PERPUS
H.A.
TGL. TERIMA : 26 - 11 - 2007
NO. JUDUL : 002559
NO. INV. : 512000259 001
NO. INDUK : 002559

LAPORAN PERANCANGAN ~~TUGAS AKHIR~~

ASRAMA MAHASISWA PROPINSI KALIMANTAN SELATAN DI YOGYAKARTA

Kontrol Perilaku Sebagai Dasar Perancangan

SOUTH BORNEO STUDENT DORMITORY

Behavior Control as Design Consepts

PERPUSTAKAAN

Disusunh oleh

PUTRI SARI KARTINI

03 512 052

Dosen Pembimbing:

IR. H. HANDOYOTOMO, MSA

JURUSAN ARSITEKTUR

FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2007

MILIK PERPUSTAKAAN
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UII YOGYAKARTA

Lembar Pengesahan

Tugas Akhir Perancangan

Judul:

ASRAMA MAHASISWA PROPINSI KALIMANTAN SELATAN DI YOGYAKARTA

Kontrol Perilaku Sebagai Dasar Perancangan

SOUTH BORNEO STUDENT DORMITORY

Behavior Control as Design Consepts

Oleh :

PUTRI SARI KARTINI

03 512 052

Mengetahui,	Mengetahui,
Ketua Jurusan Arsitektur	Dosen Pembimbing
(Ir. Hastuti Saptorini, M.A.)	(Ir. H. Handoyotomo,MSA)

ABSTRAKSI

Asrama Mahasiswa Propinsi Kalimantan Selatan
Kontrol Perilaku Sebagai Dasar Perancangan

Oleh:
Putri Sari Kartini

Dosen Pembimbing:
Ir. H. Handoyotomo MSA.

Melihat kenyataan jumlah pelajar dan mahasiswa Kalimantan Selatan yang berada di Yogyakarta semakin banyak, maka tak dapat dihindari kebutuhan hunian yang layak harus terpenuhi. Begitu pula keakraban semakin terbentuk bertambah kuatnya kecintaan terhadap satu etnik yang sama. Asrama daerah adalah tempat tinggal yang langsung diberikan oleh pemerintah daerah asal, untuk pelajar dan mahasiswa yang dihuni dalam jangka waktu yang ditetapkan.

Namun, pengembangan asrama saat ini sebatas hunian yang masih belum melibatkan perilaku tiap pelaku, disain dan akibatnya, serta citra etnik yang dimiliki. Walau secara nyata, keakraban dan kerja sama di dalam sebuah asrama kuat, tentunya ada pula perilaku yang menjadi kebiasaan-kebiasaan yang sulit di hilangkan. baik itu mengelompok, individual, atau bahkan kebebasan.

Berbagai analisa menyebutkan, perilaku dapat terbentuk oleh lingkungannya. Sebuah asrama yang baik tentunya akan memperhatikan kemungkinan-kemungkinan yang terjadi terhadap kenyamanan, kebetahan, mendukung kegiatan sehari-hari, pendidikan dan kreatifitasnya, serta terbentuknya hubungan sosial yang baik dengan lingkungannya. Namun bukan berarti asrama adalah sebuah tempat tinggal yang mengekang penghuninya.

Tujuan dari perancangan ini adalah, membentuk perilaku yang positif, dan menghindarkan kemungkinan perilaku negatif yang akan timbul, keterkaitannya dengan sebuah desain. Sehingga ada sebuah kontrol perilaku untuk menciptakan sebuah desain.

Beberapa metode yang digunakan untuk mencapai tujuan tersebuat, yaitu:

1. Mempelajari permasalahan yang timbul dari setiap pelaku kegiatan di asrama.
2. Mempelajari keterkaitan perilku dengan lingkungan disekitar.
3. Menganalisa perilaku setiap pelaku kegiata terkaik dengan aktifitas yang sering dilakukan.
4. Menganalisa variabel variabel desain dalam sebuah asrama.
5. Mempelajari dan menganalisaaraitektur tradisional Banjar sebagai citra khas yang dimiliki asrama
6. Mentransformasi konsep kontrol perilaku ke dalam sebuah disain asrama
7. Mengembangkan disain melalui gambar kerja.
   Hasil dari rancanganAsrama Mahasiswa ini berupa gambar kerja yang terdiri dari site plan, situasi, denah masing-masing lantai, tmpak, potongan, rencana dan detail serta gambar 3 dimensi untuk interior dan eksterior.

Ku persembahkan untuk

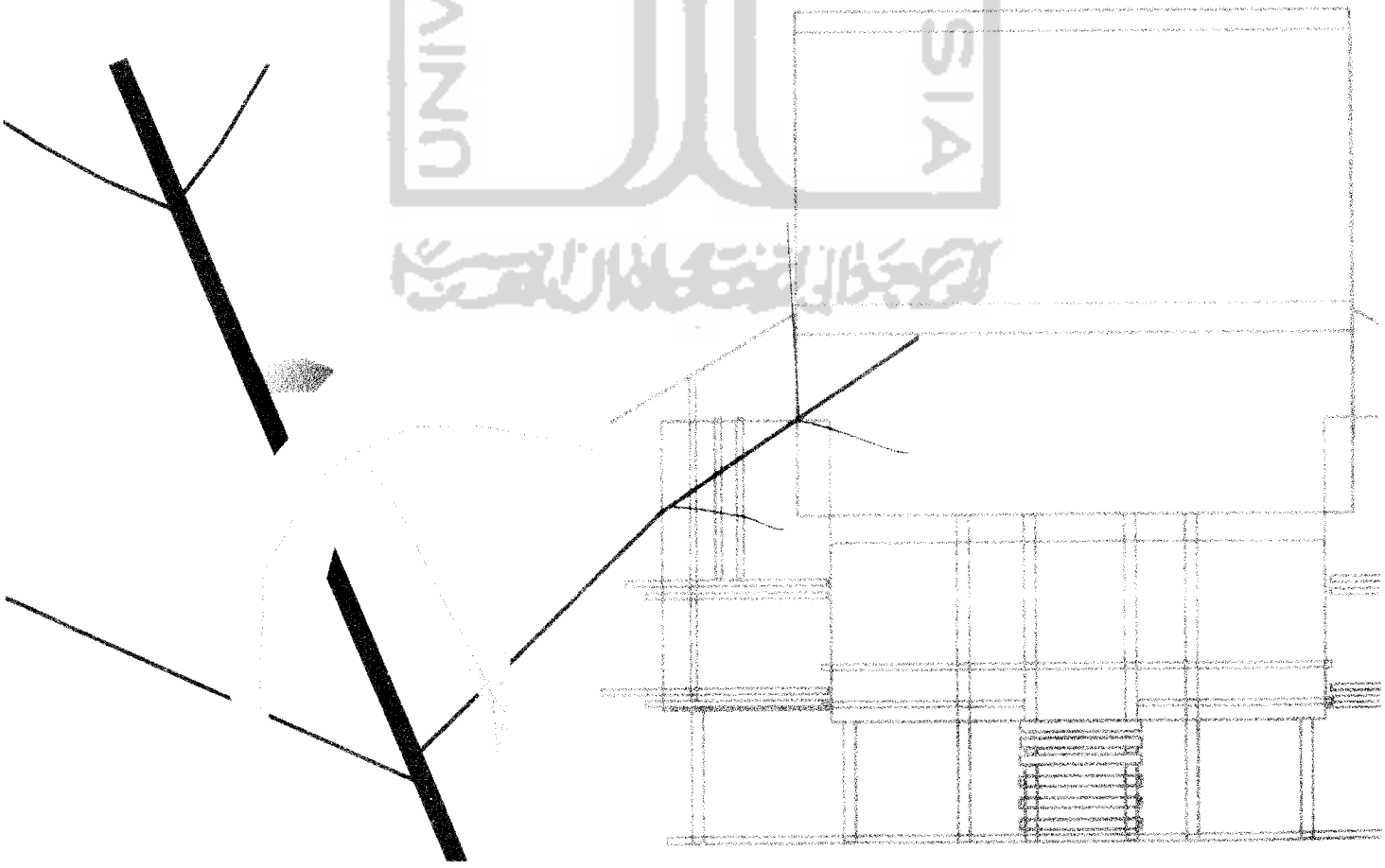
Mama ~ Abah tercinta
kedua kakakku
sahabat ~ sahabatku

Putri Sari

MOTTO

Allah menguasai dan mengetahui gerak-geriknya, bahkan detak-detik jantungnya, dan karena itu buah dari sifat ini dalam kehidupan kesehariannya adalah pengawasan sempurna terhadap perilaku lahir dan batinnya, disertai pelurusan niat dan motivasinya.
-M. Quraish Shihab-

Cita-cita itu bila benar akan menghasilkan hal yang terbaik. Jika tidak terlealisasi, maka paling tidak, kita telah menghabiskan sebagian dari usia kita yang indah dengannya.
-Dr. 'Aidh Bin 'Abdullah Al-Qarni-



KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang.

Assalamu'alaikum Wr.wb.

Segala puji bagi Allah dengan pujian yang melimpah, Dzat Yang Maha Indah dan Maha Lembut, yang memberikan keridhoan-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Tugas Akhir ini. Shalawat dan salam atas nabi dan rasul yang paling mulia, Muhammad SAW.

Laporan Tugas akhir ini merupakansalah satu syarat dalam menempuh kesarjanaan Strata 1 di Jurusan Arsitektur, Fakultas teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Islam Indonesia.

Dalam penyusunan Tugas Akhir ini, tak lepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan ucapan terima kasih dengan sepenuh hati kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Drs. Edy Suandi Hamid, Mec selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
2. Bapak Dr. Ir. H. Ruzardi, MS selaku Dekan Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan.
3. Ibu Ir. Hastuti Saptorini, MA selaku Kepala Jurusan Arsitektur.
4. Bapak Ir. H. Handoyotomo, MSA selaku Dosen Pembimbing yang telah banyak memberikan ilmu, arahan dan berbagai saran serta dukungannya selama perjalanan Tugas Akhir.
5. Bapak Ir. Arman Yulianta, MUP selaku dosen penguji yang telah banyak memberi masukan dan kritik yang membangun.
6. Seluruh dosen Jurusan Arsitektur yang telah memberikan banyak ilmu.
7. Keluarga besar asrama Kalimantan Selatan (Lambung Mangkurat, P. Antasari, P. Hidayatullah), dan ketua PMKS, yang memberikan informasi dan penjelasannya.

8. Kepala suku berbagai asrama propinsi di Yogyakarta yang banyak memberikan informasinya.
9. Mama, abah, mba Vica, dan mas Boby, atas segala kasih sayang, doa dan dukungannya, tak banyak yang Putri berikan selain berusaha menjadi anak yang sholehah dan berbakti.
10. Ka A'a dan ukhti Septy, terimakasih atas tausiahnya, tetap istiqomah ya!
11. Sahabat perjuangan, Fatma, Ine, Isty, Embong, terma kasih atas bantuan dan semangatnya, persahabatanlah yang akan menyatukan kita selamanya.
12. Teman-teman arsitek, sipil, lingkungan, dan LDF Al-Mustanir, keep spirit!.
13. Penghuni wisma Bougenville, terima kasih telah menemaniku selama mengerjakan TA ini, komapsumnida.
14. Dan berbagai pihak yang telah membantu atas kelancaran Tugas Akhir ini, semoga Allah Yang Maha Penyayang membalas segala kebaikan yang telah diberikan. Amin.

Penulis menyadari dalam penyusunan laporan ini masih banyak kekurangan dan kekeliruan, oleh karena terbatasnya ilmu dan pengalaman yang telah diperoleh. Untuk itu kami mohon petunjuk, saran dan kritik guna penyempurnaan laporan ini. Semoga laporan ini juga dapat menjadi bekal yang bermanfaat bagiu mat serta dapat berguna bagi siapapun yang membutuhkannya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, September 2007

Penyusun

(Putri Sari Kartini)

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN.....i
ABSTRAKSI.....ii
KATA PENGANTAR.....iii
DAFTAR ISI.....v
DAFTAR GAMBAR.....viii
DAFTAR DIAGRAM.....x
DAFTAR TABEL.....x

BAB I. Pendahuluan

Pengertian judul.....I-1
I.1. Latar Belakang Permasalahan.....I-2
I.1.1. Pentingnya Sebuah Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan.....I-2
I.1.3. Perkembangan Asrama Daerah Saat Ini.....I-3
I.1.4 Perilaku Mahasiswa dalam Asrama.....I-4
I.2. Problem Statemen.....I-8
I.2.1. permasalahan Umum.....I-8
I.2.2. Permasalahan Khusus.....I-8
I.2.3. Tujuan dan Sasaran.....I-8
I.2.4. Metoda Penulisan.....I-9
I.2.5. Keaslian Penulis.....I-9
I.2.6. Kerangka Pola Pikir.....I-10

BAB II. Tinjauan Asrama, Perilaku Mahasiswa dan arsitektur Banjar.II-1

II.1. Tinjauan Asrama.....II-1
II.1.1. Tinjauan Asrama Mahasiswa.....II-1
II.1.2. Fungsi Asrama.....II-2
II.1.3. Faktor-faktor yang dapat menunjang fungsi.....II-4

II.1.4. Aspek-aspek yang menentukan fungsi.....II-4
II.1.6. Pelaku Kegiatan.....II-5
II.2. Tinjauan Perilaku Mahasiswa.....II-6
III.3.1. Tinjauan Arsitektur Banjar.....II-9
III.3.2. Ciri-ciri Arsitektur Banjar.....II-10
III.3.3. Rumah Bubungan Tinggi Sebagai Arsitektur Banjar.....II-12
III.4. Tinjauan Asrsitektur Terhadap Asrama.....II-15

BAB III. Analisa Site, Asrama dan Arsitektur Banjar.....III-1
III.1. Analisa Site.....III-1
III.1.1. analisa tinjauan makro dan mikro.....III-1
III.1.2. analisa terhadap kawasan.....III-1
III.2. Analisa Pelaku Kegiatan Asrama.....III-7
III.2.1. Analisa Perilaku.....III-7
III.2.2. Analisa Perilaku Mahasiswa Terhadap Lingkungannya..III-13
III.3. Analisa Desain.....III-14
III.3.1. Layout Kamar Tidur Terkait dengan Kegiatan dan Perilaku dai Dalamnya.....III-15
III.3.2. Ruang duduk Bagian yang Sangat penting Untuk Tempat Interaksi Sosial.....III-21
III.3.3. Kebutuhan Ruang Hall Dalam Kegiatan Asrama.....III-25
III.3.4. Analisa Pola Sirkulasi RuangUntuk Mendukung Interaksi dan Kontrol Penghuni.....III-26
III.3.5. Organisasi Ruang.....III-31
III.3.6. Besaran Ruang.....III-34
III.3.7. Tata Ruang.....III-38
IV.4. Analisa Karakter Rumah Tradisional Banjar.....III-40

BAB IV. KONSEP PERANCANGAN ASRAMA MAHASISWA PROPINSI KALIMANTAN SELATAN DI YOGYAKARTA.....IV-1
IV.1. Konsep Perencanaan.....IV-1
IV.1.1. Konsep Pemilihan Site.....IV-1

IV.1.2. Pengendalian Site terhadap Jalan Umum.....IV-1
VI.1.3. Pencapaian Bangunan.....IV-1
VI.1.4.Orentasi.....IV-3
VI.1.5. Konsep Tapak.....IV-4
VI.1.6. Konsep Penzoningan di Dalam Site.....IV-5
IV.3.. Konsep Perancangan Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan.....IV-8
IV.3.1. Gubahan dan Pedampilan Massa Bangunan.....IV-8
IV.3.2. Tata Ruang.....IV-11

BAB V. DESAIN SKEMATIK

Transformasi nalisa Site
Transformasi Penzoningan
Site plan
Zona Publik
Zona Hunian
Potongan
Tampak

BAB VI. PENGEMBANGAN DESAIN

Site Plan
Situasi
Denah
Tampak
Potongan

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1. : Halaman tengah asrama.....I-5
Gambar I.2 : Ruang tengah.....I-5
Gambar I.3 :Asrama Propinsi Sul-Teng.....I-6
Gambar I.4 : Kamar berderet.....I-6
Gambar II.1 : Rumah Bubungan Tinggi.....II-11
Gambar II.2 : Rumah Bubungan Tinggi.....II-15
Gambar III.1 : Kamar tidur.....III-16
Gambar III.2 : Ilustrasi kualitas ruang.....III-17
Gambar III.3 : Penataan kamar tidur.....III-17
Gambar III.4 : Multi fungsi kamar.....III-18
Gambar III.5 : Solusi furnitur.....III-18
Gambar III.6 : Ilustrasi analisa ruang duduk.....III-22
Gambar III.7 : Ilustrasi analisa perilaku.....III-23
Gambar III.8 : Ilustrasi analisa perilaku.....III-24
Gambar III.9 : Ilustrasi analisa perilaku.....III-25
Gambar III.10: Koridor dalam.....III-26
Gambar III.11: Koridor dalam, pusat sirkulasi di samping.....III-27
Gambar III.12: Sirkulasi luar dengan satu koridor.....III-28
Gambar III.13: Multi Tower.....III-30
Gambar III.14: Analisa tata ruang.....III-39
Gambar III.15: Gedung VIP, bandar udara Syamsudin Noor.....III-40
Gambar III.16: Penerapan rumah panggung.....III-41
Gambar III.17: Denah dan tampak rumah panggung.....III-42
Gambar III.18: Rumah panggung.....III-43
Gambar IV.1 : Ilustrasi konsep sirkulasi.....IV-2
Gambar IV.2 : Ilustrasi konsep suasanai.....IV-3
Gambar IV.3 : Konsep tapak.....IV-6

Gambar IV.4 : Penzoningan ruang.....IV-6
Gambar IV.5 : Konsep gubahan massa.....IV-9
Gambar IV.6 : Konsep penampilan massa.....IV-10
Gambar IV.7 : Konsep tata ruang.....IV-13
Gambar IV.8 : Konsep tata ruang hunian.....IV-14
Gambar IV.9 : Konsep tata ruang hunian.....IV-15
Gambar V.1 : Transformasi analisa site.....V-1
Gambar V.2 : Transformasi analisa site.....V-2
Gambar V.3 : Transformasi penzoningan.....V-3
Gambar V.4 : Site.Plan.....V-4
Gambar V.1 : Denah zona publik lt1.....V-5
Gambar V.1 : Denah zona publik basemen.....V-6
Gambar V.1 : Denah zona hunian lt1.....V-7
Gambar V.1 : Denah zona hunian lt 2-3.....V-8
Gambar V.1 : Potongan.....V-9
Gambar V.1 : Tampak.....V-10
Gambar V.1 : Denah zona publik lt1.....V-5
Gambar VI.1: Site Plan.....VI.1
Gambar VI.2: Situasi.....VI.2
Gambar VI.1: Denah Lt1.....VI.3
Gambar VI.1: Denah Lt1.....VI.4
Gambar VI.1: Denah Lt 2-3.....VI.5
Gambar VI.1: basemen.....VI.6
Gambar VI.1: Tampak.....VI.7
Gambar VI.1: tampak.....VI.8
Gambar VI.1: Potongan.....VI.9
Gambar VI.1: Potongan.....VI.10

DAFTAR DIAGRAM

Diagram I.1 : Kerangka Pola Pikir.....I-10
Diagram III.1: Sirkulasi kegiatan.....III-7
Diagram III.2: Keterkaitan Hubungan.....III-9
Diagram III.3: Kegiatan tamu asrama.....III-12
Diagram III.4: Alur perilaku penghuni dan tamu.....III-24
Diagram III.5: Organisasi ruang.....III-32

DAFTAR TABEL

Tabel III.1 : Analisa pemilihan furnitur kamar tidur.....III.19
Tabel III.2 : Besaran Ruang.....III.34

ASRAMA MAHASISWA PRORINSI KALIMANTAN SELATAN
DI YOGYAKARTA
Kontrol Perilaku Sebagai Dasar Perancangan

Pengertian Judul

Asrama : wadah tempat tinggal bagi sekelompok penghuni yang di dalamnya terjadi interaksi dan sosialisasi serta keseluruhan yang menyangkut persoalan belajar, tidur dan kebutuhannya.

Mahasiswa : Seseorang yang menempuh pendidikan pada tingkatan Perguruan Tinggi

Kalimantan Selatan : salah satu Propinsi di Indonesia dengan kelompok budayanya adalah Suku Banjar

Kontrol : pengendalian, pengawasan

Perilaku : Tanggapan/reaksi individu terhadap lingkungan sekitarnya

BAB I
PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Permasalahan

I.1.2. Pentingnya Sebuah Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan

Menyaksikan akumulasi kaum muda dan kaum remaja dari luar Propinsi DIY yang masuk ke kota Yogya dengan maksud untuk belajar dan kuliah di perguruan tinggi serta pertumbuhan generasi muda dan generasi remaja asli kota ini, mengharuskan kota Yogya untuk melakukan pembenahan bagi keberadaan mereka. Dalam hal ini kaum muda dan kaum remaja yang berlatar belakang etnik dan budaya majemuk, secara sadar atau tidak juga membutuhkan wahana untuk mencurahkan dan mengekspresikan dorongan kreatifitasnya[1].

Tempat tinggal sebagai naungan bukanlah sebatas hunian untuk tidur dan pemenuhan kebutuhan sehari-hari namun pula sebagai wadah hunian yang dapat menampung dan pengembangan kegiatan baik itu yang bersifat pendidikan ataupun kreatifitas. Selain itu adanya pembinaan yang layak diberikan oleh mahasiswa sebagai pengontrol perilaku dan mental, serta adanya sarana yang dapat memberikan informasi yang dapat membantu peningkatan wawasan ilmu pengetahuan, karier ataupun budaya. Dari kebutuhan tersebut, tepatlah jika mereka membutuhkan suatu hunian yang cukup kompleks terhadap pemenuhan tersebut. Asrama daerahlah yang seharusnya dapat memfasilitasi itu semua. Yang mana di dalamnya diajarkan untuk berperilaku disiplin, dapat bekerjasama dan memahami serta menghormati antara individu, karena dalam asrama terikat oleh peraturan yang dapat membiasakan hidup dalam satu komunitas yang sama.

[1] Sunardi, linus AG. Nafas Budaya Yogya, (1994). Yogyakarta: PT Bentang Intervisi Utama

I.1.3. Perkembangan Asrama Mahasiswa Saat Ini

Dengan melihat kenyataan, secara sadar maupun tidak, orang-orang yang berasal dari etnik yang sama akan mengelompok atau mengadakan interaksi dengan etnik yang sama pula. Jadi kesetiaan pada etnisnya tidak hanya tumbuh didaerah asalnya saja, melainkan juga di daerah-daerah dan kota lain ketika mereka sama-sama merantau bahkan interaksi antar anggota satu etnik yang berada di daerah asalnya[2]. Itulah yang menjadi alasan terbentuknya sebuah asrama daerah untuk mahasiswa, yang langsung dikelola oleh pemerintah (sesuai propinsi/daerahnya).

Secara garis besar fungsi asrama adalah sebagai tempat tinggal sementara waktu, tempat pembelajaran dan tempat afeliasi kegiatan para pelajar ataupun mahasiswa. Tak kalah pentingnya sebagai wahana untuk mempertahankan dan mengembangkan nilai-nilai kebudayaan yang mereka miliki sehingga tidak lagi dilupakan lebih-lebih ditinggalkan karena perkembangan dunia modern.

Berbagai asrama propinsi mahasiswa dan pelajar di Yogyakarta saat ini disadari atau tidak memiliki berbagai permasalahan yang terkait dengan fasilitasnya sendiri ataupun perilaku penghuninya. Diantara permasalahan secara arsitektural itu adalah:

- ✓ Banyaknya pintu masuk sehingga tidak jelasnya pintu utama, hal ini memberikan peluang siapa saja dapat masuk tanpa sepengetahuan penghuni lain.
- ✓ Ada beberapa asrama yang berupa bangunan kompak dengan blok-blok hunian didalamnya, tiap blok memiliki fasilitas sendiri yang cukup lengkap dan antar blok sendiri tertutup hanya dihubungkan oleh pintu dan tangga. Padahal jumlah penghuni dalam satu blok tidak lebih hanya 10 orang.
  Permasalahan: dikhawatirkan dengan mengelompoknya penghuni terus menerus akan terjadi rasa segan antar blok, apalagi untuk penghuni baru.
- ✓ Kurangnya memperhatikan pemenuhan kebutuhan sehari-hari yang sangat vital untuk mahasiswa ataupun pelajar, yaitu suasana yang dapat

[2] . Jurnal ANIMA (Media psikologi Indonesia) vol.19 no. 4 Juli 2004, hal 362

meningkatkan semangat belajar, bersosialisasi dan berkreasi. Tidak hanya cukup penyediaan unit-unit kamar yang dihuni oleh lebih dari satu orang untuk melakukan berbagai aktifitas yang sama di dalam kamar. Akibatnya banyak diantara penghuni yang lebih betah melakukan aktivitas di luar asrama, dan asrama sendiri hanya sebagai tempat persinggahan.

- ✓ Perletakan fasilitas umum yang kurang mempertimbangkan jarak atau pencapaian, jumlah kebutuhan, serta kenyamanan berupa pandangan dan suara. Penghuni dapat saja jadi malas menuju ke fasilitas itu karena jauh atau malah sebaliknya karena terlalu dekat, menjadi suatu konflik bagi dirinya karena ketidak nyamanan. Jumlah fasilitas tidak sesuai dengan perbandingan penghuni juga menjadi permasalahan yang sering ditemui (misal, satu kamar mandi untuk 10 orang).

Tidak banyak asrama mahasiswa Propinsi yang menunjukan pencitraan simbolik daearahnya tepatnya pada gubahan arsitekturnya. Kandungan makna simbolik ini adalah suatu pencerminan nilai budaya, suatu jati diri dan lambang kehidupan masyarakiat[3].

. Setiap masyarakat pada kelompok tertentu memiliki budaya yang berlainan. Bahkan secara fisik berupa bangunan yang mencitrakan adanya simbol-simbol budaya yang menjadi mainstem dari manifestasi kehidupan manusia[4].

I.1.4. Perilaku Mahasiswa Dalam Asrama

Beberapa perilaku mahasiswa penghuni asrama yang sering ditemui diantaranya yaitu:

- ✓ Satu unit kamar yang dihuni oleh 2 orang biasanya memiliki karakter yang berbeda, saat belajar memiliki kebiasaan yang berbeda. Ada kalanya salah satu diantara mereka mengalah untuk mencari ketenangan belajar yang tempatnya lebih sepi dan nyaman.

[3] Seman, S. Arsitektur Tradisional Banjar Kalimantan Selatan: IAI Daerah Kal-Sel.

[4] Zaiki, Muhammad,(2003). *Asrama Mahasiswa Kabupaten ketapang*. Yogyakarta: TA UII

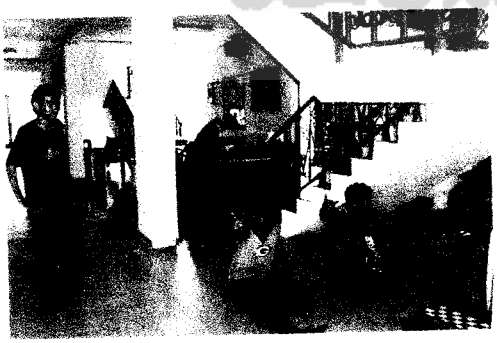
- ✓ Dengan adanya fasilitas bersama perilaku mahasiswa akan sangat berbeda dengan yang memiliki fasilitas sendiri. Seperti adanya kamar mandi umum, ditempat ini akan sering terjadi interaksi dari pada tiap kamar memiliki sendiri-sendiri.
- ✓ Setiap mahasiswa memiliki berbagai sifat, namun pada intinya mereka tidak senang hal-hal yang monoton dan tidak kaku.

Tidak banyak asrama yang memberikan fasilitas berkumpul yang lebih tenang namun menyenangkan. Suatu tempat yang dapat mengundang penghuni untuk menggunakannya hingga mereka senang dan betah. Kemudian saling berkumpul dan sering bertemu, pada akhirnya terjadi interaksi sosial yang positif.



Gambar I.1: halaman tengah asrama Lambung mangkurat Yogyakarta (sumber: dok. Survey)

Gambar disamping menceritakan; satu vocal point di halaman tengah asrama (dengan unit kamar terpisah-pisah) yaitu kolam dan pohon yang rindang dapat menarik perhatian mahasiswa untuk duduk di dekatnya, tercipta beberapa fikstur sebagai sarana untuk berkumpul bersama antar penghuni.



Gambar I.2: ruang tengah asrama Pangeran Antasari Yogyakarta (sumber: dok. Survey)

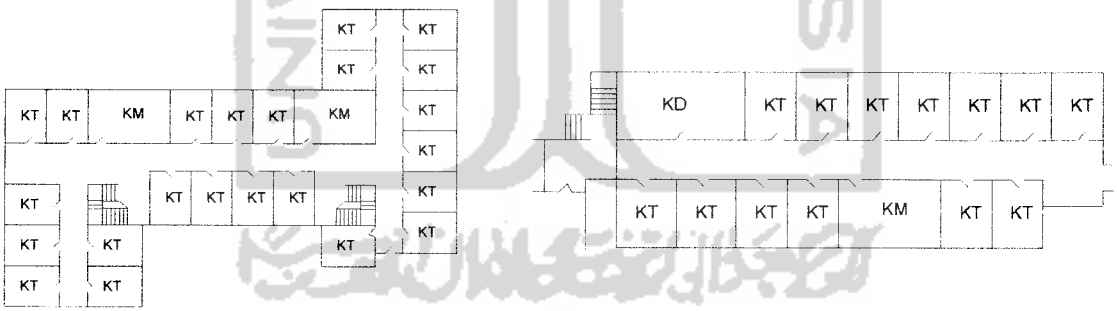
Begitu pula pada gambar disamping. Karena menjadi lalu lalang penghuni yang keluar masuk kamar, tempat ini difungsikan untuk saling berkumpul baik antar penghuni ataupun dengan tamu.



Gambar I.3: Asrama Propinsi Sulawesi Tengah
(sumber: dok. Survey)

Asrama yang terbuka, halaman tengah selain untuk pencahayaan, penghawaan, serta lapangan, namun juga untuk tempat parkir motor dan tempat jemur. Ruang interaksi yang cukup jauh dari kamar, menyebabkan beberapa penghuni jarang menggunakannya.

Dari sebuah penelitian oleh pakar psikologi, Baum dan Valis menyatan bahwa; dalam sebuah hunian asrama, lantai bergang pendek pada sederet ruang tidur akan memperlihatkan rasa kedekatannya daripada lantai bergang panjang. Dengan adanya fasilitas bersama (kamar mandi dan kamar duduk) yang berada di tempat yang terjangkau dan sering dilewati, menjadi suatu fasilitas yang dapat meningkatkan interaksi tiap-tiap mahasiswa.



Ket:- KT: kamar tidur
- KM : kamar mandi
- KD : kamar duduk

Gambar I.4: kamar berderet di gang panjang dan kamar berderet di gang pendek
(sumber: psikologi sosial, hal:__)

Dari pernyataan ini menjelaskan adanya interaksi sosial satu sama lain antara dirinya, orang lain, dan ruang atau lingkungan sekitarnya. Setiap diri pribadi memiliki tuntutan dalam menjalamnkan kewajiban dan kebutuhannya sebagai pelajar atau mahasiswa, sebagai penghuni dan sebagai masyarakat yang bersosialisasi.

Pengembangan asrama saat ini memang menghendaki adanya penempatan layout ruang yang tepat, sesuai dengan kebutuhan ruang atau fasilitas yang seharusnya dipenuhi secara menyeluruh adalah keseimbangan antara tingkat privasi untuk pribadi dan interaksi sosial. Yang menjadi faktor pentingnya adalah rasa nyaman dan betah untuk beristirahat atau belajar, ada fasilitas sebagai pemenuhan kebutuhan pendidikan dan sosial seperti ruang diskusi atau belajar bersama, dan kesenangan menggunakan ruang terbuka untuk berekresi dan berolahraga.

Para mahasiswa yang berasal dari etnis atau daerah yang sama tidak jarang memiliki kegiatan sendiri dalam organisasinya yang dikelola dan dikembangkan oleh mereka yang tinggal di asrama. Sehingga asrama mahasiswa untuk satu propinsi tak lain menjadi wadah pertemuan untuk afiliasi kegiatan pendidikan dan ajang silaturahmi.

Dari permasalahan tersebut di atas diharapkan dapat memberikan solusi yang lebih baik terhadap desai asrama yang dapat difungsikan sebagai tempat tinggal, afeliasi kegiatan baik pendidikan dan kebudayaan, serta kebutuhan tata ruang yang dapat menciptakan perilaku positif di dalamnya.

I.2. Problem Statement

I.2.1. Permasalahan Umum

Bagaimana memunculkan desain asrama yang dapat mewadahi dan mendukung kegiatan bertempat tinggal, belajar, berafeliasi dan berinteraksisosial.

I.2.2. Permasalahan khusus

1. Bagaimana mensiasati desain tata ruang asrama sebagai kontrol/pengendalian perilaku mahasiswa.
2. Bagaimanan menampilkan citra bangunan dengan karakter rumah tradional Banjar Kalimantan selatan.

I.2.3. Tujuan dan Sasaran

Tujuan penulisan ini adalah merekomendasikan sebuah gagasan desain asrama Daerah Tingkat 1 Propinsi Kalimantan Selatan yang baru sebagai wadah interaksi dan afeliasi dengan memunculkan identitas diri arsitektur banjar di tengah kota Yogyakarta.

Adapun sasarannya adalah:

1. menentukan kebutuhan ruang dari kegitan pelaku di asrama
2. merencanakan desain bangunan dengan mempertimbangkan aspek-aspek zona dan lingkungan sekitar
3. perancangan layout tata ruang terkait dengan kebutuhan pelaku baik untuk individu dan kelompoknya, kemudahan sirkulasi dan kemudahan dalam berinteraksi tiap penghuni
4. menampilkan motif arsitektur Banjar dengan mengambil karakter rumah panggung Bubungan Tinggi

I.2.4. Metode Penulisan

Bab I : Pendahuluan

Dimulai dengan latar belakang, permasalahan khusus dan umum, tujuan dan sasarannya, metodologi, sitematika pembahasan, serta keaslian penulis

Bab II : Tinjauan

Tinjauan tentang asrama, perilaku mahasiswa terutama mahasiswa sebagai pelaku asrama, tinjauan tentang arsitektur Banjar terfokus pada rumah panggung Bubungan Tinggi, tinjauan terhadap tusi kasus.

Bab III : Analisa

Mencakup analisa site terhadap lingkungan sekitar dan kondisi eksistingnya, menganalisa kebutuhan dan tataruang dengan pendekatan perilaku pengguna asrama.

