

## DESAIN ASRAMA PRODUKTIF BERBASIS KOMUNITAS MAHASISWA UNIVERSITAS TARUMANAGARA

Budi Rahayuningtyas

Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, ayubudi.308@gmail.com

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

### Abstrak

Berlokasi di Jakarta Barat, Universitas Tarumanagara tidak hanya memiliki mahasiswa dari Jakarta, namun juga berbagai kota lainnya. Sejumlah mahasiswa bertempat tinggal jauh dari Universitas Tarumanagara, maka banyak yang lebih memilih untuk tinggal di kos. Alasan mahasiswa pindah ke kos beragam, diantaranya adalah efisiensi waktu dan produktivitas. Namun, tempat kos yang disewakan kebanyakan hanya dirancang secara general, dengan memikirkan pemenuhan kebutuhan dasar saja, seperti tidur, makan, mandi, maupun belajar. Sedangkan sebenarnya masih ada kebutuhan mahasiswa yang tidak terpenuhi dalam satu kamar atau satu tempat kos. Misalnya, tidak semua tempat kos menyediakan ruang untuk bersosialisasi atau mendukung terbentuknya komunitas, maupun kurangnya ruang untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa dari beranekaragam jurusan. Diharapkan terbentuknya komunitas dengan penyediaan ruang dimana dapat mendorong produktivitas mahasiswa. Oleh karena itu dibutuhkan adanya suatu desain asrama yang dapat menyesuaikan dengan kebutuhan, khususnya bagi mahasiswa Universitas Tarumanagara, dari kebutuhan dasar hingga fasilitas lain yang mendukung produktivitas serta dapat membentuk komunitas. Penelitian ini menggunakan pendekatan arsitektur empati. Data diperoleh melalui sumber data primer seperti survei dan wawancara, serta sumber data sekunder seperti buku, literatur, jurnal, dan web. Proyek ini berfokus pada pembangunan asrama yang bersebelahan dengan Universitas Tarumanagara, selain menyediakan tempat bagi mahasiswa untuk tinggal sementara, juga menyediakan fasilitas-fasilitas yang dapat mendukung produktivitas mahasiswa penghuni asrama, maupun mahasiswa Universitas Tarumanagara secara general.

**Kata kunci:** asrama; empati; komunitas; mahasiswa; produktivitas

### Abstract

*Located in West Jakarta, Tarumanagara University not only has students from within Jakarta, but also from another city. A number of students live far away from Tarumanagara University, so many prefer to stay at shared house. The reasons students move into the shared house varies, a few of them are time efficiency and productivity. But the shared house mostly only generally designed, consider meeting basic needs, such as sleeping, eating, taking a shower, and studying. While there are actually a few needs that haven't been fulfilled in only one room or one shared house. For example, not all shared house provides a place to socialize or to build a community, and a lack of room for students from various majors. Community is expected to form by providing room that is needed where it can boost student's productivity. Therefore, a dormitory design which can adapt especially to Tarumanagara University's student needs is needed, from basic needs to other facilities that will boost productivity and form a community. This research is using empathic architecture approach. Data were collected thorough a primer sources like surveys and interviews, secondary resources like books, literature, and website. This project focuses on building a dormitory next to Tarumanagara University, by providing space for students to live temporarily, and facilities that can boost student productivity, either dormitory students or Tarumanagara University students generally.*

**Keywords:** dormitory; empathy; community; students; productivity

## 1. PENDAHULUAN

### Latar Belakang

Universitas Tarumanagara memiliki mahasiswa dari berbagai daerah yang terbagi menjadi beberapa jurusan. Demi menjalankan kegiatan pembelajaran di kampus, beberapa mahasiswa memutuskan untuk tinggal di kos ataupun apartemen. Tentu setiap individu memiliki kebutuhan, keperluan, alasan, dan tujuan yang berbeda. Maka alasan berpindah tempat tinggal ke daerah sekitar kampus bisa beragam, dimulai dari rumah yang jauh dari kampus, adanya keinginan untuk meningkatkan produktivitas, hingga untuk mempermudah mengatur waktu kegiatan.

Namun, tempat kost dan apartemen yang ada di daerah sekitar kampus tidak dirancang sesuai kebutuhan mahasiswa menurut jurusan masing-masing. Hal tersebut dikarenakan tempat kos dan apartemen dirancang menurut standar pada umumnya sebuah tempat tinggal. Sehingga diperlukan sebuah tempat tinggal bagi mahasiswa yang mempertimbangkan kebutuhan dan aktivitas mahasiswa, serta terkoneksi dengan kampus, yaitu *dormitory*.

Jika dilihat dari jurusan yang diambil, maka memungkinkan aktivitas mahasiswa jurusan satu dengan yang lain di luar kampus, termasuk di dormitori, dapat beragam. Maka, di luar fungsi kebutuhan dasar, pembentukan ruang atau luasan setiap unit tidak dapat disamakan bagi mahasiswa jurusan satu dengan jurusan yang lainnya. Misalnya, mahasiswa jurusan IT membutuhkan ruang lebih untuk meletakkan perlengkapan komputer, sedangkan jurusan arsitektur membutuhkan ruang untuk membuat dan meletakkan maket atau gambar kerja, serta *computer* atau laptop.

Faktor adaptasi perlu dipertimbangkan. Ketika mencari tempat kos ataupun apartemen, tentu luasan dan kenyamanan perlu diperhitungkan. Tidak jarang pemilihannya berujung pada pengguna yang harus menyesuaikan dan memaksimalkan ruang yang ada, namun belum tentu dapat memaksimalkan aktivitas. Sama halnya dengan unit dormitori, penting untuk mengetahui kebutuhan ruang pengguna agar dapat memaksimalkan penggunaan ruang dan berjalannya aktivitas, sehingga dapat mempermudah pengguna untuk beradaptasi.

Menurut pengertian dari Rayport dan Leonard-Barton (diambil dari Mediastika, 2016, p. 1), tujuan dari arsitektur empati untuk mengidentifikasi kebutuhan seseorang yang tidak diketahui agar dapat menciptakan suatu produk yang bahkan orang tersebut tidak tahu hal tersebut diperlukan. Penyesuaian desain unit dengan kebutuhan orang yang akan tinggal di dalamnya, hingga menawarkan hal yang ternyata secara tidak sadar dibutuhkan, misalnya seperti ruang untuk mengerjakan maket, dapat memaksimalkan berjalannya aktivitas orang tersebut. Melalui arsitektur empati, perancang harus melibatkan pengguna dalam proses perencanaan, perancangan hingga penerapannya. Agar *dormitory* yang dirancang dapat menampung kebutuhan mahasiswa, perasaan maupun aktivitas mahasiswa dijadikan sebagai fokus desain dan perancangan.

