

PENERAPAN ARSITEKTUR PERILAKU PADA ASRAMA MAHASISWA UNTAD DI KOTA PALU

Saifullah Kamil, Wiwik Setyaningsih

Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret Surakarta

Email: saifullahkamil@student.uns.ac.id

Abstrak

Kota Palu yang merupakan Ibu Kota Sulawesi Tengah juga memiliki beberapa perguruan tinggi negeri, salah satunya yaitu Universitas Tadulako. Universitas Tadulako merupakan salah satu universitas favorit di Sulawesi Tengah. Berdasarkan data pada tahun 2021, Universitas Tadulako menjadi salah satu universitas yang memiliki mahasiswa sarjana terbanyak di Indonesia dengan total 37.876 mahasiswa. Pertumbuhan mahasiswa yang terus meningkat berbanding lurus akan kebutuhan tempat hunian bagi mahasiswa. Asrama mahasiswa menjadi salah satu tempat tinggal selain indekos. Berdasarkan hasil observasi, Universitas Tadulako belum memiliki fasilitas hunian asrama mahasiswa. Tidak adanya asrama mahasiswa sebagai tempat hunian membuat mahasiswa hanya memiliki opsi untuk tinggal di indekos yang berpotensi mempengaruhi perkembangan akademis dan sosial mereka karena kurangnya pembinaan. Penerapan arsitektur perilaku bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang kondusif untuk belajar, bersosialisasi, dan pertumbuhan pribadi. Kajian ini menggunakan metode deskriptif-kualitatif dengan identifikasi permasalahan, pengumpulan data, analisis data, dan penyusunan rekomendasi desain atau konseptualisasi. Dari tahapan-tahapan tersebut menghasilkan penerapan prinsip arsitektur perilaku dalam konsep tapak, konsep pengolahan ruang, serta konsep bentuk dan tampilan.

Kata kunci: Universitas Tadulako, mahasiswa, asrama, arsitektur perilaku.

1. PENDAHULUAN

Dalam SDGs 2015 - 2030 terdapat total 17 tujuan yang terbagi menjadi 4 pilar, yaitu Pilar Sosial, Pilar Ekonomi, Pilar Lingkungan, dan Pilar Hukum. Dalam Pilar Sosial poin ke-4 terdapat tujuan yaitu Pendidikan Berkualitas. Pendidikan merupakan hak mendasar di dalam nilai kehidupan manusia. Strategi untuk mencapai pendidikan berkualitas diantaranya menjamin akses terhadap pendidikan kejuruan termasuk universitas yang terjangkau dan berkualitas, menghilangkan disparitas gender dalam pendidikan, membangun dan meningkatkan fasilitas pendidikan yang ramah anak, ramah penyandang cacat dan gender, serta menyediakan lingkungan belajar yang aman, serta meningkatkan keterampilan lulusan.

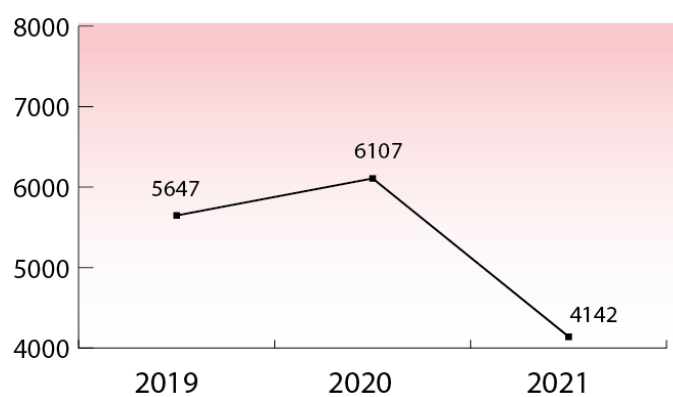
Pendidikan yang menjadi salah satu prioritas negara Indonesia dalam pengembangan negara. Setiap tahunnya jumlah lulusan Sekolah Menengah Atas (SMA) terus meningkat dan peningkatan jumlah lulusan Sekolah Menengah berbanding lurus dengan pertambahan jumlah mahasiswa baru di tiap provinsi yang ada di Indonesia. Banyaknya mahasiswa baru yang terdaftar tidak terlepas juga dari banyaknya mahasiswa baru yang berasal dari luar daerah.

