

TAMAN BELAJAR MAHASISWA DI GROGOL

Devina Nathania¹⁾, Suwardana Winata²⁾

¹⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, nathania07@gmail.com

²⁾ Program Studi S1 Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas Tarumanagara, danarsitek@gmail.com

Masuk: 10-01-2020, revisi: 28-01-2020, diterima untuk diterbitkan: 09-05-2020 (doi: 10.24912/stupa.v2i1.6844)

Abstrak

Seiring berjalannya waktu, kita dapat melihat bahwa teknologi mengalami perkembangan yang cukup pesat. Perkembangan teknologi ini membawa banyak perubahan pada berbagai bidang, salah satunya pada bidang pendidikan. Grogol merupakan sebuah kawasan pendidikan, tempat berdirinya tiga perguruan tinggi yaitu TRISAKTI, UNTAR, dan UKRIDA. Para mahasiswa yang mengemban pendidikan di kampus-kampus ini memiliki pola belajar yang berbeda bila dibandingkan dengan generasi sebelumnya karena kemudahan akses informasi. Namun, di dalam kawasan Grogol sendiri masih memiliki keterbatasan fasilitas belajar. Keterbatasan jumlah, jenis, dan aksesibilitas tempat belajar serta perubahan sistem pendidikan menuntut sebuah tempat belajar fleksibel yang dengan mudah dapat diakses kapan saja. Taman Belajar Mahasiswa di Grogol menyediakan fasilitas untuk menunjang kegiatan belajar mahasiswa yang ada pada kawasan Grogol. Bangunan ini didesain dengan bentuk dasar lingkaran untuk mengubah pandangan para mahasiswa terhadap ruang belajar yang membosankan (ruang kelas yang tersedia di dalam kawasan kebanyakan bersifat monoton dengan bentuk kotak dan pola yang serupa). Ruangan - ruangan seperti ruang kerja bersama, ruang workshop, perpustakaan, Studio dansa, theater, ruang presentasi, dll didesain berdasarkan pola belajar mahasiswa yang dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Banyaknya kebutuhan berkumpul untuk belajar menjadi salah satu aspek yang ditekankan dalam proyek ini (belajar bersama dengan cara presentasi, berdiskusi, dan tutoring). Selain itu, disediakan juga beberapa fasilitas penunjang berupa alat fotocopy dan print, kantin, dan juga toko perlengkapan untuk mendukung kegiatan belajar mahasiswa di dalam kawasan.

Kata kunci: belajar; grogol; mahasiswa

Abstract

Technology has been advancing at an incredible pace and has been affecting many things, including the education system. Grogol, as an education area, is the place where there are three Campus: TRISAKTI, UNTAR, UKRIDA. The students that have lived with advanced technology have a different education system and studying pattern if we compare it with the older generation. The shifting ways of how these students learn require facility to support the transformation. The existing facilities are limited in numbers, type of spaces, and access which requires a flexible learning space that has many varieties and can be accessible at all times. Learning Commons at Grogol provides some facilities that supports the student's learning process. This building form consists of circles and curves as its basic shape to reduce the image of boring and unattractive learning process that is usually done in the square-shaped classrooms in the area. The Learning Commons area, workshop area, library, dance studio, theater, presentation room, etc are designed based on that changing pattern. Studying together is substantial, where students can study by doing presentation/sharing, discussions, and tutoring. There are also other supporting facilities such as copy machine and printing area, canteen, and stationary store.

Keywords: grogol; learning commons; student

1. PENDAHULUAN

Grogol merupakan sebuah kawasan yang didalamnya terdapat beberapa instansi perguruan tinggi seperti Universitas Trisakti, Universitas Tarumanagara, Universitas Krida Wacana, dan Universitas Podomoro. Perguruan tinggi yang berkumpul di dalam kawasan Grogol menjadi magnet yang menarik para kaum muda yang ingin melanjutkan perjalanannya dalam mengejar pendidikan untuk masuk ke dalam kawasan ini.