### Rumusan Permasalahan

Permasalahan yang diangkat berfokus kepada penyediaan tempat tinggal sementara atau asrama bagi mahasiswa Universitas Tarumanagara. Dibutuhkan strategi desain agar asrama dapat memenuhi dan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa sehari-hari. Namun tidak hanya penghuni asrama saja yang diwadahi, beberapa fasilitas asrama seharusnya dapat digunakan oleh mahasiswa Universitas Tarumanagara secara umum. Maka dari itu dibutuhkan desain asrama yang mempertimbangkan waktu operasional sesuai aktivitas mahasiswa dan kebutuhan mahasiswa sehari-hari dari berbagai jurusan. Maka timbul pertanyaan, bagaimana strategi desain melalui metode arsitektur empatik dapat membantu mahasiswa dalam memenuhi kebutuhannya sehari-hari, demi meningkatkan produktivitas dan terbentuk komunitas mahasiswa antar jurusan?

## Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah menyediakan asrama sebagai tempat tinggal sementara bagi mahasiswa Universitas Tarumanagara, serta menyediakan fasilitas-fasilitas dalam asrama untuk menunjang aktivitas pembelajaran, seperti kerja kelompok, tempat berdiskusi, hingga tempat dimana mahasiswa dapat membuat sebuah kreasi. Terbentuknya komunitas yang beranekaragam juga menjadi salah satu tujuan, karena terdapat mahasiswa dari berbagai jurusan, sehingga dapat saling mendukung dan memacu produktivitas. Fokus penataan ruang berdasarkan aktivitas mahasiswa menjadi bagian dari tujuan penataan ruang dalam dan luar yang dapat membantu terbentuknya komunitas mahasiswa antar jurusan.

## 2. KAJIAN LITERATUR

### Arsitektur Empati

Pendapat Hodges Meyer (diambil dari Winata, 2022, p. 1), menyatakan bahwa empati sebagai kemampuan untuk berbagi perasaan atau pengalaman orang lain dengan membayangkan bagaimana rasanya berada dalam situasi orang itu. Menurut Meyer, empati memiliki tiga komponen utama, yang pertama merasakan perasaan yang sama dengan orang lain, kedua kesulitan pribadi, mengacu pada perasaan pribadi terhadap suatu kesulitan sebagai respon dari pemahaman keadaan seseorang, ketiga, perasaan iba terhadap orang lain yang sering disebut simpati.

Dalam arsitektur, terminologi arsitektur empati diperkenalkan oleh Rayport dan Leonard-Barton. Target dari arsitektur empati adalah mengidentifikasi kebutuhan terpendam klien untuk membuat desain yang klien tidak sadar sebenarnya dibutuhkan (Tellez-Bohorquez, 2019). Hal tersebut dapat terlihat dengan cara memperhatikan perilaku dan aktivitas klien. Arsitektur empati adalah kumpulan bangunan yang merespon kebutuhan fisik dan mental seseorang, yang dimana dalam pendekatan seorang perancang, melalui proses pendekatan secara langsung ataupun tidak langsung, dapat disadari sifat empati atau hasilnya.

Manurung dan Rahmadi (2017) menyatakan bahwa atmosfer akademik merupakan hal penting yang dapat menunjang mahasiswa dalam kinerjanya (2017, p. 46). Maka melalui arsitektur empati, atmosfer tersebut dapat tercapai karena desain *dormitory* berfokus pada kebutuhan dan aktivitas mahasiswa. Dengan mempertimbangkan hal tersebut, diharapkan dapat mendukung situasi yang kondusif bagi mahasiswa untuk menyelesaikan kewajibannya.

### Asrama

Menurut Keputusan Presiden nomor 40 tahun 2007, asrama adalah suatu lingkungan perumahan sebagai tempat tinggal mahasiswa, yang dalam perkembangan lebih lanjut, dimungkinkan memiliki sarana lingkungan untuk melengkapinya, seperti perpustakaan, kantin, tempat berolahraga dan sarana lainnya yang diperlukan yang dikelola oleh mahasiswa dalam bentuk koperasi (BPK RI, 2017). Menurut Chiara dalam *Time Saver Standards for Building Types* (1983), asrama mahasiswa merupakan sarana adaptasi saat masa transisi bagi mahasiswa baru sehingga asrama akan menyediakan ruang bagi mahasiswa yang mewadahi kegiatan komputerisasi yang aktif, nyaman, dan adanya kesempatan bersosialisasi (Chiara, 1983). Heilweil dalam bukunya yang berjudul *Environment and Behavior* (1973), menuliskan bahwa pengalaman atau suasana asrama seperti alokasi waktu dan energi, serta aktivitas harus dipahami untuk memaksimalkan potensi mahasiswa dalam memenuhi kewajibannya (Heilweil, 1973).

Menurut Chiara dalam *Time Saver Standards for Building Types* (1983), terdapat beberapa jenis kamar di asrama dengan beberapa standar, yaitu minimum (dapat memuat perabot, rumpang-tindih barang, dan penggunaan ruang, keterbatasan penggunaan barang); optimal (tidak ada tumpang-tindih barang dan penggunaan barang); ekstra luasan (terdapat pembagian ruang) (Chiara, 1983). Sedangkan jenis kamar di asrama menurut Rezky Diningrat Khan (2016) terdiri atas ruang tunggal/*single room* memiliki

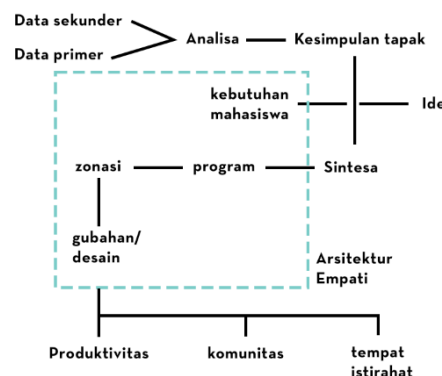
minimum 8,3 m<sup>2</sup>, optimal 10,2 m<sup>2</sup>, ekstra luasan 11,1 m<sup>2</sup>; ruang ganda/*double room* (tanpa tempat tidur tingkat) memiliki minimum 13 m<sup>2</sup>, optimal 14,8 m<sup>2</sup>, ekstra luasan 14,8 m<sup>2</sup>; ruang ganda/*double room* (dengan tempat tidur tingkat) memiliki minimum 16,7 m<sup>2</sup>, optimal 20,4 m<sup>2</sup>, ekstra luasan 22,3 m<sup>2</sup>; *triple room*; *four-student room* (2016, p. 205).