Kota Palu yang merupakan Ibu Kota Sulawesi Tengah juga memiliki beberapa perguruan tinggi negeri, salah satunya yaitu Universitas Tadulako. Universitas Tadulako merupakan salah satu universitas favorit di Sulawesi Tengah. Berdasarkan data pada tahun 2021, Universitas Tadulako

menjadi salah satu universitas yang memiliki mahasiswa sarjana terbanyak di Indonesia dengan total 37.876 mahasiswa (Aditya, 2021, Suara.com).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di Universitas Tadulako, Universitas Tadulako belum memiliki fasilitas hunian asrama mahasiswa. Sesuai dengan Keputusan Presiden No. 41 Tahun 1981 tentang Pembangunan Asrama Mahasiswa, untuk melakukan pembangunan asrama mahasiswa dan mahasiswi di kabupaten/kota yang memiliki perguruan tinggi untuk mengembangkan kehidupan akademik dan non – akademik mahasiswa/mahasiswi. Dari Keputusan tersebut, Universitas Tadulako haruslah memiliki sebuah fasilitas asrama mahasiswa/i yang dapat menunjang kehidupan para mahasiswa/i.

Ketersediaan fasilitas hunian asrama mahasiswa sebagai tempat hunian yang masih belum terpenuhi membuat mahasiswa memilih hunian indekos sebagai alternatif pengganti tempat hunian. Pada tahun 2021 terdapat sebanyak 4680 total lulusan yang dihasilkan dengan indeks IPK rata-rata senilai 3,57. Jika dibandingkan dengan tahun 2020, jumlah total lulusan yang dihasilkan mengalami penurunan (Rencana Strategis Universitas Tadulako 2020-2024).



Gambar 1
Jumlah Total Lulusan Universitas Tadulako

Sumber : Rencana Strategis Universitas Tadulako 2020-2024

Mahasiswa yang sedang tidak ada kegiatan cenderung suka menghabiskan waktunya dihunian atau menghabiskan waktunya pada kegiatan yang kurang bermanfaat. Pergaulan mahasiswa yang tinggal di rumah indekos juga tidak dapat dikontrol, bagi mahasiswa yang masih labil tidak ada kontrol terhadap pergaulan yang dapat menjerumuskan mahasiswa pada hal atau kegiatan yang negatif. Selain itu, tidak terdapatnya kegiatan pembinaan dan pengembangan di bidang akademik, dan non – akademik serta fasilitas – fasilitas yang dapat menunjang membuat mahasiswa cenderung menjadi pemalas dan anti-sosial. Hal ini menguatkan alasan perlunya asrama mahasiswa yang memadai dan dapat mengakomodasi kebutuhan para mahasiswa.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam menjawab rumusan permasalahan, metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif - kualitatif yang terbagi atas empat tahapan, yakni identifikasi permasalahan atau isu, pengumpulan data, analisis data, dan penyusunan rekomendasi desain atau konsep desain.

1. Identifikasi Permasalahan atau Isu

Permasalahan atau isu yang ditemui dalam penelitian ini yaitu berkaitan dengan peningkatan jumlah mahasiswa baru di Universitas Tadulako yang terus meningkat tiap tahunnya berdampak pada peningkatan kebutuhan akan tempat hunian bagi para mahasiswa baru terkhusus yang berasal dari luar daerah. Dari hasil observasi yang dilakukan, ditemukan bahwa Universitas Tadulako belum mempunyai fasilitas hunian Asrama Mahasiswa. Hal ini membuat mahasiswa memilih indekos sebagai alternatif tempat tinggal sementara. Tidak adanya kontrol pergaulan di indekos, cenderung membuat mahasiswa untuk mengarah ke pergaulan atau tindakan yang negatif. Tidak adanya kegiatan pembinaan dan fasilitas-fasilitas yang dapat mendukung mahasiswa dalam akademik dan non-akademik membuat mahasiswa cenderung menjadi pemalas dan anti-sosial. Oleh karena itu, dari isu tersebut dibutuhkan perencanaan sebuah fasilitas asrama mahasiswa. Dalam perencanaan dan perancangan asrama mahasiswa menggunakan pendekatan arsitektur perilaku dengan tujuan mampu membantu mahasiswa dalam pembentukan karakter dan pemenuhan fasilitas-fasilitas yang dapat mendukung mahasiswa baik secara akademik maupun non-akademik dengan rasa nyaman.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan dua metode yaitu observasi dan studi literatur dan preseden. Observasi dilakukan dengan mengobservasi langsung ke lokasi guna mengetahui data dan kondisi eksisting tapak. Sedangkan studi literatur dan preseden dilakukan dengan cara mencari data dan informasi melalui buku, jurnal, artikel yang berkaitan dengan asrama mahasiswa dan pendekatan arsitektur perilaku yang digunakan.

3. Analisis Data

Analisis data dilakukan berdasarkan data yang telah dikumpulkan dengan berfokus pada penerapan arsitektur perilaku pada perencanaan dan perancangan asrama mahasiswa.