Bab IV : Konsep

Konsep dasar perencanaan dan perancangan yang diangkat dari analisa permasalahan untuk mendapatkan rumusan keputusan sebagai langkah untuk mencapai perancangan desain.

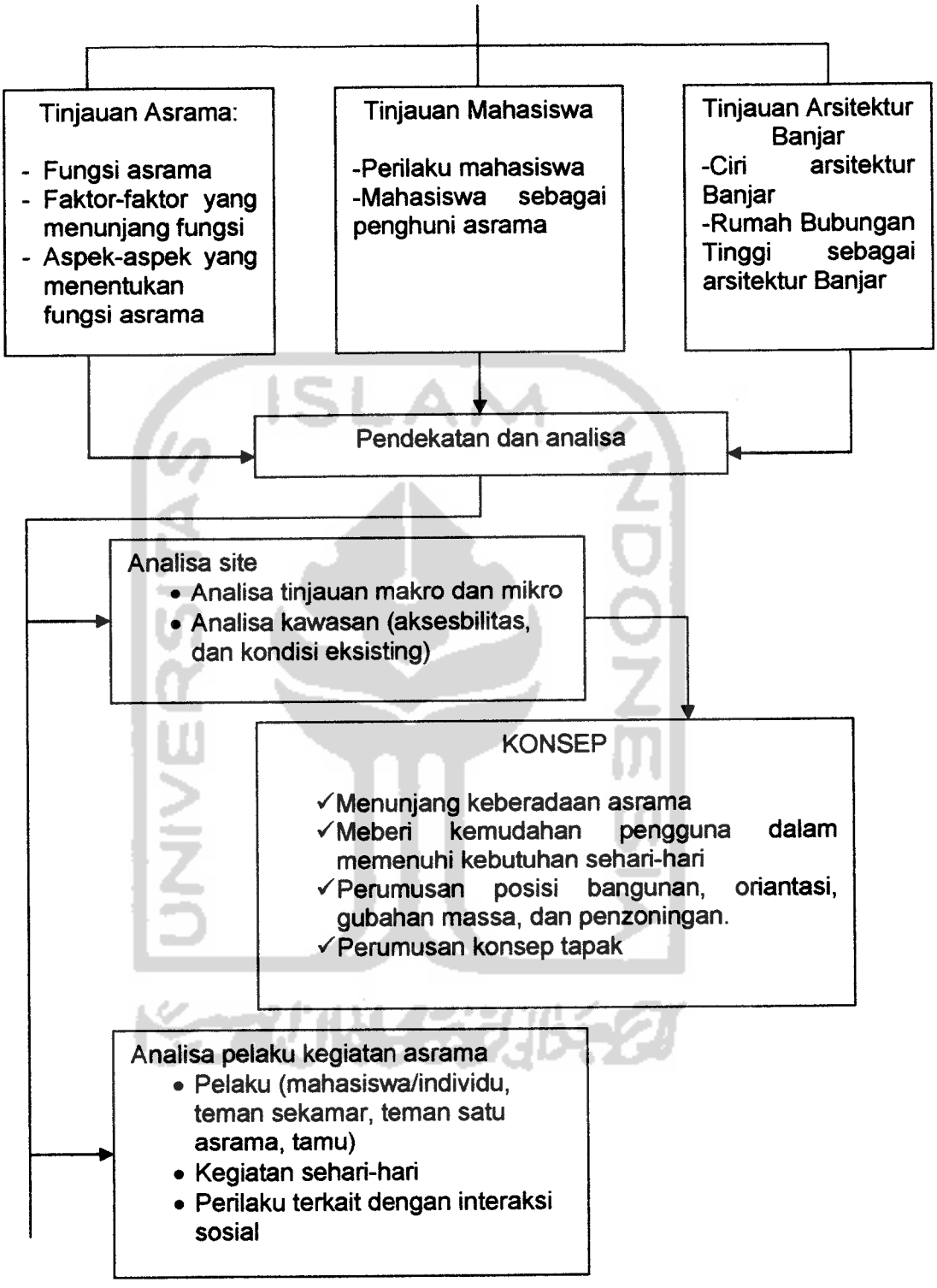
I.2.5. Keaslian Penulis

1. Abdi Suhairi, 1997. Redesain Wisma Bukit Barisan Asrama Mahasiswa Sumatera Utara di Yogyakarta. Yogyakarta:Arsitektur UII
   Permasalahan:
   "Bagaimana mewujudkan Wisma Bukit Barisan asrama mahasiswa daerah Sumatera Utara yang berlatar belakang dari beragam budaya masyarakat Sumatera Utara di lingkungan Yogya".

2. Ady Mulyadi, 1997. Asrama Pelajar dan Mahasiswa Sulawesi Selatan di Yogyakarta. Yogyakarta: arsitektur UII.
   Permasalahan:
   "bagaimana mewujudkan suatu jalinan yang harmonis antara para pelajar dan mahasiswa dengan latar belakang yang bermacam-macam dalam satu wadah yang selain berfungsi sebagai tempat tinggal hunian dan sarana tempat belajar, juga berfungsi sebagai sarana interaksi sosial.

1.2.6. Kerangka Pola Pikir




Tinjauan Asrama:
- Fungsi asrama
- Faktor-faktor yang menunjang fungsi
- Aspek-aspek yang menentukan fungsi asrama
Tinjauan Mahasiswa
-Perilaku mahasiswa
-Mahasiswa sebagai penghuni asrama
Tinjauan Arsitektur Banjar
-Ciri arsitektur Banjar
-Rumah Bubungan Tinggi sebagai arsitektur Banjar
Pendekatan dan analisa
Analisa site
• Analisa tinjauan makro dan mikro
• Analisa kawasan (aksesbilitas, dan kondisi eksisting)
KONSEP
✓Menunjang keberadaan asrama
✓Meberi kemudahan pengguna dalam memenuhi kebutuhan sehari-hari
✓Perumusan posisi bangunan, oriantasi, gubahan massa, dan penzoningan.
✓Perumusan konsep tapak
Analisa pelaku kegiatan asrama
• Pelaku (mahasiswa/individu, teman sekamar, teman satu asrama, tamu)
• Kegiatan sehari-hari
• Perilaku terkait dengan interaksi sosial

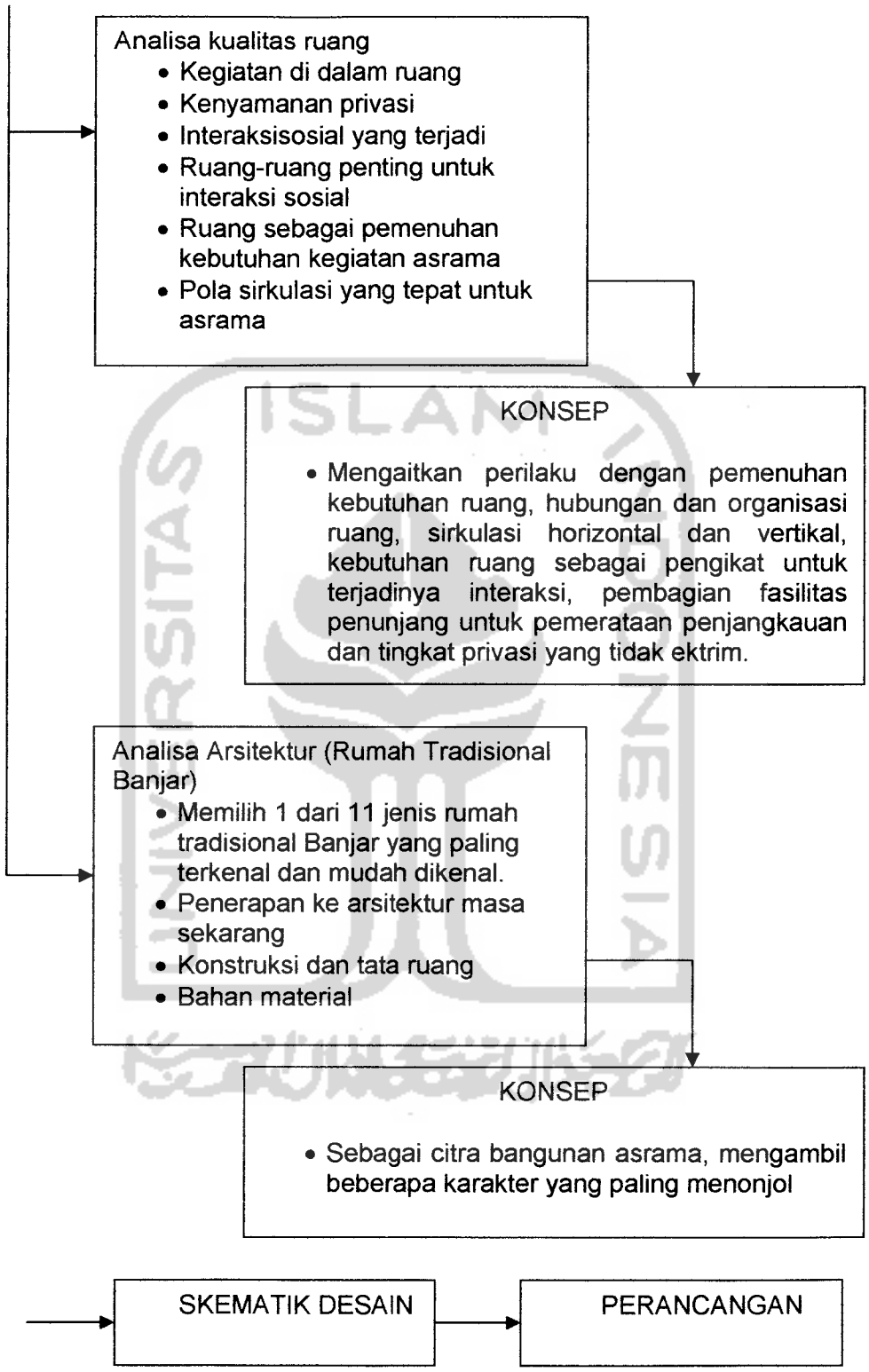


Diagram 1.1 : Kerangka pola pikir
(sumber: analisa)

BAB II
TINJAUAN ASRAMA, PERILAKU MAHASISWA DAN ARSITEKTUR BANJAR

Beberapa tinjauan sebagai dasar teori yang dapat membantu dalam perancangan asrama mahasiswa Kalimantan Selatan, diantaranya adalah:

II.1. Tinjau Asrama

II.1.1. Tinjauan Terhadap Asrama mahasiswa

Menurut kamus 'The Encyclopedia', amerika, istilah asrama disebut juga sebagai *Dormitory* adalah berasal dari kata Dormotorius (latin) yang berarti *a sleeping place*, dengan pengertian merupakan keseluruhan bangunan dan hubungan dengan tidur, belajar bagi pelajar dan mahasiswa[5].

Sedangkan menurut K.H. Dewantara, asrama (pondokan, pawiyatan, bahasa Jawa) merupakan rumah pengajaran, Pawiyatan dan pendidikan, yaitu rumah didik yang dipakai untuk pengajaran dan pendidikan[6]

Dari pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa asrama adalah wadah tempat tinggal dalam kurun waktu tertentu untuk mahasiswa ataupun pelajar yang di dalamnya terdapat pengelolaan terhadap individu dan seluruh penghuni dari berbagai kegiatan dan sebagai tempat pemenuhan untuk mendukung proses belajar serta berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya.

Asrama Mahasiswa Propinsi Kalimantan Selatan adalah asrama dibawah Pemerintah Daerah Kalimantan Selatan yang langsung menjadi penyelenggara, pengawas dan pengelolanya.

---

[5] The encyclopedia, Amerika, hal. 276
[6] K.H. Dewantara,Pendidikan Sistem Pondokan dari Asrama itulah sistem Pendidikan nasional

II.1.2. Fungsi Asrama

Asrama adalah wadah tempat tinggal bagi sekelompok penghuni yang di dalamnya terjadi interaksi dan sosialisasi satu sama lain yang memiliki fungsi-fungsi diantaranya adalah:

1) Sebagai tempat tinggal

   Tempat tinggal tidak dapat dilihat hanya sebagai bentuk fisik bangunan menurut standar tertentu (dwelling unit), tetapi juga merupakan proses interaksi antara penghuni dalam siklus tertentu. Konsep interaksi antara tempat tinggal dengan penghuninya adalah apa yang diberikan penghuni secara timbal balik[7].

   Pernyataan di atas mengandung arti bahwa tempat tinggal merupakan satu kesatuan yang utuh antara hunian itu sendiri dengan penghuni dan lingkungan alam sekitarnya. Konsep tersebut berasal dari[8]:

   a) Gagasan: tempat tinggal, bukan sekedar tempat berteduh yang dapat berdiri sendiri karena saling membutuhkan dan terdapat sarana, dalam hal fasilitas apartemen.
   b) Pendekatan: beragam dimensi dinamis, tempat tinggal tidak hanya dipengaruhi oleh satu dimensi teknik, tetapi ada dimensi lain yang sama pentingnya, yaitu kualitas ruang yang merupakan benang dari sifat kegiatan dan pola hidup penghuni.
   c) Wadah: menyatu dengan linkungan, tempat tinggal saling bergantung dengan lingkungan sekitar.

[7] John F. Turner, dalam skripsi Artina Gamyanti

[8] Yustikarini. Apartemen Mahasiswa Pasca Sarjana UGM. Yogyakarta:TA,UII

2). Sebagai tempat belajar

Asrama tidak hanya memberikan fungsi tempat tinggal semata untuk penghuninya, namun juga sebagai tempat pembelajaran baik itu untuk diri sendiri ataupun kelompok. Belajar dalam pendidikan ataupun belajar dalam berinteraksi antar diri dengan teman, lingkungnnya dan masyarakat sekitar.

3). Sebagai tempat interaksi sosial

Interaksi sosial menurut yang dikemukakan oleh H. Borner adalah suatu hubungan antara dua atau lebih individu manusia, di mana kelakuan individu yang satu mempengaruhi, mengubah atau memperbaiki kekakuan individu yang lain atau sebaliknya[9].

Di sisi lain asrama dapat membantu mengikatkan hubungan kekeluargaan sesama individu yang memiliki latar belakang/ kepribadian berbeda.

Tempat belajar study dan interaksi dua hal yang saling berkaitan. Mahasiswa sebagai bagian komunitas selain mendapatkan banyak teman juga dapat saling membimbing dan mengarahkan antar satu dengan yang lain.

4). Sebagai afeliasi kegiatan

Asrama sebagai tempat pengembangan terhadap potensi, wawasan, ataupun terhadap latar belakang yang mendominasinya, seperti aspek kultur etnis. Pada umumnya asrama memiliki kegiatan yang bertujuan untuk memberdayakan seluruh anggota penghuninya, pelajar/mahasiswa lain ataupun bersama-sama dengan masyarakat. Dari semua itu tidak kurang mereka juga banyak belajar berorganisasi baik di dalam asrama lebih-lebih dengan masyarakat sekitar.

[9] David O. Sears, dkk. Psikologi Sosial jilid 2.Jakarta: Erlangga.

II.1.3Faktor-faktor yang dapat menunjang fungsi[10]

1). Faktor kebutuhan pelajar, terdiri dari:

a). Kebutuhan penghuni yaitu berupa kebutuhan akan tempat tinggal yang aman, layak dan konfortable

b). Kebutuhan belajar yaitu berupa kebutuhan akan tempat, peralatan dan suasana yang dapat mendorong semangat belajar tanpa paksaan dan kekuasaan.

2). Faktor tuntutan dan tujuan belajar, tuntutan belajar bagi seseorang pelajar merupakan eseluruhan pembinaan kepribadian yang dilakukan dengan sadar dan bertujuan serta bertanggung jawab serta sistematis untuk mendorong pengembangan diri pribadi ke tinggat yang lebih tinggi.

II.1.4. Aspek-aspek yang Menentukan Fungsi Asrama

1). Aspek sosial, yang menyangkut hubungan antara asrama dan lingkungannya, maupun hubungan individu dalam asrama.

2). Aspek ekonomis, yang menyangkut kebiasaan-kebiasaan pemenuhan kebutuhan baik untuk hidup sehari-hari maupun untuk belajar, yang akan mempengaruhi hubungan individu dalam asrama maupun terhadap lingkungannya.

3). Aspek Psikologis, yang menyangkut kebiasaan-kebiasaan dan kondisi individu dalam kaitannya dengan faktor kenikmatan (confortable) terhadap suasana dan tata ruang dalam dan tata ruang luar terutama dalam hal kebiasaan belajar.

[10] Yustikarini. Apartemen Mahasiswa Pasca Sarjana UGM. Yogyakarta:TA,UII

II.1.5. Pelaku Kegiatan

1. Mahasiswa

Mahasiswa/pelajar adalah sebagai pelaku utama pengguna fasilitas asrama. Mereka memiliki berbagai macam kegiatan dan kebutuhan, dari kegiatan rutin pribadi sehari-hari dan kegiatan bersama teman-temannya.

Mereka inilah mahasiswa yang telah menjadi penghuni/ anggota asrama tetap.

2. Pengelola : pihak yang dipercaya oleh pemerintah daerah untuk mengelola bangunan asrama dan mengelola isi atau administrasi asrama. Mereka adalah
   1) Administrasi, yaitu yang menangani dan mengepalai pengelolaan asrama
   2) Perawatan, termasuk urusan kebersihan asrama dan dapur
   3) Keamanan, yaitu yang menjaga asrama selama 24 jam
3. Tamu

Tamu dalam arti sebagai mahasiswa baru yang sementara tinggal untuk beradaptasi dengan lingkungan barunya, tamu sebagai penuntut ilmu/ menjalankan tugas dalam kurun waktu yang dekat, tamu sebagai wisata untuk berteduh sementara (berkelompok atau individu). Selain itu tamu yang hanya berkunjung untuk mengikuti kegiatan asrama.

Dalam beberapa kasus, sebuah asrama yang menentukan penghuni hanya mahasiswa putra, maka mahasiswa putri tidak diperkenankan sebagai penghuni tetap, melainkan hanya sebatas tamu dengan ketentuan waktu huni bergantung dari pengelolaannya. Namun mereka tetap dapat menggunakan fasilitas yang ada layaknya penghuni tetap.

II.2. Tinjauan Perilaku Mahasiswa

Perilaku dalam Kamus Besar Indonesia adalah tanggapan atau reaksi individu yang terwujud dalam gerakan atau sikap, tidak saja badan atau ucapan.

Perilaku adalah wujud interaksi manusia dengan lingkungannya. Kata perilaku mengatakan orang-orang yang tengah bergerak dengan sesuatu yang dikerjakan dengan orang-orang untuk mengobrol dan berhubungan satu sama lain[11].

Pengertian lingkungan di disi adalah keadaan sekitar yang ia tempati. Dapat berupa 'ruang' ataupun orang dan komunitas. Penyediaan suatu fasilitas berdasarkan berdasarkan tujuan penggunaannya dapat mempengaruhi perilaku pengguna. Apakah sifatnya formal atau tidak, apakah untuk umum atau untuk indifidu. Pemilihan sesuatu juga sarana juga akan mempengaruhi perilaku, apakah pengguna akan memilih yang cepat atukah yang lama namun aman.

Suatu ruang yang diciptakan untuk umum, maka dengan sendirinya akan banyak orang yang menggunakannya. Dengan adanya fasilitas tersebut, sang perancang juga mengharapkan adanya interaksi sosia antar pengguna. Dalam interaksi sehari-hari, manusia telah melewati berbagai kegiatan sosial baik itu dalam kerumunannya, organisasinya ataupun timnya. Terlebih lagi yang dijalani oleh mahasiswa yang kegiatan sehari-harinya secara teratur berada di dalam dan diluar tempat tinggalnya.

Selain melakukan tanggung jawabnya sebagai seorang pelajar, iapun menjadi salah satu anggota yang berada di dalam suatu komunitas yang sama asalnya.

Dalam ilmu psikologi hal ini ditekankan dengan istilah kelompok. Kelompok adalah agregat sosial di mana anggota-anggota yang saling

[11] Sath, Clavis Heim, (1988). Arsitektur Dari Segi Perilaku, hal 3

bergantung, dan setidak-tidaknya memiliki potensi untuk melakukan interaksi satu sama lain. Dalam kebanyakan kelompok, anggota-anggotanya melakukan kontak tatap muka yang teratur[12]. Dari pengertian kelompok tersebut, dapat dilihat bahwa mahasiswa perlulah melibatkan diri bersama dengan komunitas/kelompoknya sebagai bagian dari interaksi sosial dalam satu wadah asrama.

Mahasiswa secara sendirinya memiliki latar belakang kepribadian yang dewasa yang dipandang sudah dapat mengontrol segala tindakan dan perilakunya, biasanya juga tertata oleh lingkungan yang mewadahinya. Kedewasaan dapat diartikan sebagai suatu pertanggung jawaban atas nasip sendiri dan pembentukan diri sendiri (Kartini Kartono, 1995). Dari pengertian tersebut, mahasiswa diharapkan secara penuh dapat memegang tanggung jawabnya sebagai seseorang yang menuntut ilmu, seseorang yang dalam masyarakat sangat dibutuhkan dalam kepemimpinannya, serta seseorang yang dapat menjaga latar belakangnya sebagai seorang yang mandiri dan memiliki budaya/etnis.

Dalam mengadakan interaksi sosial, orang menentukan jarak tertentu, yang bergantung pada dengan siapa mereka berinteraksi dan aktivitas apa yang dilakukan. Orang memperlakukan ruang fisik di sekitarnya seolah-olah sebagai sebagai bagaian dari dirinya; daerah ini disebut ruang pribadi. Menurut Sommer: Ruang pribadi adalah daerah di sekitar tubuh seseorang, dengan batas yang tidak tampak, di mana orang lain tidak boleh masuk (Edward Hall,hal 26, 1959).

Seorang pakar antropologi, mengajukan empat daerah pokok untuk interaksi interpersonal. Jarak intim, dari 0 sampai 18 inchi. Jarak pribadi, dari 18 inchi sampai 14 kaki, adalah jarak percakapan dengan teman. Jarak sosial, dari 4

[12] David O. Sears, Jonathan L. Freedman. (1985). Psikologi Sosial., hal 107.

sampai 7 kaki, adalah jarak pertemuan dalam bisnis yang resmi. Jarak publik dari 12 sampi 23 kaki.

II.2.1. Mahasiswa Sebagai Penghuni asrama

Setiap mahasiswa memiliki kegiatan yang berbeda antara satu dengan yang lain terkecuali kegiatan yang menjadi kebutuhan sehari-hari. Semua tergantung dari latar belakang karakter, kebiasaan ataupun pendidikannya saat ini.

Sebagai kegiatan yang dipandang sangat penting dalam meningkatkan keakraban penghuni asrama, mereka menetapkan kegiatan rutin yang mewajibkan tiap anak untuk menjalankan atau mengikutinya.

Mahasiswa sebagai penghuni asrama memiliki tuntutan interaksi secara sendirinya, diantaranya adalah:

1) Interaksi antar mahasiswa dalam satu kamar hunian.

Digambarkan di mana dalam satu kamar mereka umumnya tidak tinggal sendiri, sehingga dalam waktu yang lebih lama mereka banyak meluangkan waktu untuk saling berinteraksi yang sifatnya rileks atau serius, dari kebutuhan sehari-hari seperti belajar, megobrol, atau bermain. Sehingga terkesan lebih akrab dengan teman sekamarnya, dan dari hal ini tampaklah kebersamaan yang terkadang tingkat keprivasian setiap individu sangat minim.

2) Interaksi antar seluruh penghuni asrama

Interaksi dalam satu wadah hunian sama seperti yang dijelaskan oleh David O. Sears, bahwa sama seperti kelompok atau komunitas kecil yang mana didalamnya saling bergantungan/ membutuhkan, yaitu antar mahasiswa dan pengelola. Di dalam sebuah asrama umumnya menuntut kehadiran seluruh penghuni asrama dalam melakukan kegiatan rutin yang sifatnya memupuk rasa kebersamaan dan persaudaraan, seperti kegiatan spiritual, kreatifitas atau kultural.

Dalam sebuah jurnal disebutkan, Membina hubungan dengan orang lain, sebagai makluk sosial, individu dituntut dapat menyelesaikan masalah dan mampu menampilkan diri, sesuai aturan yang berlaku. Karena itu remaja agar memahami dan mengembangkan keterampilan sosialnya.

3) Interaksi penghuni dengan masyarakat

Asrama yang berdiri ditengah-tengah masyarakat secara langsung mereka memiliki tuntutan untuk dapat berinteraksi sosial dengan masyarakat. Sama seperti tuntutan sebagi mahasiswa yang memiliki tanggung jawab dan peranan penting dalam kehidupan bermasyarakat.

Tidak dilupakan pula tamu adalah sebagai pelaku dalam asrama yang memerlukan komunikasi dan interaksi dengan penghuni. Lebih-lebih dalam sebuah asrama mahasiswa daerah, di dalamnya banyak memiliki kegiatan-kegiatan yang mengikutsertakan orang banyak yaitu mahasiswa lain, pemerintah ataupun masyarakat.

II.3.1Tinjauan Arsitektur Banjar

Rumah adat Banjar Bubungan Tinggi adalah bangunan yang tertua dari seluruh tipe rumah tradisional. Bubungan Tinggi dikenal sebagai Istana Sultan Banjar. Oleh karena itu rumah ini dinilai sebagai bangunan paling utama dari rumah-rumah adat lainnya.

Dari berbagai sumber pustaka, banyak menyebutkan Rumah Bubungan Tinggi yang dimaksud karena bentuk pada bagian atapnya yang begitu lancip dengan sudut 45°, namun (penelitian terbaru) dalam bukunya yang berjudul "Anatomi Rumah Bubungan Tinggi" karangan Bani Noor Muchamad menyatakan, "bentuk atap yang berlipat-lipat dengan bentuk utama yang menjulang tinggi ke atas sekitar 60-70°". Di sebutkan juga bahwa

Rumah Bubungan Tinggi lebih dipengaruhi oleh kebudayaan, termasuk gaya rumah tinggal Suku Melayu.

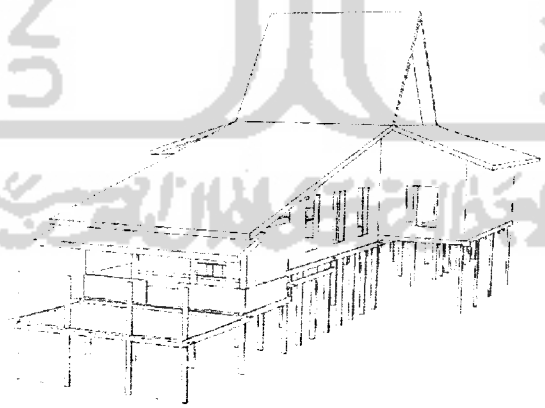
II.3.2. Ciri-ciri Arsitektur Tradisional Banjar[13]

Dalam buku yang diterbitkan oleh IAI daerah Kalimantan Selatan, beberapa ciri arsitektur tradisional Banjar, khususnya mengenai bangunan-bangaun rumah adat yang masih ada, diantaranya adalah :

1. Bangunan dalam konstruksi bahan kayu, karena alam Kalimantan kaya dengan hutan, sementara pada saat itu belum dikenal adanya bahan semen.
2. Rumah panggung, yaitu bangunan rumah yang didukung oleh sejumlah tiang dan tongkat yang tinggi dari kayu ulin (Kayu Besi = *Eusideroxylon Zwageri*). Menurut istilah orang Banjar, yang dimaksud dengan tiang adalah balik ulin yang bertumpu pada dasar tanah dengan pondasi, sepanjang sampai ke pangkal atap. Sedangkan tongkat yang bertumpu pada dasar tanah hanya sampai pada dasar lantai saja.
3. Bangunan rumah bersifat simetris, yaitu dengan konstruksi dan elemen yang sama pada sayap kiri dan kanan, dengan demikian jumlah jendela (Banjar: Lalungkang) sama pada sisi kiri dan kanan bangunan rumah.
4. Sebagian bangunan memiliki Anjung pada sisi kanan dan kiri dengan posisi agak ke belakang. Anjung Kanan dan Anjung Kiwa dikenal dengan istilah konstruksi Pisang Sasikat. Masing-masing anjung memiliki sebuah jendela pada sisi dinding bagian depan.

[13] Drs. H. Syamsiar Seman, Ir. H. Irhamna. *Arsitektur Tradisional Banjar Kalimantan Selatan.* (2001).IAI KalSel

5. Atap rumah yang dipergunakan dari atap sirap yang dibuat dari kayu ulin. Ada pula bangunan rumah yang menggunakan atap daun rumbia yang bahannya terbuat dari daun pohon sagu. Konstruksi bubungan terdapat dalam bentuk Atap Pelana (jurai) dan Atap Sengkuap (Emper).
6. Hanya memiliki dua buah tangga yaitu Tangga Hadapan dan Tangga belakang.
7. Pintu (Banjar:Lawang) yang menghubungkan ke luar atau masuk ke rumah hanya terdapat dua buah yaitu Lawang Hadapan dan Lawang Belakang. Posisi kedua pintu tersebut terletak seimbang di tengah (depan dan belakang) karena bangunan yang simetris.
8. Adanya Tawing Halat (dindig pembatas) yang terletak membatasi antara Penampik Basar (Ambin Sayup) dan palidangan (Ambin Dalam). Pada sisi kiri dan kanan Tawing Halat terdapat pintu kembar dua dalam posisi yang sama seimbang.



Gambar II.1: Rumah Bubungan Tinggi

(Sumber: Muchamad, Bani Noor. *Anatomi Rumah Bubungan Tinggi*, hal 51)

Sumber: Muchamad, Bani Noor: Anatomi Rumah Bubungan Tinggi, hal 51

II.3.3. Rumah Bubungan Tinggi Sebagai Arsitektur Banjar

Delapan ciri-ciri bangunan yang diutarakan di atas merupakan ciri tradional dari bagunan rumah adat banjar di Kalimantan Selatan yang dapat dicatat sebanyak 11 tipe, namun akan ditekankan satu bentuk bangunan yang sangat akrab dengan masyarakat Banjar yaitu Rumah Bubungan Tinggi.

Ruang-ruang yang ada dalam Rumah Bubungan Tinggi secara umum dapat dikelompokan atas 4 (empat) kelompok ruang. ** Berurutan dari posisi bagian depan, adalah (1) kelompok ruang pelataran, (2) kelompok ruang tamu, (3) kelompok ruang tinggal yang bersifat privat, dan (4) kelompok ruang pelayanan.

Dari keempat kelompok ruang tersebut, masing-masing kelompok dipisahkan oleh dinding atau yang disebut dengan *tawing.* Dilihat dari organisasi ruang yang ada, kelompok ruang tersusun membentuk sebuah pola memanjang (linear) dari bagian depan hingga ke belakang bangunan. Pola ini menggambarkan pola hirarki semakin tengah maka akan semakin bersifat pribadi, baik pencapaian dri arah muka maupun dari arah belakang bangunan. Secara umum, bangunan dipandang sebagai simbolisasi sebuah lingkungan (*environment*) tempat berlangsungsungnya kehidupan. Lingkungan tersebut kemudian dibagi menjadi beberapa area secara horizontal pada area lantai, yang dikenal sebagai kelompok ruang. Gambaran akan kehidupan dalam lingkungan alam tersebut diterjemahkan juga dalam lingkungan alam tersebut diterjemahkan dalam kehidupan kemasyarakatan yang diwujudkan secara fisik dalam arsitektur rumah tinggal. Berbagai

bentuk, konstruksi, fungsi, dlsb merupakan hasil perwujudan fisik dari pengaruh lingkungan alam sekitar.

Dalam sebuah kelompok ruang atau area terdapat beberapa fungsi yang dapat diwadahi. Untuk satu nama atau penyebutan ruang (misal; *penampik*) masih dapat dibedakan lagi menjadi beberapa jenis ruang dengan penyebutan yang dibedakan sesuai karakternya. Ruang penampik misalnya, dibedakan atas; *penampik kecil*, *penampik tengah*, *penampik besar*, *penampik panangah*, *penampik dalam*, dan *penampik padu*. Dari gambaran di atas nampak walaupun setiap ruang memiliki fungsi yang jelas, namun dalam penyebutan tidak tergantung pada fungsi atau aktivitas semata, melainkan, lebih pada area atau bidang horizontal dalam rumah tinggal. Selain itu fungsi ruang juga banyak sekali yang memiliki fungsi yang sangat fleksibel.

Rumah Bubungan Tinggi sudah lama dikenal oleh masyarakat Banjar karena merupakan tipe rumah yang paling lama, atau yang lebih di kenal dengan Istana Sultan banjar. Adapun diskripsi bangunannya dengan memperlihatkan jenjang-jenjang/tingkatannnya adalah:

1. **Palataran**:
   Sebuah ruangan yang terbuka sebagai ruang pertama setelah menaiki anak Tangga Hadapan (tangga depan). Pada sisi muka dan kiri kanan Plataran umumnya memiliki kandang rasi sebagai pagar pengaman.
2. **Penampik Kecil:**
   Sebuah ruangan agak kecil yang berada di belakang lawang (pintu depan), permukaan lantainya lebih tinggi dari pada lantai pelatar. Ambang atau pinggir lantai pembatas di sisni disebut "Watun Sambutan"

3. **Penampik Tengah:**

   Ruangan terbuka dengan permukaan lantai penampik kecil atau penampik kecil. Ambang atau pinggir lantai pembatas disebut "Watun Jajakan"

4. **Penampik Besar atau Ambin Sayup:**

   Ruangan terbuka dan terluas bila dibandingkan dengan penampik kecil atau penampik tengah. Permukaan lantainya lebih tinggi dari pada permukaan lantai penampik tengah.

5. **Palidangan:**

   Ruangan bagian dalam setelah melewati Tawing Halat (dinding pembatas). Pada kanan dan kirinya terdapat dua bua pintu kembar yang dasar pintunya lebih tinggi dari pada permukaan lantai penampik basar dan Palidangan tersebut.

6. **Penampik Bawah:**

   Ruang yang tertutup atau kadang-kadang bisa terbuka dengn permukaan lantai yang lebih rendah dari pada permukaan lantai palindangan.