Fasilitas lain yang dibutuhkan dalam asrama adalah ruang makan yang terdiri atas dapur atau *pantry* dengan peralatan, serta terdapat ruang makan yang dapat menampung banyak mahasiswa. Rekreasi dan ruang sosial menyediakan ruang rekreasi diperlukan untuk memberikan dukungan bagi interaksi antar mahasiswa. Hare Kilicaslan (2013) membahas bahwa preferensi sosial orang berbeda-beda dan memiliki dampak yang signifikan, yaitu ruang budaya dimana asrama dapat mengadakan suasana akademik dengan bantuan fasilitas bagi mahasiswa (Kilicaslan, 2013). Ruang servis yang merupakan area servis terdiri atas ruang *maintenance*, ruang mekanikal dan elektrik, ruang sampah, dan ruang penyimpanan untuk fasilitas (Kilicaslan, 2013). Ruang belajar yaitu ruang untuk belajar biasanya sudah termasuk di dalam kamar masing-masing (Kilicaslan, 2013). Dalam studi kasus yang dipelajari oleh Khajezadeh dan Vale (2014), dituliskan bahwa belajar memiliki keterkaitan yang erat dengan kepuasan mahasiswa (2014, pp. 163-174). Maka dari itu penting bagi sebuah asrama untuk menyediakan fasilitas lainnya yang dapat mendukung produktivitas mahasiswa. Khajezadeh dan Vale (2014) juga menyebutkan bahwa privasi dan interaksi merupakan hal yang harus diperhatikan untuk memberikan privasi di dalam ruang-ruang tertentu (2014, pp. 163-174).

### 3. METODE

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data kualitatif. Data dikumpulkan melalui sumber data primer seperti survei dan wawancara, serta sumber data sekunder seperti buku, literatur, jurnal, dan web. Tahapan pengumpulan data dibagi menjadi dua. Data yang telah diperoleh kemudian dianalisis. Analisis dilakukan dengan membandingkan hasil data primer dan sekunder, sehingga akhirnya keluar beberapa kesimpulan yang menghasilkan sintesis. Sintesis digunakan sebagai dasar pemikiran saat memasuki ke tahap perancangan. Sintesis yang sudah ada memunculkan ide bahwa produktivitas dan komunitas penting bagi mahasiswa. Kemudian baru keluarlah program yang dapat diterapkan, disesuaikan dengan sintesis tersebut.

Proses desain menggunakan pendekatan arsitektur empati. Tahapan awal dimulai dengan menentukan zonasi dalam tapak dan bangunan, sesuai dengan sintesis yang memuat kebutuhan mahasiswa, dan menyesuaikan dengan standar bangunan. Kemudian dilakukan perhitungan kebutuhan ruang masing-masing fasilitas, serta jumlah mahasiswa dan pengguna lainnya. Rung-ruang tersebut kemudian dikembangkan dan disesuaikan dengan karakteristik mahasiswa yang memfokuskan produktivitas serta terbentuknya komunitas. Dari situ mulai terbentuk susunan ruang yang menjadi suatu massa, maka kemudian dilakukan pengubahan massa. Selain pada massa bangunan, program juga diterapkan pada area lanskap bangunan.



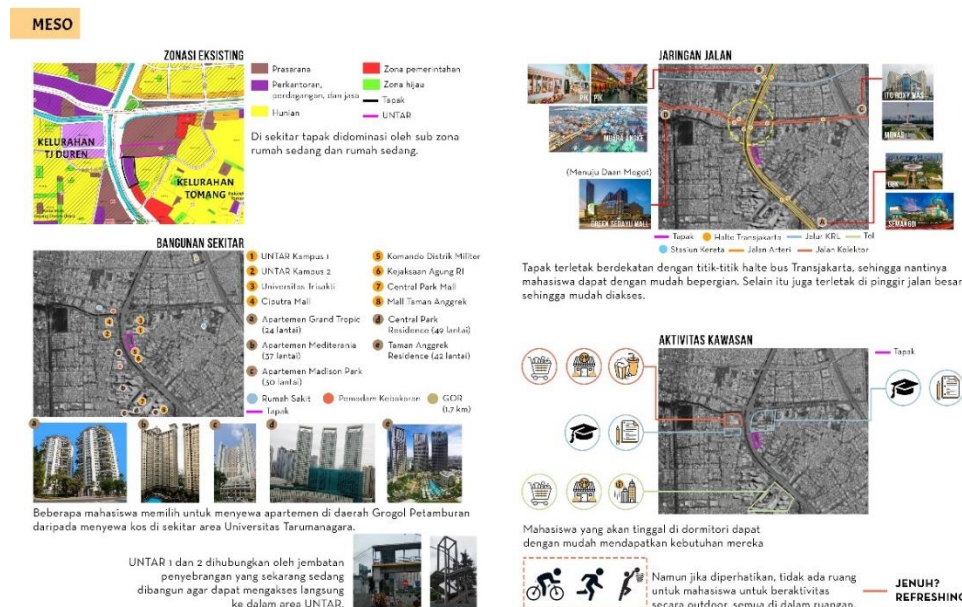
Gambar 1. Diagram Rangka Berpikir  
Sumber: Dokumentasi Pribadi 2023

#### 4. ANALISIS DAN HASIL

##### Analisis Kawasan Skala Meso

Zona eksisting tapak didominasi oleh hunian, bangunan sekitar kawasan, didominasi oleh bangunan komersil dan apartemen. Kawasan berkembang dan aktif dapat terlihat sepanjang Jalan S Parman. Kegiatan yang ada pada kawasan bermacam-macam, dari perkuliahan atau pendidikan, hingga tempat berbelanja. Jaringan jalan yang aksesibilitasnya tinggi membuat kawasan ramai dengan berbagai aktivitas. Tapak terletak berdekatan dengan titik-titik halte bus Transjakarta, sehingga orang-orang dapat dengan mudah datang dan pergi. Terutama terdapat dua universitas yang dimana mahasiswanya membutuhkan akses ke kendaraan umum. Selain akses ke kendaraan umum, juga terdapat akses menyebrang jalan melalui jembatan penyebrangan yang sekarang dalam proses pembaharuan.