Aktivitas utama

para kaum muda dalam kawasan ini sebagai mahasiswa adalah untuk belajar, namun kegiatan belajar yang ada saat ini memiliki keterbatasan ruang dan waktu, dimana ruangan yang tersedia bersifat terbatas baik dari segi jumlah

maupun jenis, dan juga waktu akses ruang belajar yang bisa dibilang terbatas (tidak bisa selalu diakses). Karena keterbatasan ini, kegiatan belajar para kaum muda terkadang perlu dilakukan diluar jam dan diluar bangunan instansi pendidikan. Selain itu, melihat perkembangan teknologi yang cukup pesat, bisa dilihat adanya perubahan pola belajar para kaum muda, sehingga ruangan untuk menampung kegiatan belajar sendiri perlu disesuaikan dengan perubahan pola belajar untuk kegiatan belajar yang efektif dan efisien.

Oleh karena itu, sebagai tempat yang akan dikunjungi secara reguler, perlu dibuat sebuah tempat belajar umum untuk menampung kegiatan belajar yang memiliki keterbatasan ruang dan waktu sesuai dengan perubahan pola belajar para kaum muda.

2. KAJIAN LITERATUR

Third Place

Third place merupakan tempat berkumpul berbagai macam masyarakat yang tidak berhubungan dengan rutinitas *first place* (rumah) dan *second place* (pekerjaan). *Third place* menjadi tempat dimana seseorang dapat melepaskan kebosanan dan kepenatan yang terjadi dalam rutinitas yang terjadi dalam keseharian mereka.

Ray Oldenburg menyatakan di dalam bukunya *The Great Good Place (1999)*, bahwa *Third place* memiliki beberapa karakter berikut:

Netral

Orang-orang yang datang ke *third place* berada pada kedudukan yang sama. Didalam *third place* tidak terdapat status ataupun hierarki karena pengunjung yang datang melepaskan semua atribut keseharian mereka.

Leveller

Hilangnya tingkat perbedaan antar manusia menjadi sebuah karakter *third place*. Tidak seperti tempat-tempat seperti pusat perbelanjaan dimana uang menjadi sebuah tolok ukur (perbedaan kondisi ekonomi menciptakan perbedaan tingkat)

Percakapan sebagai aktivitas utama

Third Place merupakan tempat dimana orang-orang dapat bertemu untuk saling bercakap dengan topik yang beragam.

Aksesibel

Kemudahan akses pencapaian menjadi salah satu ciri khas *Third Place*, dimana *Third Place* menjadi bagian dari suatu kawasan dan memiliki posisi yang penting di dalam komunitas.

Pengunjung reguler

Pengunjung yang datang ke *third place* merupakan pengunjung reguler yang biasanya merupakan bagian dari komunitas pada kawasan.

Sederhana

Bangunan *third place* secara fisik memiliki tampilan yang sederhana, sehingga orang-orang tidak akan merasa bimbang untuk masuk. Kesederhanaan membuat *third place* terbuka bagi semua orang

Menyenangkan

Third place menjadi tempat dimana seseorang menemukan kegembiraan dalam kebersamaan. Membentuk ikatan antar individu dalam komunitas yang berada dalam kawasan.

Pendidikan Tinggi dan Perkembangan Teknologi

Seiring berjalannya waktu, kita bisa melihat perkembangan teknologi yang semakin lama semakin canggih. Informasi dapat diakses dengan mudah sehingga pendidikan formal yang ada sejak lama (menurunkan informasi dari guru ke muridnya) mulai berubah. Menurut Meinarno, 2017, metode belajar yang begitu banyak dan terus berkembang sulit untuk dijalankan karena perubahan yang begitu cepat dan banyak hambatan seperti kesulitan beradaptasi dengan metode belajar yang baru maupun tidak ada fasilitas yang mendukung kegiatan belajar yang sudah bergeser. Kegiatan belajar yang berpusat pada mahasiswa memiliki prinsip mengalokasikan waktu dan kegiatan belajar lebih kepada mahasiswa, dimana hal ini dilihat dari kontribusi mahasiswa terhadap diri dan kelas yang mereka ikuti (BPRS: Buku Rancangan Pengajaran Semester, Bab metode pengajaran). Bobot kontribusi dapat diatur sebelum kegiatan belajar-mengajar sehingga dapat terlihat bobot kerja keras dosen dan mahasiswanya.

