikir dan perencanaan dalam bertindak. Berpikir kritis dan bertindak dengan cepat dan tepat merupakan sifat yang cenderung melekat pada diri setiap mahasiswa, yang merupakan prinsip yang saling melengkapi.

Dikutip dari artikel (Kompasiana, 2014), karakteristik yang harus dimiliki seorang mahasiswa ideal yaitu, beriman, kreatif, banyak membaca, inovatif, waspada, disiplin, memiliki orientasi yang jelas, memiliki cita-cita tinggi, bermanfaat bagi orang lain, berpindirian kokoh, pandai menyesuaikan diri, rendah hati, peduli terhadap lingkungan, bersemangat, berpikir jernih.

Skill Yang Harus Dimiliki Mahasiswa

Seiring berjalannya waktu mahasiswa dalam perkuliahan akan mengasah *skill* pribadi mereka dikampus Berikut adalah beberapa *skill* yang harus dimiliki mahasiswa adalah *leadership*, berpikir kritis, *public speaking*, bekerja dengan tim, manajemen waktu, berpikir kreatif dan inovatif.

Kebutuhan Mahasiswa Sesuai Jurusan

Ekonomi sendiri belajar lebih kearah bagaimana masyarakat mengambil, mengelola dan mengalokasikan sumber daya yang terbatas. Pada tahap awal mereka lebih belajar secara teori dimana belajar tentang dasar-dasarnya yang membutuhkan sumber-sumber seperti buku. Jurusan hukum sendiri yang dibutuhkan merupakan tempat belajar bersama pada tahap awal karena fokus terhadap teori. Jadi yang dibutuhkan dari mereka adalah tempat belajar bersama. Pada ilmu komunikasi sendiri kebanyakan dari mereka lebih mempelajari seperti tentang psikologi dalam komunikasi dan lain-lain dimana belajar juga seperti *public speaking* dengan teori maupun praktek. Dalam pembelajaran ini jadinya mereka membutuhkan ruang dimana mereka bisa berinteraksi dengan orang maupun teman, seperti ditempat terbuka serta juga ruangan untuk diskusi. (SEO, 2022). Pada kedokteran sendiri mereka itu banyak belajar berkelompok dari teori maupun praktek. Kadang juga mereka itu belajar sambil menggambar atau menulis dikaca maupun papan tulis serta untuk belajar teori, dan untuk belajar praktek mereka itu biasa belajar dari manekin pada ruang praktek.

Psikologi ini sendiri mempelajari tentang manusia yang dimana ada yang belajar tentang sosial, klinis dan lain-lain. Mereka disini butuh belajar lebih kearah mengamati sekitar mereka. Di seni rupa & desain ini ada 2 macam yaitu interior & komunikasi visual. Kalau untuk Desain Interior sendiri mereka hampir mirip arsitektur tetapi dengan skala interior yang lebih detail dan kecil yang dimana juga menggambar. Lalu untuk Komunikasi Visual sendiri itu lebih kearah mendesain suatu label misalnya atau logo atau bisa dibidang lebih mengartikan sesuatu menjadi (Institut Teknologi Bandung, 2018). jurusan teknik memiliki beberapa hal seperti Arsitektur, Sipil serta Mesin. Semester awal mereka diwajibkan untuk menggambar tangan dikertas yang minimalnya A3, yang artinya mereka membutuhkan meja gambar atau meja yang besar. Teknologi informasi itu belajar tentang *coding*, tapi pada tahap awal mereka bisa dibidang belajar seperti belajar Matematika dan *logic* dimana memang dalam *coding* itu dibutuhkan hal tersebut. Pada awal sendiri mereka lebih membutuhkan internet karena kebanyakan hal yang mereka butuhkan itu belajar dari internet karena sistem *coding* itu sendiri sangat banyak dari program seperti *python*, C++, Java, dan lain-lain. Seperti mereka menonton *video tutorial* cara memecahkan masalah *logic* dalam *coding*.

Asrama/Dormitory

Dari kutipan (pann, 2019), asrama/*dormitory* adalah suatu tempat penginapan yang ditujukan untuk anggota suatu kelompok, umumnya murid-murid sekolah. tipe kamar yang ada dan disediakan di hostel. Biasanya penghuni dormitory diisi beberapa orang yang belum kenal. Penginapan jenis ini biasanya terdiri dari ruangan besar dengan banyak tempat tidur, bahkan bertingkat. Tapi tidak selalu pada semua tempat, kadang juga ada yang hampir mirip dengan apartemen.