Jika diperhatikan, nyaris tidak ada ruang bagi mahasiswa untuk beraktivitas di luar ruangan. Semua kegiatan cenderung berada di dalam ruangan atau semi *indoor*, sehingga beberapa tempat tidak memiliki tempat terbuka hijau. Ditambah lagi kawasan didominasi oleh sub zona perumahan yang cukup padat sehingga sulit untuk mengadakan ruang terbuka hijau. Beberapa bangunan seperti apartemen di kawasan tersebut sudah memiliki zona hijau di sekitar bangunan ataupun pada bangunan, namun belum tentu dapat diakses oleh orang secara umum.



Gambar 2. Analisis Meso Kawasan

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

##### Analisis Kawasan Skala Mikro

Terdapat berbagai macam aktivitas di sekitar Universitas Tarumanagara. Berbagai tempat untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari seperti makan, membeli kebutuhan, serta tempat yang dapat membantu penyelesaian tugas seperti tempat *print* sudah ada di beberapa titik. Namun masih kekurangan ruang terbuka hijau untuk beraktivitas, tempat untuk mengerjakan tugas di dekat kampus, tempat untuk *laundry*, dan tempat bagi mahasiswa untuk bersantai selain di mal. Kondisi di sekitar tapak Universitas Tarumanagara masih memiliki jalur pedestrian yang tidak jelas batasannya, serta Jalan Taman S Parman masih dilalui banyak kendaraan walaupun sebenarnya mobil sudah dilarang untuk masuk.

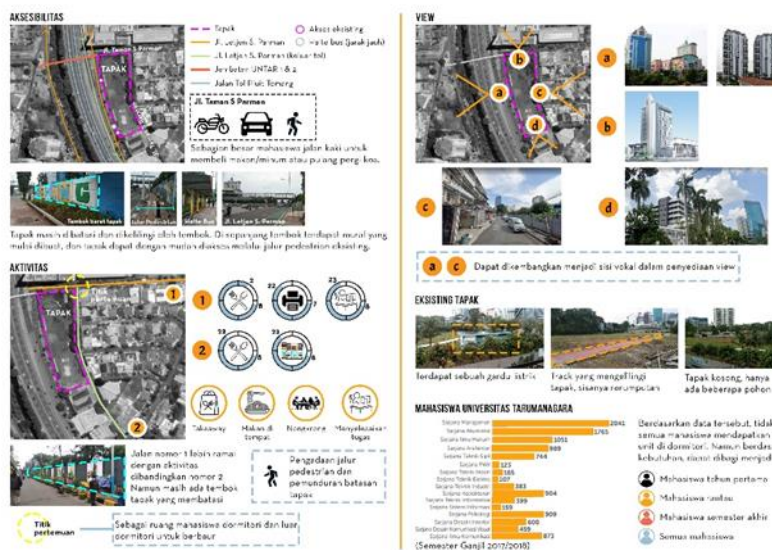
Terdapat tiga jalan di sekitar tapak yang saling terhubung. Ketiga jalan ini masih dapat diakses oleh motor dan mobil, walaupun sebenarnya sudah diletakkan pembatas jalan di akses masuk Jalan Taman S Parman. Pada jalan nomor 2, jalan masih cukup lebar untuk dilalui dua mobil, sedangkan jalan nomor



1 dan 3 lebih sempit dan hanya dapat diakses oleh satu mobil. Pada jalan nomor 1 masih cukup ramai dengan kendaraan, motor maupun mobil, sehingga pejalan kaki harus berbagi jalan dengan kendaraan.



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



Gambar 4. Analisis Aksesibilitas dan Aktivitas  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Aktivitas yang terjadi di sekitar Universitas Tarumanagara dan tapak bervariasi, dari membeli makan siang, tempat bersosialisasi, serta tempat untuk membantu penyelesaian tugas, seperti tempat *print*. Eksisting tapak sendiri terdiri atas lapangan luas yang tidak terpakai, terdapat jalur *jogging*, serta gardu lingkungan. Sekeliling tapak tertutup oleh tembok beton dan tidak dapat diakses oleh umum.

### Target dan Kebutuhan Mahasiswa

Pada perancangan ini, mahasiswa tahun pertama dan semester terakhir menjadi fokus utama, fokus keduanya adalah semua mahasiswa Universitas Tarumanagara. Masing-masing kategori memiliki

karakter dan kebutuhan yang berbeda-beda. Namun yang membuat mereka sama adalah status sebagai mahasiswa dan keharusan untuk menyelesaikan tugas. Kebutuhan tersebut kemudian dapat menjadi fokus dalam pembentukan ide dan gambaran dasar sebuah ruang.

Tabel 1. Target Pengguna

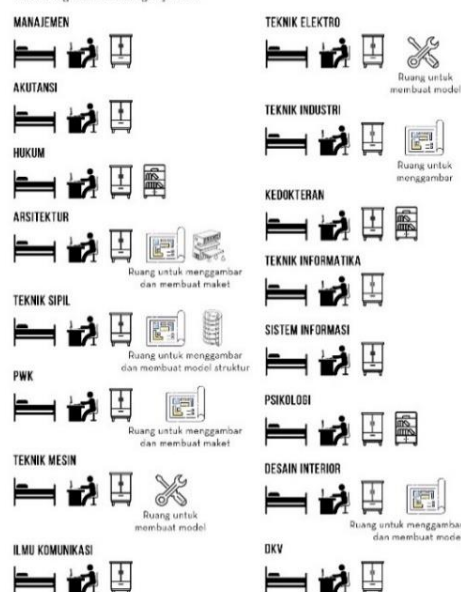
USER	KARAKTER	KEBUTUHAN
 <b>Mahasiswa tahun pertama</b> Tahun pertama kuliah, yang berasal dari dalam maupun luar JaBoDeTaBek	<ul style="list-style-type: none"><li>- Takut</li><li>- Masih menyesuaikan diri</li><li>- Belum merasa mahasiswa</li><li>- Belum kenal banyak orang</li><li>- Belum tau banyak tempat</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Membutuhkan komunitas</li><li>- Tempat makan maupun fasilitas lain yang tidak jauh dari dormitori</li><li>- Membutuhkan tempat berkumpul/bersosialisasi</li></ul>
 <b>Mahasiswa semester akhir</b> Dari dalam maupun luar JaBoDeTaBek, dengan maksimal perpanjangan 1 semester	<ul style="list-style-type: none"><li>- Tidak siap lulus</li><li>- Waktu diarahkan untuk mengerjakan tugas akhir</li><li>- Diekspektasikan segera bekerja</li><li>- Ingin/harus cepat selesai</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Membutuhkan ruang yang produktif</li><li>- Ruang untuk meningkatkan percaya diri</li></ul>
 <b>Semua mahasiswa</b> Mahasiswa UNTAR dari jurusan manapun, selain tahun pertama dan semester akhir	<ul style="list-style-type: none"><li>- Bisa aktif dalam kegiatan kampus</li><li>- Cakupan pergaulan bertambah</li><li>- Dapat memperoleh beasiswa</li><li>- Hubungan saling mempengaruhi dengan tingkat bawah dan atas</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Ruang untuk bersosialisasi</li><li>- Ruang yang produktif</li></ul>