3. METODE

Metode perancangan yang akan digunakan pada proses perancangan yang akan berlangsung adalah metode Pattern Language. Pengulangan yang didasari oleh susunan yang beraturan disebut sebagai sebuah pola. Pola selalu mengandung peristiwa, dan peristiwa berlangsung dalam konteks yang melibatkan tempat, batas ruang yang membentuknya, waktu, suasana luar, dan manusia yang terlibat didalamnya.

Tabel 1. Bagan pengamatan tentang suatu peristiwa

Pengamatan tentang suatu peristiwa	
1. Ada Tempat	Ada batas (diskripsi), bahan batas-batas
2. Ada Pelaku	Pribadi, kelompok, hubungan antar pribadi dan kelompok. Kegiatan yang berlangsung
3. Ada Waktu Kejadian	Kapan, durasi, suasana luar (pagi, siang, sore, malam)
4. Ada Pola	Pola batas ruang-tempat Penamaan pola

Sumber: Metode Perancangan Suatu pengantar untuk arsitek dan perancang (Gunawan Tjahjono), 2000

Dalam proses perancangan yang akan dilakukan, metode pattern language ini diterapkan dengan cara melihat pola kegiatan pelaku, dan menyesuaikan tempat (ruangan) belajar sesuai dengan pola kegiatan yang dilakukan (di dalam programming mendapatkan dimensi ruang minimal serta orientasi ruang yang dibutuhkan untuk mendukung kegiatan belajar.)

4. DISKUSI DAN HASIL

Investigasi Kawasan

Grogol dikenal sebagai kawasan pendidikan, tempat dimana berdirinya beberapa kampus seperti TRISAKTI, UNTAR, dan UKRIDA yang menjadi sebuah magnet yang menarik para kaum muda yang tertarik untuk mengejar pendidikan. Berikut merupakan klasifikasi tempat menurut first place, second place, dan social space yang sering digunakan oleh kaum muda disana.

Tabel 2. *First place, Second Place, dan Social Space* di kawasan Grogol

<i>First Place</i>	<i>Second Place</i>	<i>Social Space</i>
Tempat Kos, Rumah tinggal	Kampus (UNTAR, TRISAKTI, UKRIDA)	Tempat makan, Mall, Cafe
Tempat dimana para kaum muda tinggal	Tempat bekerja para kaum muda	Tempat yang sering dikunjungi oleh para kaum muda, baik untuk bersosialisasi ataupun belajar (tidak disebut <i>third place</i> karena tidak memenuhi beberapa ciri <i>third place</i>)

Sumber: Data pribadi, 2019

Tabel 3. Perbandingan *First Place, Second Place, dan Third Place* di Kawasan Grogol

	<i>FIRST PLACE</i>	<i>SECOND PLACE</i>	<i>THIRD PLACE</i>
Seharusnya	<i>Houses are private places, sanctuaries for the basic societal unit</i>	Sebuah tempat untuk bekerja	Tempat untuk melepaskan kepenatan yang terbentuk dalam rutinitas <i>first place</i> dan <i>second place</i>
Eksisting	Tidak bersifat privat ,tempat digunakan bersama oleh setiap penghuni kamar kost	Akses yang terbatas, dimana tempat belajar (kelas) hanya dapat diakses pada jam tertentu (<i>scheduled</i>)	Social Space, yang tempatnya hanya memiliki sebagian dari karakteristik <i>third place</i>
Aktivitas	Aktivitas dalam kost untuk beristirahat / tidur, menyimpan barang pribadi dan bekerja (terbatas karena ukuran kamar yang relatif kecil)	Aktivitas utama dalam kampus meliputi belajar dan mengerjakan tugas. Aktivitas lain meliputi berkumpul/bersosialisasi, makan, dan berolahraga	Aktivitas utama meliputi aksi jual-beli (baik membeli keperluan sehari-hari maupun kemauan dari masing-masing individu)