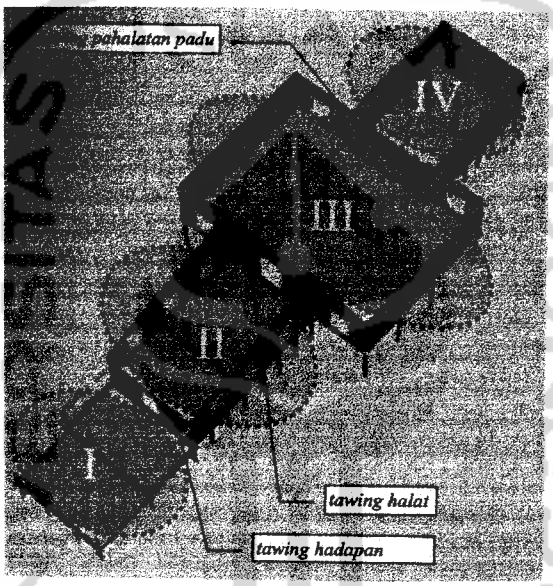
7. **Padapuran atau padu:**

   Ruang terbelakang yang terbuka setelah penampik bawah. Permukaan lantainya lebih rendah dari permukaan lantai penampik bawah. Ambang atau tepi lantai disebut "Watun Juntaian"

8. **Anjung Kiwa dan Anjung Kanan:**

   Dua buah ruangan yang berhubungan pada kiri dan kanan palidangan. Antara anjung dan palindangan terdapat dinding pembatas, tetapi muga kadang-kadang terbuka. Permukaan lantainya lebih tinggi dari lantai palidangan dan watunnya disebut "Watun Sandaran" atau Watun Juntaian". Sisi depan pada kedua anjung terdapat sebuah lalungkang (jendela).

9. Jumlah **Lalungkang** pada sisi dinding bangunan rumah sebelah kiwa sama banyaknya dengan sisi sebelah kanan. Jendela-jendela tersebut berada pada kiri kanan dinding penampik tengah dan padapuran.
10. Memiliki **tangga** hanya dua buah, yaitu Tangga Hadapan dan Tangga Belakang dalam posisi yang sama di tengah.



Gambar II.1: Rumah Bubungan Tinggi

Sumber: Muchamad, Bani Noor: Anatomi Rumah Bubungan Tinggi, hal 14

II.4. Tinjauan Arsitektur Terhadap Rancangan Asrama[14]

Asrama mahasiswa biasanya dibangun berdasarkan dua rancangan yang berbeda. Tipe pertama berupa kamar-kamar untuk satu ataru dua orang yang terletak disepanjang koridor/gang, yang dilengkapi dengan ruang pertemuan dan kamar mandi yang dipakai bersama oleh semua penghuni.

[14] David O. Sears, Jonathan L. Freedman. (1985). Psikologi Sosial., hal 244

Tipe kedua berupa sederetan ruang yang terdiri dari beberapa kamar tidur, yang terletak di sekeliling ruang duduk bersama, dilengkapi dengan fasilitas kamar mandi yang biasanya hanya dipakai bersama oleh penghuni kamar tidur tersebut. Jumlah ruang yang tersedia bagi tiap penghuni dari kedua desain ini kurang lebih sama. Tapi kedua desain itu tampaknya memberikan pengaruh yang berbeda pada penghuninya.

Dalam penelitian para ahli psikologi mengemukaakan, mahasiswa yang tinggal di asrama bertipe deretan lebih suka bergaul dan ramah. Maksudnya adalah kebiasaan untuk saling berkumpul dalam satu wadah seperti ruang duduk atau ruang makan akan saling mengenal satu-sama lain sehingga lebih mudah untuk menumbuhkan sifat kekeluargaan.

Rancangan berderet menempatkan lebih banyak orang dalam kedekatan sehingga menimbulkan lebih banyak persahabatan. Penelitian yang dilakukan oleh Baum dan Valins menunjukan bahwa penghuni kamar berderet lebih ramah dibandingkan penghuni kamar bergang. Namun mereka mengungkapkan kembali bahwa: mhasiswa tidak selalu ditempatkan di dalam kamar secara acak. Mungkin orang yang lebih suka bergaul meminta penempatan di dalam kamar berderet. Masalah yang lain adalah bahwa asrama dengan kamar yang berderet kadang-kadang lebih baru dibandingkan asrama dengan kamar bergang.

Kesimpulan dari penelitian tersebut adalah:

1) Unit tempat tinggal yang lebih kecil (kamar berderet dan gang pendek) lebih memungkinkan timbulnya pembentukan kelompok dan persahabatan dibandingkan unit yang lebih besar. Karena biasannya lebih menyenangkan untuk berinteraksi dengan teman daripada dengan orang yang tidak dikenal, desain asrama yang mendorong timbulnya persahabatan akan dialami sebagai hal yang lebih positif

2) Unit tempat tinggal yang lebih kecil dapat meningkatkan perasaan dalam diri mahasiswa-mahasiswi itu bahwa mereka dapat mengendalikan lingkungan.

Faktor kedua ini menyimpulakan, mahasiswa yang tinggal di asrama bergang suatu ketika jika mereka harus duduk bersama atau menggunakan fasilitas umum yang di sana bukan teman mereka, maka akan mengalami kesulitan dalam kontak sosial. Sedangkan mahasiswa yang tinggal di kamar berderet atau bergang pendek dalam asrama, akan menggunakan fasilitas bersama dengan orang-orang yang sangat mereka kenal.

"karena itu mereka jauh lebih mampu mengendalikan interaksi sosial mereka, yang tampaknya dapat meningkatkan kepuasan terhadap tempat tinggal dan kemampuan mereka untuk mengendalikan kehidupan mereka."

BAB III
ANALISA SITE, ASRAMA DAN ARSITEKTUR BANJAR

III.1. Analisa Site

III.1.1. Analisa Tinjauan Makro dan Mikro

- Akses dari segala macam pusat kegiatan di Jogja

  Pusat kegiatan di Yogyakarta terletak di kota Yogyakarta sendiri dan Kabupaten Sleman, terutama sekali adalah Universitas. Dengan munculnya berbagai Universitas diiringi pula munculnya segala fasilitas yang melengkapinya sebagai kebutuhan masyarakat terutama sekali adalah mahasiswa.

  Daerah Seturan, Babarsari adalalah salah satu kawasan yang cukup akan pusat keramaian, namun pula masih terlihat kelenggangan dengan tetap mempertahankan persawahan yang berada di belakang pemukiman penduduk. Cukup strategis dengan jalan utama di Yogyakarta.

III.1.2. Analisa Terhadap Kawasan

1) Aksesbilitas

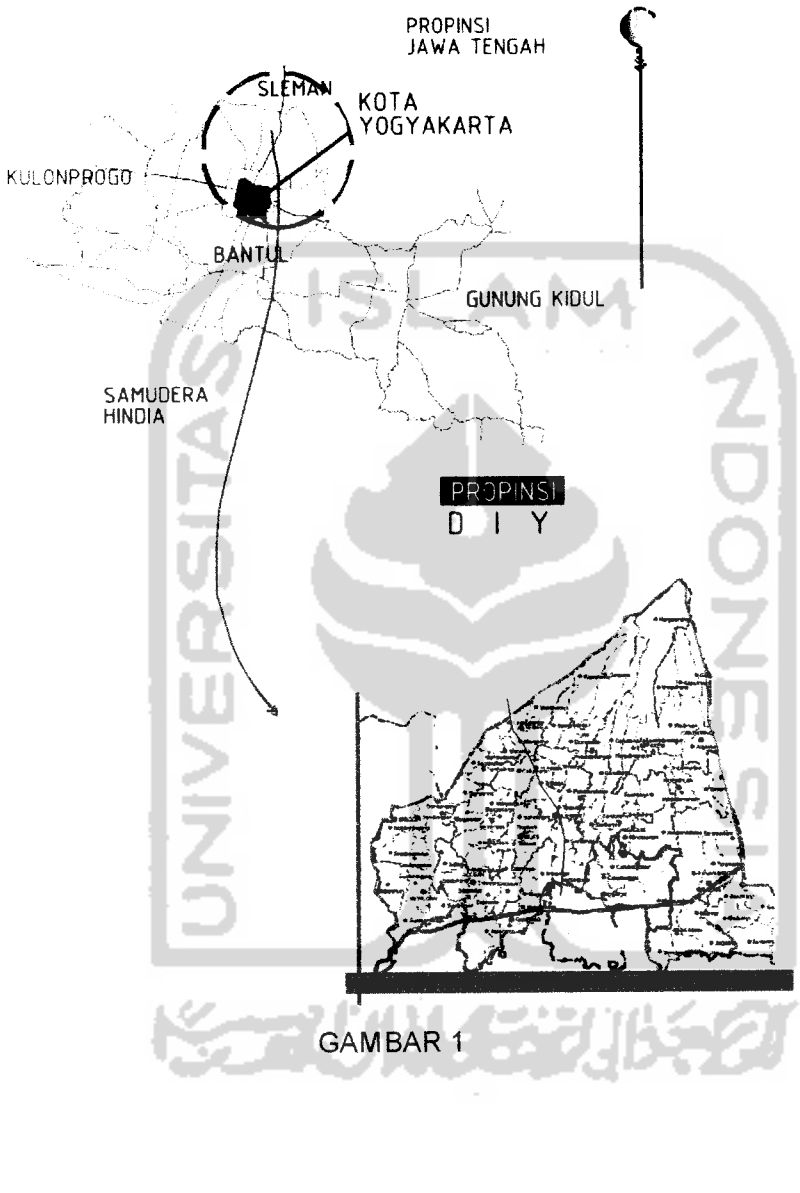
- Site berada di kawasan yang cukup padat daerahnya, yaitu diantara perumahan, pemukiman penduduk, Perguruan Tinggi (UPN Veteran, Sanata Dharma, UGM, UII Ekonomi, Atma Jaya), fasilitas umum seperti Sport Center Depok,).
- Sebuah asrama akan lebih baik berada pada lokasi yang cukup strategis. Pemilihan site dekat dengan beberapa kampus sebab mahasiswa yang tinggal dalam asrama dari berbagai macam Universitas/ Perguruan Tinggi. Selain itu, banyaknya fasilitas memudahkan mereka untuk memenuhi kebutuhan seperti toko dan lain-lain. Kawasan sebelah timur merupakan area yang cukup ramai namun di sebelah barat dan selatan masih cukup sepi yaitu perumahan dan pemukiman penduduk.

- Jalan utama dapat langsung menghubungkan antara Ringroad Utara dan Jalan Laksda Adi Sucipto sehingga tranportasi umum dapat mudah didapat.

2) Kondisi Eksisting Site

- Kontur, Site terpilih tidak memiliki kontur yang ekstrim, hanya sebuah persawahan dengan ketinggian tiap tapak sawah ±20 cm menurun kearah selatan.
- Aliran drainase
  Karena tiap petak menurun ke arah selatan, secara alamiah aliran drainase mengalir ke arah selatan pula.
- Batas utara adalah 'Depok Sport center' dan persawahan,
  batas selatan adalah sawah dan beberapa pemukiman penduduk
  batas barat adalah perumahan
  batas timur adalah jalan raya dan pertokoan
- Site memanjang dari arah timur ke barat dengan luas 10. 356,8 m²

ANALISA SITE

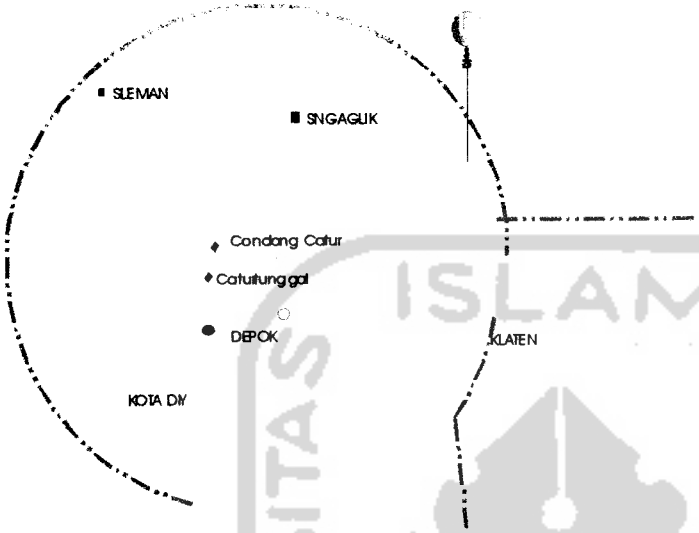


GAMBAR 1

TINJAUAN MAKRO KABUPATEN SLEMAN

Kabupaten Sleman merupakan satu dari lima Daerah Kabupaten/Kota dari Prop. DIY. Letak geografis pberada pada 7.34'-7.47' LS dan 107.15'-100.29'BT. Luas daerah 574.82 m2.

TINJAUAN MIKRO KOTA SETURAN, BABARSARI

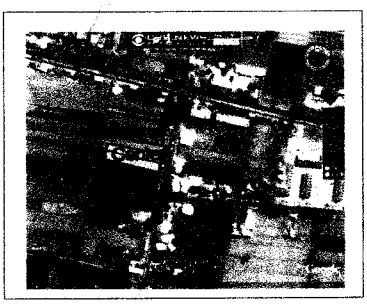


Daerah ini termasuk kawasan strategis dengan berkembangnya berbagai fasilitas diantaranya pendidikan terutama adalah Perguruan Tinggi/ Universitas, perumahan, perkantoran, pertokoan, bandarudara, pelayanan dan kesehatan.

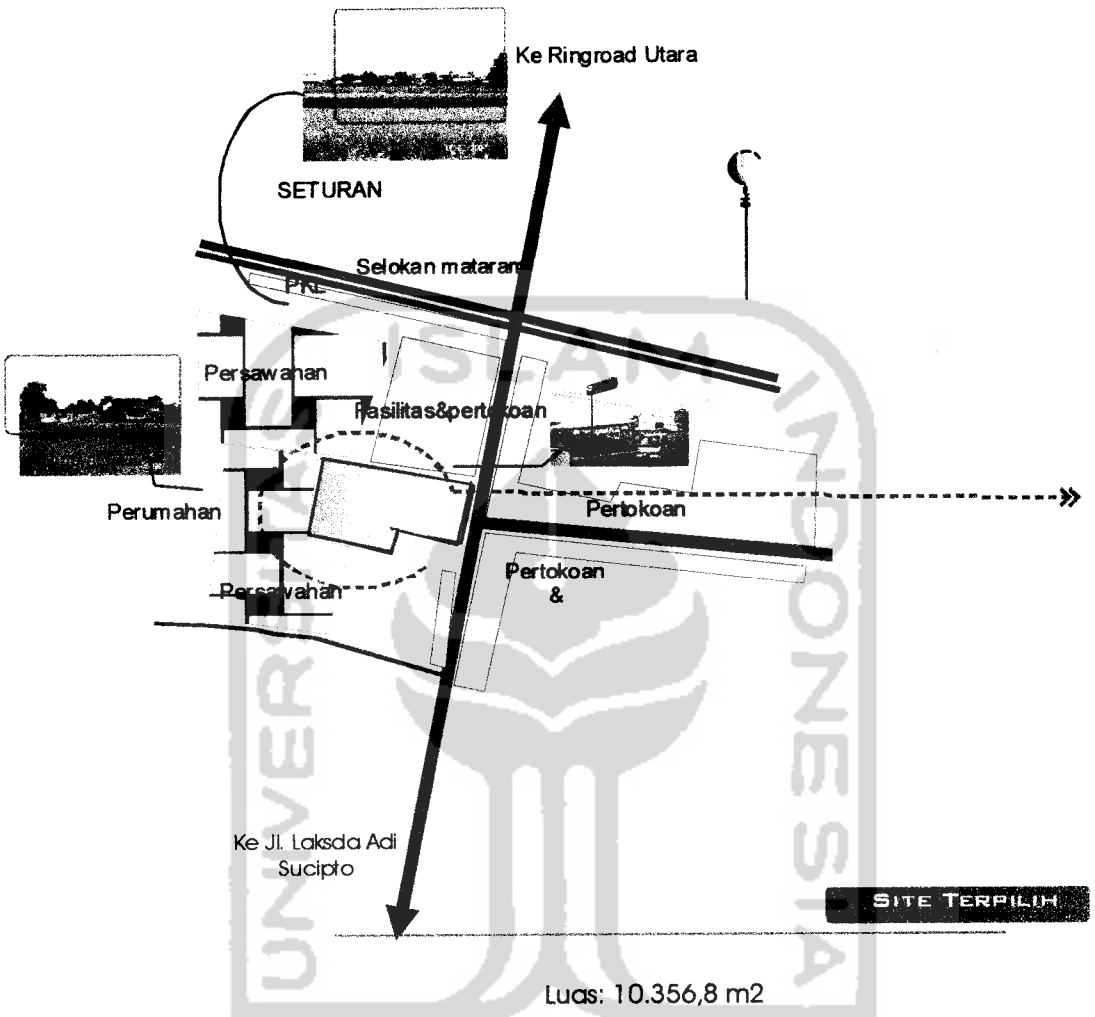
KONDISI SOSIAL BUDAYA &EKONOMI



- kawasan Babarsari tak lagi berpenduduk asli masyarakat Yogyakarta, namun karena banyaknya unit-unit pendidikan Universitas, menyebabkan para pendatang lebih banyak. Posisi yang cukup strategis perbatasan antara pemukiman penduduk dengan pusat keramaian, diharapkan sebuah asrama mampu menjembatani.
- Banyak pertokoan yang menyediakan kebutuhan sehari-hari.



KONDISI EKSISTING

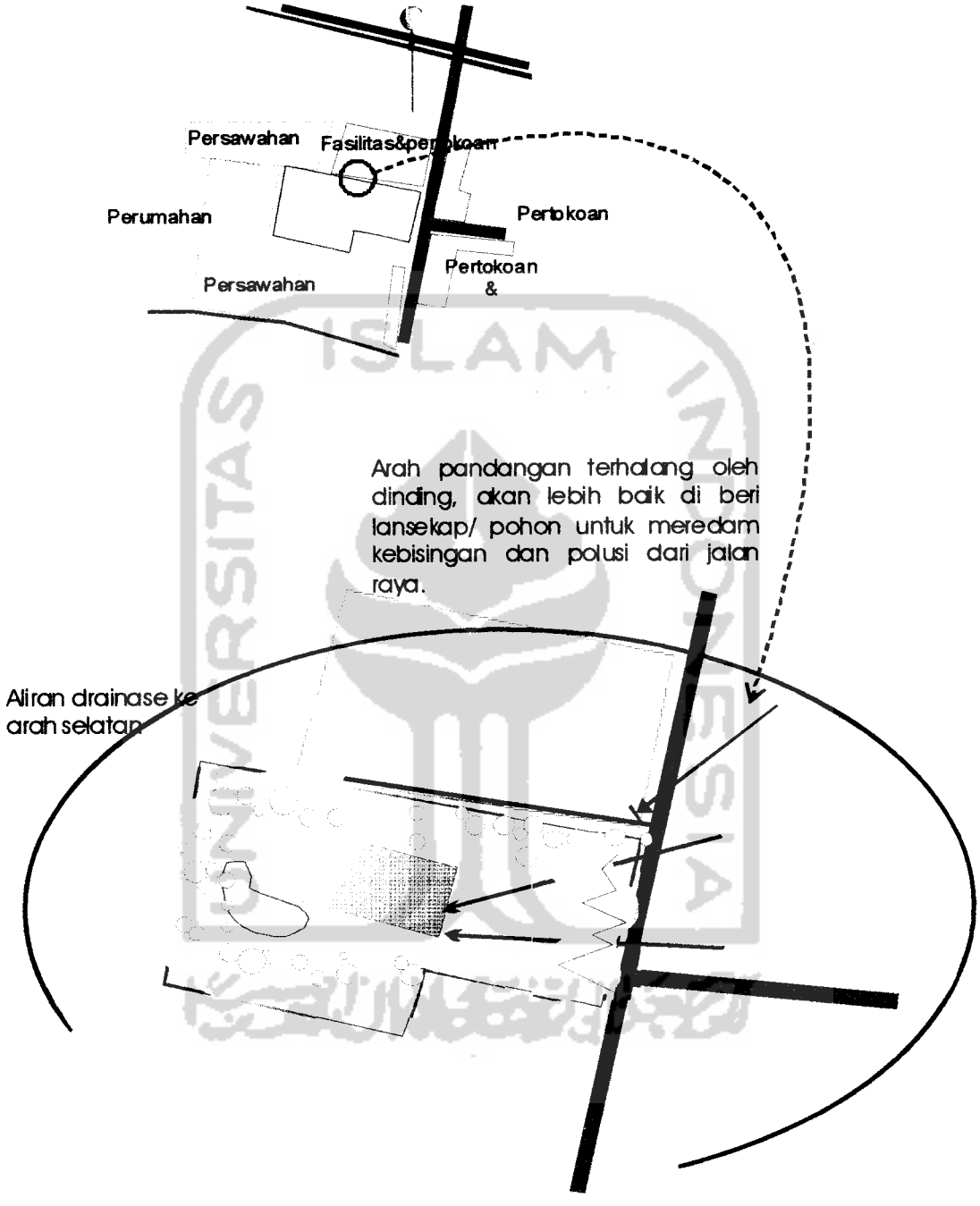


Luas: 10.356,8 m2

Batas Utara: persawahan, pemukima dan PKL
Batas Selatan: persawahan dan pemukiman
Batas Barat: Perumahan dan sawah
Batas Timur: jalan, pertokoan dan PKL

Potensi site terpilih:
- dekat dengan banyak Unifersitas/ Perguruan Tinggi, fasilitas pendukung.

Kelemahan site terpilih:
- walau site luas namun berada di dekat pertigaan yang sempit.



Panas matahari lebih banyak dan lebih lama diterima pada arah barat dan selatan. Orientasi bangunan lebih baik ke arah timur barat. Dengan memberi pohon dan elemen air akan mengurangi padas dan mendapatkan angin.

III.2. Analisa Pelaku Kegiatan Asrama

III.2.1. Analisa Perilaku

Mahasiswa sebagai pelaku utama memiliki kegiatan sehari-hari yang relatif hampir sama, namun setiap individu dapat saja melakukannya secara tidak teratur. Analisa kegiatan umum tiap individu yang bila dikaitkan dengan tujuan utama asrama diantaranya adalah:

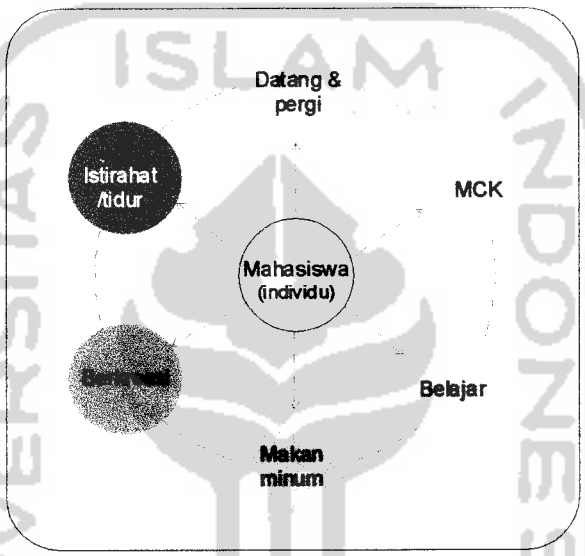


Diagram 3.1 siklus kegiatan mahasiswa sehari-hari

- Pergi ⟷ datang :adalah kegiatan keluar masuk asrama seperti kuliah dan urusan yang lain.

- Bila ditinjau dari sisi perilaku sebagai mahasiswa saat ini, mereka akan memilih sesuatu yang serba mandiri dan efektif, inilah sifat kebebasannya. Satu contoh, dari kamarnya langsung menuju halaman luar sehingga mereka dapat langsung keluar masuk dengan bebas tanpa melalui ruang-ruang lain. Namun, bila terus membiarkan setiap mahasiswa memilih kemauannya, pengendalian atau kontrol terhadap pengawasan akan semakin terlupakan. Padahal fungsi sebuah asrama membina mereka

untuk belajar lebih mengenal dan menjadi lebih erat ikatan kekeluargaannya.

- MCK : kegiatan sehari-hari yang menyangkut mandi, cuci, kakus. Kebersihan setiap kamar mandi bergantung pada kedisiplinan peraturan asrama dan sifat masing-masing individu yang dimiliki.
- Belajar : mahasiswa memiliki kebiasaan belajar sendiri-sendiri. Ada yang tidak terpengaruh oleh keadaan sekitar, belajar bersama-sama jika harus membutuhkan diskusi dan adapula yang memang butuh ketenangan, sehingga harus mencari tempat yang lebih tenang, seperti ruang belajar dan perpustakaan, mushola, atau taman.
- Berkresi adalah: kegiatan hiburan atau olahraga yang sifatnya sesekali, selingan atau rutin. Ada mahasiswa yang menyukai bermain musik saat ia sedang bersantai baik di kamarnya, di ruang duduk atau di outdoor saat berkumpul atau sedang sendiri. Sedangkan olahraga, bergantung dari fasilitas yang disediakan, namun bila harus memilih, mereka cenderung menyukai basket dan sepak bola.

- Istirahat/tidur: kegiatan ini menjadi kebutuhan yang mendasar bagi setiap orang.
- Kebiasaan-kebiasaan yang lain yang tidak dilakukan oleh semua mahasiswa diantaranya adalah:
  - Merokok. Untuk perokok aktif, akan sangat sulit membiasakan diri terhadap waktu dan tempat yang tepat. Tidak semua orang menerima kebiasaan ini. Bila lingkungan sekitar memaksa mereka untuk menghentikan hal itu tentunya akan sangat sulit, maka lebih baik bila ada ruang terbuka yang mana tidak dekat dengan ruang-ruang yang menampung kegiatan umum atau melewati zona privasi orang lain.
  - Sikap tidak peduli dengan kebersihan dan kerapian lingkungan sekitar, baik itu masalah sampah tiap kamar atau perletakan alas

digambarkan dalam diagram sebagai berikut:

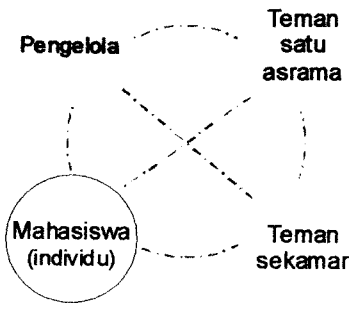


Diagram 3.2 keterkaitan hubungan antara pelaku kegiatan diasrama

Pelaku asrama selain mahasiswa sebagai penghuni, pengelola dan bahkan tamu. Mereka saling berinteraksi/bersosialisasi satu sama lain hingga menimbulkan suatu perilaku baik itu yang sifatnya formal atau bahkan dalam suasana yang ringan.

- Perilaku mahasiswa dengan teman sekamarnya:

  Perilaku ini termasuk dalam kategori interaksi sosial pribadi, artinya hanya membutuhkan antara 2 hingga 10 orang dan hubungan individu satu dengan yang lain berlangsung terbuka dan berupa persahabatan. Kegiatan yang paling sering dilakukan atau dapat dikatakan sebagai kebutuhan untuk interaksi sosial yang paling ringan adalah saling bertegur sapa, mengobrol atau sampai berdiskusi, dan bermain bersama. Walau satu kamar harus dihuni oleh lebih dari satu orang, kebersamaanlah yang sebenarnya ditekankan, namun masing-masing individu memiliki wilayah pribadi.

kaki, perletakan barang-barang lainnya yang dapat mengganggu pandangan dan sirkulasi orang lain.

Mahasiswa selain sebagai individu dalam asrama, mereka juga adalah

- Perilaku mahasiswa dengan teman-teman asrama:

  Merupakan interaksi sosial kelompok besar, yaitu interaksi yang terjadi dengan perkumpulannya yaitu seluruh penghuni asrama.

  - Pembinaan adalah kegiatan yang telah menjadi keharusan bagi mahasiswa penghuni asrama untuk dilaksanakan, seperti pembinaan keagamaan, piket, dan olahraga bersama. Dengan adanya kegiatan demikian, mereka dapat meninggalkan sifat individual yang ekstrim, dapat menumbuhkan kerjasama, bertanggung jawab, dan sifat persaudaraan. Inilah yang membedakan antara asrama dengan hunian sewa lainnya (kost). Manfaat lain dari pembinaan ini adalah, agar mahasiswa memiliki kegiatan aktif positif yang bermanfaat dari pada menghabiskan waktunya hanya untuk bermain di luar,
  - Dengan adanya wadah yang dapat digunakan secara bersama, akan sangat sering terjadinya interaksi antar mahasiswa. Tempat-tempat di mana disediakan untuk berkumpul yaitu mushola, ruang keluarga untuk kegiatan santai menonton TV, ruang belajar dilengkapi perpustakaan, dan ruang makan. Ruang servispun dapat memberikan peluang yang besar pula untuk saling berinteraksi.

- Perilaku antar mahasiswa dengan pengelola:

  - Bila dalam asrama memiliki pengelola yaitu administrasi, resepsionis dan keamanan, hal yang paling sering dilakukan yaitu saling bertegur sapa atau bercengkrama, atau berolahraga bersama saat waktu lenggang.
  - Bagian perawatan atau pembantu, yang menangani kebersihan sampai dengan memasak dan mencuci pakaian mahasiswa. Mahasiswa menganggap para pengelola adalah satu bagian keluarga, sehingga dalam keadaan santaipun mereka berkumpul bersama.
  - Pembimbing konseling mahasiswa, yang membantu dalam urusan permasalahan. Biasanya dalam pembinaan secara pribadi banyak di lakukan dalam ruang.

- Perilaku mahasiswa dengan tamu :

- Tamu sebagai penghuni sementara (tamu inap) Dalam sebuah asrama daerah mahasiswa, mereka umumnya akan sangat akrab dengan tamunya, karena dapat saling berkumpul dengan teman satu etnis di tempat perantauan, kegiatan merekapun tidak jauh berbeda dengan penghuni yang lain. Ada kalanya tamu adalah mahasiswi, perlakuannya terkadang berbeda. Wanita akan sangat menjaga diri lebih-lebih jika mereka harus keluar masuk KM, menonton TV atau makan bersama. Mereka akan cenderung melakukan kesibukannya di kamar. Tamu yang akan menjadi penghuni tetap, pada sebagian besar asrama, melakukan masa orientasi. Mereka akan menghuni kamar yang terpisah dangan yang lainnya.
- Mahasiswa lain sebagai teman penghuni, biasanya jika hanya bertamu akan berada di ruang tamu, di ruang duduk, atau bahkan jika memang akrab mereka akan menerima tamunya di kamar. Mahasiswa lain yang tergabung dalam himpunannya, biasanya jumlah yang datang banyak, sehingga menggunakan ruang tamu dan atau ruang duduk saling berkumpul dengan yang lain karena interaksi ini biasanya tidak begitu formal.
- Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan sering mengadakan kegiatan akbar seperti halal bihalal, pentas seni, pameran atau pertemuan lainnya dan selalu mengundang mahasiswa Kalimantan Selatan di Yogykarta untuk memeriahkan dan menghadiri event tersebut. Mereka cenderung lebih lama berkumpul untuk bercakap-cakap. Tidak jarang ada yang mengelompok dengan teman-temannya yang sudah dikenal dan akrab, begitu pula antar tamu. Hal ini sudah menjadi suatu kebiasaan/perilaku mahasiswa bila beremu dengan temanya.

- Perilaku mahasiswa dengan masyarakat:

- Asrama sebagai bagian dari masyarakat sangat perlu adanya interaksi sosial. Dalam kegiatan-kegiatan Rukun Tetangga/Warga mahasiswa umumnya ikut terlibat. pertemuan/kegiatan tersebut kadang kala harus di asrama. Sisi positifnya dari pandangan pembinaan asrama hal di maksudkan agar seluruh penghuni dapat berperan serta bersama warga.

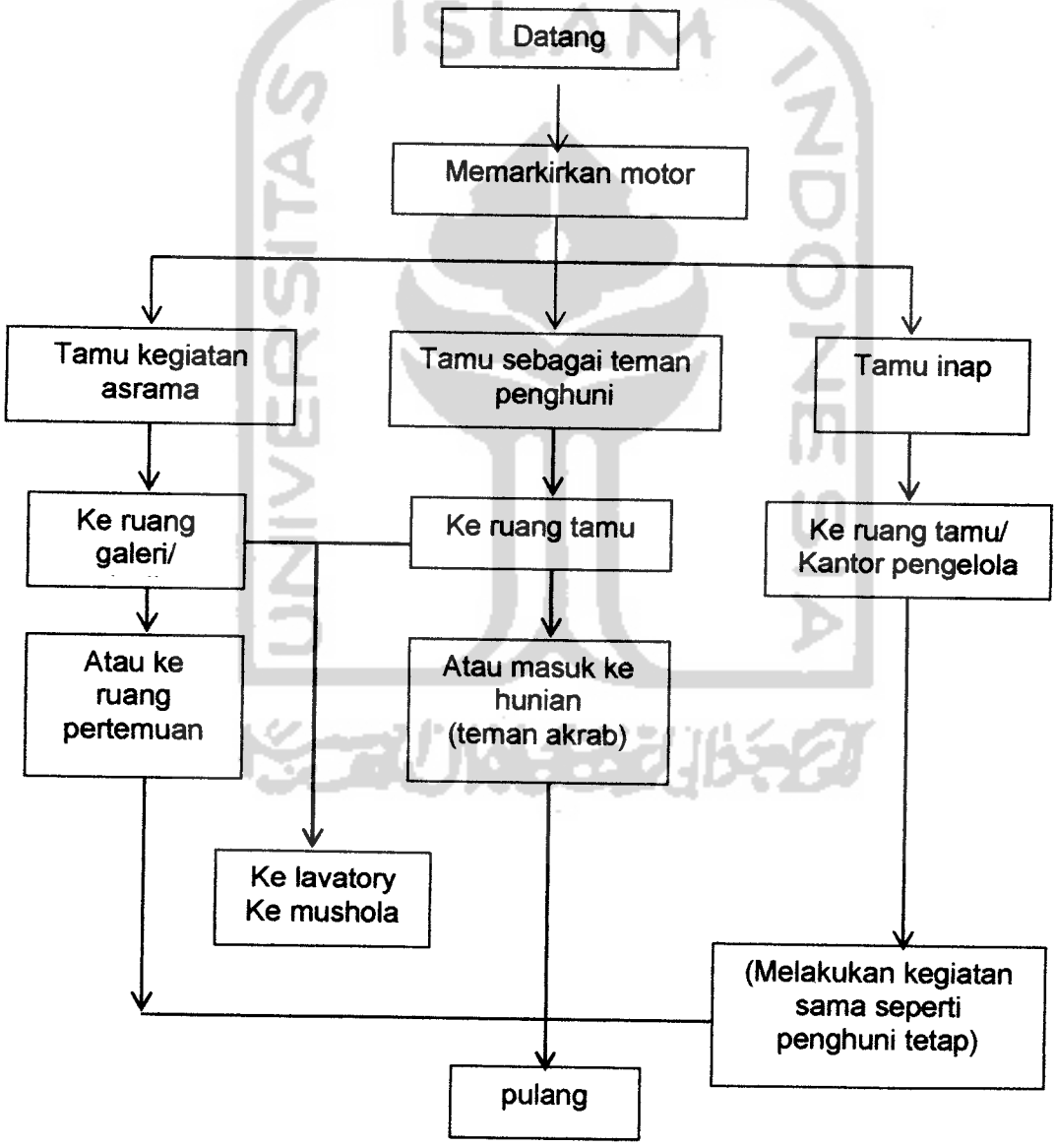


Diagram 3.3 kegiatan tamu asrama

Dapat disimpulkan bahwa asrama berperan penting selain sebagai tempat tinggal mahasiswa untuk hunian, belajar dan berinteraksi dengan teman-temannya, juga sebagai sarana penyelenggaraan pertemuan dan kegiatan baik dari daerah atau pula masyarakat sekitar. Perlu sarana untuk menampung kegiatan tersebut dalam sebuah asrama dengan mempertimbangkan jenis kegiatan dan zona-zona.