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Setiap mahasiswa dari jurusan yang berbeda tentu memiliki aktivitas yang berbeda, sehingga kebutuhannya pun berbeda. Terdapat kesamaan pada kebutuhan dasar, seperti kebutuhan tempat untuk tidur, mandi, belajar, dan meletakkan pakaian. Kebutuhan lainnya dikategorikan berdasarkan masing-masing jurusan. Berdasarkan kebutuhan tersebut, kemudian terbentuk ide persebaran fasilitas di dalam maupun luar unit kamar.

### KEBUTUHAN MAHASISWA

Berikut pendataan kebutuhan ruang di dalam unit kamar mahasiswa Universitas Tarumanagara sesuai dengan jurusan



Gambar 5. Penjabaran Kebutuhan Mahasiswa

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

## Sintesis

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, diambil kesimpulan bahwa masih ada kekurangan ruang untuk beraktivitas *outdoor*, ruang hijau, serta ruang untuk berbaur dan menyelesaikan tugas, maka ruang-ruang tersebut akan diterapkan. Aksesibilitas harus dipertimbangkan dan diutamakan untuk pejalan kaki, namun tetap disediakan akses bagi kendaraan. Akses bagi pejalan kaki akan ada pada sisi utara, barat, dan timur, namun diutamakan dari sisi utara. Sintesa yang diperoleh adalah pengadaan akses yang mudah dijangkau bagi pejalan kaki di sekitar dan di dalam tapak.



Gambar 6. Sintesis

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

## Penerapan Program

Berdasarkan kebutuhan mahasiswa yang menjadi fokus desain, serta berdasarkan dari ide dan sintesa, maka keluarlah program-program yang akan diterapkan. Program ini mempertimbangkan aktivitas mahasiswa dan kebutuhannya sehari-hari, serta pembentukan atmosfer akademik sesuai dengan teori Manurung dan Rahmadi (2017). Selain itu, program ini juga bertujuan untuk meningkatkan produktivitas dan membentuk komunitas antar mahasiswa.



Gambar 7. Program pada Tapak

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Unit kamar yang disediakan harus memenuhi kebutuhan dasar mahasiswa, seperti tidur, tempat untuk makan, belajar, serta lemari pakaian dan tempat meletakkan buku serta peralatan. Taman belajar mahasiswa berperan sebagai ruang hijau, ruang berbaur dan dapat diakses oleh umum. *Student Café* juga dapat diakses oleh umum, serta dapat digunakan untuk tempat menyelesaikan tugas dan bersantai. Taman BBQ dapat diakses oleh umum dan digunakan sebagai tempat berbaur dan berkumpul, *workshop* dapat digunakan sebagai tempat menyelesaikan tugas atau memulai sebuah



proyek, mahasiswa diharapkan dapat berbaur dan bekerja sama sehingga dapat membentuk komunitas yang dapat meningkatkan produktivitas. Asrama merupakan sarana adaptasi, dimana terbentuknya komunitas dapat membantu masa transisi tersebut (Chiara, 1983).

Sesuai dengan teori Hare Kilicaslan (2013), ruang belajar disediakan dengan beberapa opsi ruang yang disesuaikan dengan kenyamanan privasi mahasiswa. Tipe 1 dan 2 lebih cocok digunakan untuk kerja kelompok dan diskusi, sedangkan tipe 3 cocok digunakan saat ingin fokus untuk belajar sendiri. Ruang seperti tipe 3 tetap disediakan jika mahasiswa sedang jenuh belajar di dalam kamar dan ingin berganti suasana. Selain ruang belajar, fasilitas lain juga disediakan bagi mahasiswa dan bagi orang-orang yang berada di sekitar tapak. Fasilitas yang dapat diakses secara umum adalah tempat *print*, *minimarket*, layanan *laundry*, klinik, serta area kantin. Sedangkan fasilitas yang hanya dapat diakses oleh penghuni asrama adalah fasilitas olahraga dan ruang bersama. Ruang bersama akan berada pada lantai tertentu saja dengan tujuan agar mahasiswa dapat berbaur dengan mahasiswa dari unit lantai lainnya.

Sedangkan untuk akses, akan disediakan jalur bagi pedestrian, serta jalur kendaraan, yang tentunya tidak saling bersebelahan. Jalur bagi kendaraan akan dibatasi, area parkir hanya dapat digunakan oleh penghuni dan pengelola asrama. Pejalan kaki akan diprioritaskan karena mempertimbangkan suasana sekitar tapak yang kebanyakan melibatkan berjalan kaki. Penyediaan jalur pedestrian dapat mempermudah pejalan kaki untuk mengakses tapak.

### Zonasi dan Gubahan

Tapak memiliki ketentuan, yaitu KDB 55%; KLB 6.06; KDH 20%; KTB 60; dan memiliki luasan 10.198 m<sup>2</sup>. Data tapak dan program ruang yang sudah dihitung, dibuat seiring terbentuknya zonasi pada tapak. Zonasi dapat menjelaskan tata letak dan besaran dari program yang diterapkan. Dimulai dari lantai dasar yang difokuskan agar pejalan kaki dapat dengan mudah memasuki area tapak dan jalur kendaraan diminimalisir.