Bentuk-Bentuk Asrama

Menurut (Darmali, 2018), karena asrama juga merupakan pengembangan dari rumah maka Jenis - jenis asrama kita dapat samakan dengan jenis - jenis rumah. Berdasarkan undang – undang perumahan jenis – jenis rumah terbagi atas Rumah tunggal, Rumah koprol/gandeng, Rumah susun, Rumah deret, Rumah *maisonette*. asrama untuk perguruan tinggi sendiri dimana pada beberapa tempat itu seperti Binus yang bisa dipakai pada tahun pertama saja atau seperti di ITB jatinangor yang bisa sampai *full*. *Student apartment* atau bisa disebut dengan asrama komersial dimana hampir mirip dengan *apartment* tetapi ini dikhususkan untuk mahasiswa atau pelajar saja, tidak untuk yang lain. Asrama pemerintahan memiliki 2 macam subsidi yaitu, Subsidi sebagian dan Subsidi seluruhnya. Jadi, biasanya ada 2 macam subsidi yang diberikan dalam asrama yang diberikan pemerintah ini. Asrama yayasan ini lebih kearah program biasanya dimana dalam asrama ada langsung tempat belajar disana, hampir mirip-mirip dengan untuk perguruan tinggi, tetapi dia mempunyai sistem yang berbeda sendiri.

3. METODE

Metode desain yang digunakan berangkat dari aktivitas pengguna di Universitas Tarumanagara sebagai tokoh utama yaitu mahasiswa Universitas Tarumanagara. Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi & wawancara dimana metode observasi disini dilakukan dengan pengumpulan data dari internet yang mencakup beberapa hal tentang mahasiswa serta asrama pada umumnya yang akhirnya mempersempit serta membuat lebih detail, lalu dilanjutkan lagi dengan wawancara dengan mahasiswa dari berbagai jurusan dari Universitas Tarumanagara maupun dari kampus lainnya agar tau kebutuhan dari mahasiswa sendiri spesifiknya itu seperti apa saja. Lalu pengumpulan data juga untuk tapak yang dilakukan dengan *survey* langsung ke tapak eksisting. Dari situ mulailah pembentukan massa pada tapak dimana memulai dari peraturan yang ada tentang KDB dan sebagainya lalu dilanjutkan dengan memberi ruang hijau serta kebutuhan lain disekitar massa dan menyesuaikan massa dengan area yang dapat diolah dan terakhir membentuk massa bangunan langsung dan penyesuaiannya dengan konsep aktif dimana salah satunya yaitu pada eksterior terdapat keluar masuk pada beberapa lantai untuk membuat bangunan juga keliatan lebih aktif.



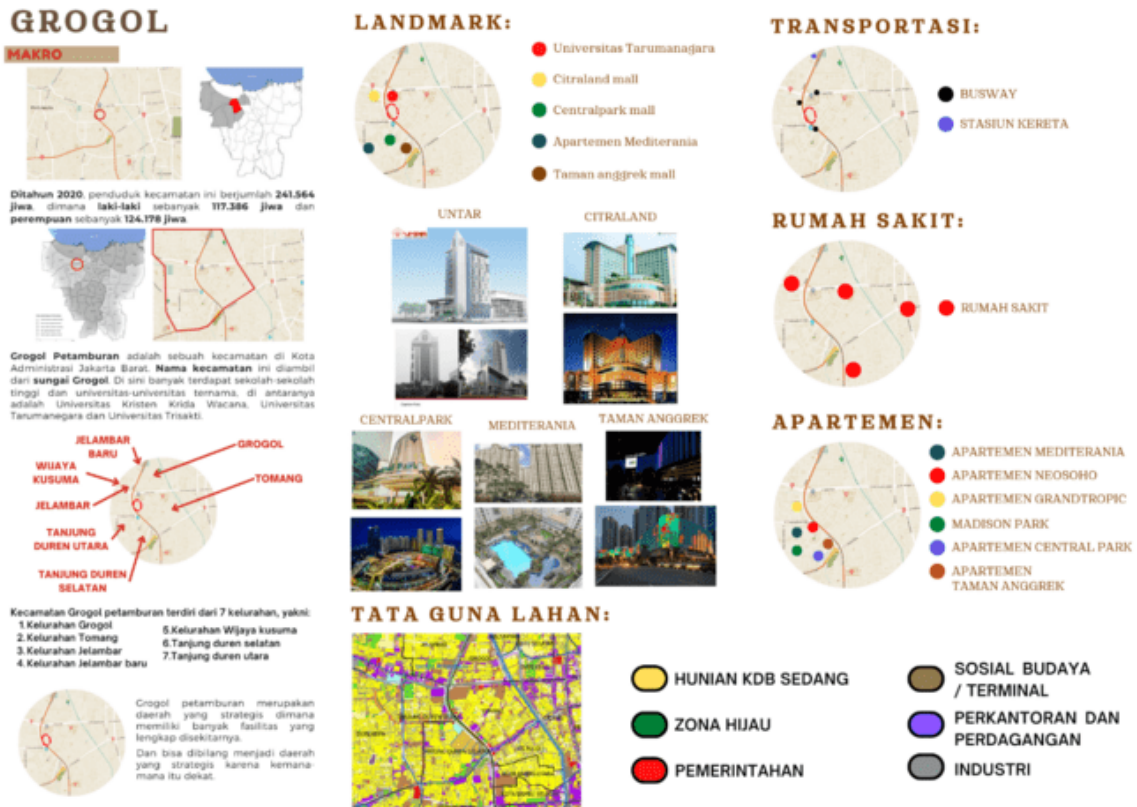
Gambar 1. Kerangka Metode Berpikir
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Pemilihan isu yang berangkat dari kebutuhan mahasiswa Universitas Tarumanagara yang berasal dari luar kota yang membutuhkan tempat tinggal. lalu masalahnya sendiri adalah tempat tinggal yang ada itu kost dan tidak mempunyai fasilitas yang cukup bagi mahasiswa serta keamanan dari sistem kost sendiri yang kurang membuat orang tua dan mahasiswa nya sendiri terkadang merasa tidak aman dilanjutkan dengan ide membuat *dormitory* yang memiliki berbagai fungsi lalu mulai mengumpulkan data dengan *survey* serta mencari di internet dan dilanjutkan dengan mengolah data dan menganalisis nya baru akhirnya menentukan lokasi disini yang dimaksud adalah bagaimana cara menempatkan bangunan pada tapak dan membuat rancangan pada dalam bangunan serta luar. Lalu dengan adanya karakteristik khusus dari mahasiswa sendiri akhirnya munculah konsep aktif yang nantinya akan ada dalam program di asrama ini.