III.2.2. Analisa Perilaku Mahasiswa Terhadap Lingkungannya

Mengaitkan antara lingkungan sekitar dengan perilaku sehari-hari mahasiswa sebagai pelaku kegiatan di asrama tentunya akan menemukan berbagai steatmen penting dalam sebuah perancangan, diantaranya adalah:

- Wadah interaksi akan tebentuk secara spontan ketika banyaknya orang yang sering atau secara berulang-ulang melakukan kegiatan di sekitar itu, seperti interaksi antar teman yang terjadi saat bergantian menggunakan KM. Dan suatu arsitektur dapat pula membentuk perilaku, misalnya dengan adanya beranda, mereka lebih senang berbincang dengan teman-temannya di sana, dari pada di dalam kamar.
- Dengan banyaknya pintu utama keluar-masuk, pelaku asrama akan memilih mana yang lebih dekat dengan yang dituju. Semakin banyak pintu utama, pengawasan akan semakin sulit dan interaksipun akan semakin minim karena mereka tidak akan melewati lagi ruang-ruang lain.
- Tidak dibatasinya fungsi-fungsi ruang secara tegas, menimbulkan perilaku yang kadang kala selalu mengganggu penghuni lain, seperti menjadikan kamar tidur untuk berkumpul dengan teman-temannya dalam jumlah yang banyak, atau yang lebih ekstrim, mengajak teman kencannya.
- Banyaknya unit-unit kamar di asrama, cenderung mengelompok berdasarkan blok, lantai atau kedekatan unit kamar.

- Ada kalanya jarang menggunakan fasilitas pengikat antar penghuni karena letak yang terlalu jauh dari kamar.
- Kurangnya fasilitas menjadikan multifungsi fasilitas lain yang dianggap dapat menyelesaikan masalah, seperti kebiasaan mahasiswa menjemur pakaian atau sejenisnya di depan kamar, di halaman tengah atau memarkir motor tepat di depan. Penggunaan ruang pertemuan untuk tempat hunian sementara para tamu atau mahasiswa baru (masa orientasi astrama).
- Kebersihan akan sangat bergantung dari tiap kebiasaan masing-masing pribadi. Walaupun sebagian dari mereka tidak peduli akan pentingnya sebuah kebersihan, mau tidak mau hal itu akan selamanya dituntut, baik di lingkungannya sendiri ataupun di tempat bersama dengan teman-temannya. Mempertimbangkan pemberian fasilitas KM tiap unit kamar, memang karena tuntutan dari kebutuhan zaman sekarang dimana orang dimanjakan dengan fasilitas fital (KM) di tiap kamar. Namun bila menilik kembali pentingnya melatih kebersamaan, tanggung jawab dan rasa saling menggunakan, maka akan sangat tepat bila satu unit kamar dihuni lebih dari 4 orang, dan bila hanya dua orang tiap unit kamar, kebijakan lain yaitu fasilitas ini berada menjadi satu blok dengan pertimbangan tiap 1 KM di gunakan maksimum untuk 4 orang.

III.3. Analisa desain

Dalam ilmu psikologi, perilaku dipengaruhi oleh lingkungan sekitar, sehingga arsitektur dengan semestinya bertanggung jawab terhadap desain yang pastinya akan digunakan oleh manusia, dan pada akhirnya harus mencapai tingkat kenyamanan. Hal-hal yang perlu dikaji diantaranya adalah:

1. Rancangan ruang dengan memperhatikan kondisi perilaku dan kegiatan penghuni, serta persyaratan kualitas.

2. Kebutuhan fasilitas.
3. Tata ruang termasuk hubungan dan organisasi ruang.

III.3.1. Layout Kamar Tidur Terkait dengan Kegiatan dan Perilaku di Dalamnya

Kamar tidur merupakan kebutuhan utama dalam unit hunian. untuk mendapatkan kualitas desain ruang yang baik makan perlu menganalisa keterkaitan beberapa hal, diantaranya:

1. perilaku:

   ideal bila kamar tidur dihuni oleh satu orang untuk menjaga privasi, namun pada asrama akan lebih baik jika dihuni oleh dua orang sehingga ada interaksi antar keduanya, lebih dari itu privasi akan terganggu.

   - **Privasi/ketenangan** ; terkait dengan kegiatan istirahat/tidur dan belajar.
   - **Interaksi** ; antara penghuni dalam satu kamar, yaitu ruang yang dapat memberikan kesan akrab dan bersahabat seperti berkomunikasi, berdiskusi ringan, bermain dalam suasana santai. Mereka dapat duduk di atas tempat tidur, di atas lantai, di kursi belajar atau ada kebiasaan mahasiswa duduk-duduk di batas jendela.



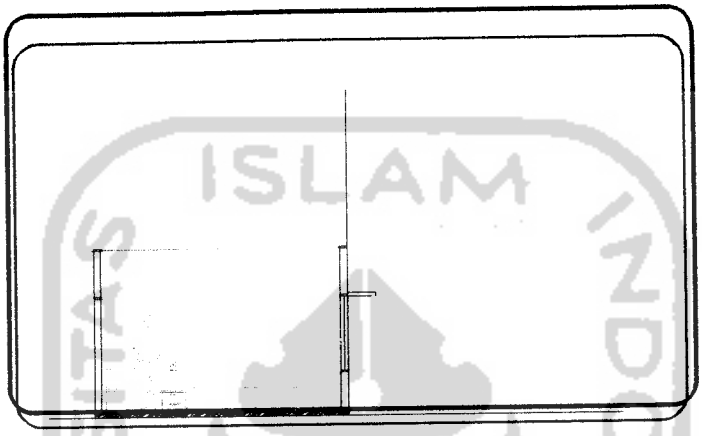
Gambar 3.1: Satu kamar yang dihuni oleh 4 orang, terlihat rapi namun tidak memiliki batasan untuk 'ruang pribadi' yang tegas.

2. Kenyamanan
   - **Pergerakan** dalam ruang atau sirkulasi, dipengaruhi oleh penataan furnitur. Dari: masuk → meletakkan barang kepunyaan → ke meja belajar, ke lemari pakaian untuk mengganti pakaian, atau ke tempat tidur untuk istirahat.
   - **Pencahayaan.** Dapat memanfaatkan pencahayaan alami namun tidak memasukkan langsung cahaya matahari yang menyebabkan panas
   - ruangan dan menghindari pantulan matahari yang menyebabkan pandangan silau.
   - **Penghawaan.** Agar ruangan tetap sejuk, secara alami dapat memanfaatkan potensi alam seperti angin. Dengan sirkulasi yang baik antara udara luar dan dalam dapat bekerja dengan baik perlu adanya fentilasi atau bukaan minimal 5% dari luas lantai ruangan.

     Agar kualitas udara yang diperoleh baik, maka perlu pula space yang cukup antara batas dinding dalam dengan ruang luar, selain itu perlu penghujauan agar udara menjadi segar dan bersih. Selain itu penghuni akan merasa betah dengan view

keluar yang baik, jadi fungsi bukaan selain untuk panghawaan dan pencahayaan dapat pula sebagai viesta lansekap ke luar

- **View** dari dalam kamar keluar agar nuansa kamar tercipta lapang dan nyaman, terutama saat membutuhkan ketenangan.



Gambar 3.2: Ilustrasi kualitas ruang terhadap pencahayaan, penghawaan dan view.

3. Efektifitas ruang

   Penataan furnitur pada kamar tidur sangat mempengaruhi pergerakan dan kenyamanan penghuninya.



Gambar 3.3: Salah satu penataan kamar tidur pada asrama dengan meja belajar berdempet, bed tipe kembar dan pencahayaan yang cukup (sumber: www.google.com/dormitory. pencarian: February 2007)



Gambar 3.4: Multi fungsi kamar tidur yang mewadahi kegiatan-kegiatan utama setiap hari.
(sumber: www.google.com/campuslife. pencarian: Mei 2007)

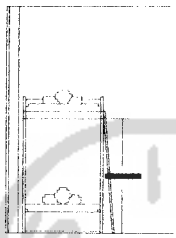


Gambar 3.5: Satu solusi furnitur yang ditawarkan untuk sebuah asrama, simpel dan menghemat pemakaian ruang.

ANALISA PEMILIHAN FURNITUR RUANG TIDUR
TERKAIT DENGAN KENYAMANAN PENGHUNI

Tempat tidur/bed untuk dua orang

Bertingkat

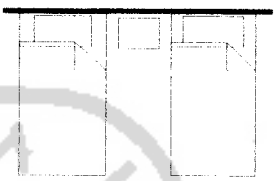


- privasi tidur: nyaman saat tidur karena tidak saling melihat
- Interaksi: saat berkomunikasi sangat sulit karena tidak berhadapan
- perilaku lain: mereka cenderung malas untuk naik keatas saat ingin bersantai-santai di atas tempat tidur.

-pencahayaan:
-Penghawaan: bagian atas seringkali mendapat panas bila dekat dengan eternit/ atap dan pergerakan udara sedikit tidak bebas.

-Efektifitas ruang: kebutuhan spase untuk tempat tidur semakin kecil dan spase kosong akan semakin luas. Namun dipandang secara horizontal terasa memenuhi ruang karena menutupi satu sisi bagian dinding.

Berjajar



- privasi tidur: nyaman namun adakalanya terganggu karena saling berhadapan
- interaksi : lebih sering melakukan cakap-cakap di atas bed baik saat suasana santai atau menjelang tidur.
- perilaku lain: sebih santai dan bebas karena tinggi bed yang sama.
-pencahayaan:
- penghawaan: semakin dekat dengan bukaan semakin dekat pula mendapatkan panas atau dingin. Namun untuk sirkulasi udara normal keduanya akan mendapatkan sama rata.
- efektifitas ruang: ruang menjadi sempit/ lebih banyak terpakai. Dipandang secara horizontal, ruang akan terasa lapang, sisi dinding tidak dipenuhi oleh furnitur, lebih-lebih bila bed jenis tipe tanpa khaki.

Almari pakaian dan barang

Menjadi satu

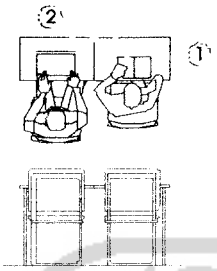
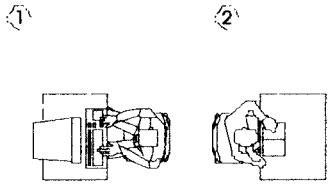
-Privasi : sangat sulit.

Terpisah

-Privasi : akan sangat terjaga, karena lemari dapat menyimpan barang pribadi.

PERPUSTAKAAN YOGYAKARTA

Meja belajar

Menjadi satu	Terpisah
	
-privasi: ada ketidak nyamanan dalam belajar serius maupun tidak. Pandangan terganggu pada gegiatan orang di sebalah sehingga tidak terfokus pada objek. -Interaksi: saat belajar bersama/diskusi akan sangat membantu namun pula akan banyak mengajak bercakap-cakap antar kedunya. -pencahayaan alami: 1. Meja yang dekat dengan bukaan akan lebih banyak mendapatkan cahaya. 2. Cahaya yang didapat sama rata Bila malam hari, tidak masalah dekat atau jauh dengan bukaan karena masing-masing meja ada lampu belajar -Efektifitas ruang: dalam perhitungan gerak dan sirkulasi lebih banyak membutuhkan spase.	-privasi: sangat nyaman untuk belajar. -Interaksi: cukup hanya memandang kedepan, sekali-kali menoleh. Bila belajar/diskusi bersama biasanya salah satu mengalah. -pencahayaanalami: 1. Masing-masing mendapatkan cahaya sama banyak 2. Membelakangi cahaya dari luar -Efektifitas ruang: sedikit membutuhkan spase.

Dengan asumsi meja belajar berdempet/ menjadi satu sama dengan meja belajar berjajar dengan adanya pembatas di tengahnya (misal, meja belajar - tempat tidur - meja belajar).

Dari analisa pemilihan furnitur dan wawancara beberapa mahasisawa penghuni asrama, didapatkan:
- pemilihan tempat tidur berjajar yang paling nyaman.
- belajar dengan berbeda orientasi akan lebih baik.
- lemari pakaian akan lebih baik bila masing-masing individu memiliki sendiri.

III.3.2. Ruang Duduk Bagian yang Sangat Penting Untuk Tempat Interaksi Sosial

Di ruang duduk biasanya dimanfaatkan untuk tempat berdiskusi, berkumpul sambil berbincang santai, menonton TV, atau bermain dan mendengarkan musik.

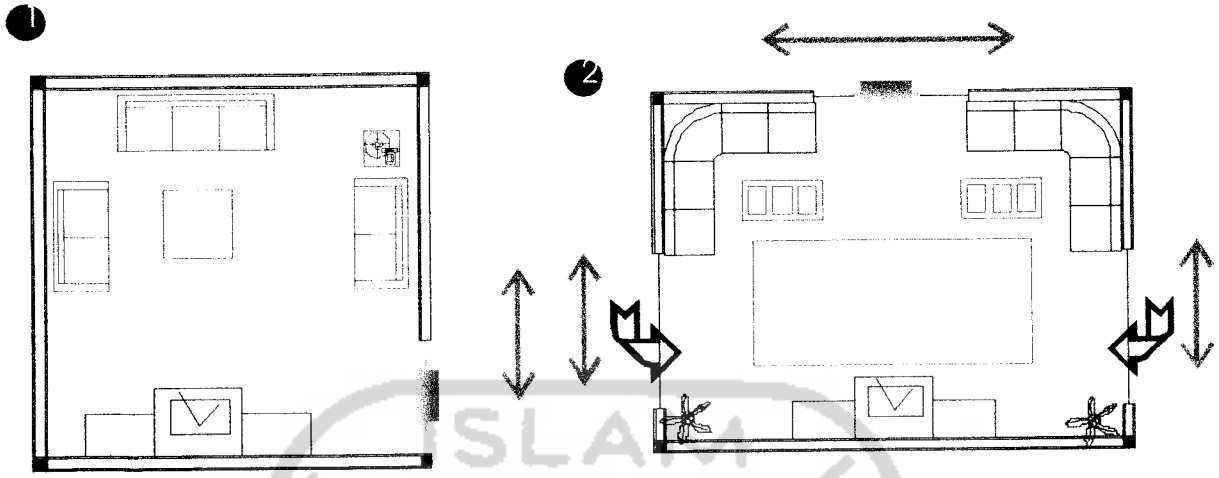
Beberapa pertimbangan ruang duduk (living room) yang baik:

1. Berfungsi menjadi ruang pengikat, dan sangat efektif jika terletak pada tempat yang strategis, yaitu sering dilalui dan dapat dijangkau dari unit-unit kamar. sehingga berfungsi pula sebagai ruang pengontrol secara tidak langsung, artinya pengguna ruang dapat mengetahui siapa saja yang melewati ruang ini.
2. Kapasitasnyapun harus cukup menampung separuh lebih penghuni.
3. Meninjau kegunaannya dan perletakaannya yang diharapkan strategis, ruang ini pastilah sangat ramai, sehingga sedapat mungkin tidak mengganggu kenyamanan zona hunian.
4. Sedangkan untuk ruang duduk yang sifatnya formal seperti ruang tamu, akan sangat tepat jika berada di depan, selain menampung kegiatan penghuni juga sebagai tempat bertemunya tamu dengan penghuni.

ANALISA RUANG DUDUK/LIVING ROOM

Perlunya memilih suatu ruang duduk yang dapat menjadi wadah berkumpulnya penghuni.

1. Living room ruang rekreasi tertutup. Kemungkinan yang terjadi:
   - ✓ Sedikitnya penghuni yang ingin masuk kedalam bila sedang sendiri.
   - ✓ Sangat kurang untuk dapat menarik perhatian penghuni lain yang berada di luar ruang, interaksi jadi semakin kecil.
   - ✓ Kebaikannya adalah dapat membendung keramaian



Gambar 3.6: Ilustrasi analisa ruang duduk keluarga

2. Ruang rekreasi terbuka. Kemungkinan yang terjadi:
   - ✓ Sifatnya terkesan akrab, untuk siapa saja, jadi akan lebih banyak yang datang
   - ✓ Pengguna tidak merasa terkurung di dalamnya
   - ✓ Kekurangannya adalah suara berisik menjadi tidak terbendung

Kesimpulannya adalah:

Ruang rekreasi yang baik sebagai pengikat antar ruang-ruang dan antar penghuni adalah ruang duduk terbuka. Semakin banyak yang berkumpul maka akan terjadi interaksi sosial antara pengguna. Orang yang melewatinya akan terasa terpanggil didalamnya.

ANALISA RUANG TAMU

Perlunya ruang tamu untuk mewadahi kegiatan antara penghuni dengan tamu

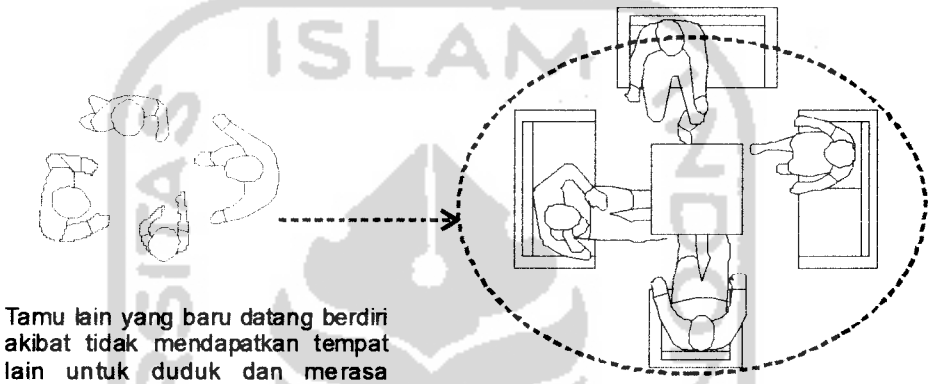
Ruang tamu dalam asrama difungsikan secara khusus mewadahi kegiatan sosial antara penghuni dengan tamunya, sifatnya formal hingga santai.

Hal-hal penting penyediaan fasilitas ruang tamu diantaranya adalah:

- Dekat dengan pintu utama.
- Dibutuhkan ruang yang tidak sering dilalui orang.

-Suasana tenang dan akrab.

-Dengan banyaknya penghuni, setiap orang memungkinkan menerima tamu dalam satu waktu. Tamu tidak hanya satu orang bahkan lebih.



Gambar 3.7: Ilustrasi analisa perilaku penghuni dan tamu



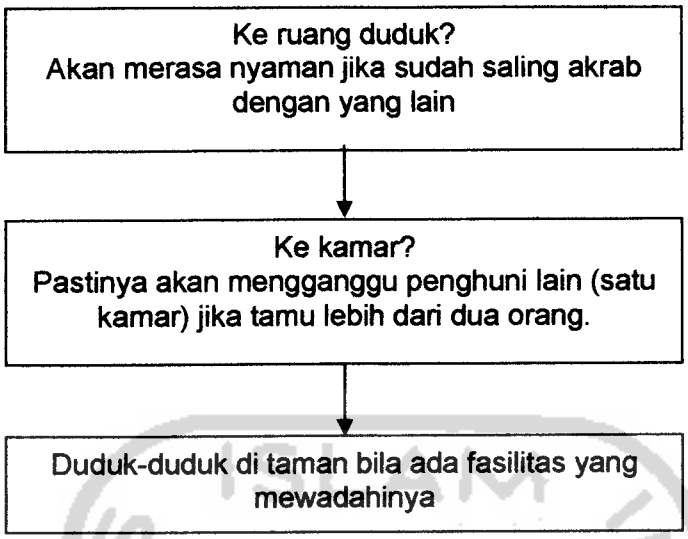
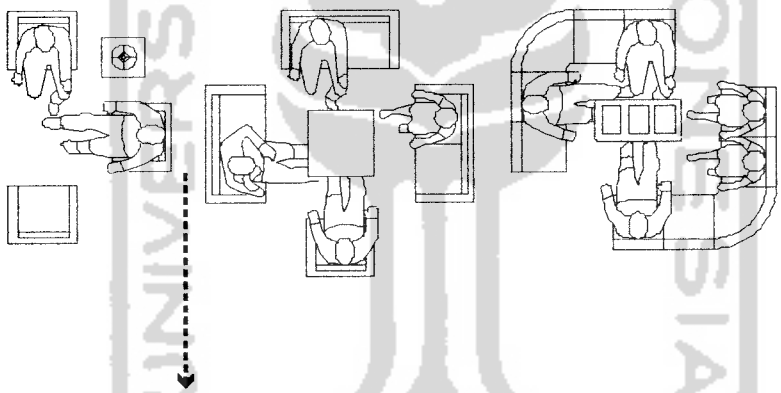


Diagram 3.4: Alur perilaku penghuni dan tamu di asrama



Gambar 3.8: Ilustrasi analisa perilaku penghuni dan tamu yang mengelompok

Melihat perilaku demikian, tidak menjadi masalah bila teman mahasiswa tersebut dikenal akrab oleh penghuni lain. Namun kebebasan tersebut tidak slamanya diterima dengan nyaman, dan pengawasan akan semakin sulit, terutama ditakutkan adanya orang asing yang dengan bebasnya keluar masuk ataupun teman wanita mahasiswa. Keamanan dan kenyamanan penghuni menjadi tidak terjamin.

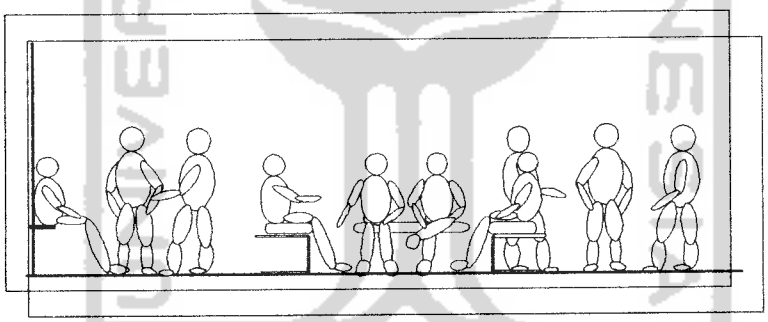
Dengan demikian akan sangat bijak bila mengampil keputusan:

- ruang tamu dibuat dengan besaran yang lebih luas dengan pengelompokan set furnitur dan hanya dibatasi partisi semu

- ruang tamu tidak tertutup penuh, dengan maksud untuk tetap menjaga etika antara tamu dengan penghuni.

III.3.3. Kebutuhan Ruang Hall dalam Kegiatan asrama

Berbagai kegiatan organisasi PMKS (Persatuan Mahasiswa Kalimantan Selatan) telah banyak mengadakan kegiatan besar seperti pentas seni dan budaya Kalimantan Selatan, seminar 'Community Development', pameran hasil kerajinan dan kebudayaan Kalimantan Selatan, pentas musik, selain itu kegiatan rutin tiap tahunan adalah acara halal bihalal dengan mahasiswa Kalimantan Selatan di Yogyakarta. Dengan melihat banyaknya kegiatan, sangat diperlukannya hall dan openspace untuk mewadahi kegiatan-kegiatan yang diadakan PMKS. Namun pula dapat digunakan untuk acara pertemuan lain seperti pertemuan antar warga.



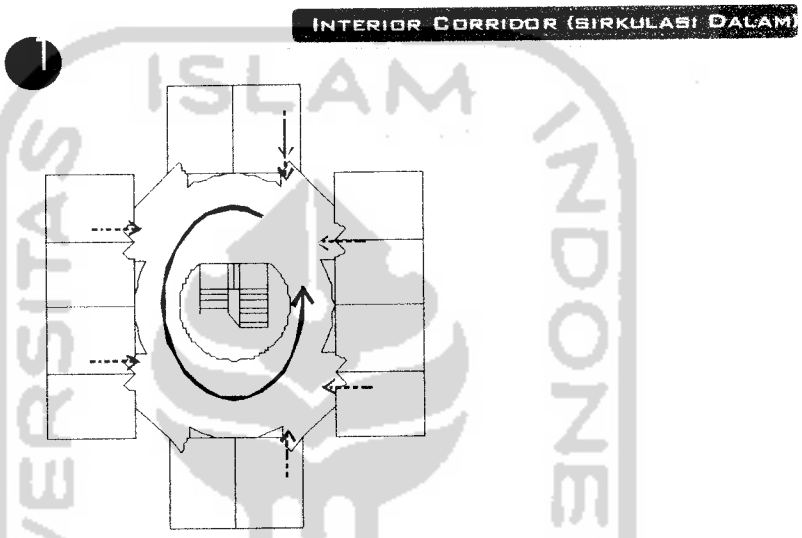
Gambar 3.9: Ilustrasi perilaku mahasiswa saat berkumpul dengan teman-temannyadalam suatu acara besar asrama.

Mengingat fungsi hall adalah untuk kegiatan yang mengundang banyak orang, maka:

- ruang ini mudah ditemukan terutama sekali oleh tamu
- besaran ruang harus mampu menampung seluruh penghuni dan tamu
- semakin besar ruangan, memerlukan pengkondisian udara dan pancahayaan yang baik, apakah secara alami atau buatan

Dengan demikian hall yang akan sesuai untuk asrama mahasiswa ini adalah: melihat pengguna lebih dominan mahasiswa Kalimantan Selatan, akan sangat tepat dengan memperlihatkan suasana arsitektur dengan mengacu pada oriental budaya.

III.3.4. Analisa Pola Sirkulasi Ruang Untuk Mendukung Interaksi dan Kontrol Penghuni

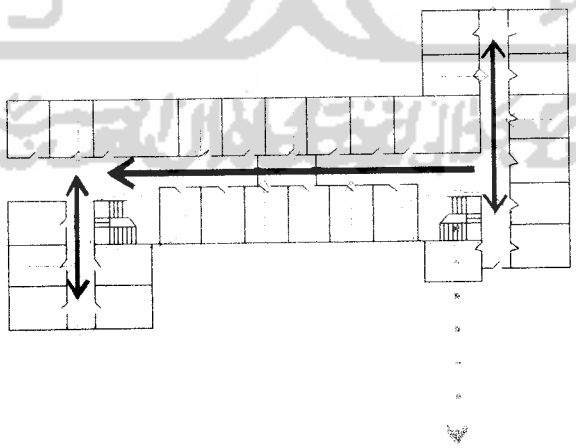


Gambar 3.10: Koridor dalam, dengan pusat sirkulasi di tengah.

Variabel analisa:

1. **Interaksi:**
   - Bila bagian inti bangunan adalah sebuah core dengan dikelilingi dinding, sebagian akan sangat jarang berinteraksi dengan penghuni yang berada berlawanan dengan orientasi core (-).
   - Dengan adanya void di tengah,tanpa adanya dinding pembatas akan memudahkan untuk lebih akrab (++).
   - Diharapkan adanya sirkulasi memutar dan saling mengikat, satu penghuni lebih dapat mengenal dan akrab dengan penghuni lain (++).

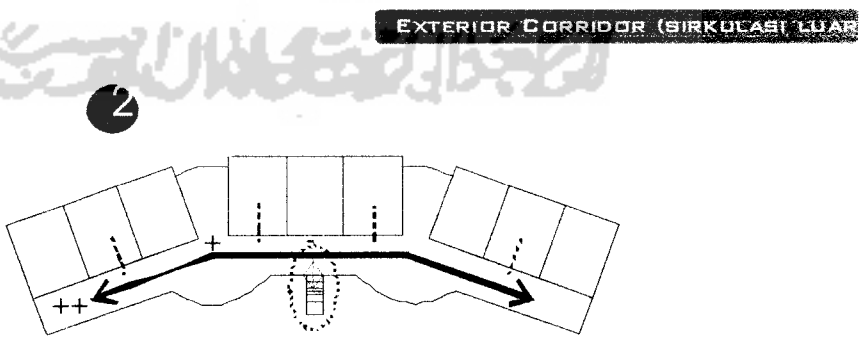
2. **Privasi:**
   - Tingkat privasi merata karena semua ruang berhubungan, selasar tidak ada batas akhir (+).
   - Namun kamar yang berhadapan langsung dengan core akan mendapatkan privasi yang paling sedikit (-).
3. **Pencapaian:**
   - Semakin pendek selasar, semakin mudah menjangkau kamar, dan sebaliknya bila selasar melingkar terlalu panjang akan semakin jauh.
4. **Kontrol:**
   - Pusat sirkulasi berada di tengah (di kelilingi oleh unit-unit kamar) membantu dalam pengontrolan keamanan keluar masuknya penghuni atau tamu (+).
5. **Variabel lain:**
   - bila eksterior massa bangunan adalah space terbuka, akan memudahkannya pengaturan penghawaan, pencahayaan dan visual yang tidak monoton



Gambar 3.10: Koridor dalam, dengan pusat sirkulasi di samping.

Variabel analisa:

1. **Interaksi:**
   - Kebiasaan penghuni untuk mencari jalan yang lebih dekat menjadikan jarang untuk melawati tangga yang lainnya dan interaksi dengan penghuni kamar yang lebih jauh akan semakin kecil.
2. **Privasi:**
   - bila sistem sirkulasi interior terputus dan langsung berhadapan dengan dinding luar, tingkat privasi akan semakin tenang pada ujung-ujung koridor dan ruang-ruang yang paling dekat dengan keluar masuknya penghuni tingkat privasi akan sama rata.
3. **Pencapaian:**
   - Perletakan fasilitas tangga yang saling menyebar dapat membagi penyebaran kepadatan lalu lalang dan memudahkan akses ke kamar yang paling dekat.
4. **Kontrol:**
   - Lebih sulit untuk mengontrol siapa saja yang melewati pintu utama/tangga sebagai pusat sirkulasi.

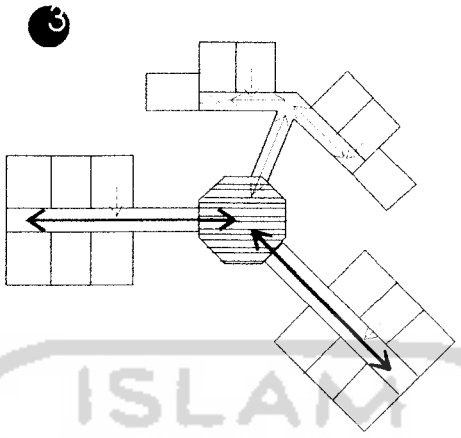


Gambar 3.10: Sirkulasi luar dengan satu koridor

Variabel analisa:

1. **Interaksi:**
   - Semkin panjang selasar/ koridor, cenderung akan mengelompok dengan penghuni yang lebih dekat dengan kamarnya. (-)
2. **Privasi:**
   - semakin jauh dari pusat sirkulasi (tangga atau pintu utama), tingkat privasi unit kamar hunian akan semakin tenang, karena tidak banyak yang melalui (+)
3. **Pencapaian:**
   - bergantung pada letak tangga atau pintu utama, bila hanya brada di ujung selasar, kamar yang paling jauh akan lebih lama pencapaiannya. (--)
   - sebaliknya bila berada di tengah-tengah selasar, pencapaian kamar yang paling jauh akan menjadi lebih dekat (++)
4. **Kontrol:**
   - lebih mudah mengontrol siapa saja yang melewati selasar dan tangga/pintu utama.
5. **Variabel lain:**
   - pengoptimalan view keluar dan pengkondisisan udara akan semakin baik
   - dengan bukaan yang hanya mengarah ke selasar, lalu lalang orang dikhawatirkan menjadi pandangan yang tidak leluasa.

MULTI TOWER



Gambar 3.11: Multi tower, sirkulasi yang menyebar

Variabel analisa:

1. Interaksi:
   - interaksi akan sangat erat dengan penghuni satu blok, namun dengan di munculkannya satu ruang di tengah yang menghubungkan tiap blok memungkinkan untuk saling mengenal dan lebih akrab (+).
   - Jarak yang semakin jauh antar blok akan membentuk perilaku penghuni saling jauh pula untuk mengenal pribadi penghuni
2. Privasi:
   - bila tiap blok hanya diisi beberapa ruang/kamar, tingkat privasi nya akan semakin kuat.
3. Pencapaian:
   - akan bergantung pada koridor/se selasar menuju blok. Semakin jauh blok, pencapaian ke kamar akan semakin uh blok, pencapaian ke kamar akan semakn jauh pula.
4. Kontrol:
   - Akan lebih mudah terkontrol bila ditinjau dari pusat penyebaran koridor atau selasar.

Kesimpulan analisa pola sirkulasi yaitu:

Pola sirkulasi terkait dengan tata ruang di dalamnya, yaitu keeratan ruang dan kemudahan pencapaiannya. Perlunya ruangan yang menjadi sentral dimana dapat menjangkau seluruh ruang (sebagai fungsi pengikat ruang) dan memiliki frekuensi kegiatan cukup tinggi. Sedangkan antara unit-unit hunian pola sirkulasi yang tepat adalah dengan menekankan sirkulasi cincin

III.3.5. Organisasi ruang

Menurut D.K. Ching, organisasi ruang didahului oleh sebagian karakter bentuk, hubungan-hubungan ruang dan reaksi-reaksi lingkungan. Dapat dipengaruhi oleh konfigurasi jalan sirkulasi, hubungan yang terbentuk diantara ruang-ruang (dikutip dari TA. Desmiarni B. *Model Asrama Mahasiswa,* 1996:UII).