Zona hijau tapak disebar dan memiliki fungsinya masing-masing. Pada lantai dasar, program masih bisa diakses dan digunakan oleh umum, sehingga zona hijau bisa menjadi pusat kegiatan luar ruangan. Maka dari itu, beberapa fasilitas yang dibutuhkan oleh umum juga dapat mudah diakses dan diletakkan dekat dengan area pejalan kaki dan zona hijau. Fasilitas-fasilitas tersebut dapat terlihat dari jalur pedestrian sekitar tapak.



Gambar 8. Zonasi *Site Plan* dan Lantai Dasar  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

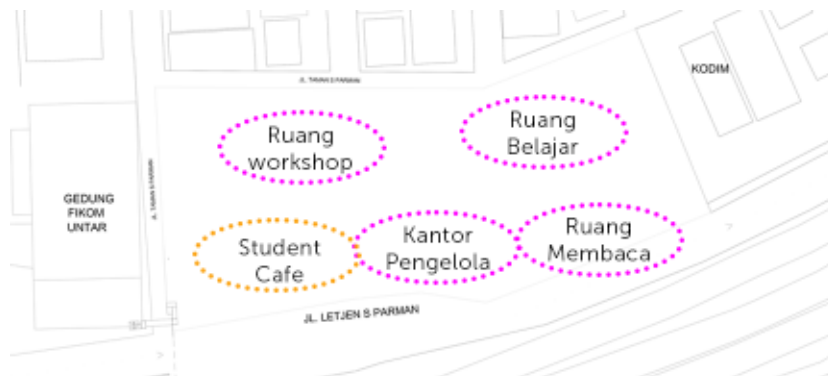
Lantai 2 masih dapat diakses oleh umum, kecuali area olahraga. Hal ini ditujukan agar mahasiswa dapat saling berbaur dan memiliki tempat untuk berkumpul ataupun melakukan kerja kelompok. Area hijau juga dapat diakses oleh umum, sehingga bisa menjadi opsi tempat berkumpul lainnya. Selain itu, area tersebut juga dapat digunakan sebagai tempat *jogging* jika ingin berolahraga di luar ruangan.



Gambar 9. Zonasi Podium Lantai 2

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Sebagian besar lantai 3 sudah tidak dapat diakses oleh umum, hanya *Student Café* saja. Hal ini ditujukan untuk menjaga privasi penghuni asrama dalam menggunakan fasilitas yang sudah disediakan, misalnya saja ruang membaca dan belajar yang mungkin perlu ketenangan dari suara luar. Lantai ini juga dapat diakses oleh pengelola gedung melewati lift. Fokus lantai ini adalah sebagai ruang untuk belajar dan mengeksplor ide. Mulai dari membaca hingga praktik secara langsung di ruang *workshop*.

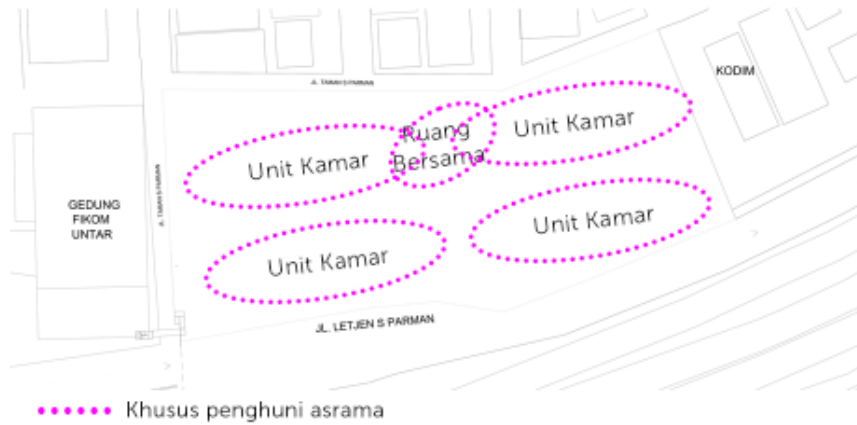


Gambar 10. Zonasi Podium Lantai 3

Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Lantai tipikal berisikan unit kamar bagi mahasiswa, serta beberapa fasilitas seperti ruang belajar dan ruang bersama. Ruang bersama memang hanya akan diadakan di beberapa lantai saja, untuk menghubungkan mahasiswa dari lantai dan bangunan yang berbeda. Sehingga komunitas mahasiswa akan semakin meluas. Penempatan unit untuk perempuan dan laki-laki diletakkan di bangunan yang berbeda, sehingga kenyamanan serta keamanan bersama dapat tercapai karena akses menuju masing-masing gedung menggunakan kartu.

Unit kamar tidak hanya terdiri dari satu jenis saja, sehingga nantinya akan ada persebaran jenis unit kamar pada setiap lantai tipikal. Jumlah unit akan disesuaikan dengan perkiraan jumlah mahasiswa yang dijadikan sebagai fokus. Lantai tipikal tidak bisa diakses oleh umum bahkan orang tua dari mahasiswa sekalipun, maka tata letak fasilitas dan unit difokuskan untuk kebutuhan mahasiswa saja.

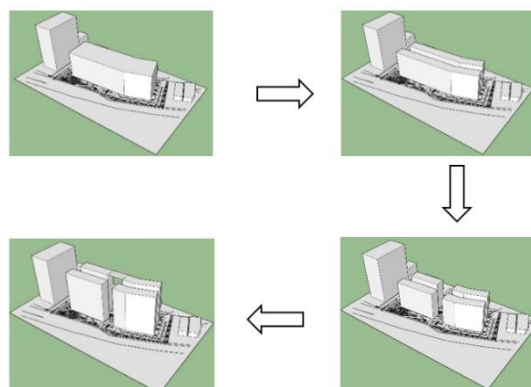


Gambar 11. Zonasi Lantai Tipikal 1  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

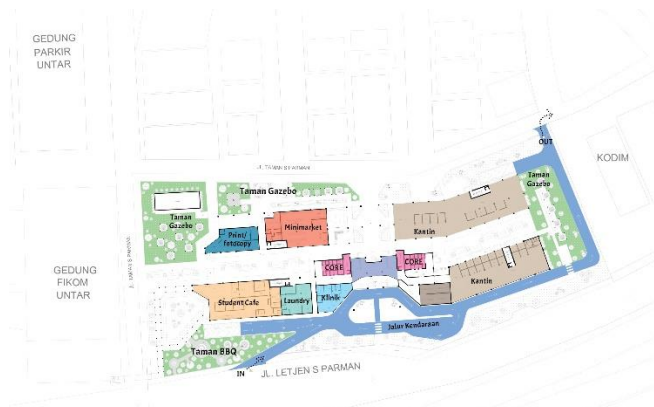


Gambar 12. Zonasi Lantai Tipikal 2  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Massa yang dibuat mempertimbangkan lingkungan dan bangunan di sekitarnya. Sehingga bangunan nantinya tidak akan berpengaruh buruk terhadap kawasan sekitar. Pada tahapan pertama, tapak di tarik ke atas sesuai dengan perhitungan ketentuan tapak dan batasannya, untuk memaksimalkan luasan yang digunakan. Kemudian tahap kedua, massa di belah menjadi 2 untuk mengadakan akses bagi pejalan kaki. Begitu juga dengan tahap ketiga, massa kembali dibagi agar terjadi pertukaran udara di antara gedung dan untuk membedakan asrama perempuan dan laki-laki.