4. DISKUSI DAN HASIL

Analisis Kawasan Skala Makro

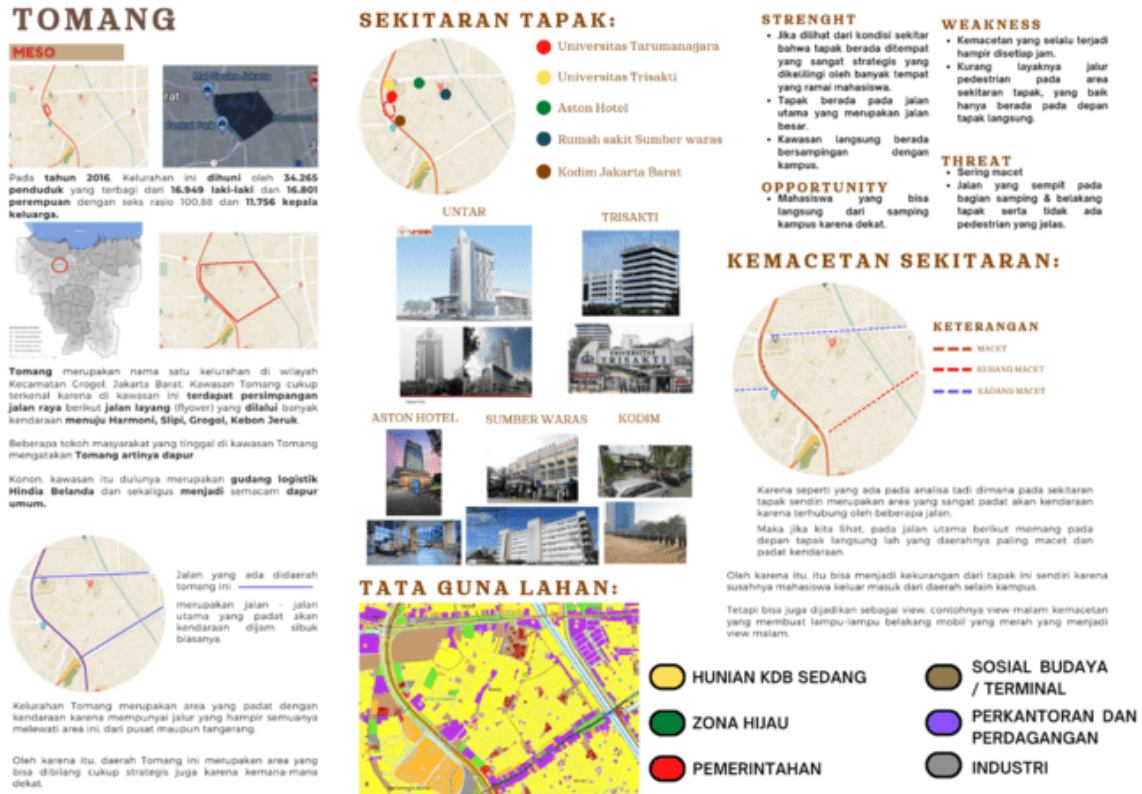
Grogol Petamburan adalah sebuah kecamatan di Kota Administrasi Jakarta Barat. Grogol Petamburan memiliki 7 kelurahan dengan memiliki berbagai fasilitas yang lengkap disekitarnya dengan tata gun lahan meliputi hunian KDB sedang, zona hijau, pemerintahan, sosial budaya/ terminal, perkantoran dan perdagangan dan industri. Grogol petamburan juga memiliki 2 macam transportasi umum yaitu *busway* dan stasiun kereta. Ada sekitar 4 rumah sakit yang tersebar di grogol petamburan ini sendiri dan juga memiliki berbagai macam *landmark* yang berbeda-beda fungsinya (Wikipedia, 2022).