Organisasi ruang dibuat berdasarkan pertimbangan analisa kebutuhan ruang setiap kegiatan asrama. Dan selanjutnya dikelompokkan berdasarkan zona serta fungsinya. Diantara kebutuhan ruang dari setiap kegiatan asrama diantaranya adalah:

1. Kegiatan besar asrama

   Yaitu, kegiatan yang tidak hanya untuk penghuni, melainkan mahasiswa, pelajar dari Kalimantan Selatan atau bahkan masyarakat sekitar. Ruang yang dibutuhkan antara lain:

   hall, lavatory untuk pria dan wanita, ruang persiapan dan persiapan alat, ruang penyimpanan,dan ruang siap saji makanan.
2. Kegiatan pengelolaan asrama

   Yaitu yang menyangkut pengurusan dan pemerintahan di dalam asrama. Ruang yang dibutuhkan antara lain:

   Ruang kepengurusan asrama (yang ditangani oleh penghuni asrama), ruang pembinaan konseling, ruang pengelola (utusan dari pemerintah provinsi atau daerah) dan ruang tamu.
3. kegiatan pertemuan antar penghuni dan antar tamu

   ruang yang dibutuhkan antara lain:

ruang tamu, ruang diskusi dan lavatory

4. Kegiatan penghuni sehari-hari
   a. Kegiatan hunian, yaitu kegiatan rutin sehari-hari yang dilakukan masing-masing individu. Ruang yang dibutuhkan antara lain:
      Ruang tidur dengan perlengkapan furnitur, kamar mandi.
   b. Kegiatan pendukung, yang sering dilakukan oleh tiap individu namun penyediaan ruangnya digunakan untuk bersama dan dalam kapasitas besar, diantaranya:
      Ruang makan, dapur kecil atau pantry, ruang duduk, ruang belajar dan perpustakaan, dan ruang CD Rom. Mushola adalah fasilitas wajib yang harus disediakan oleh asrama.
5. Kegiatan lain:
   a. Kegiatan parkir kendaraan. Ini dilakukan tidak hanya oleh penghuni namun juga oleh tamu yang memiliki kendaraan.
   b. Kegiatan olahraga
      Olahraga menjadi kegiatan wajib dan rutin tiap penghuni yang diatur oleh kepengurusan. Sarana olahraga yang dibutuhkan berdasarkan analisa yang lebih disukai oleh kebanyakan mahasiswa, diantaranya adalah:
      Lapangan basket, lapangan bulutangkis, dan lapangan footsal.
   c. Kegiatan penunjang.
      - Kegiatan memasak, ruang yang dibutuhkan:
      Ruang saji, dapur bersih, dapur kotor, ruang simpan alat dan bahan, shaf sampah.
      - Kegiatan Mencuci, ruang yang dibutuhkan:
      Ruang cuci dan penyetrikaan

Organisasi ruang asrama dapat digambarkan sebagai berikut:

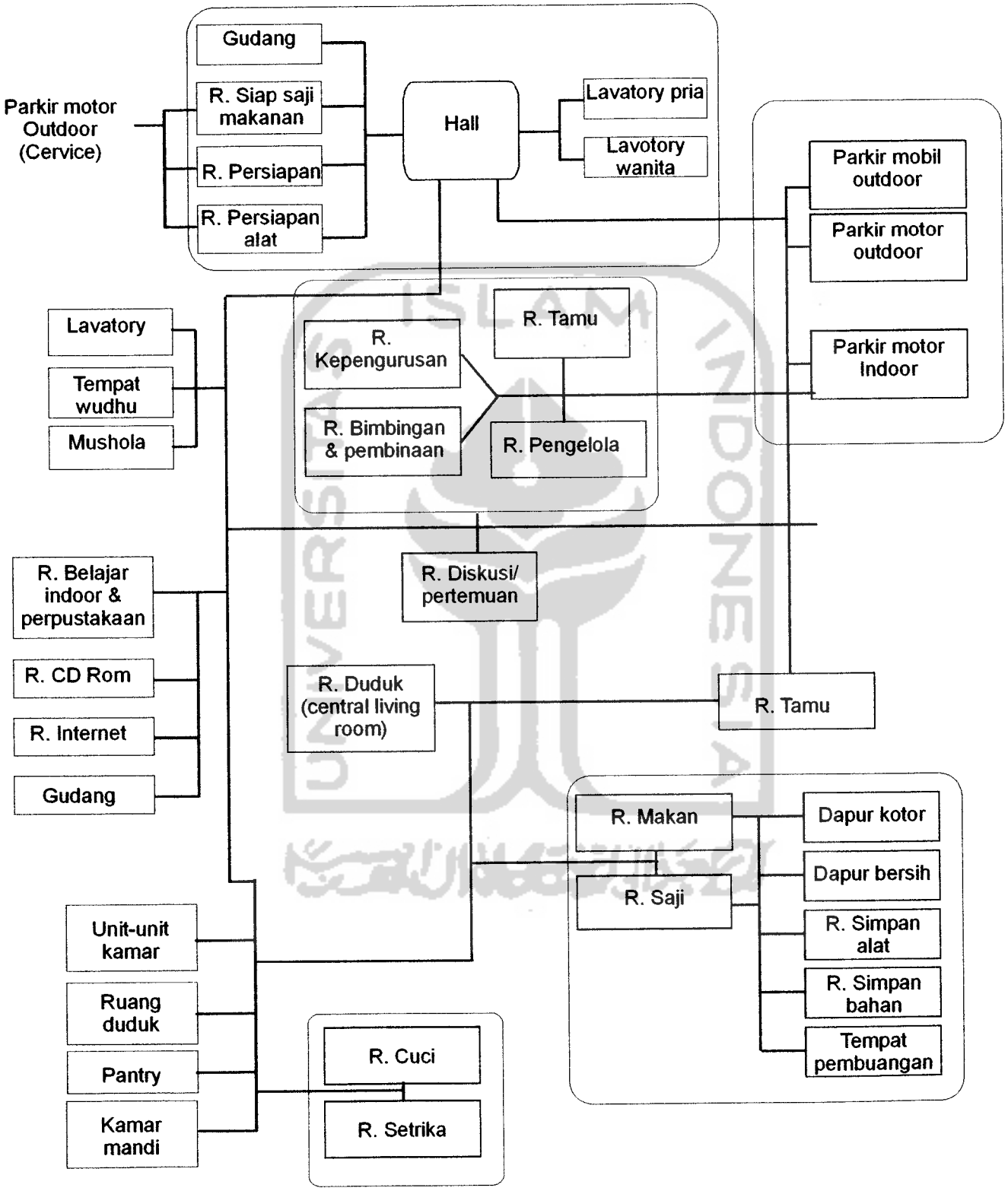


Diagram 3.5: organisasi ruang
sumber: analisa

III.3.6. Besaran Ruang

Besaran ruang didapat dari perhitungan yang berpedoman pada standar-standar arsitektur, dan kapasitas yang dapat ditampung. Diluar itu menggunakan asumsi berdasarkan kenyamanan gerak dan sirkulasi.

Besaran ruangasrama berdasarkan kebutuhan ruang adalah sebagai berikut:

KEGIATAN BESAR ASRAMA

Nama Ruang	Jenis Ruang	Jumlah/ Kapasitas	Standart/asumsi	Perhitungan	Luas
Hall	Entrance Hall/ galeri	160 orang	0.6 m2/orang	0.6 m2x 110 = 66 m2 + 20% sirkulasi	104 m2 432m2
Fasilitas penunjang	Lavatory Pria Closet Wastavel Urinoir	 3 unit 2 unit 4 unit	 1.8 m2/unit 0,5 m2/unit 0,9 m2/unit	 1.8 m2 x 3 = 5.4 m2 0,5 m2 x 2 = 1 m2 0,9 m2 x 4 = 3,6 m2	10 m2 + 20% sirkulasi =12.15 m2
	Lavatory Wanita Closet Wastavel	 3 unit 2 unit	 1.8 m2/unit 0.5 m2/unit	 1.8 m2 x 3 = 5.4 m2 0,5 m2 x 2 = 1 m2	5,32 m2 +20% sirkulasi = 6,834 m2 = 12.15 m2
	Gudang barang	1 ruang	32 m2	32 m2 x1 unit	32 m2
	Ruang penyediaan dan persiapan makanan	1 ruang	36 m2	32 m2 x1 unit	36 m2
	Ruang persiapan	1 ruang	20 m2	20 m2 x1 unit	20 m2
	Ruang persiapan alat	1 ruang	20 m2	20 m2 x1 unit	20 m2

BAGIAN PENGELOLA

Nama Ruang	Jenis Ruang	Jumlah/ Kapasitas	Standart/asumsi	Perhitungan	Luas
R. Pengelola	Ruang kerja pengelola	1 unit	24 m2 x 1 unit	24 m2	24 m2
	Ruang bimbingan konseling	5 orang	21 m2 x 1unit	21 m2	21 m2
	R. Kepengurusan	10 orang	32 m2 x 1 unit	32 m2	32 m2
	R. Tamu	8 orang	30 m2 x 1 unit	30 m2	30 m2

KEGIATAN PERTEMUAN PENGHUNI DENGAN TAMU

Ruang Tamu		22 orang	1.2 m2/orang,	26.4 m2 + 20% sirkulasi = 31.68 m2	102 m2
Ruang diskusi		60 orang	0.75 m2/orang	60 x 0.75 m2= 45 + 20% sirkulasi = 49 m2	137.5 m2

UNIT HUNIAN

Kamar tidur	- tempat tidur - meja belajar - lemari pakaian	2 unit/ kamar 2 unit/ kamar 2 unit/ kamar	1,8 x 0,8 m2/singglebed 1,9 m2 1 x 0,5 m2	1,44 m2x 2 = 2,88 m2 1,9 m2 2 = 3,8 m2 0,5 m2x 2 = 1 m2 Total 7.68 m2	14 m2 X 73 unit = 1022 m2

KEGIATAN INTERN PENGHUNI

Nama Ruang	Jenis Ruang	Kapasitas	Standart/asumsi	Perhitungan	Luas
Ruang duduk	- ruang rekreasi/ TV	- % penghuni	1,2 m2/orang		122 m2
	- ruang duduk tiap lantai	15 orang	1 m2/orang	15 orang x1m2	32 m2
Ruang belajar umum	- Meja belajar indifidu dan kelompok - referensi/perpustakaan	75 orang 10 unit	1,2 m2/orang 1.2 m2	1,2 m2x 75 = 90 m2 1,2 m2x 10 = 12 m2 + 20% sirkulasi = 31,4 m2	288 m2
Ruang makan	- R. Makan	156 orang	1,2 m2/orang	1,2 m2x 156 = 187.2 m2	200m2
	- R. Saji		1,2 m2/orang	1,2 m2x 12 = 14.4 m2 + 20% penghuni = 17,82	18 m2
	- Dapur kotor - Dapur bersih - R. Penyimpanan - Gudang - Shaft sampah	1 unit 1 unit 2 unit 1 unit 1 unit			15m2 15m2 24m2
Mushola	- tempat wudhu - tempat sholat	20 orang 180 orang	0,65 m2/orang 0,9 m2/orang	0,65 m2 x 20 = 13 m2 0.9 x 180 = 162 m2	288 m2

FASILITAS PENUNJANG

Nama Ruang	Jenis Ruang	Kapasitas	Standart/asumsi	Perhitungan	Luas
MCK	KM & toilet 1 ruang cuci 1 ruang jemur	150orang/4= 39 unit	4 m2/unit 10 m2	4 m2 x 39 = 156 m2 10 m2 x 3 = 30 m2	
Dapur kecil	T. Cuci Pantry				
Internet & CD ROM	- Ruang komputer -	100 unit komputer	1.2 m2/unit	1,2 m2 x 100 = 120 m2 + 20% sirkulasi	191 m2
Fasilitas olahraga	- Lapangan basket - Badminton - Lap. Footsal		26 x 14 = 364m2		

KEGIATAN PARKIR

Parkir	Parkir mobil Parkir motor Parkir mobil penghuni Parkir motor penghuni	10 unit mobil 79 unit motor 19 unit mobil 152 unit motor	5.5 x 2.4=13.2 m2 1.6 x 0.8= 1.28 m2 13.2 m2 1.28 m2	13.2 x 10 = 132 m2 1.28 x 79= 101.12 m2 13.2x19 = 250.8 m2 1.28x152 = 194.56 m2	312 m2 130 m2 494 m2 432 m2
Pos jaga		2 orang	2 x 1,5= 3m2		

III.3.7. Tata Ruang

Hubungan perilaku dengan penempatan ruang-ruang sangatlah erat. Tata ruang sangat terkait dengan kebutuhan ruang, pengelompokan kegiatan, dan hubungannya, serta sirkulasinya.

Beberapa permasalahan yang harus diselesaikan terkait dengan aktifitas penghuni yaitu mahasiswa sendiri yang diharapkan dengan penataan ruang-ruang disekelilingnya dapat membentuk perilaku yang positif. Diantaranya adalah:

1. Ruang pengikat secara menyeluruh.

   Asrama yang identik dengan banyak penghuni tidak lepas dari keinginan untuk mengakrabkan antara satu penghuni dengan yang lain. Mereka perlu fasilitas yang dapat digunakan secara bersama. Dengan memenuhinya kebutuhan ini maka penempatannya pun akan lebih baik mempertimbangkan bagaimana dapat dijangkau oleh seluruh ruang-ruang yang erat hubungannya dan oleh penghuninya sendiri. Salah satu yang dibutuhkan yaitu ruang rekreasi (ruang santai).

   Kedekatan ruang Ruang makan Ruang rekreasi Ruang tamu

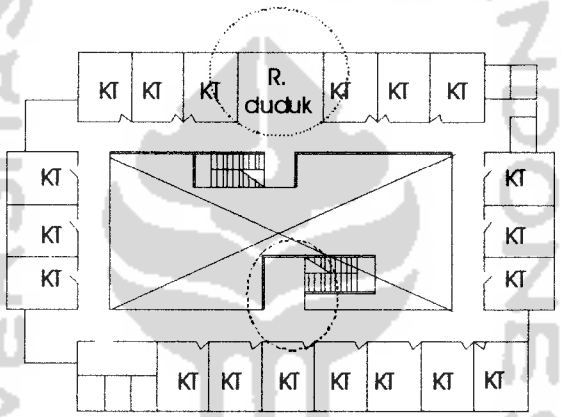
   Ruang makan memiliki sifat dan intensitas kegiatan yang sama tinggi dengan ruang rekreasi. Dari segi perilaku, mereka yang senang makan bersama akan memilih tempat yang banyak leluasa, penuh keakraban dan santai. Begitu pula ruang tamu, hubungan yang akrab antar penghuni dan tamu tidak lagi menjadi formal, mereka dapat masuk ke zona semi publik hunian.

   Ruang-ruang yang harus jauh perletakannya

   R. Diskusi Ruang rekreasi Hunian Mushola

2. Sirkulasi

Selain pasti akan dilalui oleh setiap individu, pintu dan tangga adalah fasilitas publik untuk para penghuni yang mana tingkat lalulalang sangat tinngi, akan lebih baik bila didekatnya ada ruang yang tidak membutuhkan tingkat privasi tinggi seperti duduk. Bila ruang tersebut tidak memungkinkan, tangga atau pintu akan lebih baik sedikit dijauhkan baik letak agar pandangan kamar yang berada di dekatnya tidak langsung menghadap ke arah keluar masuk atau naik turunnya penghuni.



Gambar 3.12: Analisa tata ruang

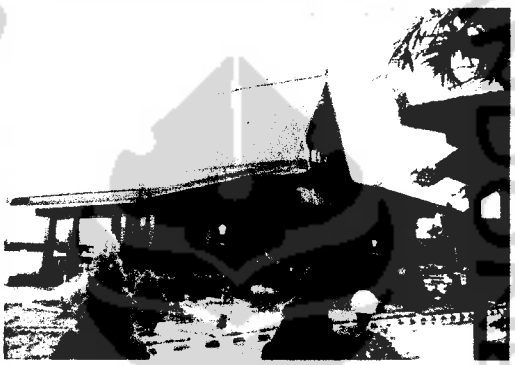
3. Fasilitas bersama lainnya (KM)

Kebutuhan akan kamar mandi lebih baik berada di luar kamar tidur, selain digunakan secara bersama-sama, mereka akan cenderung bertemu baik saat ingin menggunakan atau saat pembersihan bersama-sama. Kebutuhan kamarmandi dapat saja dihitung jumlahnya berbanding dengan jumlah pengguna, namun untuk memudahkan pencapaian, maka perlu memisah-misahkannya. Sehingga paling tidak ada 3-4 orang yang menggunakan 1 KM dalam waktu yang sangat sempit. Semakin banyak KM dikhawatirkan akan tidak terawat dan seolah menjadi milik sendiri.

III.4. Analaisa Karakter Rumah Tradisional Banjar Kalimantan Selatan

Tipe Rumah Bubungan Tinggi (rumah panggung) adalah satu dari 12 tipe rumah adat Banjar yang paling mudah dikenali oleh masyarakat pada umumnya. Karena ciri yang ditampakkan sangat khas baik dari tampaknya atau dari bentuk atapnya.

1. Penerapan arsitektur Banjar pada umumnya saat ini menampilkan bentuk atau motif dan beberapa ciri yang lain dengan merubah konstruksinya. Seperti gedung VIP pada Bandar Udara Syamsudin Noor Banjarmasin.



Gambar: Gedung VIP, Bandar Udara syamsudin Noor, Banjarmasin.
(sumber: Rumah Tradisional Banjar Kal-Sel)

- ✓ Bubungan Tinggi adalah arti dari atapnya yang begitu lancip dengan sudut 45° dengan konstruksi atap pelana
- ✓ Bagain yang memanjang ke depan atau sengkuap dapat memberikan manfaat yaitu pada bangunan yaitu sebagai perlindung terhadap sinar panas matahari dari luar (Heinz F. Arsitektur ekologis). Karena sifat atap yang tinggi dan luas memudahkan udara dapat bersirkulasi dengan baik artinya ada gerak angin yang baik.
- ✓ Bagian bawah yang yang tidak langsung menapak pada tanah karena selain daerah Kalimantan Selatan yang dominan adalah tanah rawa memberikan manfaat penghawaan agar tidak terjadi kelembaban lebih-lebih bila diterapkan pada kondisi tanah normal.

- ✓ Selain kondisi alam yang mengharuskan untuk menciptakan ersitektur rumah panggung, juga memiliki filsafah dan religi yang bersumber pada kepercayaan Kaharingan pada suku Dayak bahwa alam semesta yang terbagi menjadi dua, yaitu alam bawah dan alam atas. Rumah Bubungan tinggi merupakan lambang mikrokosmos dalam makrokosmos yang besar. Penghuni seakan-akan tinggal di bagian dunia tengah yang diapit oleh dunia atas dan dunia bawah (www.wikimedia.com).

- ✓ Contoh bangunan lain yang menggunakan sistem rumah panggung sebagai penerapan ekologis alam dan nilai estetis:



Komponen-komponen seperti ruang bawah yang kosong, ruang atas yang difungsikan untuk hunian dan kolom-kolom dapat menjadi konsep dalam pengembangan desain.

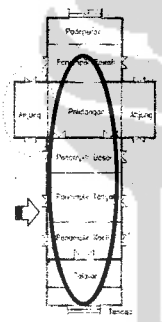
Kesimpulannya adalah:
menampilkan arsitektur rumah Banjar dapat mengambil unsur pokok yang mudah dikenali
penerapan arsitektur juga memperhatikan kondisi ekologis, yaitu menciptakan ' iklim' dalam ruang, pemanfaatan ruang atau spase yang terbuang dan nilai-nilai estetik

2. Konstruksi dan Tata Ruang

✓ Konstruksi pokok dari rumah adat Banjar dapat dibagi atas beberapa bagian, yaitu : a. Tubuh bangunan yang memanjang lurus ke depan, merupakan bangunan induk. b. Bangunan yang menempel di kiri dan kanan disebut anjung. c. Bubungan atap yang tinggi melancip disebut Bubungan Tinggi. d. Bubungan atap yang memanjang ke depan disebut atap Sindang Langit. (yang memanjang ke belakang disebut atap [[Hambin Awan]]).

Tubuh bangunan induk yang memanjang terus ke depan dibagi atas ruangan-ruangan yang berjenjang lantainya.

Mother room/
bangunan induk





✓ Rumah Bubungan tinggi memanjang kebelakang dengan lantainya bertingkat-tingkat sesuai dengan fungsi hunian di dalamnya. Bagian penting yang mewakili rumah arsitektur ini adalah tangga, pelataran/ teras/beranda depan, penampik, palindangan dan anjung.

✓ Tata ruang rumah tradisional Bubungan Tinggi membedakan adanya tiga jenis ruang yaitu ruang terbuka, setengah terbuka dan ruang dalam.

✓ Ruang terbuka terdiri dari pelataran atau serambi, yang dibagi lagi menjadi surambi muka dan surambi sambutan.

Ruang setengah terbuka diberi pagar rasi disebut Lapangan Pamedangan.

Sedangkan ruang dalam dibagi menjadi Pacira dan Panurunan (Panampik Kacil), Paluaran (Panampik Basar), Paledangan (Panampik Panangah) yang terdiri dari Palidangan Dalam, Anjung Kanan dan Anjung Kiwa, serta Panampik Padu (dapur).

Surambi Di depan surambi muka biasanya terdapat lumpangan tempat air untuk membasuh kaki. Pada surambi muka juga terdapat tempat air lainnya untuk pembasuhan pambilasan biasanya berupa guci.

3. Bahan Bangunan





✓ **Atap**; Masyarakat bajar umumnya menggunakan atap sirap untuk rumahnya, karena sirap merupakan satu-satunya atap bermutu tinggi untuk rumah atau bangunan lainnya yang bersifat permanen di Kalimantan Selatan. Selain itu beban yang diberikan atap tidak berat karena sifatnya yang ringan jauh lebih ringan dari genteng.

Ciri:

- Terbuat dari kayu ulin dengan serat yang sangat rapat , lurus,dan tajam.
- Tiap keping berukuran sama; panjang 600 atau 615 mm, lebar 80 atau 90 mm dan tebal 3 atau 5 mm.

Selain sirap dari kayu ulin juga dapat menggunakan sirap dari daun rumbia.

- ✓ **Dinding**; Dinding yang digunakan adalah lembaran papan yang di pasang horizontal atau vertikal pada umumnya. Bahan papan pada umumnya adalah dari kayu besi namun adapula masyarakat yang menggunakan dinding palupuh yaitu dari bambu kecil yang cukup tua. Batang bambu ini dibelah menjadi kepingan melebar dan pemasangannya yaitu dengan anyaman rapat dalam motif berjenjang.Walau kuat dan sanggup bertahan selama minimal 40 tahun, namun tidak terlalu memberikan kesan yang mewah.
- ✓ **Tiang dan Balok**; Tiang dan balok sebagai struktur utama bangunan tetap menggunakan jenis kayu ulin atau disebut dengan kayu besi (Eusideroxylon Zwageri). Pondasi sebagai konstruksi paling dasar, biasanya menggunakan kayu Kapur Naga atau kayu Galam. Tidak menutup kemungkinan jika memilih beton bertulang sebagai penggantinya.
- ✓ **Lantai**; Sama dengan konstruksi yang lain, lantai tetap menggunakan papan kayu ulindengan lebar 10-20 cm.

Bagaimana penerapannya di Yogyakarta?

Alternatif pengganti bahan bangunan

Atap

Terlalu sulitnya mencari dan mendatangkan sirap dapat diganti dengan menggunakan genteng yang bermutu tunggi (tidak cepat terkena jamur/lumut).

Lantai dan Dinding

Pada bagian dalam dapat memungkinkan menggunakan pelapis dari papan kayu parquet dengan warna natural.

Kolom dan balok

Dapat menggunakan kayu jati atau, beton bertulang. Untuk yang lebih moderen menggunakan baja silinder pada kolom-kolom kecilnya

BAB IV
KONSEP PERANCANGAN ASRAMA MAHASISWA KALIMANTAN SELATAN DI YOGYAKARTA

IV.1. Konsep Perencanaan

Dengan melihat pendekatan dan analisa site, didapat beberapa konsep makro yaitu perencanaan terhadap ruang luar yang tekait dengan sit

IV.1.2. Konsep pemilihan site

Pemilihan site berdasarkan pertimbangan-pertimbangan yang diantaranya adalah:

- ✓ Dapat di jangkau oleh banyak Perguruan Tinggi/ Universitas
- ✓ Akses ke lokasi dilewati jalur transportasi umum
- ✓ Fasilitas penunjang sekitar site cukup lengkap untuk kebutuhan hidup sehari-hari
- ✓ Berada di kawasan cukup strategis, yaitu perumahan penduduk dan sarana prasarana kota
- ✓ Luasan site cukup luas

VI.1.2. Pengendalian Site Terhadap Jalan Umum

Karena site berada dekat dengan pertigaan jalan, akan sangat sulit untuk keluar masuknya kendaraan ke bangunan, terlebih lebar jalan raya sangat sempit, maka pada bagian depan site yang bersebelahan dengan jalan dibuat space untuk pemberhentian sementara kendaraan dari dan akan ke asrama. Lebar space di asumsikan dapat memuat satu panjang bus.

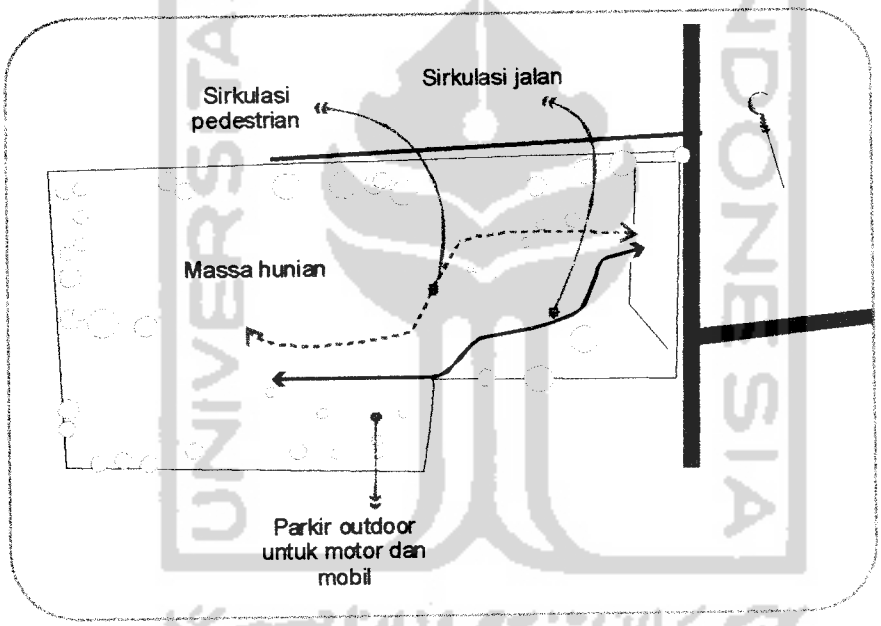
VI.1.3. Pencapaian Ke Bangunan

Meninjau banyaknya pengguna asrama, seperti mahasiswa sendiri atau bahkan tamu yang kadang kala membawa rombongannya dengan

menggunakan bus, maka perlu adanya pengaturan sirkulasi terkait pula dengan pengalaman dalam perjalanan.

a) Sirkulasi

Untuk jalur sirkulasi utama kendaraan seperti motor, mobil dan bus tetap menjadi satu, namun untuk pejalan kaki atau pedestrian memiliki jalur tersendiri. Pola sirkulasi tidak langsung menghadap lurus ke fasad depan bangunan, namun sirkulasi akan mengarah ke area parkir terlebih dahulu yang berada di samping depan bangunan utama. Tujuannya adalah, agar massa dapat dilihat secara perspektif. Sehingga untuk sirkulasi utama adalah dengan pola linear.



Gambar VI.1. Ilustrasi konsep sirkulasi ruang luar

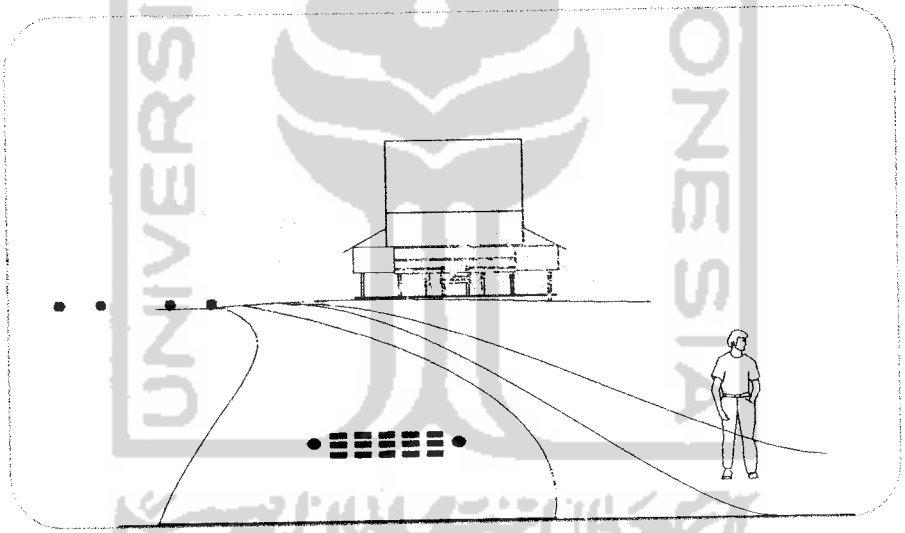
b) Pengalaman Perjalanan

Dengan pengaturan lansekap di sekitar jalur sirkulasi akan memberikan kenyamanan tersendiri terhadap pengguna. Untuk pedestrian, adanya berbagai pengalaman yang ditemukan selama berjalan kaki akan membuat terasa semakin dekat dengan tujuannya. Sehingga konsep utama jalur pedestrian adalah:

- ✓ Dengan memberikan nuansa teduh, vegetasi rendah di sisi jalan dan motif atau material perkerasan yang berbeda. Kesan yang ditimbulkan adalah akrab dan *wellcome*.
- ✓ Pedestrian dengan lebar 2,5 m dan material penutupnya adalah permainan antara batu alam, semen plesteran dan soft scape.

Untuk jalur sirkulasi kendaraan utama yaitu:

- ✓ Sedangkan untuk jalan utama menggunakan conblock yang cukup kuat untuk menahan beban kendaraan bermotor, dan lebar jalan adalah 5-6 m.
- ✓ Vegetasi di sepanjang jalur sirkulasi adalah jenis perindang dengan daun yang tidak begitu rimbun, tentunya adalah vegetasi yang tidak akan menutupi fasade bangunan.



Gambar VI.2 Ilustrasi konsep suasana sirkulasi ruang luar

VI.2.3. Orientasi

Orientasi bangunan berdasarkan pada rumah adat Bubungan Tinggi yang menghadap ke arah jalan dan memanjang ke belakang. Maka orientasi massa bangunan akan menghadap ke arah jalan raya pula yaitu memanjang dari timur ke barat. Hal ini juga terkait dengan pengaruh

lintasan matahari, untuk menghindari panas matahari yang berlebih, massa bangunan menghindari bentang lebar dari utara ke selatan.

VI.2.4. Konsep Tapak

Permainan elemen air di sekitar bangunan akan mencitrakan nuansa kedaerahan, dan memunculkan kesan seolah bangunan berdiri di atas air. Terkait dengan penghawaan udara, air dapat pula menghantarkan udara menjadi lebih sejuk ke dalam ruangan. Sehingga perlu adanya kolam air di dekat massa bangunan yang dibuat mengalir.

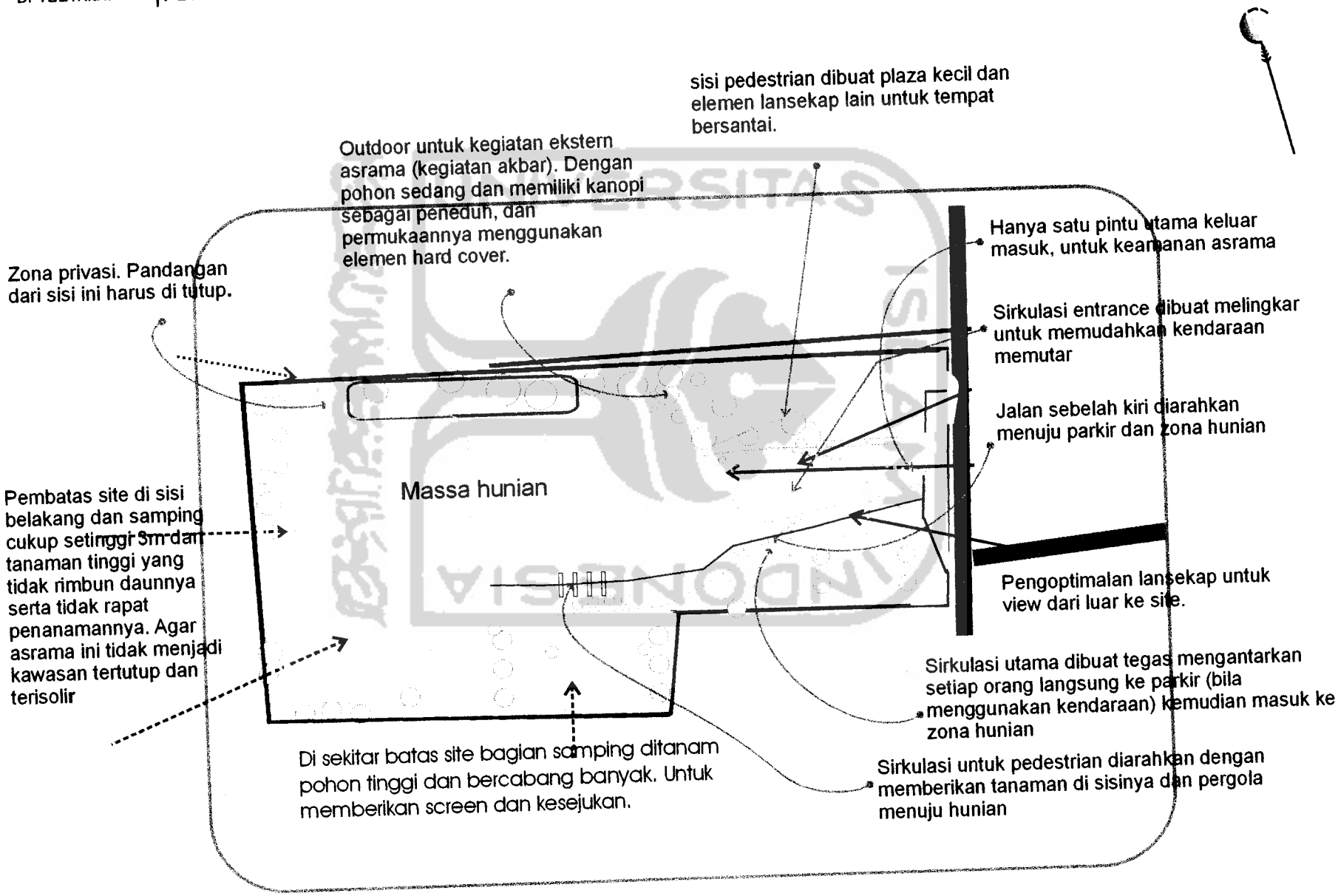
Penggunaan ruang terbuka untuk parkir kendaraan bermotor, olahraga basket dan footsal, untuk study, rekreasi dan refresing secara fisik dan visual. Pengolahan tapak berpengaruh pada kesenangan dan kenyamanan pengguna terutama dalam kegiatan sehari-harinya dalam sebuah asrama. Penciptaan outdoor space terkait dengan pemilihan pohon sedang dengan tinggi 4,5 m – 6 m untuk pengarah, focal point pada taman dan perindang. Elemen-elemen yang lain sebagai pengarah dan penutup tapak diantaranya yaitu ground cover berupa hard cover (pijakan jalan) seperti kayu, batu alam, tera kota atau conblok dan semen beragregat, serta soft cover untuk peresapan seperti macam-macam rumput dan semak. Pengolahan tapak secara keseluruhan adalah mengoptimalkan view dari luar dan dalam.