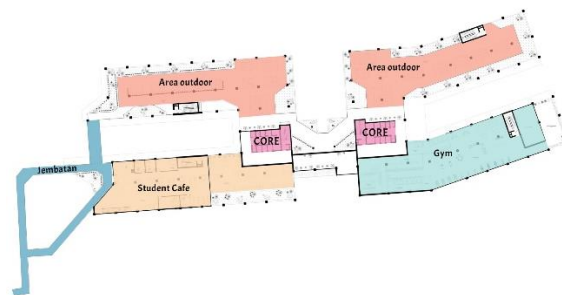


Gambar 13. Proses Gubahan Massa  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023



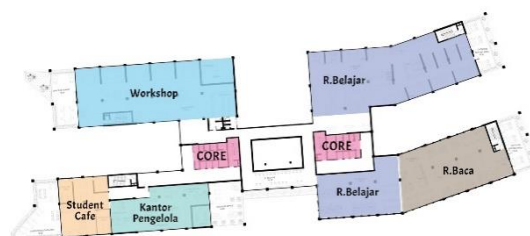
Gambar 14. Program pada Denah Lantai Dasar  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Walaupun dapat diakses oleh umum, *lift* untuk menuju lantai unit kamar tetap hanya dapat diakses oleh mahasiswa yang tinggal di asrama, sedangkan tempat lain dapat diakses oleh umum. Taman dapat digunakan sebagai tempat berkumpul dan belajar, demi meningkatkannya interaksi antar individu dan mendorong produktivitas. Kemudahan akses yang diberikan membuat aktivitas tapak dapat berbaaur dengan aktivitas di sekitar tapak. Area pejalan kaki juga disisipkan di antara dua zonasi publik agar berbagai sisi tapak dapat lebih mudah diakses, serta untuk pertimbangan keamanan saat situasi darurat.



Gambar 15. Program pada Podium Lantai 2  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Area hijau terhubung dengan fasilitas olahraga dan *café* melalui sebuah ruang transisi, sehingga orang tidak dapat sembarang masuk ke area khusus penghuni asrama. Terdapat juga akses pejalan kaki menuju area hijau lantai 2, yaitu melalui jembatan, mahasiswa dapat langsung memasuki bangunan tanpa harus turun dari jembatan penyebrangan. Jembatan tersebut menghubungkan area kampus 1 dan 2 sehingga saat ingin berangkat kuliah, dapat berjalan melalui lantai 2.

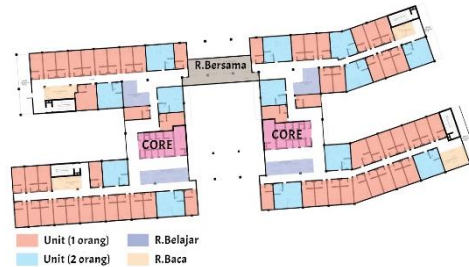


Gambar 16. Program pada Podium Lantai 3  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Lantai ini berfokus pada penyediaan ruang produktif dan pembentukan komunitas. Tentunya fasilitas selain *café* hanya dapat diakses oleh mahasiswa penghuni asrama. Tipe area belajar disesuaikan



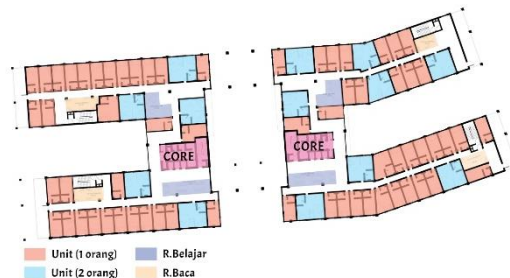
dengan kebutuhan mahasiswa, terdapat jenis yang bisa digunakan secara individual ataupun digunakan bersama. Pada ruang belajar, disediakan bilik belajar maupun area yang dapat digunakan untuk diskusi kelompok besar. Sedangkan ruang baca bersifat lebih tenang, sehingga penggunaanya dapat lebih mudah fokus saat mengerjakan sesuatu.



Gambar 17. Program pada Denah Lantai 4, 10, 16  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023



Gambar 18. Program pada Denah Lantai 5, 6, 11, 12  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023



Gambar 19. Program pada Denah Lantai 7, 8, 9, 13, 14, 15  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Denah lantai tipikal yang dibuat mengikuti zonasi lantai tipikal tipe 1 dan 2. Unit mulai tersebar di lantai 4 ke atas. Terdapat dua jenis unit, yang pertama untuk satu orang dan yang kedua adalah untuk dua orang. Jumlah unit untuk satu orang lebih banyak dibandingkan dengan unit untuk dua orang. Jika diperhatikan, terdapat beberapa tempat belajar dan membaca tersebar di beberapa titik. Sedangkan, ruang bersama hanya terdapat pada tiga lantai sebagai ruang berkumpul.

### Eksterior dan Interior

Beberapa area *outdoor* sedikit ditekankan dan diletakkan di dekat persimpangan agar dapat digunakan sebagai tempat bersosialisasi. Walaupun terletak di luar, masih terdapat pepohonan untuk melindungi dari sinar matahari atau hujan. Contohnya pada jembatan penyeberangan yang menghubungkan kampus 1 dan 2, serta terletak di atas persimpangan. Dari potensi jembatan penyeberangan umum yang ada, dibuatlah jembatan yang dihubungkan ke lantai dua bangunan. Hal ini dapat membantu mahasiswa dan orang secara umum untuk mengakses bangunan. Tempat pertama pada bangunan yang menyambut dari jembatan adalah *Student Café* yang dapat digunakan oleh umum.