4. Penyusunan Rekomendasi Desain atau Konsep Desain

Fase penyusunan rekomendasi atau konsep merupakan buah dari proses identifikasi isu dan permasalahan serta analisis data untuk menjawab pertanyaan desain yang sudah dirumuskan sejak awal. Proses penyusunan ini beriringan dengan evaluasi data yang telah dilakukan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Asrama Mahasiswa adalah bangunan perumahan sebagai tempat tinggal mahasiswa yang dimungkinkan memiliki sarana lingkungan untuk melengkapinya, seperti kegiatan untuk belajar, makan, olah raga, dan kegiatan – kegiatan bersifat pembinaan dan pengembangan baik secara akademik maupun non – akademik (Harris, 2006, hal. 324; Noguchi, 1977, hal. 2).



Gambar 2
Potensi & Kondisi Tapak Asrama Mahasiswa

Lokasi tapak terletak di Jl. Tondo, Kec. Mantikulore, Kota Palu, Sulawesi Tengah. Beberapa pertimbangan dalam pemilihan lokasi tapak yaitu tapak yang mudah diakses kendaraan umum dan pribadi, terletak di kawasan kampus UNTAD, luas yang memenuhi kebutuhan ruang yang diperlukan, tingkat kebisingan yang rendah cocok untuk bangunan fasilitas hunian, serta sesuai dengan peruntukan RTRW Kota Palu. Sekitaran tapak juga terdapat fasilitas umum yang dapat menunjang tapak.

Analisis klimatologi tapak, tapak mendapatkan paparan sinar matahari pagi maupun sore dengan baik dikarenakan disekitaran tapak tidak terdapat bangunan tinggi. Sumber kebisingan utama tapak berasal dari Jl. Tondo yang terletak pada sisi utara tapak dikarenakan merupakan jalan akses utama tapak, sedangkan pada sisi selatan tapak yang merupakan jalan kampus terdapat sumber kebisingan juga tetapi tidak seintens pada sisi utara tapak. Angin sejuk berhembus dari arah barat daya. View menarik pada tapak terletak di sisi barat tapak yaitu berupa view pegunungan.

Penerapan Arsitektur Perilaku pada Pengolahan Tapak

Berdasarkan hasil analisis tapak di atas, penerapan arsitektur perilaku pada konsep tapak sebagai berikut:

TABEL 1
PENERAPAN ARSITEKTUR PERILAKU PADA KONSEP TAPAK

Variabel Arsitektur Perilaku	Penerapan Dalam Desain
Bentuk dan Ukuran	- Membagi sirkulasi pada tapak menjadi 3 zona, yaitu zona utama, zona penunjang, dan zona pengelola. Pembagian ini bertujuan untuk memberikan penghuni privasi, kenyamanan dan keamanan lebih. - Orientasi bangunan utara-selatan untuk mendapatkan view yang bagus terutama pada bangunan hunian.
Kenyamanan Termal (Suara, Temperatur, dan Pencahayaan)	- Memberikan banyak bukaan pada bangunan pada kelompok ruang yang membutuhkan pencahayaan yang baik terutama pada kelompok ruang hunian - Memberikan sun shading dan vegetasi pada bangunan untuk mereduksi panas matahari terutama pada bangunan yang terletak di sisi barat tapak.

	• Pemberian vegetasi di sisi utara dan selatan tapak untuk mereduksi suara bising • Penggunaan <i>cross ventilation</i> untuk memaksimalkan aliran udara.
Kenyamanan Keamanan	• Pengaturan zonasi dengan menempatkan kelompok ruang <i>public</i> dan <i>service</i> pada area terluar tapak sedangkan kelompok ruang <i>privat/semi-privat</i> diletakkan pada area terdalam tapak untuk memberikan privasi dan keamanan lebih. • Tidak memberikan banyak pintu masuk atau keluar pada tapak agar lebih mudah mengendalikan keamanan dalam kawasan tapak