Gambar 2. Analisis Makro Kawasan
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Analisis Kawasan Skala Meso

Tomang merupakan nama satu kelurahan di wilayah Kecamatan Grogol, Jakarta Barat. Kawasan Tomang cukup terkenal karena di kawasan ini terdapat persimpangan jalan raya berikut jalan layang (*flyover*) yang dilalui banyak kendaraan menuju Harmoni, Slipi, Grogol, Kebon Jeruk. Beberapa tokoh masyarakat yang tinggal di kawasan Tomang mengatakan Tomang artinya dapur. Konon, kawasan itu dulunya merupakan gudang logistik Hindia Belanda dan sekaligus menjadi semacam dapur umum. Jalan yang ada di daerah Tomang ini merupakan jalan - jalan utama yang padat akan kendaraan di jam sibuk biasanya. Kelurahan Tomang merupakan area yang padat dengan kendaraan karena mempunyai jalur yang hampir semuanya melewati area ini, dari pusat maupun Tangerang. Oleh karena itu, daerah Tomang ini merupakan *area* yang bisa dibilang cukup strategis juga karena kemana-mana dekat. Memiliki beberapa *landmark* yang terkenal juga seperti Universitas Trisakti, Universitas Tarumanagara dan lainnya dengan tata gun lahan meliputi hunian KDB sedang, zona hijau, pemerintahan, sosial budaya/ terminal, perkantoran dan perdagangan dan industri.



Gambar 3. Analisis Meso Kawasan
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Data Tapak

Tapak sendiri berada di Jl. Letjen S. Parman, RT.3/RW.8, Tomang, Kec. Grogol Petamburan, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11440 dengan luasan 9806 m2, koefisien dasar bangunan (KDB) sebesar 55%, koefisien lantai bangunan (KLB) sebesar 6.06, ketinggian bangunan sekitar 18 lantai dan koefisien daerah hijau (KDH) sebesar 20% dan juga daerah garis sempadan selebar 2,5meter pada 3 sisi yaitu utara, timur dan selatan dan pada bagian terbesar yaitu bagian barat yang mempunyai garis sempada selebar 8 meter. Tapak juga memiliki 3 sirkulasi pedestrian kecuali pada bagian selatan dan memiliki jembatan penyebrangan. Transportasi juga yang berada didepan tapak ada 2 yaitu busway kearah alamsutera dan bis dalam kota saja. Pada sekitaran tapak juga bangunan tertinggi memiliki 21 lantai dengan ketinggian 90m. Pada tapak terdapat 3 akses jalan yaitu bagian Utara, Timur dan Barat sedangkan Selatan sendiri berhimpitan dengan bangunan pemerintahan, tapak setiap akses jalan juga memiliki jalur pedestrian serta memiliki jembatan penyebrangan pada sisi barat laut.

Sintesis

Dari analisis munculah kebutuhan dari akses serta dari ruang-ruang dalam maupun luar dimana pada luar dibutuhkannya penghijauan karena kurangnya penghijauan sekitar serta area berkumpul bersama serta area belajar dan lain-lain. Akses terdekat pada Universitas Tarumanagara adalah bagian Utara, oleh karena itu nantinya akan dibuat pintu keluar masuk pejalan kaki serta pada area Timur juga akan diberikan pintu pedestrian karena tidak ada akses pada bagian tersebut.

SITE TAPAK

ANALISIS TAPAK

TOMANG
LOKASI TAPAK Jl. Letjen S. Parman, RT.5/BW.8, Tomang, Kec. Grogol petamburan, Kota Jakarta Barat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11440
KDB : 55% **KB** : 11
KLB : 6,06 **KTB** : 60
KDH : 20 **Luasan** : 9806 m²

SITE sendiri dikelilingi dengan campuran perumahan, tempat komersial serta kampus dan gedung pemerintahan. Yang paling dikenal dari sekitar SITE sendiri adalah daerah kampusnya yaitu **Untar & Trisakti**.

AKSES EKSTING



Ada 3 jalan masuk eksisting pada dalam tapak dimana dapat dilihat dari gambar yang disana ada pagar serta ada yang sudah dihindarkan. Tetapi saya tidak memakai pagar masuk eksisting karena sirkulasinya yang takutnya akan berantakan.

TATA GUNA LAHAN



Kalau dilihat dari tata guna lahan sendiri memang lahan hijau. Tapi, rencana tata ruang wilayah sendiri berbeda yaitu untuk bangunan umum.