Penataan lansekap didekat hall outdoor sangat berpengaruh pada kegiatan dan perilaku didalamnya. Pemilihan pohon-pohon berkarakter tinggi dan memiliki kanopi sangat tepat dan penanamannya berada di sisi sentral space. Pohon dibuat seolah berdiri dalam pot, yaitu sekeliling batang pohon di buat dudukan dari beton.

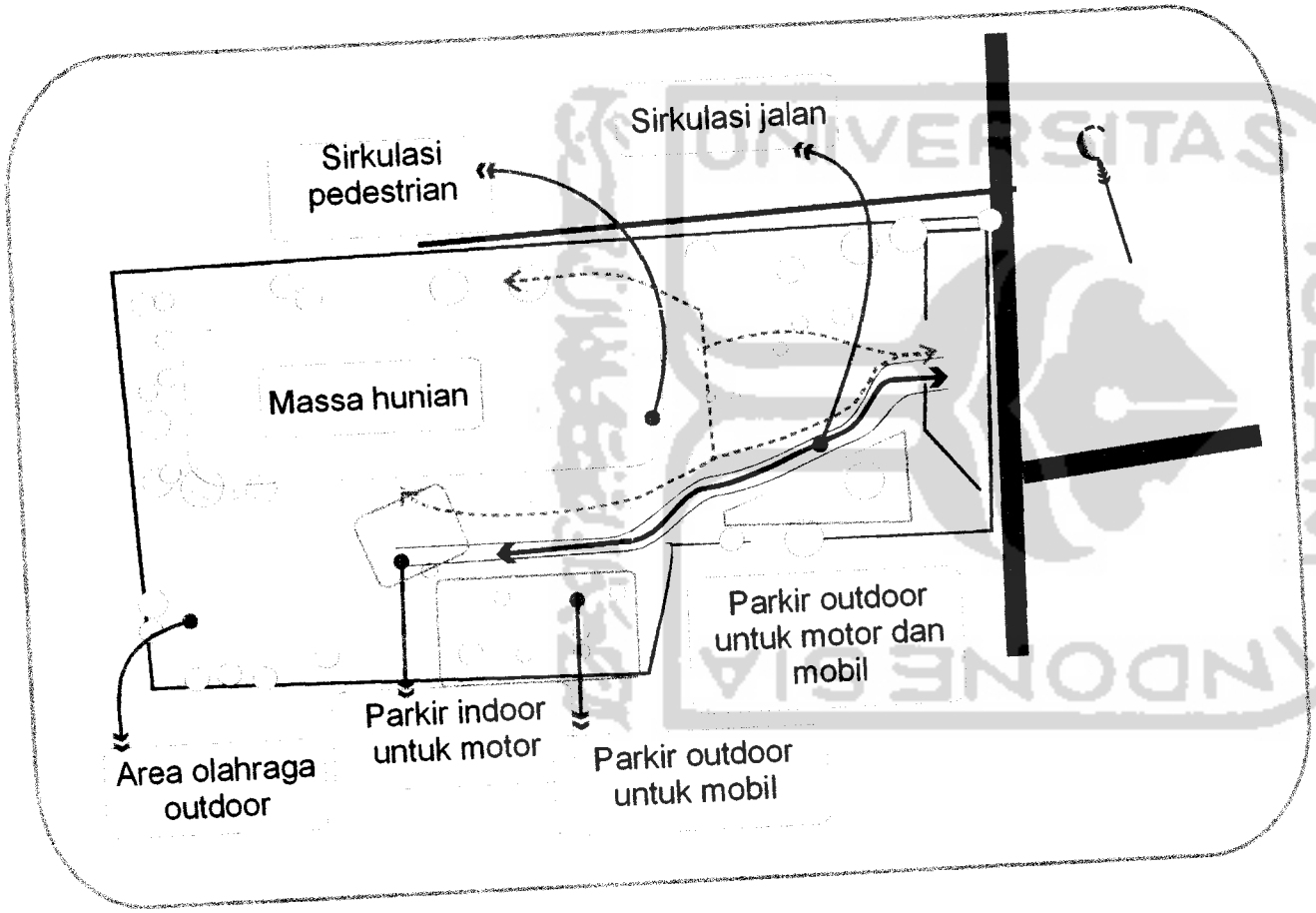
VI.2.5. Konsep Penzoningan Di Dalam Site

Penzoningan di dalam site berdasarkan kelompok kegiatan secara makro, diantaranya adalah:

- Kegiatan parkir outdoor, untuk bus, mobil dan motor. Jalur sirkulasi menjadi satu kesatuan. Zona ini berada di bagian depan dan samping karena mengikuti bentukan site dan menurut hierarkhi sifatnya, yaitu parkir motor lebih dekat dengan massa bangunan.
- Outdoor untuk kegiatan study, rekreasi dan olahraga.
- Zona kegiatan indoor yaitu berada dalam massa-massa bangunan.



Gambar VI.3: konsep tapak



Massa bangunan berada lebih kebelakang untuk membentuk lanskap yang cukup luas di depannya. Dan tercipta nuansa penuh pengalaman untuk pengguna jalan masuk dan keluar.

Untuk parkir motor, yang jumlahnya lebih banyak dan sering keluar masuk tiap harinya. Perletakannya sediki ke belakang namun tidak begitu dekat dengan massa dikhawatirkan akan menimbulkan kebisingan yang berlebih.

Zona-zona ini dihubungkan dengan pedestrian.

Area olahraha out door terletak di dekat dengan parkir, selain intensitas kebisingannya hampir sama area ini juga sabagai wadah kegiatan publik.

Gambar VI.4: Penzoningan ruang

VI.3. Konsep Perancangan Asrama Mahasiswa Kalimantan Selatan

VI.3.1. Gubahan dan Penampilan Massa Bangunan

Pola gubahan massa terbentuk berdasarkan susunan kelompok kegiatan dan besaran ruangnya. Massa-massa di susun memanjang dari arah timur ke barat untuk menyembunyikan kegiatan hunian yang sifatnya mengutamakan ketenangan dari lalu lintas jalan, polusi dan kebisingannya.

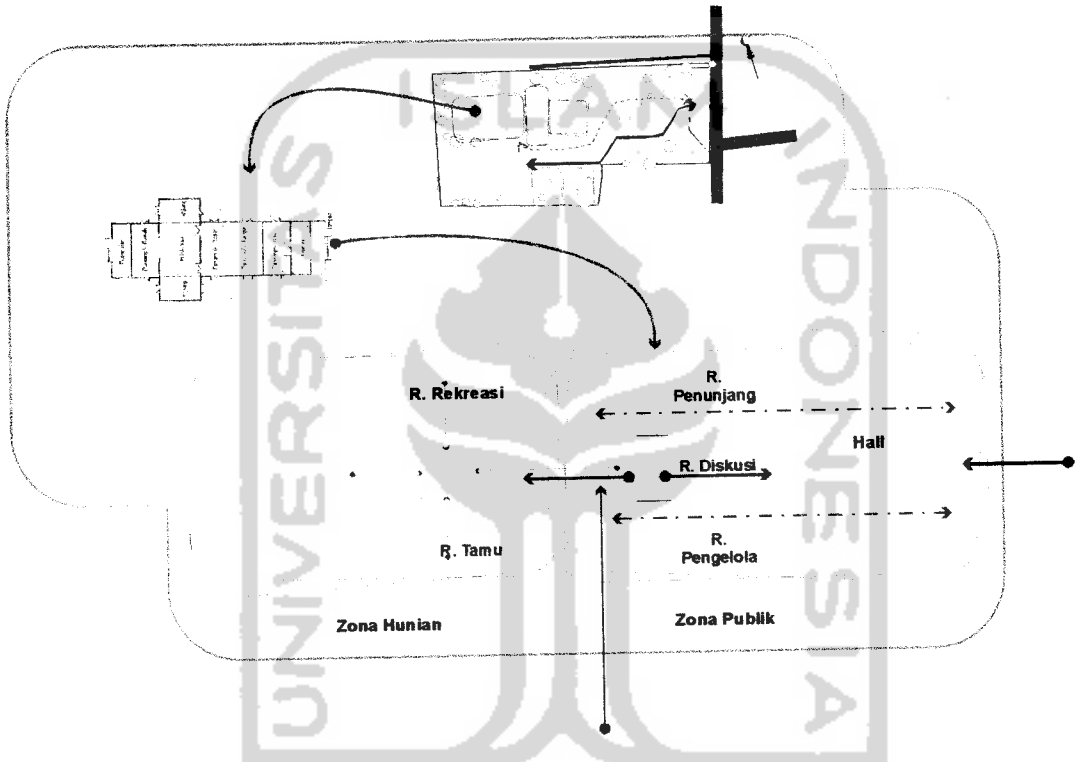
Penzoningan berdasarkan pada pengelompokan kegiatan. Dimana memisahkan antara ruang-ruang dengan tingkat keramaian dan ketenangan, ruang-ruang yang intensitas kegiatannya lebih banyak, dan ruang sebagi pengikat ruang lain. Diantaranya adalah:

- Kegiatan bersama/ umum, seperti halalbihalal, pameran, pentas seni dan budaya, pertemuan dengan warga sekitar, serta pertemuan lainnya berada pada zona publik. Zona ini terletak paling depan karena selain akan menampung banyak orang dan sifatnya yang ramai, juga sebagai point of entrance bangunan.
- Kegiatan pertemuan penghuni dengan tamu, yang sifatnya lebih tenang yaitu ruang tamu, ruang diskusi dan mushola. Perletakannya agak kebelakang dari zona publik.
- Bagian pengelola dengan ruang-ruang kerja dan ruang bimbingan konseling yang sifatnya harus privat. Perletakan tidak jauh dari ruang tamu karena siapapun dapat masuk ke bagian pengelola. Selain itu ada mushola yang letaknya strategisantar ruang dalam/ hunian dan publik.

  Ketiga zona di atas adalah sebagai pengikat anatara penghuni dengan masyarakat.
- Kegiatan hunian asrama atau disebut kegiatan intern, seperti rekreasi (bersantai) dan makan bersama. Adalah ruangan yang menampung kegiatan bersama dalam keseharian penghuni mahasiswa. Sifatnya mengikat antar ruang-ruang lain dan menjadi tempat berinteraksinya semua penghuni.

- Kegiatan hunian yang sifarnya prifat yaitu tidur dan beristirahat, berada pada unit-unit hunian. Namun dengan jumlah unit kamar tidur yang banyak menuntut adanya ruang duduk atau ruang santai sebagai salah satu fungsi pengikatuntuk saling berinteraksi.

Kegiatan lain yang sifatnya individual seperti MCK, memasak, cuci-jemur pakaian berada pada zona servis.



Gambar VI.5: konsep pembentukan gubahan massa

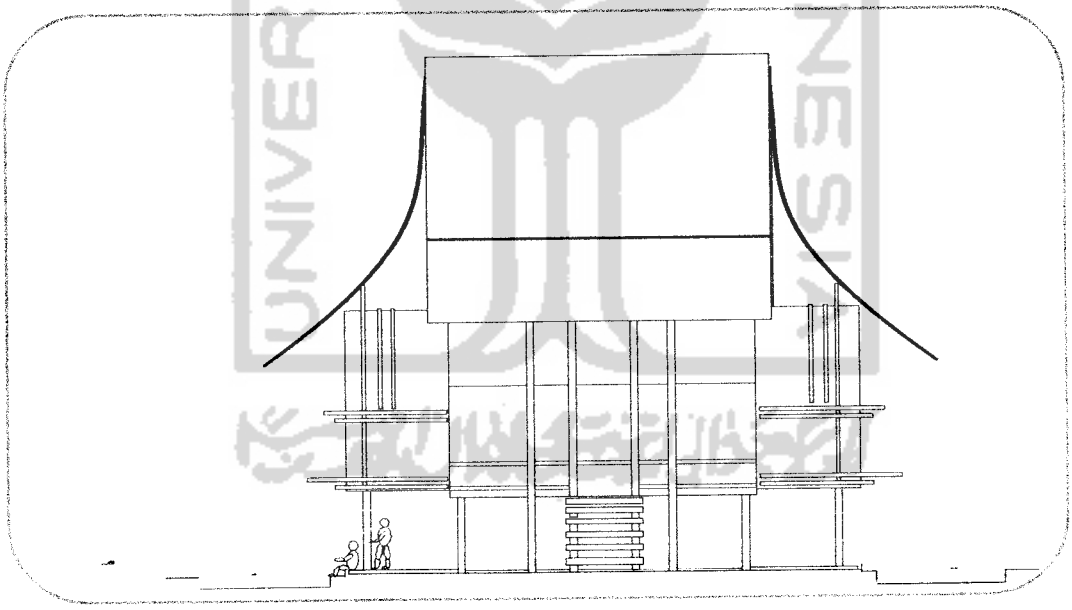
Pendekatan konsep dari esensi etnis tetap menjiwai bangunan dengan mengambil nilai-nilai yang paling menonjol namun tidak sepenuhnya mengadopsi langsung. Dari analisa karakternya maka konsep perancangan massa bangunan diantaranya adalah:

1) Bubungan Tinggi adalah jenis rumah panggung yang menggunakan struktur tiang-tiang sebagai kaki bangunan, sehingga bangunan tidak menapak langsung ke tanah. Karakter ini akan ditonjolkan sebagai

citra penampilan massa bangunan, yaitu dengan mengangkat bangunan lebih tinggi dengan tumpuan kolom-kolom dari pondasi menerus ke atas.

2) Bagian bawah dibuat ruang yang sifatnya transparan sehingga ada peleburan antara bagian interior dan eksterior.
3) Karakter lain yang menonjol dalam rumah Bubungan Tinggi pada bagian fasade yaitu adanya pengulangan tiang-tiang pada dindingnya dengan jarak 1,5 m. Dengan meninjau bagian tersebut, akan lebih tepat bila pada fasade rancangan ada ritme kolom sebagi penegas dan elemen sirip-sirip yang dapat membantu mengurangi masuknya sinar matahari.

Sedangkan untuk bentuk atapnya menggunakan modifikasi atap Bubungan Tinggi yang menjulang keatas dengan sudut kemiringan 45° .



Gambar VI.6: konsep penampilan massa dari preseden Bubungan Tinggi

VI.3.2. Tata Ruang

Perencanaan tata ruang dalam bangunan berdasarkan keterkaitan antara tiap-tiap kelompok kegiatan, kebutuhan aktifitas di dalamnya dan perilaku pengguna asrama.

Hall berperan penting sebagai 'penjembatan' yang menghubungkan antara penghuni dengan masyarakat haruslah dapat mencerminkan citra nuansa etnik yang disandang oleh asrama, diantaranya yaitu:

Pada bagian entrance terdapat tangga yang meuju hall indoor, karena hall utama berada setara dengan tinggi bangunan di lantai duan.

- ✓ Beranda depan pada bagian sisi-sisinya dibuat pembatas.
- ✓ Menonjolkan permainan bentuk atap bubungan tinggi

Hall pada bagian bawah lebih terbuka dan sebagiannya ditutup dengan dinding kaca. Di dekat ruang ini ada lavatory dan gudang, kantor pengelola serta ruang diskusi.

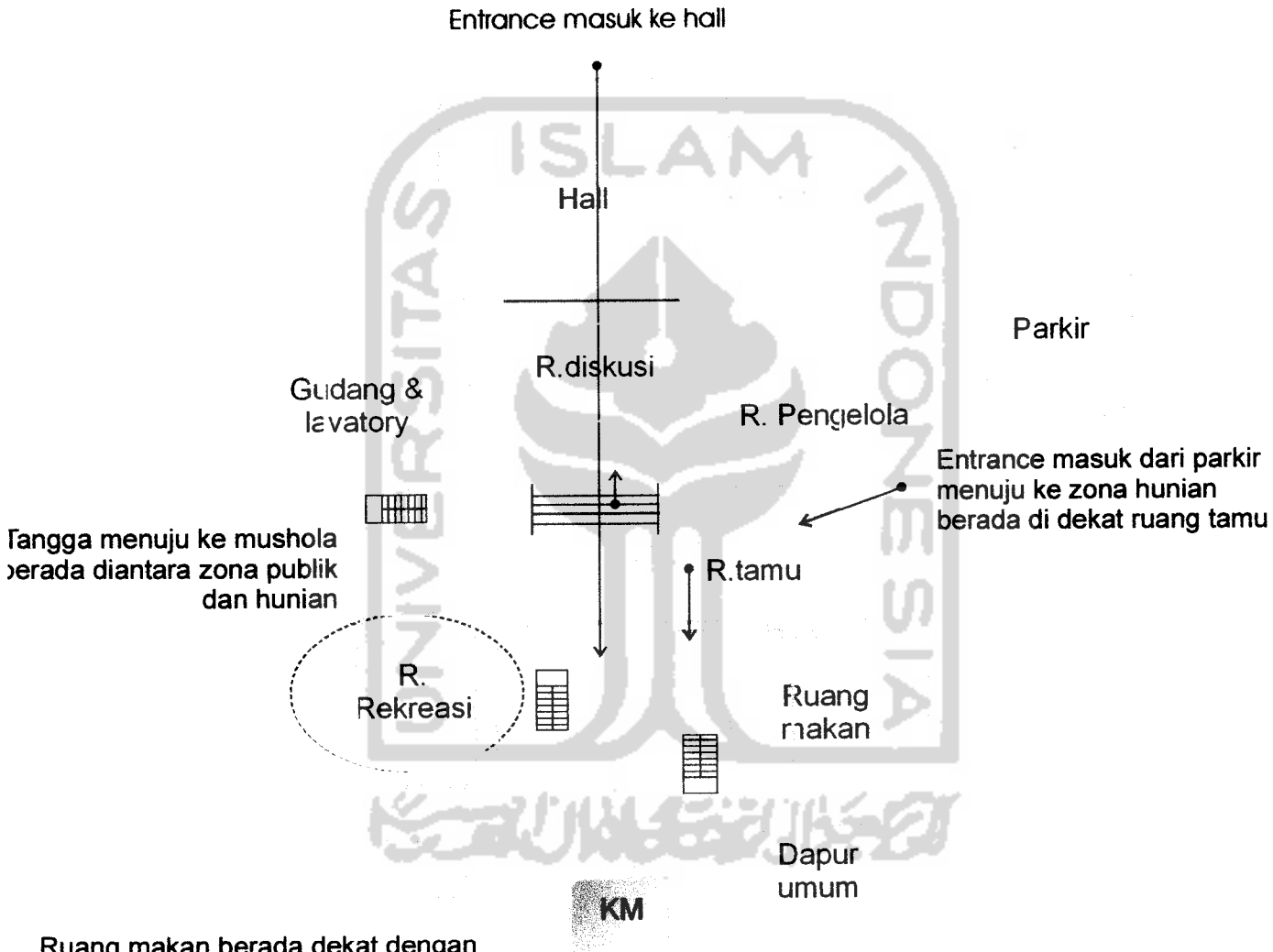
Untuk zona hunian, ruang rekreasi berada di tengah, dibuat dengan besaran ruang yang cukup luas untuk mewadahi kegiatan santai dan berkumpulnya para penghuni. Ruangan cukup terbuka yaitu dapat menjangkau outdoor. Di dekatnya ada ruang-ruang yang terkait erat dengan aktifitas penghuni sehari-hari. Ada pula sirkulasi vertikal di dekatnya, artinya ruangan ini menjadi pusat sentral kegiatan dimana tiap penghuni harus melewatinya sebelum atau sesudah ke unit hunian.

Unit-unit hunian mahasiswa dan tamu berada di lantai dua dan tiga. Beberapa pertimbangan konsep pada unit hunian;

- ✓ Sirkulasi vertikal dengan menggunakan tangga terbagi menjadi dua yang saling berjajar dengan arah yang berhadapan. Perletakannya berada di tengah-tengah.
- ✓ Sirkulasi horizontal dengan menggunakan selasar di setiap deretan satu kamar, yang terikat tanpa ujung. Lebar selasar adalah dua meter dengan pembatas di sisinya. Sehingga terbentuk void ditengah.

- ✓ Bagian tengah, tepatnya dekat dengan dengan tangga ada space sebagai interaksi kecil antar unit-unit kamar. Space tidak tertutup, namun hanya dibatasi sinsing rendah setinggi 70 cm.
- ✓ Kamar mandi dipecah menjadi dua kelompok yang berada pada ujung-ujung selasar. Kamar mandi tetap memperhatikan ventilasi dan pencahayaan secara alami terkait dengan kebersihan dan kesehatan ruang.
- ✓ Fasilitas lain yang dimiliki tiap lantai hunian yaitu tempat cuci dan penjemuran yang cukup terbuka.
- ✓ Tiap-tiap kamar hunian ditempati oleh dua orang dengan penataan furnitur mempertimbangkan kenyamanan penghuninya.

KONSEP TATA RUANG



Ruang makan berada dekat dengan ruang rekreasi karena intensitas penggunaannya sama-sama tinggi. Ruang tidak terlalu tertutup.

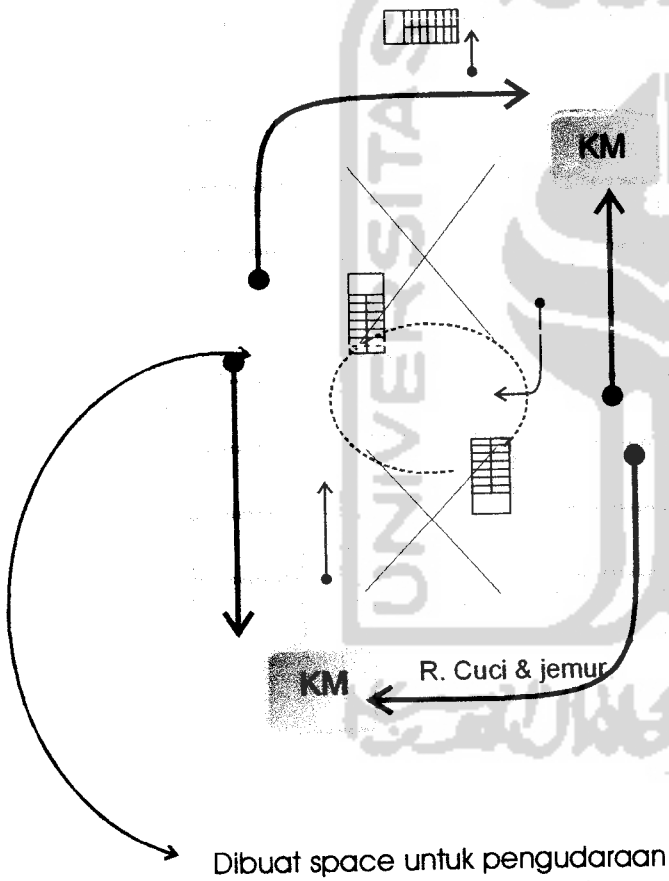
Ruang rekreasi menjadi ruang sentral kegiatan penghuni. Menjadi zona yang harus di lalui untuk menuju ke unit-unit hunian

Sirkulasi vertikal yang saling menghadap dimaksudkan agar pengguna tetap dapat saling berinteraksi.

PUTRI SARI KARTINI 03_512_052

KONSEP TATA RUANG HUNIAN

Sirkulasi singgle bang untuk mengikat tiap-tiap unit kamar.



Kamar mandi dibuat mengelompok untuk memberikan kemudahan menjangkau para penghuni. Penghini cenderung memilih Km yang lebih dekat dengan kamarnya.

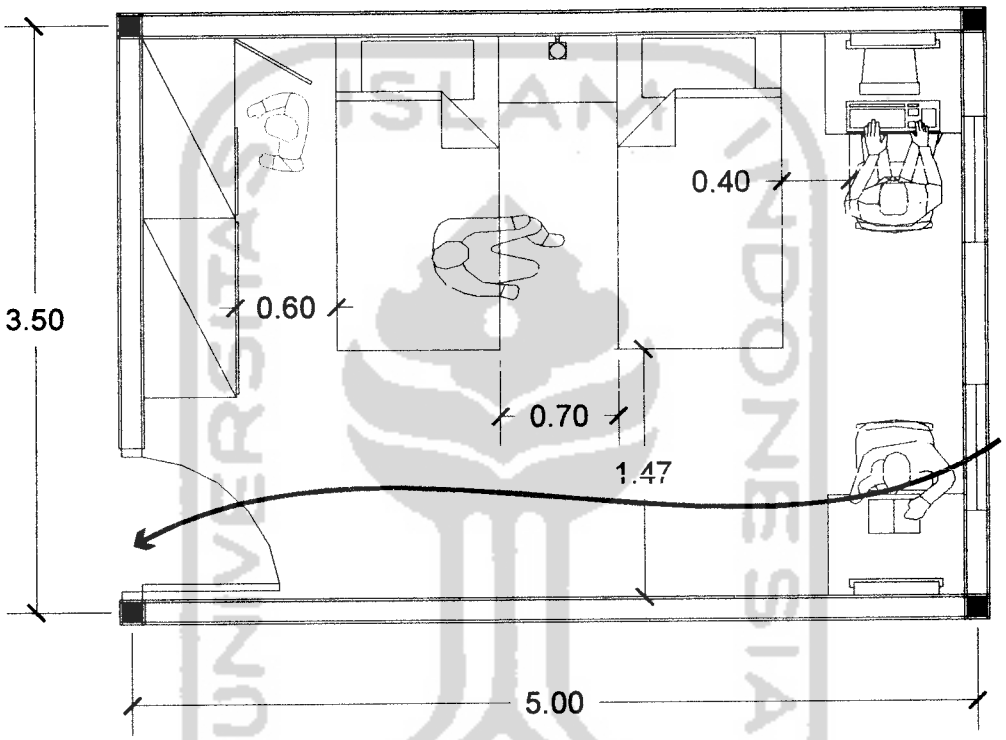
Karena di area ini adalah titik tertinggi lalu lalang, maka dibuat lebih lebar dan sekaligus digunakan untuk tempat duduk sebagai area pengikat antar penghuni di tiap lantai. Sekaligus menjadi panghubung antara lantai atas dan lantai bawahnya.

Tangga dibuat terpisah hanya untuk membagi jumlah kapasitas penghuninya. Dan orientasinya saling menghadap.

Ruang cuci sangat dibutuhkan penghuni tiap lantai.

Dibuat space untuk pengudaraan dan agar terbentuk view ke luar.

KONSEP TATA RUANG HUNIAN



Ilustrasi penataan furnitur pada kamar tidur terkait dengan interaksi inter penghuni kamar, kenyamanan belajar, pergerakan, pencahayaan dan penghawaan

VI.3.3. Material Bangunan Yang Digunakan

Beberapa material bangunan yang digunakan diantaranya adalah:

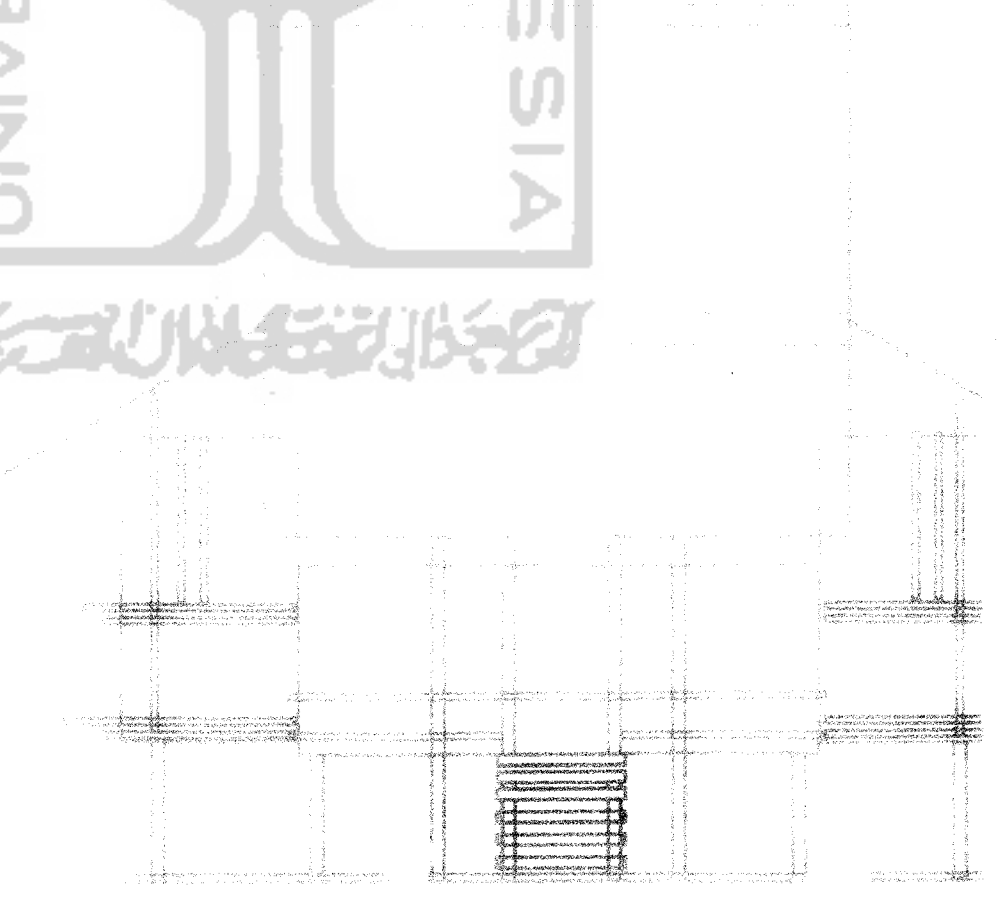
- ✓ Lebih banyak menggunakan beton, parquet laminate untuk beberapa ruang, dan keramik.
- ✓ Untuk eksterior menggunakan batu alam sebagai perpaduan arsitektur kontemporernya.

VI.3.4. Konsep Pemilihan Struktur

- ✓ Struktur utama untuk perancangan bangunan asrama mahasiswa ini adalah dengan menggunakan beton bertulang untuk kolom balok. Terutama pada bagian massa yang dibuat memanggung.
- ✓ Struktur rangka atap yang di ekspos menggunakan rangka kayu seperti ruang mushola yang berada di bawah atap bubungan. Sedang untuk bentang lebarnya (ruang hall) menggunakan struktur baja.
- ✓ Fondasi yang tepat untuk bangunan tiga lantai ini adalah jenis pondasi titik.

BAB V

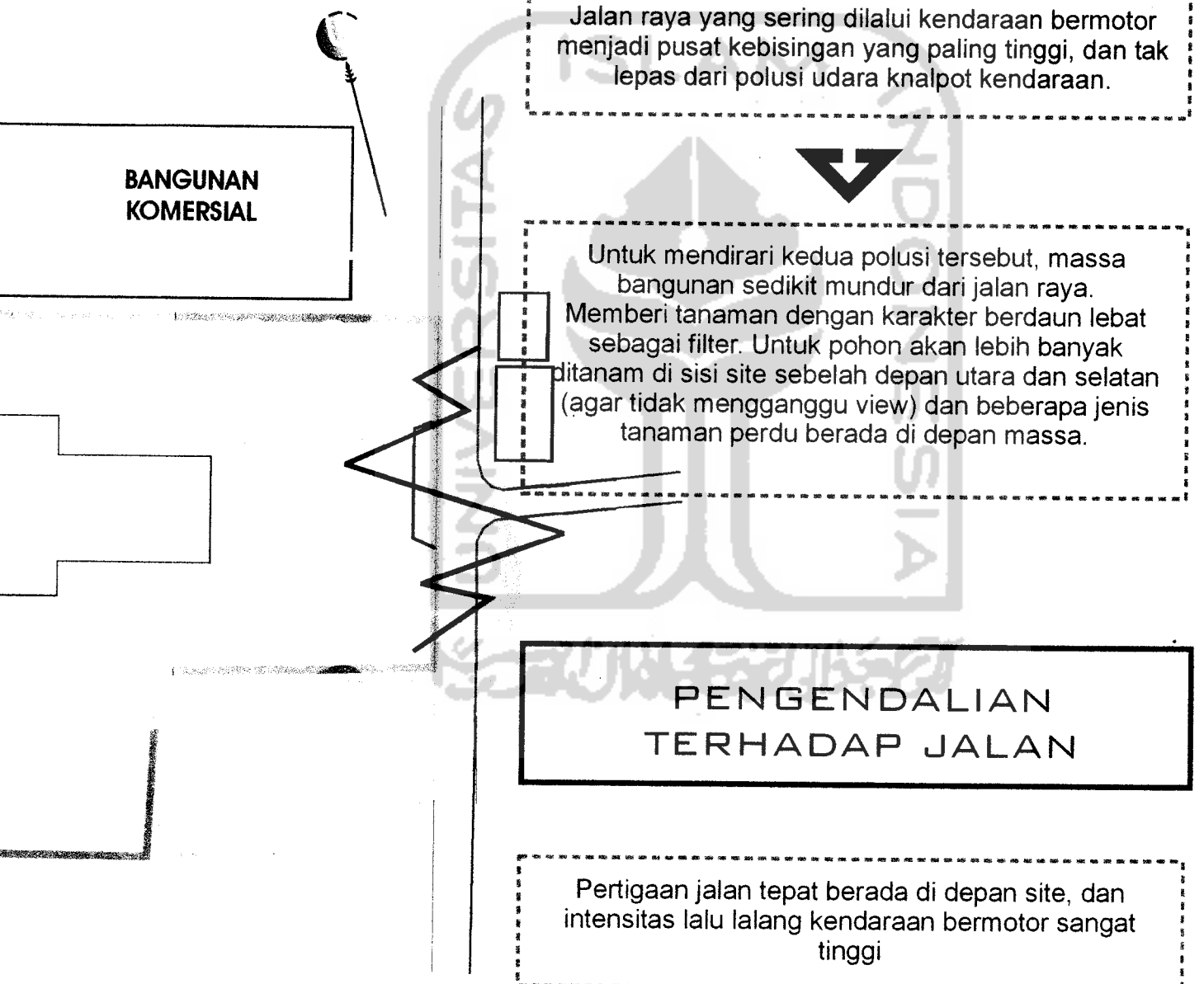
DESAIN SKEMATIK



ISLAM
UNIVERSITAS
INDONESIA

POLUSI UDARA DAN SUARA

Jalan raya yang sering dilalui kendaraan bermotor menjadi pusat kebisingan yang paling tinggi, dan tak lepas dari polusi udara knalpot kendaraan.



Untuk mendirari kedua polusi tersebut, massa bangunan sedikit mundur dari jalan raya. Memberi tanaman dengan karakter berdaun lebat sebagai filter. Untuk pohon akan lebih banyak ditanam di sisi site sebelah depan utara dan selatan (agar tidak mengganggu view) dan beberapa jenis tanaman perdu berada di depan massa.