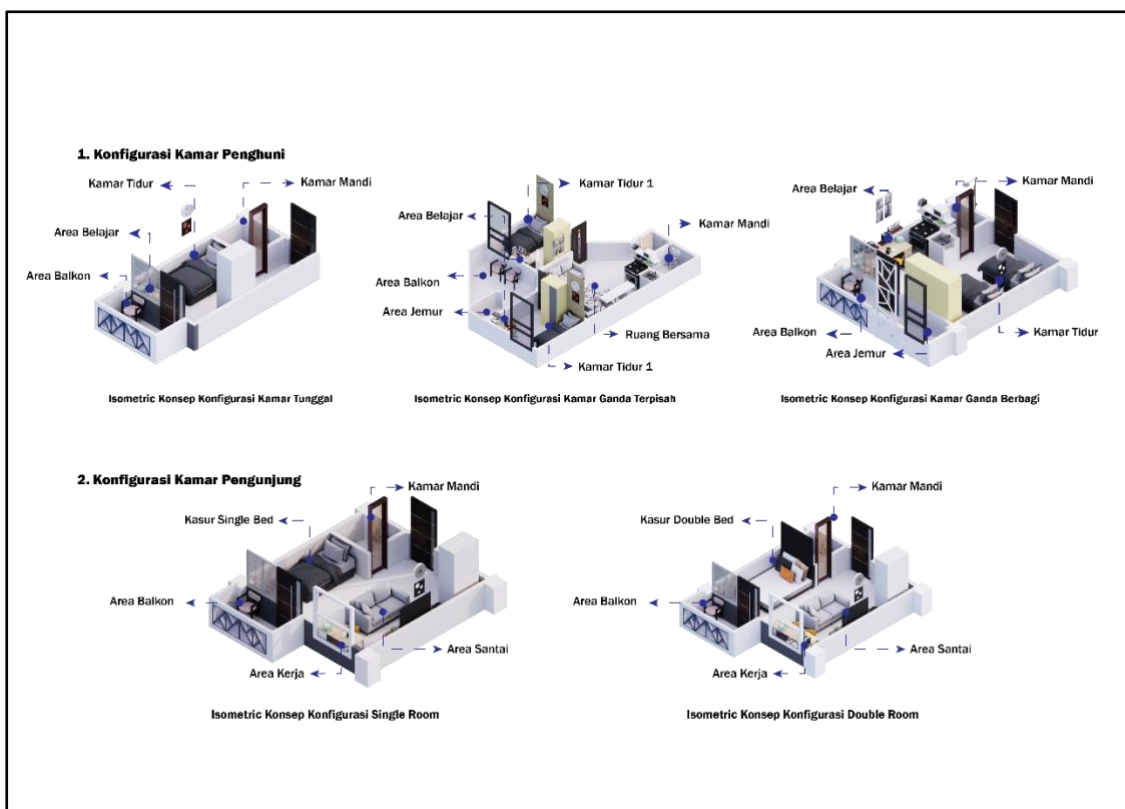
Persyaratan rancangan asrama mahasiswa yang ideal mencakup unit hunian mahasiswa, kualitas lingkungan unit hunian asrama mahasiswa, dan fasilitas pelengkap lingkungan asrama mahasiswa (De Chiara & Callender, 1980, hal. 242). Unit hunian asrama harus mampu menampung minimal kegiatan belajar, tidur, sosialisasi, dan berpakaian. Selain sebagai tempat tinggal sementara yang berfungsi sebagai tempat istirahat bagi mahasiswa yang sedang melanjutkan pendidikan, asrama mahasiswa perlu dilengkapi dengan fasilitas – fasilitas yang mendukung fungsinya sebagai tempat istirahat (De Chiara & Callender, 1980, hal. 251).

Untuk mendukung kegiatan yang berlangsung di Asrama Mahasiswa, maka kebutuhan ruang didesain berdasarkan aktivitas dan kebutuhan yang dilakukan oleh pelaku kegiatan. Ada tiga pelaku kegiatan, yaitu penghuni, pengelola, dan pengunjung yang melakukan berbagai macam aktivitas. Kemudian dikelompokkan menjadi empat kategori kelompok kegiatan, yaitu kelompok kegiatan utama, kelompok kegiatan pengelola, kelompok kegiatan penunjang, dan kelompok kegiatan servis. Kelompok kegiatan utama merupakan kegiatan aktivitas penghuni asrama dalam bangunan sebagai fokus aktivitas utama. Kelompok kegiatan pengelola mencakup aktivitas terkait pengelolaan dan administrasi pada asrama. Kelompok kegiatan penunjang berperan sebagai pendukung aktivitas utama para pelaku kegiatan dalam asrama. Dan kelompok kegiatan servis mencakup area servis yang menjaga, memenuhi, dan mendukung kenyamanan kawasan asrama.

Penerapan Arsitektur Perilaku pada Pengolahan Ruang

Seperti yang diungkapkan oleh Haryadi & Setiawan (1995) bahwa *setting* perilaku merupakan bagaimana cara kita merancang fisik dan mengatur ruang dapat berpengaruh pada bagaimana orang berinteraksi, bersosialisasi, dan merasa nyaman di dalam bangunan. Ini menekankan bahwa lingkungan fisik di mana orang tinggal atau bekerja memiliki dampak besar terhadap perilaku, pengalaman, dan hubungan mereka dalam ruang tersebut. Ada beberapa aspek yang diperhatikan dalam konsep *setting* perilaku, yaitu warna, kenyamanan termal (suara, pencahayaan, dan temperatur), bentuk dan fungsi, serta keamanan dan privasi.