SEKITARAN TAPAK



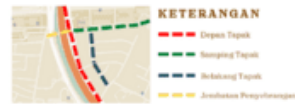
pada sekitaran tapak ini bisa dilihat tapak dikelilingi jalan besar dan jalan kecil yang dapat memudahkan akses nantinya.

DAERAH PERENCANAAN



Daerah perencanaan merupakan lingkaran merah yang nantinya mungkin akan bergabung dengan jembatan penyebrangan yang langsung menuju UNTAR.

SIRKULASI PEDESTRIAN



Pada depan tapak, jalan pedestrian itu bagus dan enak untuk jalan karena mempunyai batas yang jelas serta lebar dan terlihat terasa baru.



Samping tapak memang mempunyai pedestrian dibagian depan, tetapi sangat sempit dan tidak jelas, lalu bagian belakang sudah mulai tidak ada jalur pedestrian.



Jembatan penyebrangan sendiri menghubungkan antara kampus 1 & kampus 2 dimana merupakan jalur yang sangat penting bagi mahasiswa UNTAR, terutama karena pasti semua mahasiswa memakainya, setidaknya untuk mata kuliah umum.



HUBUNGAN ANTAR SEKITAR



Jadi biasa lahan ini dipakai oleh kosdim dimana mereka pakai untuk latihan atau parkir.



Dapat dilihat pada gambar dimana bisa menuju ke alamudera upacara atau latihan dan juga kalau bisa menuju ke alamudera upacara. Sekarang didalamnya itu terdapat sebuah lapangan yang dipakai untuk latihan atau olahraga.

TRANSPORTASI



Jembatan penyebrangan yang ada sekarang ini, hubungannya mungkin akan disambungkan karena langsung menempel dengan samping tapak jadi dapat disambungkan langsung. Apa lagi dengan koneksi baru antar kampus 1 yang artinya menghubungkan ke 2 kampus sekaligus.

Gambar 4. Analisis Tapak
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Pendalaman Karakteristik

Jenis karakter yang terbagi ada beberapa yaitu suka ketenangan dimana pastinya ada orang yang suka ketenangan dimana ketenangan bukan artinya suka menyendiri tetapi lebih ke suasana yang tenang ketika tinggal di *dormitory* ini. Walaupun aktif, tetapi kalau sudah sampai tempat tinggal, butuh istirahat dengan tenang. Lalu suka keramaian dimana biasa itu seperti yang selalu mengajak temannya datang kerumah atau tempat tinggalnya, dari mengerjakan tugas maupun hanya untuk main saja. Biasa tipe orang seperti ini, ketika mereka sendirian, kebanyakan selalu menyibukkan diri dengan hal lain, karena punya ciri yang sangat aktif. Ada juga yang suka sendirian jadi sendirian ini sendiri maksudnya adalah memang tidak suka dengan orang lain, jadi semua aktivitas yang dilakukan itu hanya mau sendiri dari makan, belajar, jadi dari dalam kampus dan luar kampus. Dan yang terakhir suka ribut yang maksudnya disini bukan ribut berkelahi, tetapi ribut yang selalu harus ada suara. Contohnya itu kalau sendirian lalu tidak ada suara rasanya menjadi takut. Biasanya tipikal orang seperti ini selalu menyalakan elektronik ketika sendirian seperti membiarkan TV terbuka ataupun buka lagu.

Konsep Desain

Pada bangunan sendiri memiliki konsep aktif dimana Dari *active* ini sendiri maksudnya adalah menyesuaikan dengan *user* sendiri. Dimana pengguna merupakan mahasiswa yang dimana mereka itu adalah tipe yang aktif, seperti aktif dalam bermain, aktif dalam segala macam hal, Oleh karena itu saya disini mencoba membuat beberapa fasilitas pendukung didalam bangunan untuk membuat mahasiswa sendiri bisa menikmati fasilitas setelah selesai kuliah misalnya. Disini saya mencoba membuat beberapa fasilitas-fasilitas diantaranya ada *gym*, lalu karena *student*, tentu mereka butuh belajar, tetapi karena belajar *indoor* saja pasti membosankan jadi mereka bisa belajar diluar, lalu karena *student* sendiri aktif, jadi saya mencoba membuat *event* seperti *bazaar* dan lain-lain. Tidak hanya itu, konsep aktif ini sendiri itu nantinya disini saya akan memberi program juga yaitu komunitas, jadi mahasiswa bisa membuat komunitas dengan mengajukan dan diberi ruang serta dibantu ditahap awal.

Konsep Aktif

Konsep saya pada bangunan ini sendiri disini adalah konsep aktif. Konsep aktif disini sendiri terjabar seperti komunitas ini *usernya* adalah seluruh mahasiswa Universitas Tarumanagara. Hampir mirip UKM tetapi bedanya akan diberi ruang khusus yang memang bisa dibidang tidak jauh dari ruang hobi bersama. Komunitas ini sendiri itu merupakan pilihan dari mahasiswa yang nantinya akan mengajukan, dari saya pribadi saya merupakan salah satu orang yang suka main *game*, oleh karena itu mungkin salah satu komunitas yang ada disana nantinya adalah komunitas *game*.