PENGENDALIAN TERHADAP JALAN

Pertigaan jalan tepat berada di depan site, dan intensitas lalu lalang kendaraan bermotor sangat tinggi

Untuk menghindari kesulitan kendaraan yang akan keluar masuk site, bagian depan pada pintu masuk dibuat sedikit mundur ke belakan.

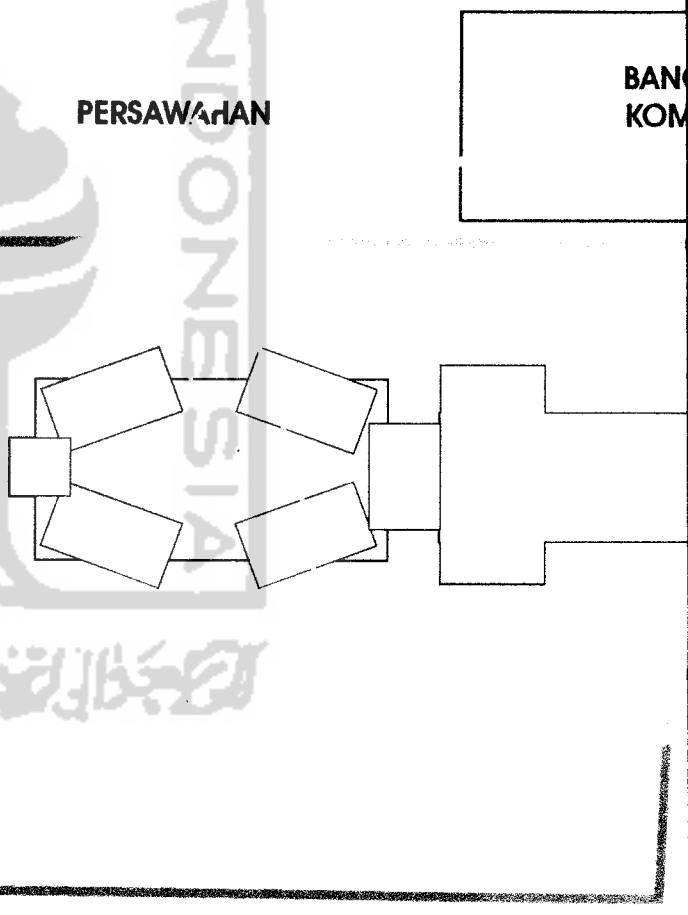
PUTRI SARI KARTINI 03_512_052

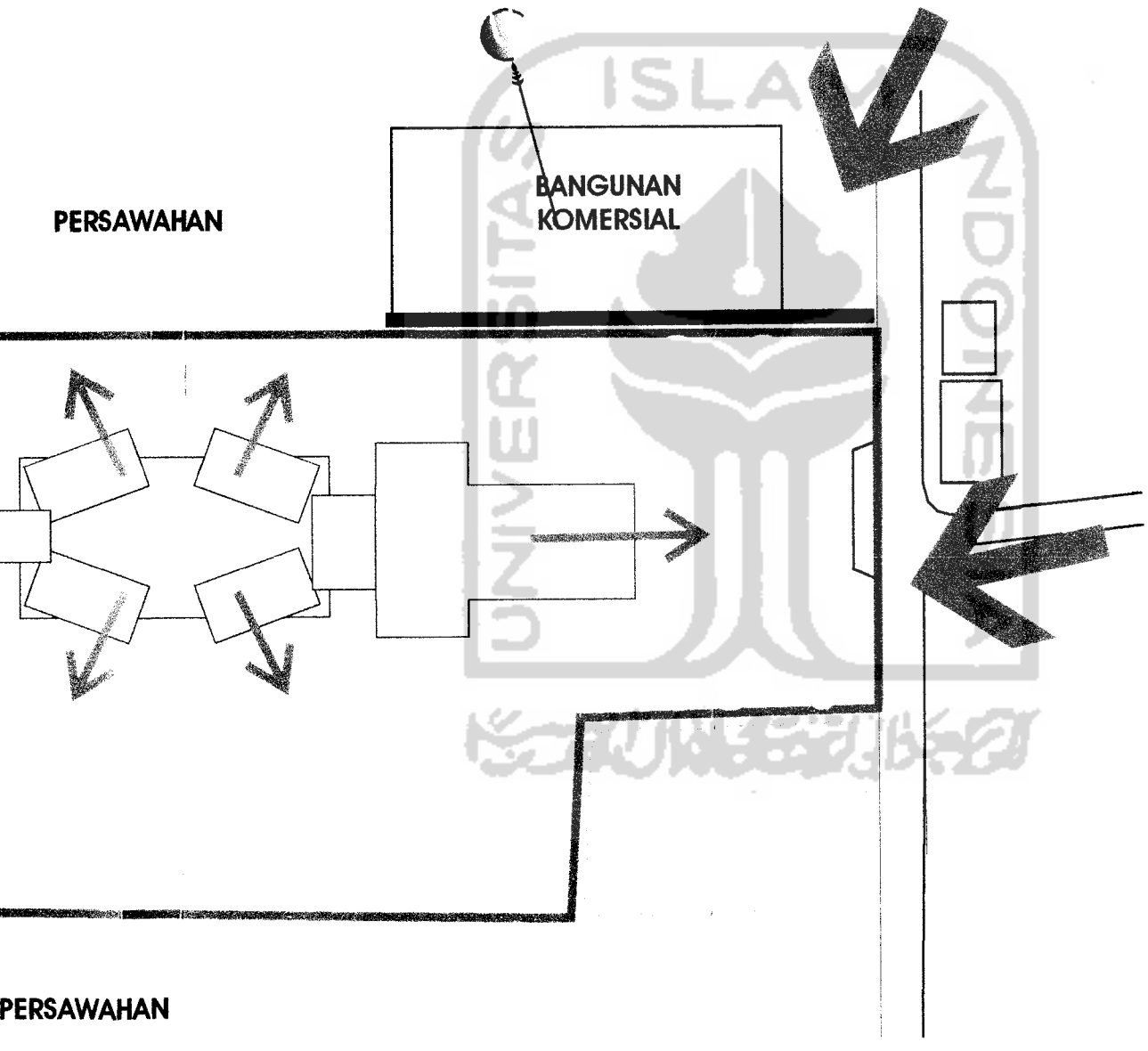
LINTASAN MATAHARI DAN HEMBUSAN ANGIN

Panas matahari lebih banyak ditangkap di sebelah Barat, dan sepanjang tahun sebelah Utara akan mendapatkan lebih banyak panas pula dari sebelah Selatan. Hembusan angin juga lebih banyak didapat dari arah Utara dan Selatan.

Massa bangunan dibuat membentang dari arah Timur ke arah Barat. Zona hunian diutamakan menghadap arah Utara dan Selatan.

Untuk kesegaran aliran udara dibuat lintasan udara dalam bangunan dengan membiarkan terbuka selebar 3 m di bagian selatan dan utara.




BANGUNAN
KOMERSIAL
PERSAWAHAN
PERSAWAHAN

VIEW

DARI LUAR KE SITE:

Dari arah utara jalan terhalang oleh bangunan Depok Sort Center. Dari arah timur akan lebih banyak menangkap karena terdapat jalan utama. Dari arah selatan, barat dan utara site hanya dapat dipandang oleh pemukiman dan perumahan penduduk.

DARI DALAM SITE:

Orientasi pandangan dari dalam ke jalan raya lebih sedikit. Saat ini sebelah utara dan selatan adalah persawahan yang masih terbentang luas.

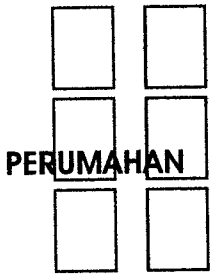
DARI LUAR KE SITE:

Untuk memperkenalkan bangunan kepada publik, massa bangunan menghadap ke arah jalan. Begitu pula terkait oleh orientasi arsitektur Tradisional Banjar yang memanjang kebelakang dengan orientasi jalan

DARI DALAM SITE:

Bagian depan massa bangunan yang menghadap jalan dibuat lansekap yang cukup luas sebagai penyeimbang antara intensitas lalu lalang kendaraan dengan kelapangan taman.

Dari zona hunian selain diorientasikan ke arah utara selatan, akan di buat lansekap sebagai view. Hal ini dapat pula menjadi faktor pemicu pengendalian psikologis yaitu kenyamanan oleh penghuni.



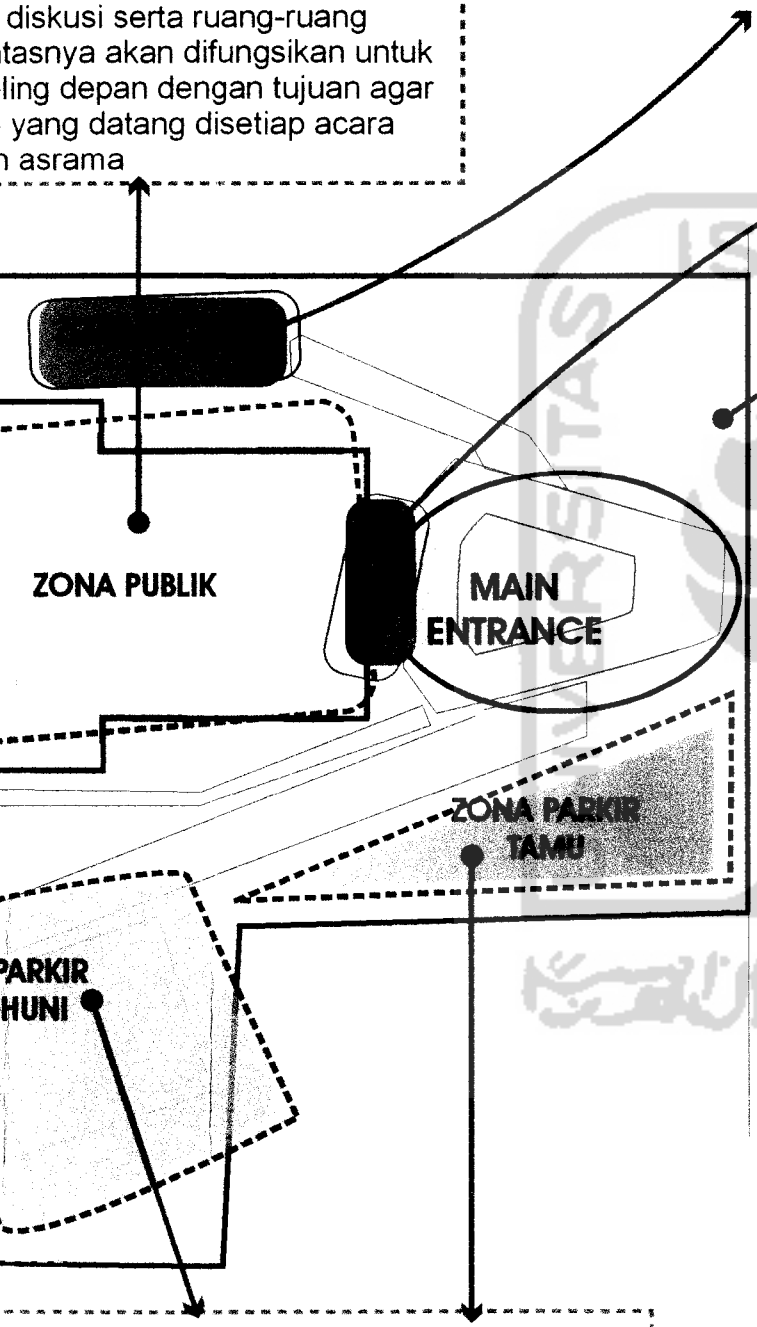
PEMUKIMAN

egiatan asrama baik intern atau
antai. Lantai paling bawah
ruang internet, ruang belajar
pertama terdapat hall untuk
s seni, pameran dan lainnya,
diskusi serta ruang-ruang
tasnya akan difungsikan untuk
ling depan dengan tujuan agar
yang datang disetiap acara
asrama

Zona servis untuk pelayanan persiapan kegiatan besar asrama.

Entrance hall, dengan menonjolakan undakan anak tangga untuk menuju kedalam.

Open space untuk kegiatan outdoor. Dengan perindang berupa pepohonan sedang yang memiliki kanopi dan dibawahnya dibuat plaza kecil.



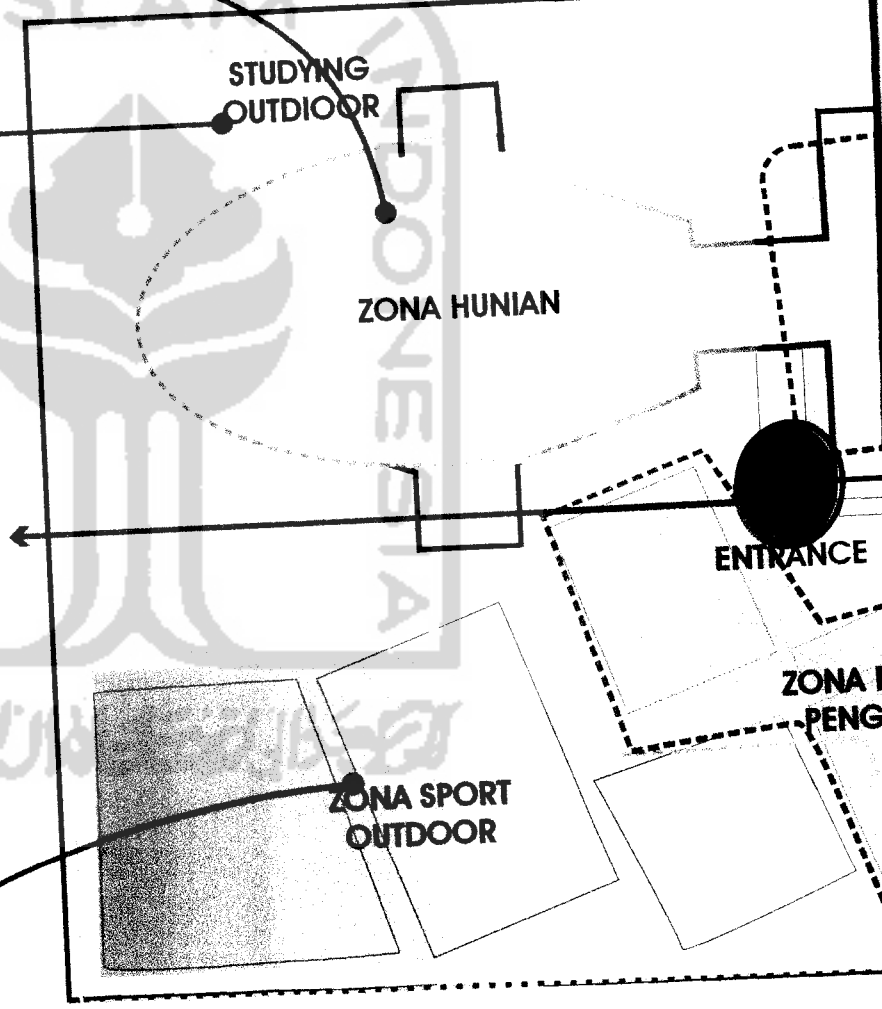
Entrance site, hanya diberi satu pintu masuk yang lebar. Sirkulasi sebelah kiri langsung menghantarkan ke area parkir. Bagian dekat dengan entrance hall dibuat memutar. Menghindari kendaraan keluar masuk site. Ditengahnya diberi tanaman rendah yang tidak menghalangi pandangan massa bangunan dari luar.

akan dibagi menjadi dua bagian. Untuk
eharian mereka akan berada lebih dekan
hunian untuk memudahkan pencapaian.
ng satunya lagi terletak lebih dekat dengan
an untuk tamu yang datang saat adanya
kegiatan.

Daerah ini merupakan zona hunian yang terdiri dari tiga lantai. Lantai pertama untuk kegiatan yang sifatnya lebih banyak berinteraksi dengan seluruh penghuni dalam kesehariannya. Yaitu dengan memberikan fasilitas ruang makan bersama dan central living room. Sedangkan lantai diatasnya untuk unit-unit kamar hunian. Antar hunian dihubungkan dengan selasar yang mengikat/memutar. Di setiap ujungnya (bagaian barat dan timur adalah fasilitas bersama kamar mandi.

Zona publik untuk kegiatan-kegi
ekstern. Terdiri dari tiga lan
(basemen difungsikan untuk r
dan perpustakaan. Di lantai p
kegiatan besar seperti pentas
dilengkapi dengan ruang d
penunjang lain. Dan lantai diata
mushola. Letaknya berada palir
lebih menyambut siapapun y
kegiatan

Court untuk kegiatan belajar outdoor. Sifatnya lebih privasi, menghindari ebisingan dan aktifitas lainnya. Berupa area yang teduh dan sejuk untuk membantu belajar mahasiswa yang senang dengan ketenangan.



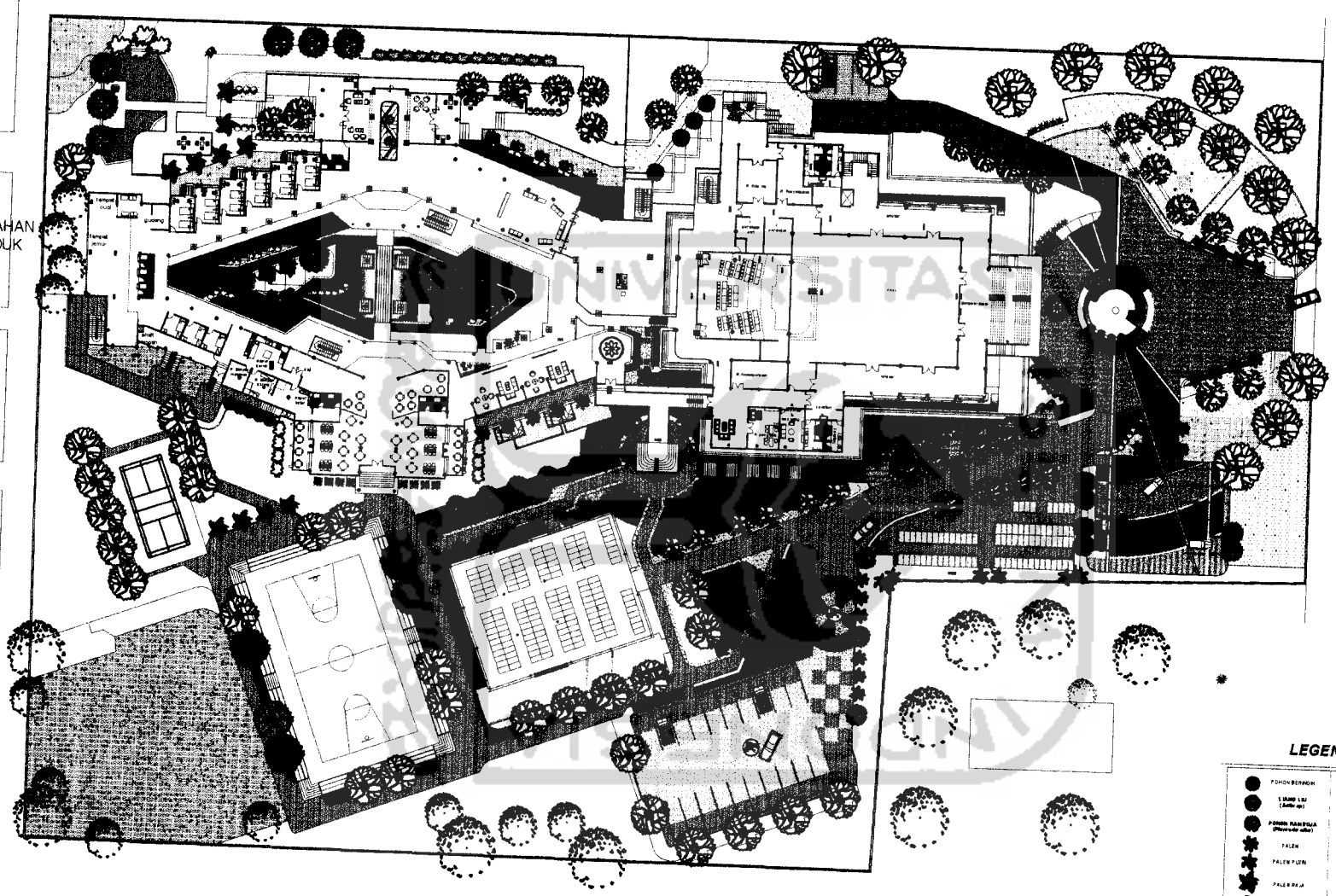
Entrance untuk keluar masuk penghuni keseharian. Lebih dekat dengan zona hunian dan parkir. Selain itu menuju ke ruang semi (ruang tamu dan central living room), ruang pengelola dak kepengurusan asrama. Tujuannya adalah untuk mengendalikan pelaku kegiatan agar lebih terkontrol

Area outdoor untuk olahraga umum seperti basket, badminton dan lapangan untuk footsal. Agar tidak menimbulkan debu yang berlebihan, area ini juga dikelilingi tanaman rendah dan pepohonan. Selain itu juga menjadi bagian view dari unit hunian agar tidak pandangan dari dalam tidak menjadi silau akibat pantulan dari perkerasan lapangan.

Zona park
kegiatan ke
dengan zor
Sedangkan y
hall disedi

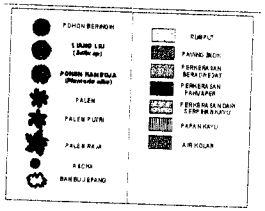
PERSAWAHAN

PERUMAHAN PENDUDUK



PERSAWAHAN

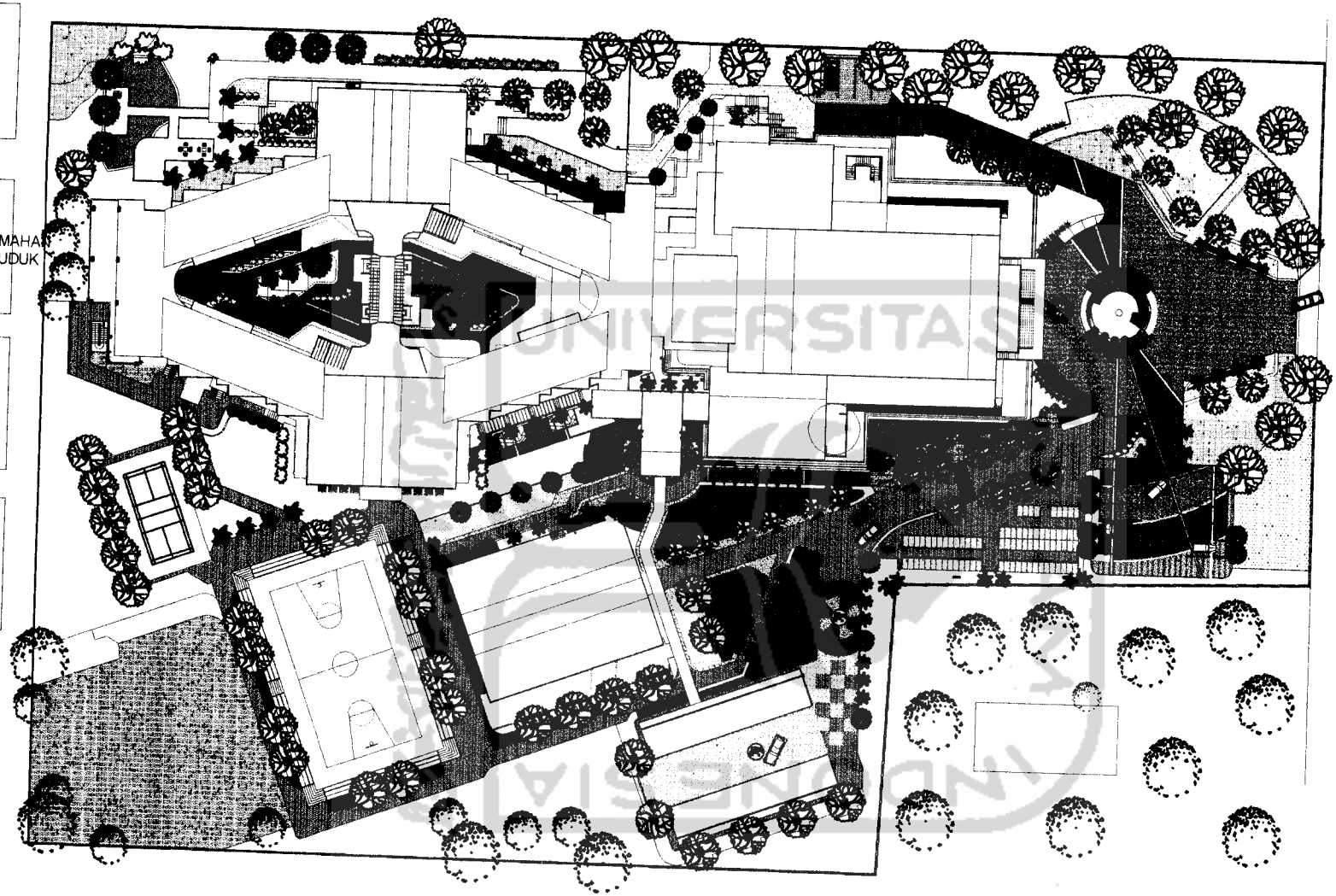
LEGENDA



TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN [redacted]	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2006/2007	**ASRAMA MAHASISWA PROPINSI KALIMANTAN SELATAN DI YOGYAKARTA** KONTROL PERILAKU SEBAGAI DASAR PERANCANGAN	DOSEN PEMBIMBING Ir. H. HANDOYOTOMO, MSA.	IDENTITAS MAHASISWA NAMA: PUTRI SARI KARTINI NO. MHS: 03 512 052 TANDA TANGAN:	NAMA GAMBAR SITE PLAN	SKALA 1 : 200	NO. LBR 1	JML LBR	PENGESAHAN

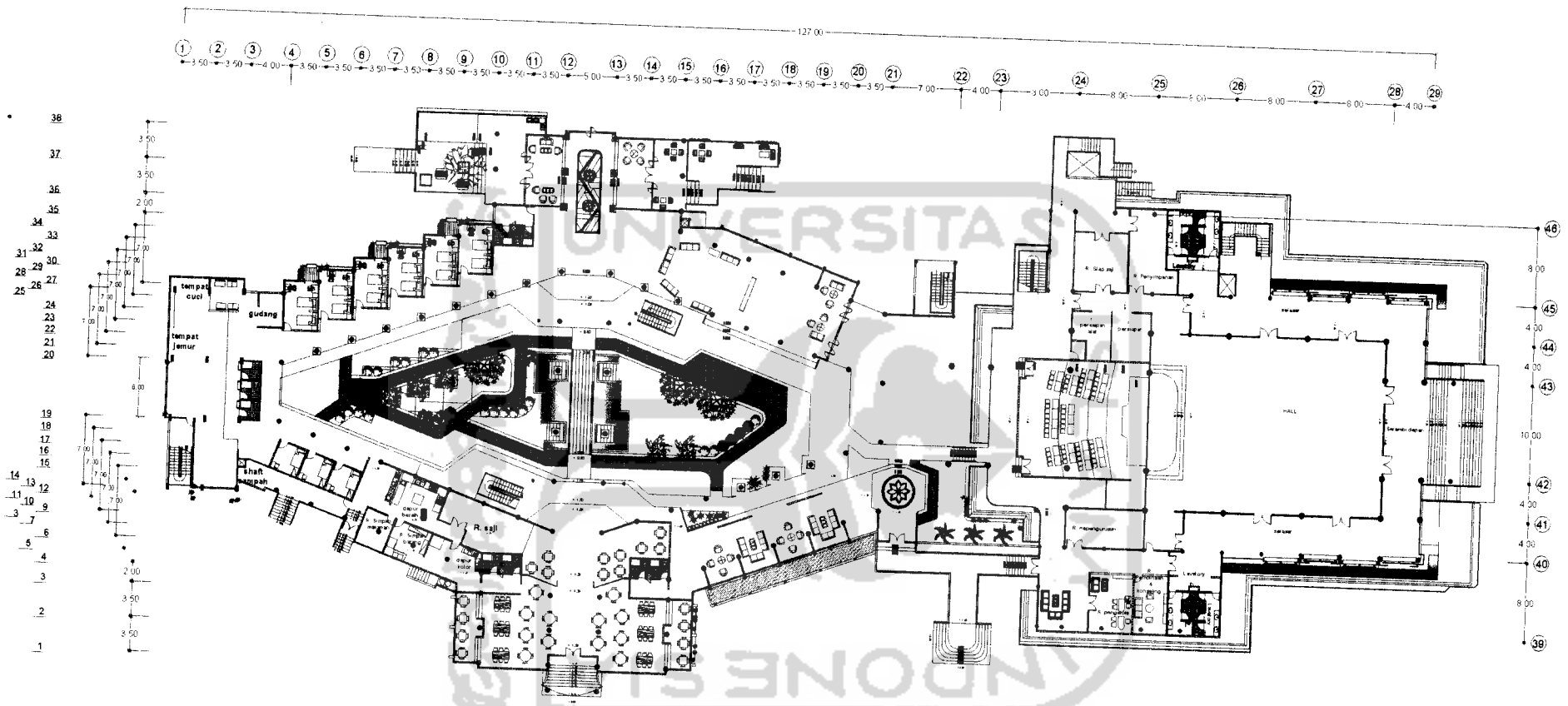
PERSAWAHAN

PERUMAHAN PENDUDUK



PERSAWAHAN

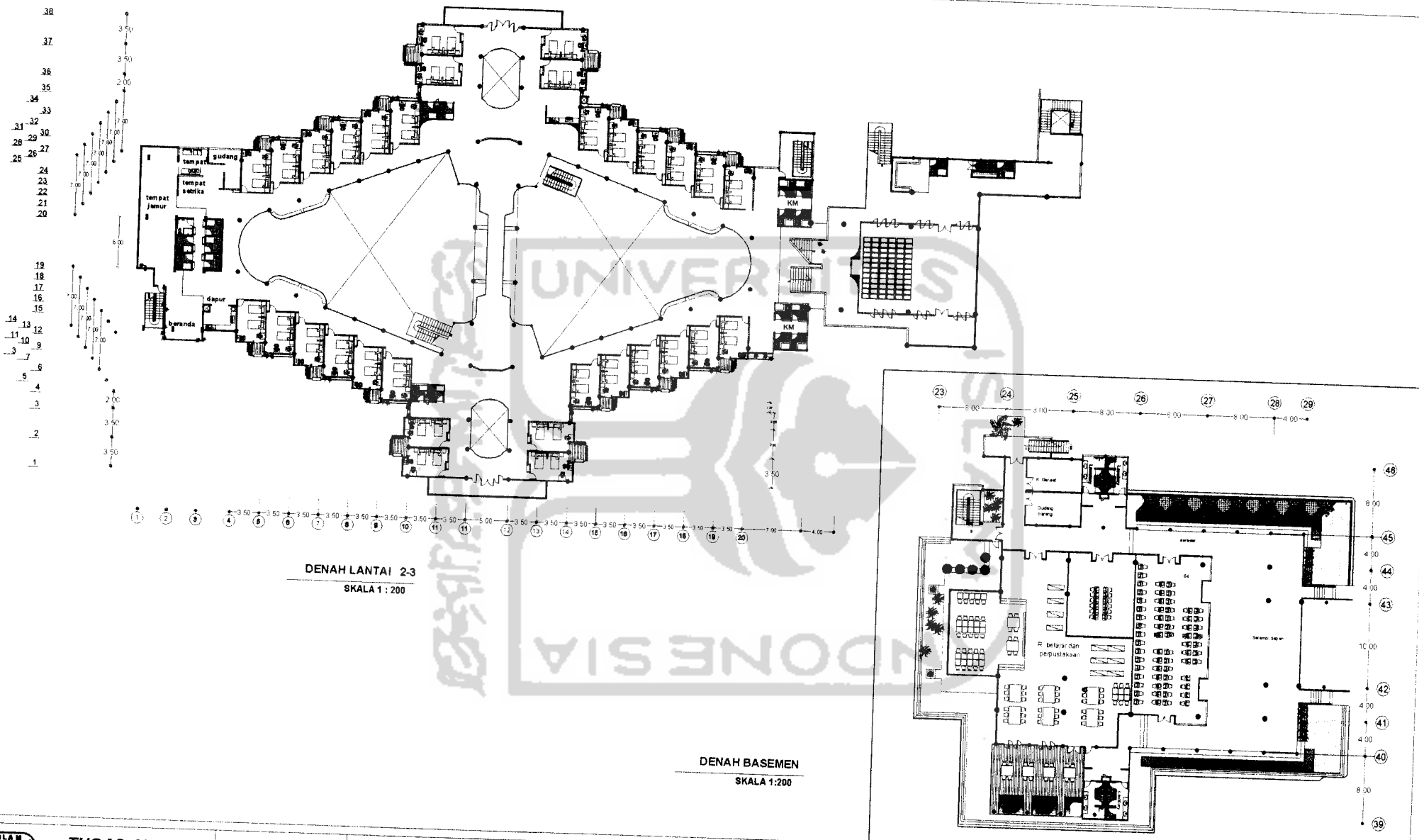
TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2006/2007	ASRAMA MAHASISWA PROPINSI KALIMANTAN SELATAN KONTROL PERILAKU SEBAGAI DASAR PERANCANGAN	DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA NAMA: PUTRI SARI KARTINI NO. MHS: 03 512 052 TANDA TANGAN:	NAMA GAMBAR SITUASI	SKALA 1 : 200	NO. LBR 2	JML LBR	PENGESAHAN



DENAH LANTAI 1

SKALA 1 : 200

TUGAS AKHIR	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2006/2007	ASRAMA MAHASISWA PROPINSI KALIMANTAN SELATAN DI YOGYAKARTA KONTROL PERILAKU SEBAGAI DASAR PERANCANGAN	DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA			IR. H. HANDOYOTOMO, MSA.	NAMA	PUTRI SARI KARTINI	DENAH LT 1	1 : 200	3		
				NO. MHS	03 512 052					
				TANDA TANGAN						



DENAH LANTAI 2-3

SKALA 1 : 200

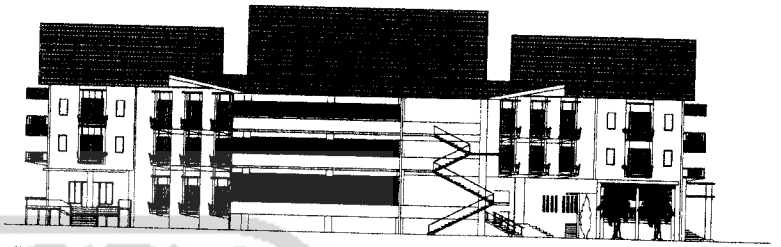
DENAH BASEMEN

SKALA 1:200

TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2006/2007	ASRAMA MAHASISWA PROPINSI KALIMANTAN SELATAN DI YOGYAKARTA KONTROL PERILAKU SEBAGAI DASAR PERANCANGAN	DOSEN PEMBIMBING IR. H. HANDOYOTOMO, MSA.	IDENTITAS MAHASISWA NAMA: PUTRI SARI KARTINI NO. MHS: 03 512 052 TANDA TANGAN:	NAMA GAMBAR DENAH LT 2-3 DENAH LT BASEMENT	SKALA 1 : 200	NO. LBR 4	JML LBR	PENGESAHAN