1. Terdapat Beberapa Konfigurasi Kamar Sesuai Dengan Kebutuhan Pengguna

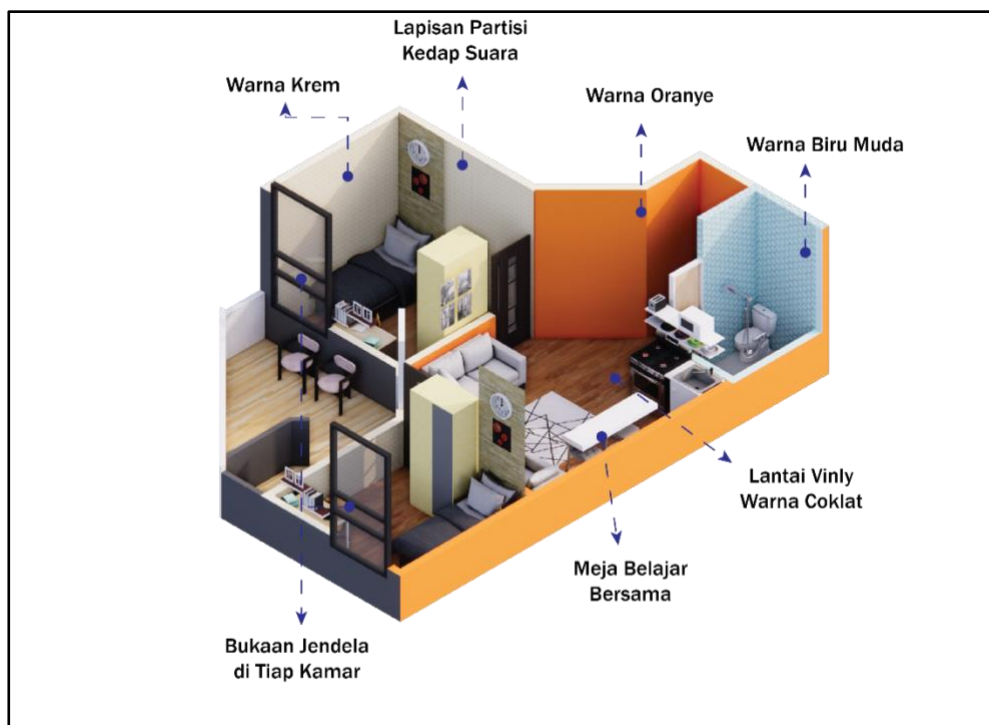


Gambar 3
Konfigurasi Jenis Kamar Asrama Mahasiswa

Untuk meningkatkan kenyamanan dan privasi penghuni asrama, zona penghuni dan pengunjung akan dipisahkan sehingga terdapat 2 jenis kamar yaitu kamar penghuni dan kamar pengunjung. Kamar penghuni digunakan oleh mahasiswa dan terbagi menjadi 3 tipe kamar penghuni. Kamar Tunggal ditujukan kepada mahasiswa yang ingin tinggal sendiri dan ingin mendapatkan privasi lebih. Kamar Ganda Terpisah ditujukan untuk mahasiswa yang ingin tinggal bersama dengan temannya tetapi tepat ingin mendapatkan privasi sendiri. Untuk menumbuhkan jiwa sosial agar mahasiswa tidak menjadi pemalas dan anti-sosial maka disediakan juga ruang bersama sebagai penghubung. Kemudian Kamar Ganda Berbagi ditujukan untuk mahasiswa yang ingin tinggal bersama temannya dan tidak terlalu memperhatikan privasi. Mahasiswa yang memilih tipe kamar ini biasanya memiliki karakter menyukai bersosialisasi (*vocationally*).

Kamar pengunjung digunakan oleh keluarga mahasiswa yang sedang berkunjung atau menjenguk mahasiswa yang menjadi penghuni. Selain itu kamar pengunjung juga dapat digunakan untuk tamu luar yang sedang melaksanakan kegiatan di Universitas Tadulako. Kamar pengunjung memiliki 2 tipe kamar yaitu tipe *Single Guest Room* yang ditujukan untuk pengunjung yang datang sendiri dan *Double Guest Room* yang ditujukan untuk pengunjung yang datang bersama.

2. Setting Perilaku pada Ruang Kamar Penghuni



Gambar 4
Konsep Penerapan *Setting* Perilaku pada Ruang Kamar Penghuni

Seperti yang telah disebutkan di atas, terdapat beberapa aspek yang diperhatikan dalam konsep *setting* perilaku, yaitu warna, kenyamanan termal (suara, pencahayaan, dan temperatur), bentuk dan fungsi, serta keamanan dan privasi. Untuk memberikan rasa nyaman dan menyenangkan kepada penghuni asrama, diterapkanlah aspek-aspek tersebut dalam mendesain pengolahan ruang kamar asrama.