Gambar 5. Sistem Komunitas
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Bazaar bersifat non-permanen. Hanya akan ada ketika ada *event* saja seperti *event* tahun baru, *halloween* dan lain-lain. Tapi tidak menutup kemungkinan akan menjadi tempat yang akan sering dilakukan. Lalu pengadaan olahraga bersama atau bisa juga dengan olahraga rutin berjadwal yang mungkin akan menjadi program disini. Pengadaan Olahraga ini juga bertujuan tidak hanya untuk Kesehatan melainkan untuk berkenalan satu sama lain juga.



Gambar 6. Sistem Bazaar
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

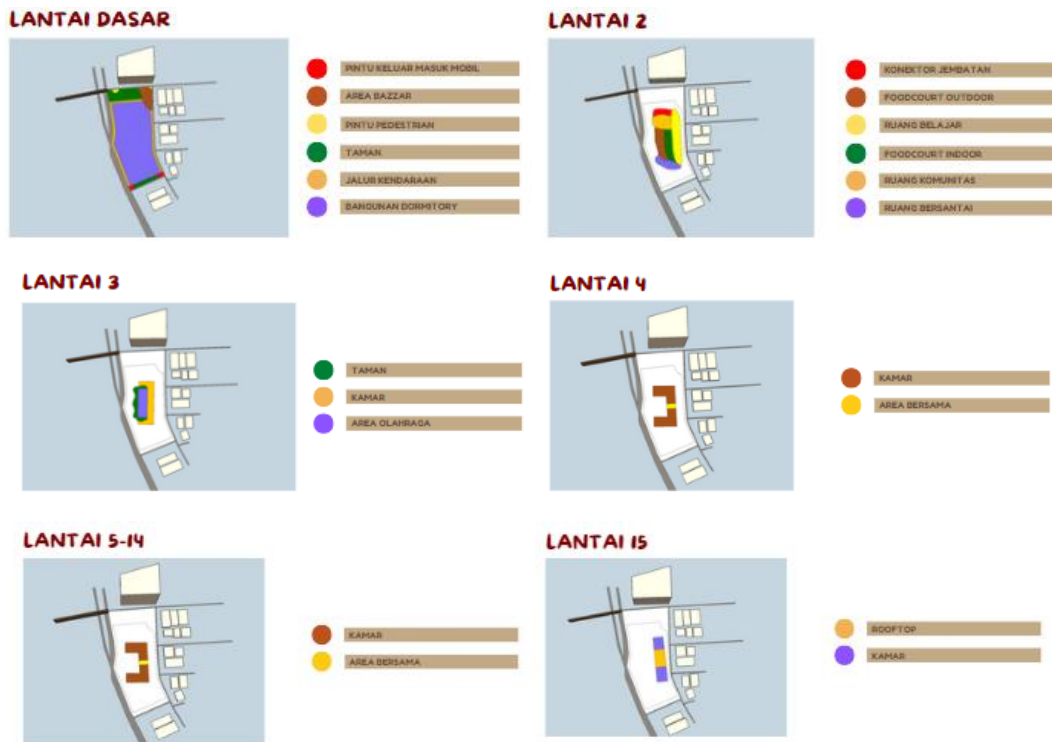


Gambar 7. Sistem Olahraga
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Zoning

Zoning pada tapak dibuat sesuai dengan kebutuhan atau fungsi dari bangunan sendiri yang dijabarkan

dari analisis mikro tapak, yaitu:



Gambar 8. Sistem Olahraga
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Pada tapak sendiri fokusnya dilantai dasar adalah untuk area publik sedangkan untuk lantai 2 hanya beberapa area publik, dan dari lantai 3 sampai seterusnya merupakan area penghuni saja. Pembagian didasarkan dengan mempertimbangkan karakteristik mahasiswa dan sifat setiap mahasiswa yang berbeda agar kenyamanan dalam asrama dapat tetap terjaga.

Kejelasan Aktivitas Selain Penghuni

Dalam sebuahn asrama tentunya harus kita jaga antara penghuni atau tamu, oleh karena itu ada batasan bagi tamu agar tetap menjaga kenyamanan dalam asrama.

LOBBY	TAMU	MENUNGGU	LOBBY
		MENITIPKAN BARANG	RESEPSIONIS (LOBBY)
	PENGELOLA	MENYIMPAN BARANG	TEMPAT PENITIPAN
		MENERIMA TAMU	LOBBY
		ADMINISTRASI	LOBBY

Gambar 9. Sistem Olahraga
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Jadi, tamu serta pengelola hanya dapat memakai beberapa area kecuali tamu sendiri hanya ingin berkunjung sebentar dia bisa menaruh kartu mahasiswa dan menulis kamar yang ingin dia tuju serta harus dijemput oleh temannya juga dengan batas kunjungan yang akan diterapkan.