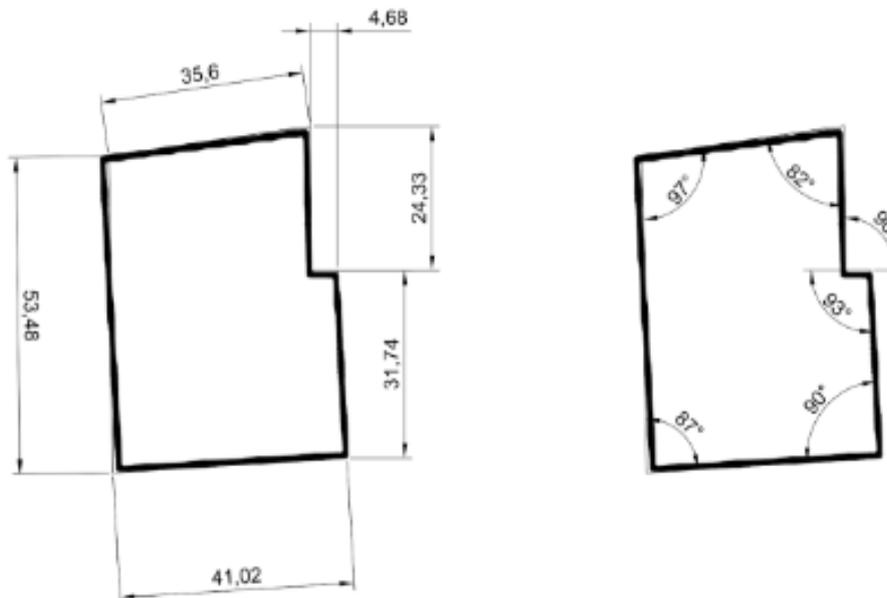
Sumber: analisa pribadi, 2019

Tapak Terpilih



Gambar 1. Tapak terpilih

Sumber: jakartasatu.jakarta.go.id & atrbpn.go.id/Peta-Bidang-Tanah, 2019



Gambar 2. Dimensi Tapak

Sumber: atrbpn.go.id/Peta-Bidang-Tanah, 2019

Informasi Tapak

Zona: Campuran (C1)

Area: 2.096,0748 m²

KDB: 60 → 1.257,64488 m²

KLB: 3,5 → Luas maksimum = 7.336,2618 m²

KB: 8

KDH: 30 → 628,82244 m²

KTB : 55 → 1.152,84114 m²

Site problem

Dari hasil pengamatan kawasan, dapat dilihat bahwa kawasan grogol adalah sebuah kawasan pendidikan dimana ada banyak mahasiswa yang mengemban pendidikan. Tempat-tempat yang berkaitan dengan proyek antara lain: First place berupa rumah dan tempat kost, second place berupa kampus, dan social space berupa cafe, mall, tempat makan, dll. Tempat-tempat pada kawasan ini cenderung tutup jam 10 malam, dan tempat yang mendukung proses belajar kurang, baik dari segi jumlah, fungsi, dan aksesibilitas. (pada first place, terjadi isolasi karena kecilnya tempat dan memang tidak diperuntukan untuk berkumpul. Sedangkan pada second place, kelas di kampus memiliki jam akses terbatas (kelas digunakan untuk kegiatan belajar mengajar padahal pola belajar sudah berubah sehingga kurangnya fasilitas ruang belajar untuk mahasiswa))