Carol Simon Weisten dan Thomas G. David (1987) mengungkapkan bahwa ruang kamar harus bisa mewadahi aktivitas penghuni dengan rasa nyaman dan menyenangkan. Rasa nyaman dan menyenangkan secara fisik berpengaruh langsung terhadap tubuh manusia. Dengan memperhatikan aspek kenyamanan termal (suara, pencahayaan, dan temperatur) sehingga rasa nyaman dapat tercapai. Pemberian bukaan jendela di setiap kamar dan balkon dapat memberikan pencahayaan alami di siang hari. Ventilasi silang juga diterapkan untuk mendapatkan penghawaan yang optimal sehingga mahasiswa tidak mudah merasa panas. Pemanfaatan material kedap suara sebagai lapisan dinding pada ruangan kamar untuk memberikan kenyamanan dari segi akustik kepada penghuni.

Tampilan estetika setiap ruangan juga memengaruhi kenyamanan mental penghuninya. Ini bisa dicapai melalui pemilihan warna yang tepat dan penambahan elemen tekstur yang cocok. Warna yang dipilih untuk suatu ruangan dapat memengaruhi suasana hati dan perasaan seseorang (Pile, 1995). Pemilihan kombinasi warna-warna hangat dan dingin dapat memberikan pengaruh yang berbeda ketika diterapkan pada elemen-elemen arsitektural. Berikut detail efek pengaruh yang ditimbulkan oleh warna-warna hangat dan dingin yang dapat dilihat pada tabel 2.

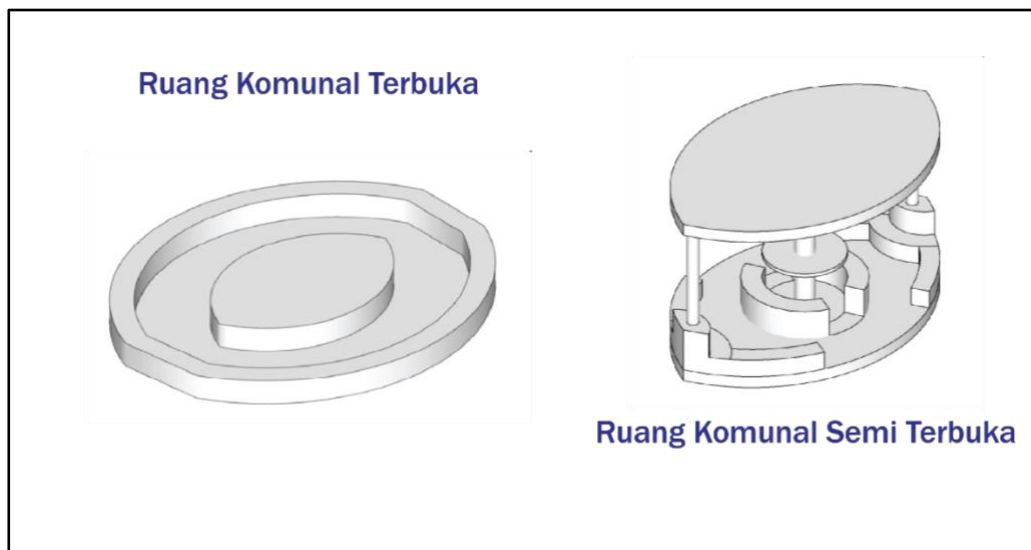
TABEL 2
RESPON PENERAPAN WARNA PADA ELEMEN ARSITEKTURAL TERHADAP
PENGAMAT

No.	Nama Warna	Efek Yang Ditimbulkan dalam Penerapan pada Elemen Arsitektural		
		Langit-Langit	Dinding	Lantai
1.	Putih	Memberikan efek menyilaukan mata	Memberikan efek hangat dan semangat	Memberikan efek mengalihkan perhatian/tidak fokus
2.	Biru Muda	Memberikan efek sejuk	Memberikan efek sejuk	Memberikan efek santai
3.	Krem	Memberikan efek nyaman	Memberikan efek santai	Memberikan efek netral
4.	Oranye	Memberikan efek merangsang semangat	Memberikan efek semangat dan hangat	Memberikan efek semangat gerak
5.	Coklat Muda	Memberikan efek nyaman	Memberikan efek nyaman	Memberikan efek stabil dan nyaman
6.	Abu-Abu	Memberikan efek berbayang	Memberikan efek netral	Memberikan efek netral

Sumber : Mahnke, 1996 dalam TDM Studio, 2017

Demi menciptakan kenyamanan privasi dan keamanan bagi mahasiswa yang memerlukan privasi masing-masing, maka konfigurasi tempat tidur masing-masing dipisahkan menjadi ruang tersendiri. Untuk menumbuhkan mahasiswa yang berjiwa sosial, maka disediakan juga ruang bersama sebagai penghubung antar kamar. Pada ruang bersama terdapat meja persegi yang menempel di dinding. Penyediaan meja tersebut dimaksudkan agar mahasiswa dapat berdiskusi atau belajar bersama. Pemilihan desain bentuk persegi yang simple dan praktis bertujuan agar memberikan *space* ruang lebih pada ruangan ketika beraktivitas.