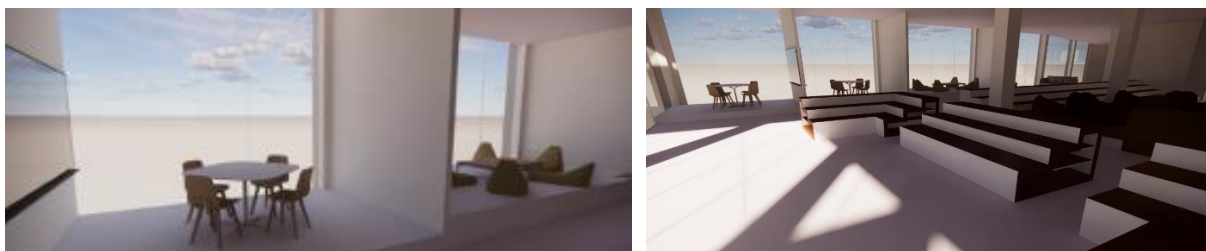
Gambar 20. Jembatan pada Bangunan  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Melalui jembatan, mahasiswa juga dapat melihat area di sekitar tapak untuk membantu dalam hal navigasi. Jembatan hanya digunakan sebagai tempat berlalu-lalang dan bukan tempat untuk menjalankan suatu kegiatan yang permanen karena dapat menghalangi jalan. Suasana di bawah jembatan juga dapat digunakan sebagai akses menuju ke taman maupun ke dalam bangunan. Ketika hujan, mahasiswa dapat mengambil jalan di bawah jembatan untuk mengakses bangunan.



Gambar 21. *Student Cafe*  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Fasilitas ini dapat diakses oleh umum, tidak hanya mahasiswa Universitas Tarumanagara saja. Tempat duduk yang disediakan ada beberapa jenis, disesuaikan dengan kebutuhan serta kenyamanan privasi mahasiswa. Di tempat ini juga disewakan ruang jika dibutuhkan privasi yang lebih untuk belajar. Kelebihan lainnya adalah tempat ini buka selama 24 jam sehingga mahasiswa tidak perlu kebingungan untuk mencari tempat untuk mengerjakan tugas kelompok ataupun tidak harus berpindah-pindah tempat karena takut tempat tersebut tutup.



Gambar 22. Ruang Belajar  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Ruang belajar menyediakan beberapa tipe bilik yang dapat digunakan. Ruang belajar tentunya hanya bisa diakses oleh mahasiswa penghuni asrama saja. Bilik dipisahkan sesuai dengan kebutuhan dan kenyamanan privasi mahasiswa. Disediakan juga ruang diskusi bagi mahasiswa di ruang belajar. Tempat ini terbuka sehingga dapat digunakan bersama-sama, atau ketika ada komunitas tertentu yang ingin berdiskusi.



Gambar 23. Unit Kamar  
Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023

Terdapat dua jenis unit kamar, namun keduanya tetap memiliki tata letak ruang tidur yang hampir sama, kecuali pada ruang bersama, karena unit kamar untuk satu orang tidak memiliki ruang berkumpul. Unit kamar yang dihuni oleh dua orang, memiliki tembok yang membatasi ruang tidur dan belajar, agar privasi masing-masing mahasiswa tetap terjaga. Luasan unit adalah 18 m<sup>2</sup> dan 36 m<sup>2</sup> yang sudah disesuaikan dengan standar dari buku *Time Saver Standards for Building Types* (1983).

## 5. KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Waktu merupakan hal yang penting bagi mahasiswa Universitas Tarumanagara, sehingga kemudian asrama menjadi sebuah opsi untuk tempat tinggal sementara. Namun, asrama bukan hanya tempat bagi mahasiswa untuk tidur atau beristirahat, melainkan juga tempat yang dapat memwadahi produktivitas, kreativitas, dan komunitas mahasiswa. Kemudian fasilitas yang disediakan oleh asrama, dapat terbentuk suatu ruang yang produktif. Diharapkan melalui program dan desain asrama ini, dapat mendukung mahasiswa dalam hal yang paling utama, yaitu pembelajaran. Kemudian ruang produktif dapat berperan sebagai transisi untuk membantu adaptasi mahasiswa, agar dapat saling mendukung.

### Saran

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan, masih diperlukan informasi ataupun data yang lebih akurat, serta sampel mahasiswa yang lebih banyak agar hasil dari penelitian ini bisa menjadi lebih akurat dan berguna. Masih dibutuhkannya kesadaran dari mahasiswa sendiri akan kebutuhan yang harus dipenuhi dan kewajiban yang perlu dilakukan agar komunitas dan produktivitas dapat terus terjaga.

## REFERENSI

- BPK RI. (2017). *Pembangunan Asrama Mahasiswa Untuk Perguruan Tinggi Di Seluruh Indonesia*. Diambil pada 10 Januari, 2023, dari <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/68886/perpres-no-40-tahun-2007>
- Chiara, J. D., & Callender, J. H. (1983). *Time Saver Standards for Building Types 2nd Edition*. Singapore: Singapore National Printers.
- Heilweil, M. (1973). *Environment and Behavior*. Michigan: Sage Publications.
- Khajehzadeh, I., & Vale, B. (2014). Shred Spaces in a Student Dorm. *Architectural Research through to Practice: 48th International Conference of the Architectural Science Association 2014*, 163-174.
- Khan, R. D., & Wulandari, R. (2016). Studi Komparasi Fasilitas Dan Asrama di Indonesia: Studi Kasus 5 Universitas. *Jurnal Idealog*, 205.
- Kilicaslan, H. (2013). Design of Living Spaces in Dormitories. *Procedia - Social and Behavioral Sciences* 92, 445-451.
- Manurung, M. M., & Rahmadi. (2017). Identifikasi Faktor-Faktor Pembentukan Karakter Mahasiswa. *Jurnal Analisis Sistem Pendidikan Tinggi*, 46.
- Mediastika, C. E. (2016). Understanding Empathic Architecture. *Routledge Journal of Architecture and Urbanism*, 1.
- Tellez-Bohorquez, F. A., & J. G.-T. (2019). Empathic Design as a Framework for Creating Meaningful Experiences. *Conference Proceedings of the Academy for Design Innovation Management 2*, 910.
- Winata, S. (2022). *Architecture Empathy*. Jakarta: Suwardana Winata.