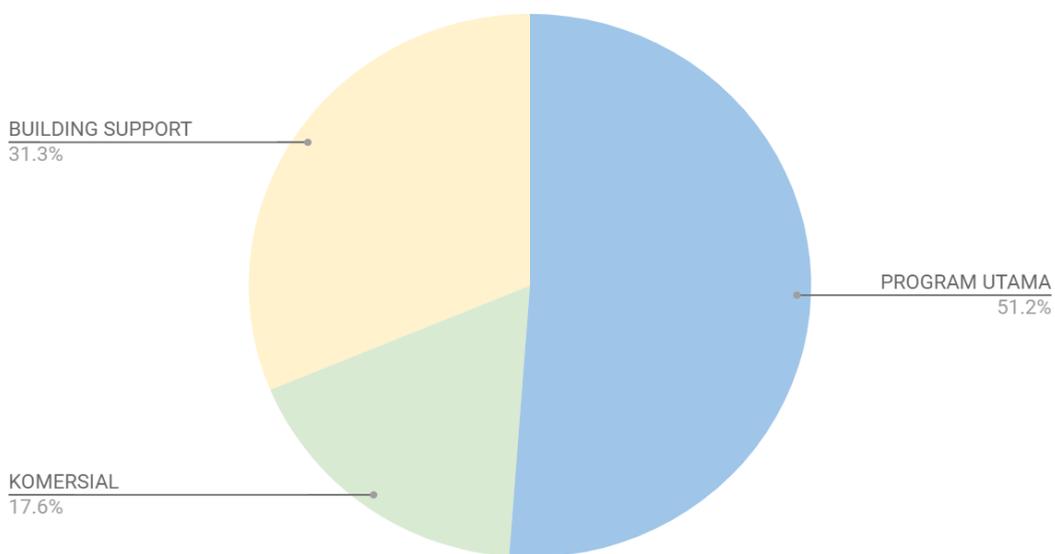
Hasil Desain

Deskripsi Proyek

Taman belajar Mahasiswa merupakan bangunan yang didedikasikan untuk mendukung kegiatan belajar para mahasiswa yang kuliah di Segitiga Kampus Grogol, yaitu Kampus TRISAKTI, UNTAR, dan UKRIDA. Bangunan ini dirancang melihat perubahan pola belajar mahasiswa yang membutuhkan tempat untuk berkumpul. Hal ini dikarenakan mereka harus bertemu dengan satu sama lain untuk belajar (baik dengan cara tutoring maupun dengan bertukar pikiran melalui diskusi ataupun presentasi)