3. Penyediaan Ruang-Ruang Bersama yang Nyaman dan Menarik



Gambar 5
Ruang Komunal Terbuka dan Semi Terbuka

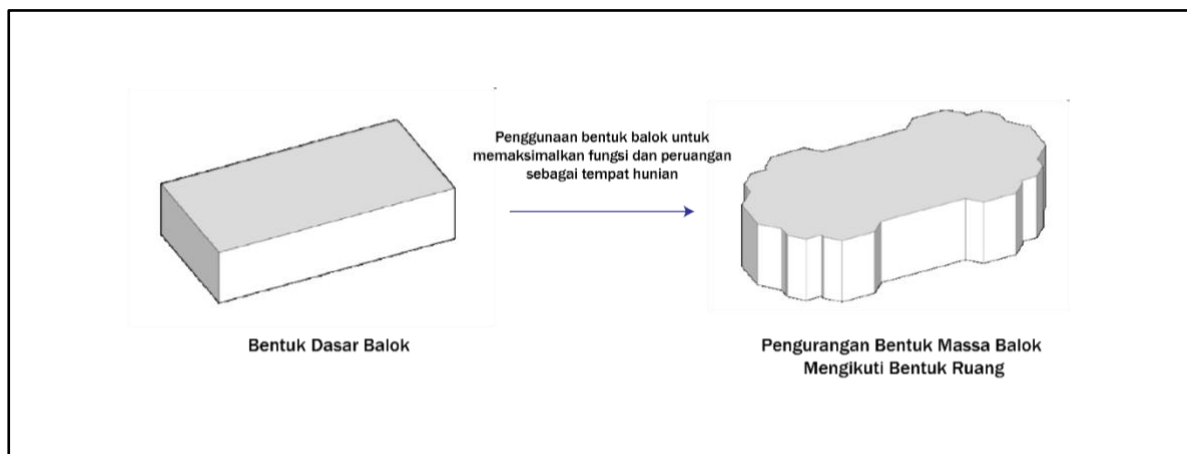
Seperti yang diungkapkan oleh Haryadi & Setiawan (1995) bahwa konsep kognisi lingkungan dalam teori arsitektur perilaku mengacu pada bagaimana individu berinteraksi dengan lingkungan fisik mereka dan bagaimana desain ruang mempengaruhi persepsi, kognisi, dan pengalaman pengguna. Dalam konteks perancangan sebuah asrama mahasiswa, penerapan konsep ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung pemahaman intuitif, navigasi yang mudah, dan pengalaman positif bagi penghuninya. Salah satu hal yang dibahas dalam konsep tersebut ialah penyediaan fasilitas interaksi sosial dan koneksi komunitas.

Bagaimana rancangan fisik dapat memperkuat interaksi sosial antar penghuni dan mendorong terbentuknya komunitas yang erat. Dengan menyediakan ruang-ruang bersama yang nyaman dan menarik untuk melakukan interaksi sosial. Penyediaan fasilitas seperti ruang komunal di lingkungan asrama mahasiswa dapat membantu mahasiswa melakukan interaksi sehingga dapat membentuk karakter mahasiswa yang aktif bersosial.

Penerapan Arsitektur Perilaku pada Pengolahan Bentuk dan Tampilan

Pengaplikasian bentuk massa dan tampilan bangunan disesuaikan dengan fungsi dari bangunan. Sesuai dengan definisi asrama, bentuk massa dan tampilan yang diaplikasikan sesuai dengan tujuan asrama sebagai tempat hunian, pembinaan, dan pengembangan mahasiswa sehingga mampu memunculkan persepsi rasa aman dan nyaman kepada pengguna secara psikologis.

Terdapat tiga bentuk dasar massa bangunan yaitu segi empat, lingkaran, dan segitiga. Bentuk dasar segi empat memiliki beberapa kelebihan yaitu penataan dan pengembangan bentuk yang terbilang mudah, kegiatan dengan berbagai orientasi dapat diwadahi, karakter bentuk yang kuat



Gambar 6
Konsep Bentuk Bangunan dan Kamar Berbentuk Dasar Segi Empat

dan kokoh, serta fleksibilitas tinggi dengan penataan yang mudah (D.K. Ching, 1996).

Penggunaan bentuk dasar segi empat pada setiap ruangan kamar agar mendapatkan fleksibilitas tinggi dan penataan perabot yang mudah dan efisien. Penggunaan bentuk dasar ini juga bertujuan untuk memudahkan pengolahan konfigurasi ruang sehingga dapat memaksimalkan fungsi ruang. Selain itu bentuk segi empat juga memudahkan dalam penataan kolom dan balok sehingga dapat membentuk struktur bangunan yang kuat dan kokoh. Hal ini dapat memberikan rasa aman dan nyaman kepada penghuni.