Pengaplikasian Desain

Pengaplikasian desain dapat diperlihatkan pada beberapa tempat dimana dengan konsep aktif sendiri yang artinya dalam aktivitas tentu ada pengaplikasian, pertama didorong dengan memberikan ruang

bersama pada setiap lantai dimana ruang bersama terdiri dari ruang bersama *outdoor dan indoor*.



Gambar 10. Ruang Bersama *Outdoor dan Indoor*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Pada eksterior juga bisa terlihat dimana permainan bangunan pada beberapa lantai yang membuat bangunan terasa aktif dan ikut bermain. Kalau dilihat memang hanya kedua *tower* yang bermain dan pada bagian belakang bangunan hanya pada bagian samping saja yang terdapat beberapa bolongan. Lalu pada bagian podium memang tidak ada permainan bangunan, hanya ada beberapa sisi yang terbuka dari segala arah untuk pengudaraan alami serta agar mahasiswa bisa menikmati kondisi luar tanpa harus keluar bangunan.



Gambar 11. Eksterior Bangunan
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Dilanjutkan dengan beberapa fungsi bangunan yang menyentuh ke area *Emphatic Architecture* secara mendalam dimana melihat dari karakteristik dan kebutuhan mahasiswa dimana saya memberikan beberapa ruang untuk mereka. Salah satunya merupakan ruang belajar kreatif dimana ruang ini bisa digunakan untuk belajar sekaligus bermain tidak seperti ruang belajar yang tertutup dan kaku.



Gambar 12. Ruang Belajar Kreatif
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Selanjutnya adalah ruang istirahat dimana ruang istirahat ini bisa dipakai untuk santai, belajar, dan juga untuk memenangkan diri seperti ketika 2 orang tinggal didalam unit yang sama tetapi membawa teman sedangkan 1 temannya lagi ingin belajar dan tidak ingin diganggu, dia bisa menggunakan

ruangan ini untuk belajar serta beristirahat.



Gambar 13. Ruang Istirahat
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Disela-sela kesibukan tentunya disini juga saya menyediakan beberapa tempat penunjang lainnya seperti *foodcourt* dan *café* dimana bisa dipakai untuk belajar ataupun bertemu teman juga. Foodcourt terdiri dari *indoor* dan *outdoor* lalu untuk *café* juga terdiri dari *indoor* dan *outdoor* dimana *café* terdapat pada lantai 1 sedangkan *foodcourt* terdapat pada lantai 2.



Gambar 14. *Foodcourt* dan *Café Outdoor*
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

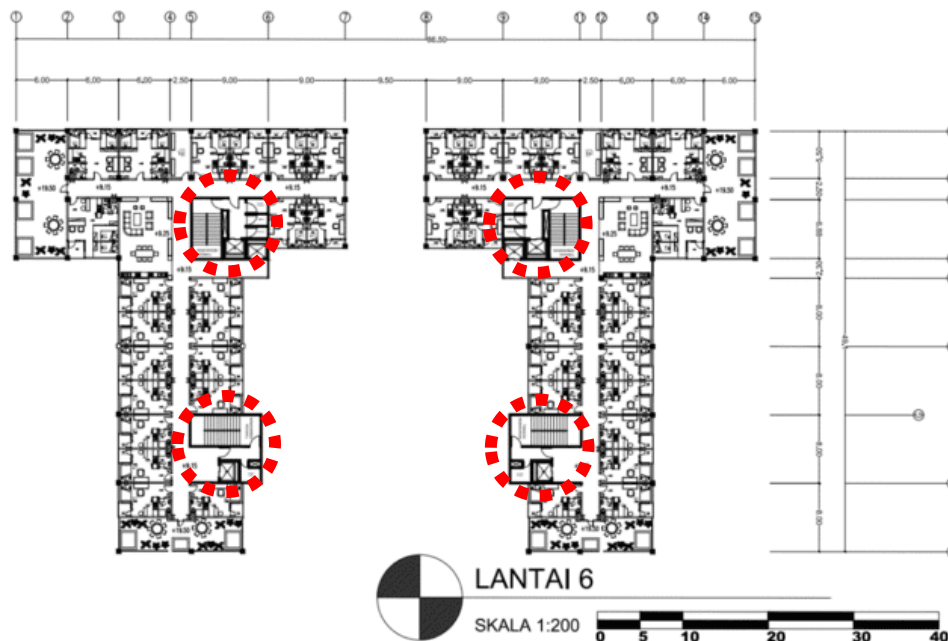
Lalu saya juga menyediakan tempat untuk olahraga bagi mahasiswa seperti *GYM*, tempat basket dan juga kolam renang. Kolam renang ini terdapat pada lantai 3 dimana terdapat 2 macam kolam renang yaitu kolam renang kecil dan yang lebih besar yang bersampingan dengan tempat bilas di area *outdoor* serta dilantai 3 ini juga terdapat ruang ganti baju, untuk *GYM* dan tempat olahraga lainnya semuanya terletak pada lantai 15.