Program

Programming



Gambar 3. Presentase Luas Program

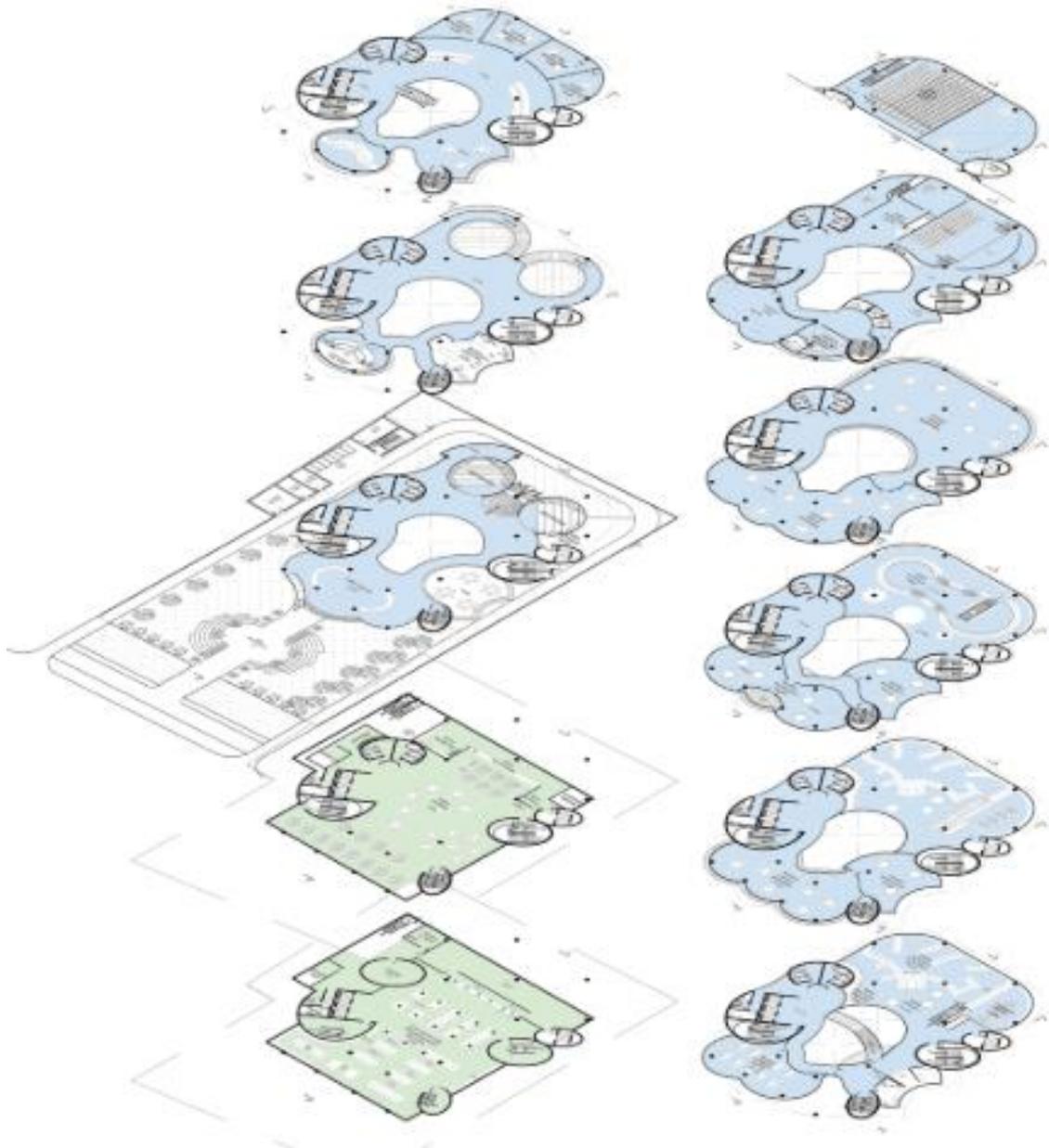
Sumber: Penulis, 2019

Tabel 4. Program Ruang

PROGRAM	PUBLIC - CONTROLLED - RESTRICTED	LUAS (m ²)
PROGRAM UTAMA		51.18%
RUANG KERJA BERSAMA	PUBLIC	914.8337
AMPITHEATER	PUBLIC	100.531
RUANG GAMBAR NON-TEKNIK	CONTROLLED	54.6433
RUANG GAMBAR TEKNIK	CONTROLLED	114.2465
PERPUSTAKAAN	PUBLIC	793.4739
RUANG WORKSHOP	PUBLIC / CONTROLLED	305.6393
RUANG PRESENTASI	CONTROLLED	167.718
RUANG FASILITAS	CONTROLLED	67.924
THEATER	CONTROLLED	620.8151
STUDIO TARI	CONTROLLED	95.73
SIRKULASI	PUBLIC	495.8568
		3731.4116
KOMERSIAL		17.56%
TOKO BUKU DAN PERLENGKAPAN BELAJAR	PUBLIC	639.9904
KANTIN	PUBLIC	639.9904
		1279.9808
BUILDING SUPPORT		31.27%
KANTOR PENGELOLA	RESTRICTED	39.873
RUANG SERVER	RESTRICTED	16.8859
RUANG CCTV + SECURITY	RESTRICTED	11.8965
RUANG GENSET + PANEL +TRAFO	RESTRICTED	33.7957
TOILET PEREMPUAN	PUBLIC	159.16455
TOILET LAKI-LAKI	PUBLIC	159.16455
TOILET DIFABEL	PUBLIC	64.71
RUANG SERVICE	RESTRICTED	585.4
LIFT	PUBLIC / RESTRICTED	235.68
TANGGA	PUBLIC	126.08
TANGGA DARURAT	RESTRICTED	500.96
TANGGA SERVICE	RESTRICTED	27.7644
MUSHOLLA	PUBLIC	35.1877
ATM	PUBLIC	25.0529
STP	RESTRICTED	42.5599
WTP	RESTRICTED	14.8
GWT	RESTRICTED	30.8
GUDANG	RESTRICTED	35.4466
SIRKULASI SERVICE	RESTRICTED	134.3214
		2279.5431
TOTAL		7290.9355