TAMPAK DEPAN
TIMUR
SKALA 1:200



TAMPAK BELAKANG
BARAT
SKALA 1:200

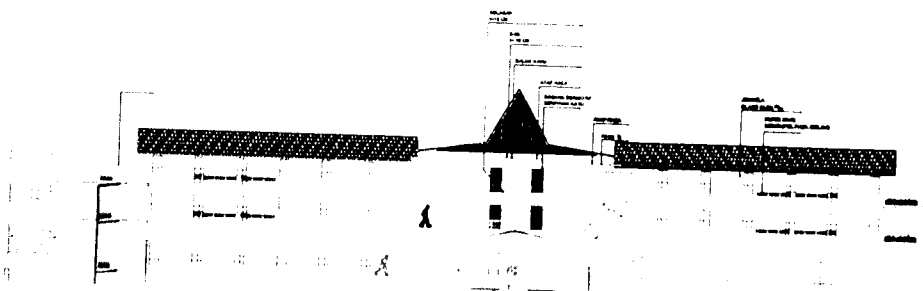


TAMPAK SAMPING
SELATAN
SKALA 1:200

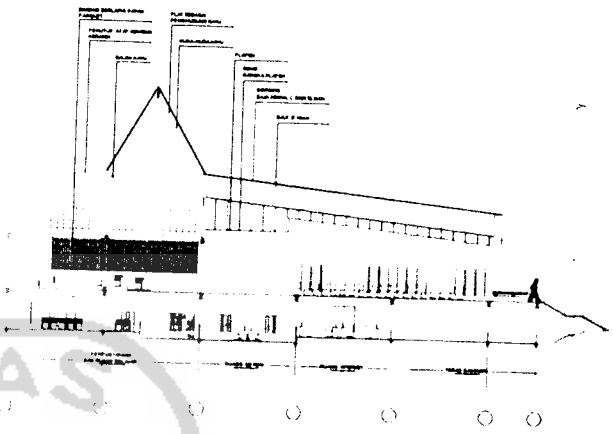


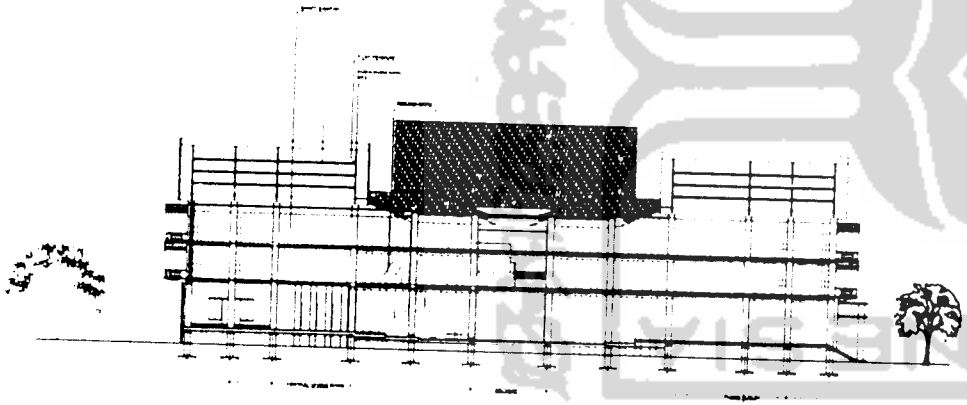
TAMPAK SAMPING
UTARA
SKALA 1:200

TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2006/2007	ASRAMA MAHASISWA PROPINSI KALIMANTAN SELATAN DI YOGYAKARTA KONTROL PERENCANAAN SEBAGAI DASAR PERANCANGAN	DOSEN PEMBIMBING IR. H. HANDOYOTOMO, MSA.	IDENTITAS MAHASISWA NAMA: PUTRI SARI KARTINI NO. MHS: 03 512 052 TANDA TANGAN:	NAMA GAMBAR TAMPAK TIMUR TAMPAK BARAT TAMPAK SELATAN TAMPAK UTARA	SKALA 1 : 200 1 : 200 1 : 200 1 : 200	NO. LBR 4	JML LBR	PENGESAHAN

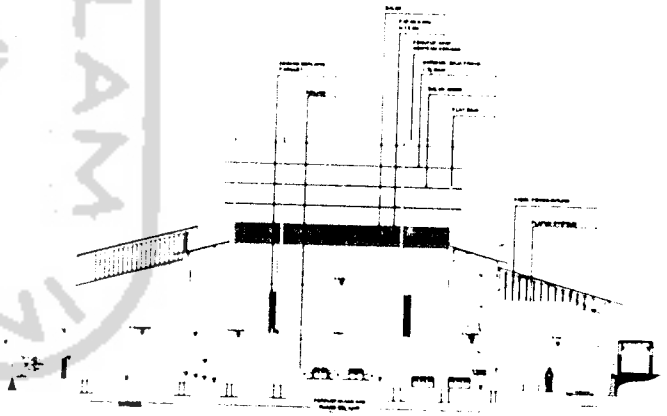


POTONGAN A-A'
SKALA 1:200





POTONGAN B-B'
SKALA 1:200



POTONGAN C-C'
SKALA 1:200

TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

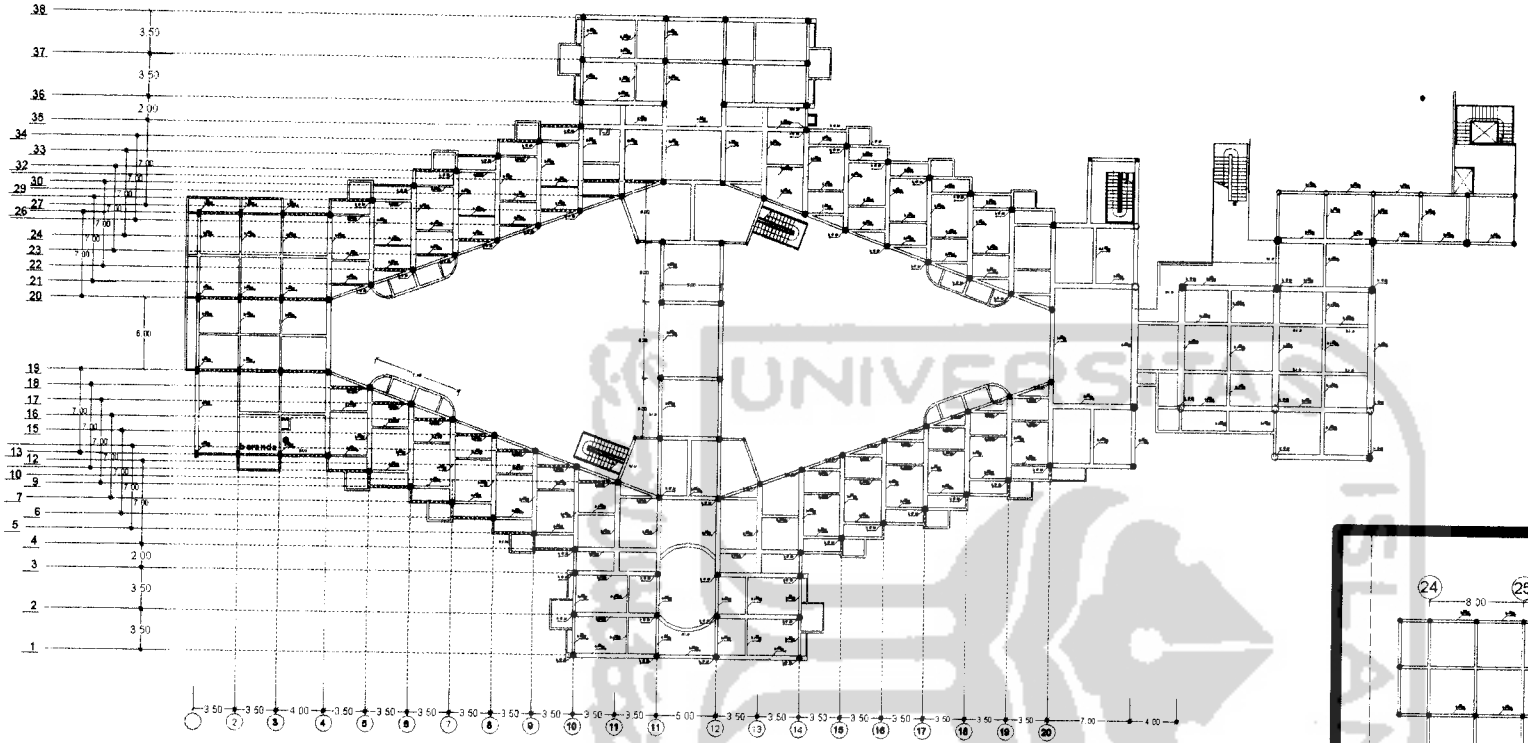
PERIODE III
TAHUN AKADEMIK
2006/2007

ASRAMA MAHASISWA
PROPINSI KALIMANTAN SELATAN
DI YOGYAKARTA

KONTROL PERILAKU
SEBAGAI DASAR PERANCANGAN

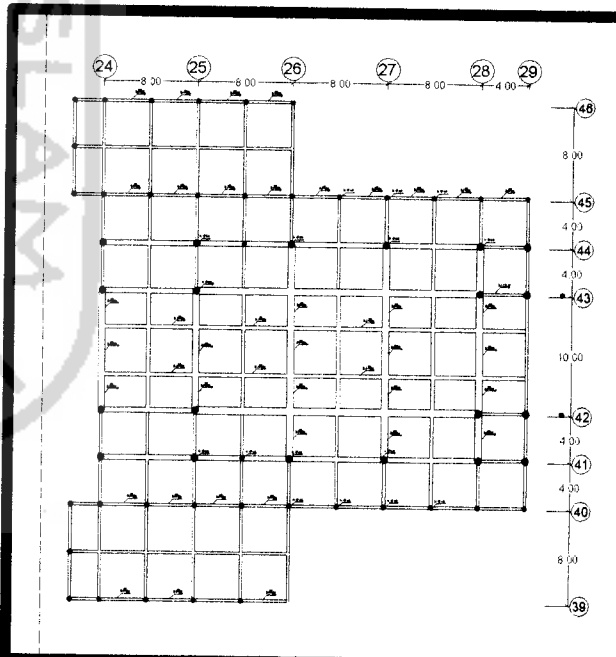
DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA	
IR. H. HANDOYOTOMO, MSA.	NAMA	PUTRI SARI KARTINI
	NO. MHS	03 513 063
	TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
POTONGAN A-A'	1 : 200	4		
POTONGAN B-B'	1 : 200			
POTONGAN C-C'	1 : 200			



RENCANA KOLOM BALOK LANTAI 2- 3

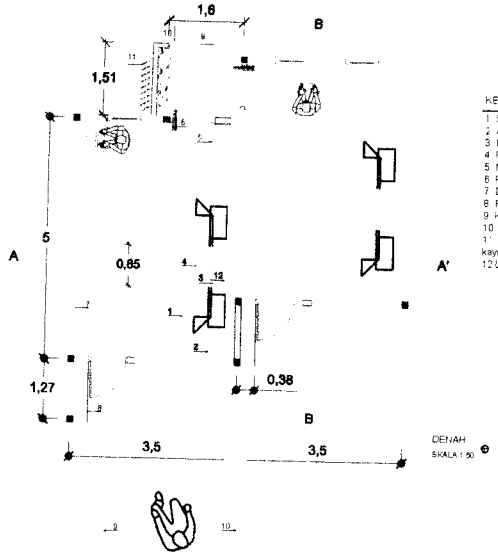
SKALA 1: 200



RENCANA KOLOM BALOK LANTAI 1

SKALA 1: 200

TUGAS AKHIR	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2006/2007	ASRAMA MAHASISWA PROPINSI KALIMANTAN SELATAN KONTROL PERILAKU SEBAGAI DASAR PERANCANGAN	DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN			IR. H. HANDOYOTOMO, MSA.	NAMA	PUTRI SARI KARTINI	RENCANA KOLOM BALOK	1 : 200	7		
				NO. MHS	03 512 052					
				TANDA TANGAN						



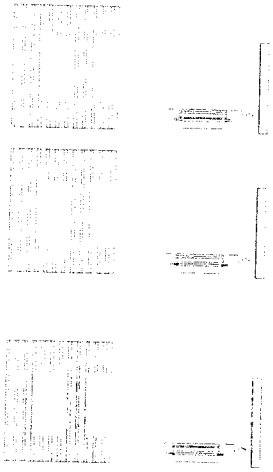
DENAH
SKALA 1 50

KETERANGAN DENAH

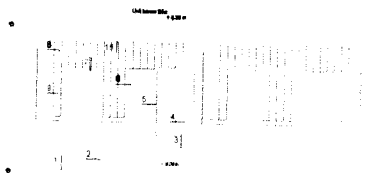
1. Single bad, dengan laci dibawahnya
2. Almari satu -pintu
3. Nakas
4. Rak kayu sebagai pembatas
5. Meja belajar
6. Pintu lipat lebar 85 cm
7. Dinding dilapisi parquet
8. Rak lemari sepatu
9. Kursi kayu, t= 40 cm
10. Reling
11. Kisi-kisi sebagai penghalang sinar matahari dan kayu d= 6 2. 0 02. 1 81 m, 60°
12. Lampu nakas



TAMPAK DEPAN
SKALA 1 50



TAMPAK BELAKANG
SKALA 1 50



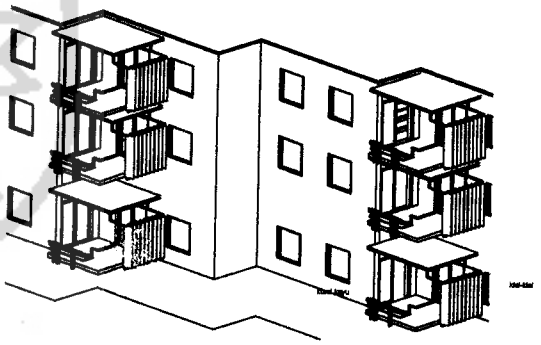
POTONGAN A-A'
SKALA 1 50

KETERANGAN POTONGAN

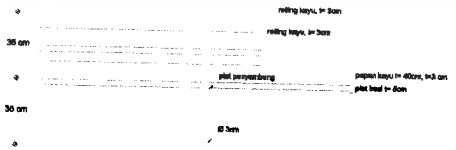
1. Lantai parquet
2. Single bad dengan laci dibawahnya
3. Nakas
4. Lampu nakas 5 watt
5. Rak kayu sebagai pembatas
6. Pintu lipat menuju beranda t= 2 1 m
7. Jendela kaca dorong
8. Dinding yang dilapis parquet
9. Tiang jendela
10. Kursi kayu pada beranda
11. Glass block
12. Rak lemari sepatu, t= 1 45m
13. Reling pembatas
14. Kursi kayu
15. lampu down light



POTONGAN B-B
SKALA 1 50

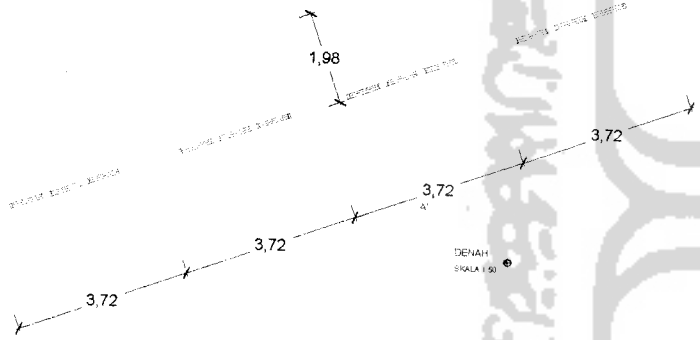


PERSPEKTIF
TAMPAK LUAR



DETIL KURSI KAYU

TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2006/2007	ASRAMA MAHASISWA PROPINSI KALIMANTAN SELATAN DI YOGYAKARTA KONTROL PERILAKU SEBAGAI DASAR PERANCANGAN	DOSEN PEMBIMBING IR. H. HANDOYOTOMO, MSA.	IDENTITAS MAHASISWA NAMA: PUTRI SARI KARTINI NO. MHS: 03 512 052 TANDA TANGAN:	NAMA GAMBAR DETIL RENCANA KAMAR TIDUR	SKALA 1 : 50	NO. LBR 8	JML LBR	PENGESAHAN



DENAH
SKALA 1:50

KETERANGAN DENAH

1. Lanta keramik 30x30 cm
2. Kisi-kisi sebagai penghalang pandangan
3. Furnitur sofa dan meja
4. Plafon gypsum
5. Lampu downlight
6. Rangka kayu
7. Reng kayu sebagai shading
8. Bak kolam
9. Pompa air
10. Plat lantai



POTONGAN A-A'
SKALA 1:50



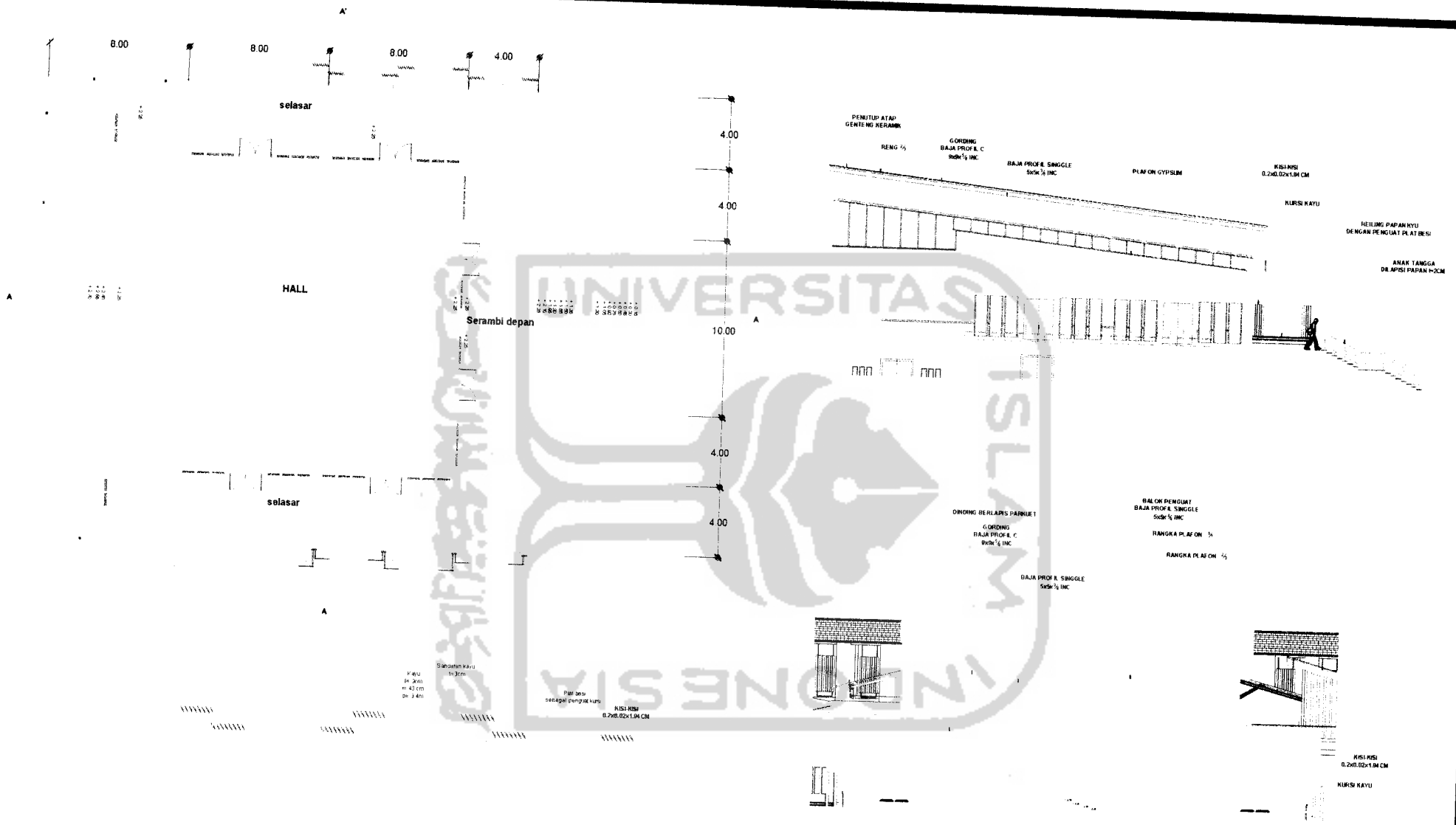


POTONGAN B-B'
SKALA 1:50

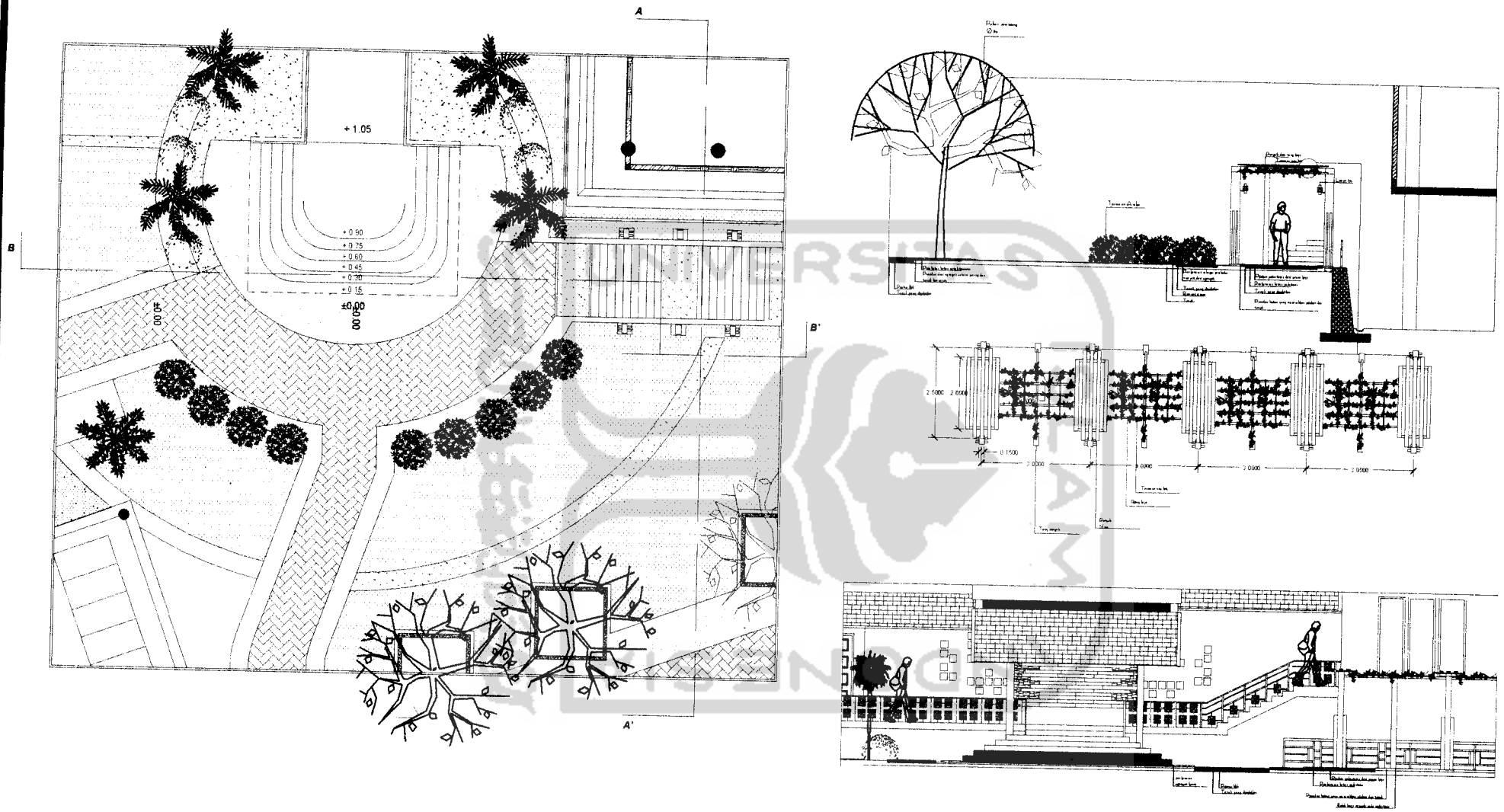
KETERANGAN POTONGAN

1. Lantai keramik 30x30 cm
2. Kisi-kisi sebagai penghalang pandangan
3. Furnitur sofa dan meja
4. Plafon gypsum
5. Lampu downlight
6. Rangka kayu
7. Reng kayu sebagai shading
8. Bak kolam
9. Pompa air
10. Plat lantai

TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN [redacted]	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2006/2007	ASRAMA MAHASISWA PROPINSI KALIMANTAN SELATAN DI YOGYAKARTA	DOSEN PEMBIMBING IR. H. HANDOYOTOMO, MSA.	IDENTITAS MAHASISWA NAMA: PUTRI SARI KARTINI NO. MHS: 03 512 052 TANDA TANGAN:	NAMA GAMBAR DETIL RENCANA RUANG TAMU	SKALA 1 : 50	NO. LBR 9	JML LBR	PENGESAHAN



TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2006/2007	ASRAMA MAHASISWA PROPINSI KALIMANTAN SELATAN DI YOGYAKARTA KONTROL PERILAKU SEBAGAI DASAR PERANCANGAN	DOSEN PEMBIMBING IR. H. HANDOYOTOMO, MSA.	IDENTITAS MAHASISWA NAMA: PUTRI SARI KARTINI NO. MHS: 03 512 052 TANDA TANGAN:	NAMA GAMBAR DETIL RENCANA HALL ASRAMA	SKALA 1 : 100	NO. LBR 10	JML LBR	PENGESAHAN



11

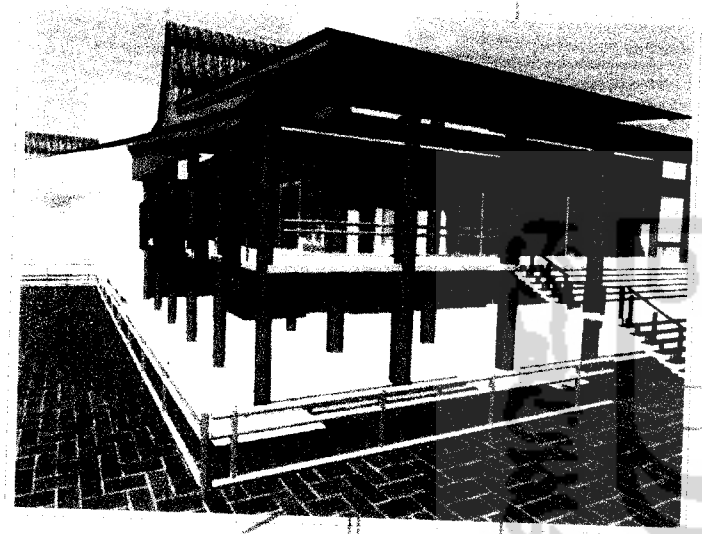
TUGAS AKHIR	PERIODE III TAHUN AKADEMIK 2006/2007	ASRAMA MAHASISWA PROPINSI KALIMANTAN SELATAN KONTROL PERILAKU SEBAGAI DASAR PERANCANGAN	DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN [redacted]			IR. HANDOYOTOMO, MSA.	NAMA	PUTRI SARI KARTINI	DETIL LANSEKAP	1 : 50	11		
				NO. MHS	03 512 052					
				TANDA TANGAN						



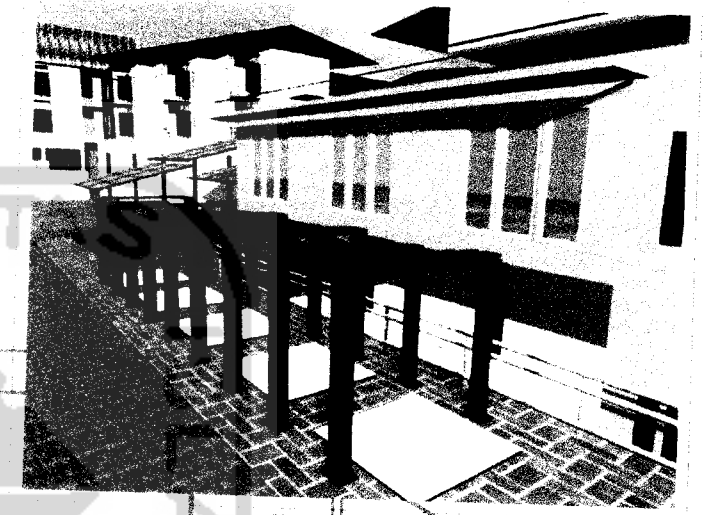








Eksterior Hall



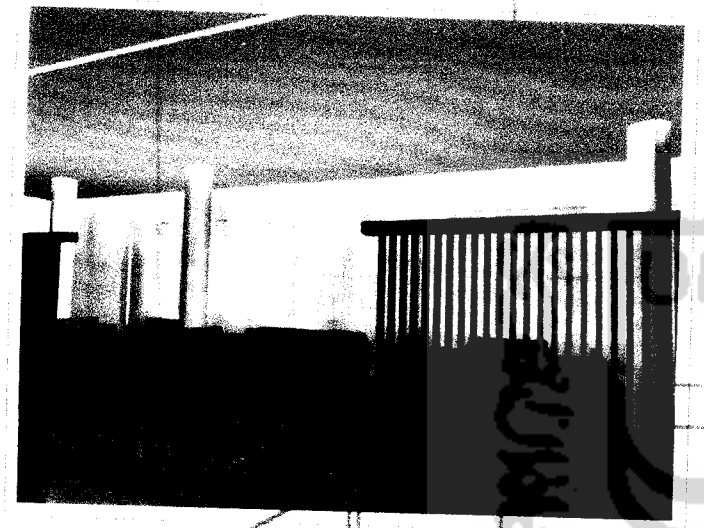
Eksterior



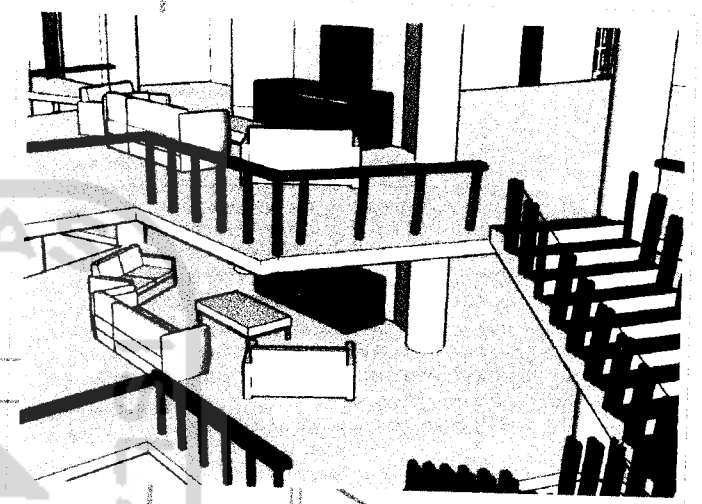
Eksterior Hunian



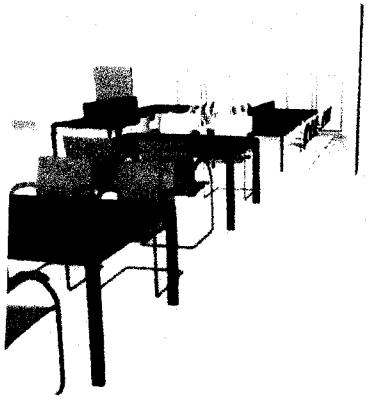
Eksterior Hunian



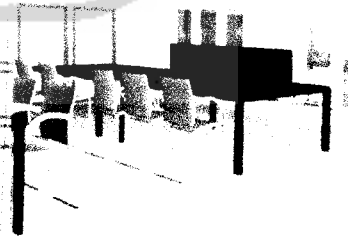
Ruang Tamu



Ruang TV



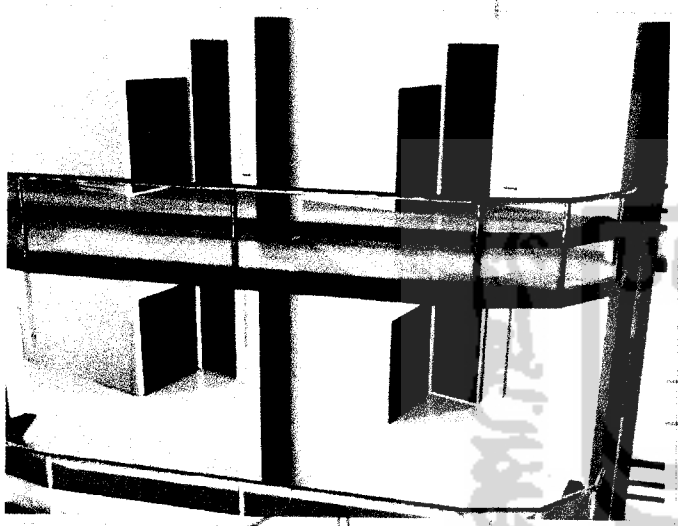






Ruang Belajar dan perpustakaan

PUTRI SARI KARTINI 03_512_052



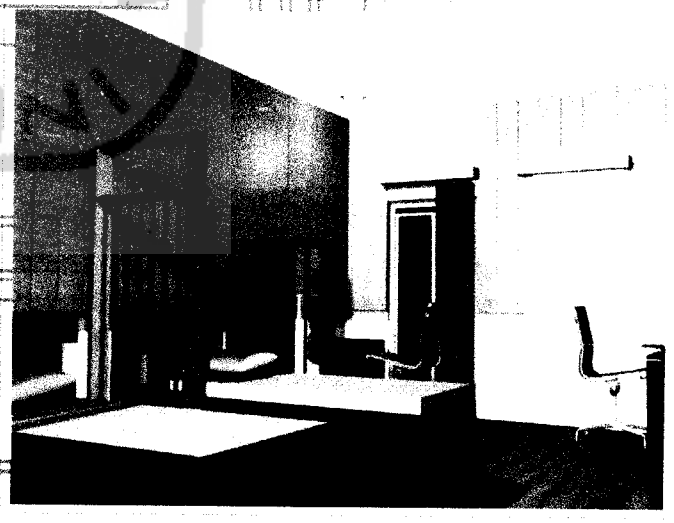
Selasar Hunian



Selasar Hunian



Interior Kamar



Interior Kamar