Gambar 15. Kolam Renang
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Struktur

Struktur sendiri terdiri dari *core* dan juga kolom struktur . Terdapat 2 buah *core* disetiap tower, jadi total keseluruhan bangunan memiliki 4 *core*. Dapat dilihat pada gambar terdiri dari 4 *core* utama. Dimana disitu terbagi menjadi 2 *tower*. Pada *core* sendiri terdapat tangga darurat, ruang panel, *janitor*, gudang, lift, dan ruang sampah.



Gambar 16. Denah Lt.6 (Penjelasan Core)
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Kebutuhan tempat tinggal mahasiswa Universitas Tarumanagara yang akhirnya menjadi asrama/*dormitory* merupakan hal yang penting. Kemudian dibutuhkannya asrama ini dengan penunjang bagi mahasiswa Universitas Tarumanagara pada semester awal karena masih pertama kali masuk ke kampus dan apa lagi yang dari luar pulau, jadi dibutuhkannya kelengkapan fungsi agar dapat

memudahkan mahasiswa itu sendiri. Universitas Tarumanagara yang merupakan salah satu kampus swasta terbaik yang dimana memiliki beragam jurusan dan akhirnya dari beragam jurusan tersebut keluarnya beberapa kebutuhan yang dimasukkan sebagai fungsi. Dari karakter mahasiswa yang berbeda pun tentu dibutuhkannya ruang yang menunjang karena dengan tinggal disana untuk belajar dan biasanya sendiri dikota besar tentu mempunyai tekanan yang berbeda. Oleh karena itu asrama yang dibuat disini menjadi asrama yang nantinya memiliki fungsi untuk berbagai jurusan serta berbagai karakter. Dengan konsep aktif sendiri dari segi ruangan maupun kegiatan diharapkan mahasiswa dapat menjadi lebih produktif tidak hanya dalam belajar saja.

Saran

Pengembangan perancangan ini masih dibutuhkan informasi yang lebih akurat agar penelitian ini bisa lebih bermanfaat. Dalam kehidupan perkuliahan mahasiswa harus tetap berperan aktif agar menjadi bibit yang bermanfaat untuk negara nantinya dengan cara aktif didalam semua yang ada.

Referensi

- Angelyna, & Liaw, F. (2020). *Fenomenologi sebagai metode pengembangan empati dalam arsitektur*. *Jurnal Stupa*, Vol. 2, No. 2, Oktober 2020: 1413-1426.
- Darmali, S. (2018). *anzdoc*. Retrieved Februari 12, 2023 from *adoc.pub*: <https://adoc.pub/dormitory-suatu-kelompok-umumnya-murid-murid-sekolah.html>
- Hoffman, M. L. (2000). *Empathy And Moral Development*. In M. Hoffman, *Implications Of Caring And Justice*. New York: Cambridge University Press.
- Institut Teknologi Bandung. (2018) *Program Studi Sarjana Desain Komunikasi Visual*. Retrieved Februari 19, 2023, from Program Studi Sarjana Fakultas Seni Rupa dan Desain: <https://www.itb.ac.id/program-studi-sarjana-desain-komunikasi-visual>
- Kompasiana. (2014) *Karakteristik Mahasiswa Ideal*. Retrieved Februari 12, 2023 from Kompasiana: <https://www.kompasiana.com/finnyrizkiahputri/54f93981a333112c048b4a9e/karakteristik-mahasiswa-ideal>
- pann. (2019) *dormitory – (Travel)*. Retrieved Februari 19, 2023, from *Glorsium Online*: <https://glosarium.org/arti-dormitory-di-travel-perhotelan/>
- SEO, D. (2022) *Jurusan Ilmu Komunikasi: Info Kuliah dan Prospek Kerjanya*. Retrieved Februari 12, 2023 from UMN: <https://www.umn.ac.id/jurusan-ilmu-komunikasi-info-kuliah-dan-prospek-kerjanya/>
- Siska, F. (2019) *Karakteristik Mahasiswa*. Retrieved Januari 20, 2023, from <https://eprints.uny.ac.id/8590/3/BAB%20%20-%2008413244048.pdf>
- Universitas Islam Indonesia.(2022) *Fungsi Empati Bagi Arsitek Ketika Mendesain Hunian*. Retrieved Februari 19, 2023 from *uii.ac.id*: <https://www.uui.ac.id/fungsi-empati-bagi-arsitek-ketika-mendesain-hunian/>
- Wikipedia. (2022) *Grogol Petamburan, Jakarta Barat*. Retrieved Februari 12, 2023, from Wikipedia: https://id.wikipedia.org/wiki/Grogol_Petamburan,_Jakarta_Barat