Sumber: Penulis, 2019

Denah Exploded



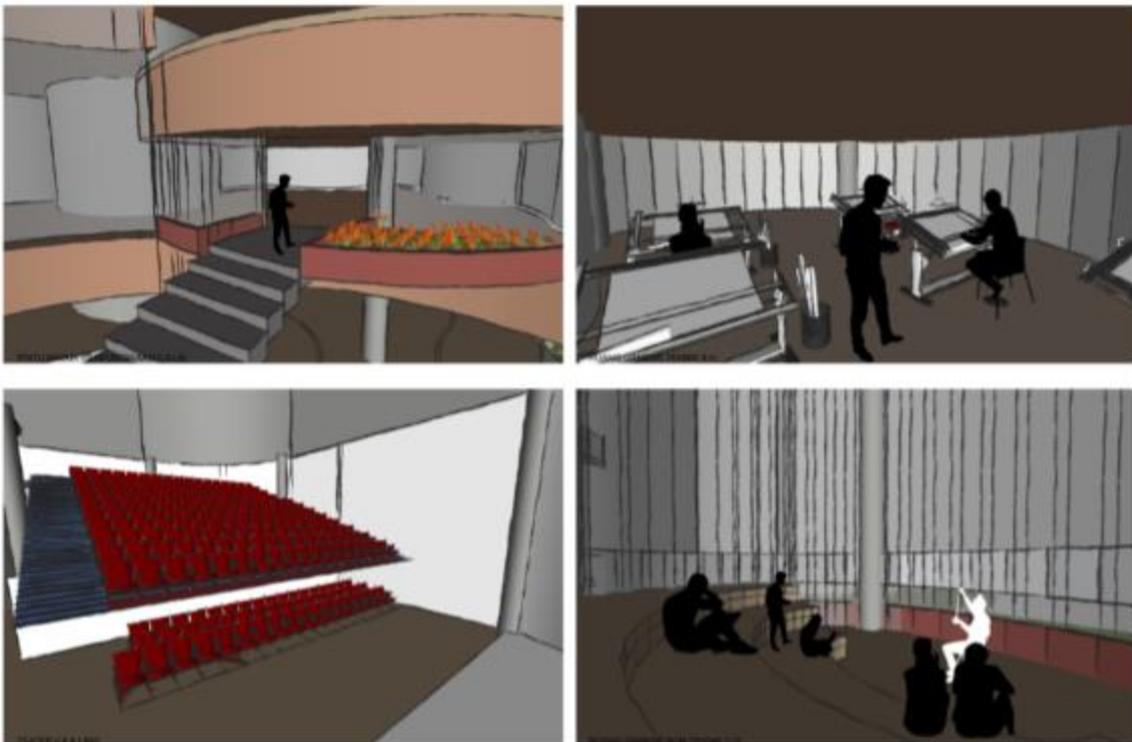
Gambar 4. Denah Exploded
Sumber: Penulis, 2019

Perspektif Eksterior



Gambar 5. Perspektif Eksterior
Sumber: Penulis, 2019

Interior



Gambar 6. Perspektif Interior
Sumber: Penulis, 2019

REFERENSI

- Oldenburg, R. (1999). *The Great Good Place: Cafes, Coffee Shops, Bookstores, Bars, Hair Salons, and Other Hangouts at the Heart of a Community*. Cambridge MA by Da Capo Press
- Meinarno, E.A., (2017) Perubahan Cara Belajar: Reorientasi Proses Belajar Mengajar, ISSN 2477-1686 Vol. 3. No. 7, Juli 2017, diunduh 16 Januari 2020, <<https://buletin.k-pin.org/index.php/arsip-artikel/182-perubahan-cara-belajar-reorientasi-proses-belajar-mengajar> (Disarikan dari berbagai sumber).
- Tjahjono, G. (2000). *Metode Perancangan Suatu Pengantar untuk Arsitek dan Perancang*. Universitas Indonesia
- Website Jakarta Satu, diakses 10 Agustus 2019, <jakartasatu.jakarta.go.id
- Website Kementerian Agraria dan Tata Ruang, Peta Bidang Tanah, diakses 10 Agustus 2019, <atrpbpn.go.id/Peta-Bidang-Tanah