Gambar 7
Konsep Bentuk Open Space Berbentuk Dasar Lingkaran

Penggunaan bentuk dasar lingkaran pada ruang-ruang komunitas atau Bersama bertujuan agar dapat memaksimalkan volume daya tampung pengguna. Daya tampung yang besar memungkinkan untuk terjadinya banyak interaksi antar pengguna ataupun kelompok sehingga dapat membentuk karakter mahasiswa yang berjiwa sosial. Bentuk dasar lingkaran memiliki sifat yang dinamis, memusat, dan seimbang. Hal ini dapat memberikan daya tarik estetik kepada pengguna karena bentuknya yang tidak kaku dan monoton sehingga memberikan daya tarik kepada pengguna untuk melakukan interaksi atau kegiatan kelompok.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini berfokus pada penerapan Arsitektur Perilaku dalam merancang dan merencanakan Asrama Mahasiswa Universitas Tadulako di Kota Palu. Studi ini membahas tentang peningkatan jumlah mahasiswa baru di universitas, yang menyebabkan meningkatnya permintaan terhadap tempat hunian. Kurangnya akomodasi yang disediakan oleh kampus memaksa mahasiswa untuk memilih pilihan untuk tinggal di indekos, yang berpotensi mempengaruhi perkembangan akademis dan sosial mereka karena kurangnya pembinaan. Penerapan arsitektur perilaku bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang kondusif untuk belajar, bersosialisasi, dan pertumbuhan pribadi. Dengan menerapkan prinsip-prinsip arsitektur perilaku pada perencanaan dan perancangan konsep tapak, pengolahan ruang, dan pengolahan bentuk dan tampilan agar dapat meningkatkan pengalaman hidup secara keseluruhan bagi siswa yang menghuni. Prinsip arsitektur perilaku yang digunakan antara lain: [1] *Setting* Perilaku yaitu bagaimana cara kita merancang fisik dan mengatur ruang dapat berpengaruh pada bagaimana orang berinteraksi, bersosialisasi, dan merasa nyaman di dalam bangunan. [2] *Kualitas Lingkungan* yaitu berfokus bagaimana desain fisik dan lingkungan bangunan dapat mempengaruhi perilaku dan kesejahteraan penghuninya. [3] *Kognisi Lingkungan* yaitu bagaimana individu berinteraksi dengan lingkungan fisik mereka dan bagaimana desain ruang mempengaruhi persepsi, kognisi, dan pengalaman pengguna. Hasil penerapan arsitektur perilaku pada perencanaan mencakup konfigurasi kamar sesuai dengan kebutuhan pengguna, ruang-ruang bersama yang menarik dan nyaman untuk interaksi sosial, dan fasilitas yang memadai untuk mendukung kegiatan akademis dan non-akademis. Aspek arsitektur perilaku yang ditekankan dalam usulan desain ialah prinsip-prinsip arsitektur perilaku, seperti pemilihan warna, kenyamanan termal, dan pertimbangan privasi, bentuk dan fungsi. Studi ini juga menekankan pentingnya ruang komunitas di asrama untuk mendorong interaksi sosial dan menciptakan rasa memiliki di antara penghuni. Secara keseluruhan, penelitian ini menyoroti pentingnya merancang fasilitas asrama mahasiswa yang memenuhi beragam kebutuhan mahasiswa dan berkontribusi terhadap perkembangan holistik mereka.

Saran untuk penelitian lanjutan dari objek rancang bangun ini ialah dengan mengkaji lebih dalam lagi prinsip-prinsip yang terkandung dalam arsitektur perilaku dalam penerapan perancangan pada tapak, perancangan, dan bentuk dan tampilan. Hal tersebut dapat meningkatkan lebih banyak usulan desain yang dapat diterapkan pada objek rancang bangun sehingga meningkatkan nilai jual lebih dibandingkan dengan asrama lainnya.

REFERENSI

- Adieotomo, S & O.B. Samosir .2010.Dasar-Dasar Demografi edisi 2.salemba Empat, Jakarta.
- Aditya, Rifan. (2021, Agustus 06). 11 Universitas dengan Mahasiswa Terbanyak di Indonesia [Halaman Web]. Diakses dari <https://www.suara.com/news/2021/08/06/162750/>.
- Badan Pusat Statistik (2018-2021). Statistik Pendidikan Tinggi. Jakarta: Setditjen Dikti, Kemendikbud.
- Bagus, Musyawaroh, Nurul Handayani. 2018. Penerapan Desain Arsitektur Perilaku Pada Perancangan Redesain Pasar Panggungrejo Surakarta. Jurnal Senthong Volume 1 Nomor 2. Prodi Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Sebelas Maret.
- Borson, Bob. (2011, Maret, 21). *Introduction to The Color Wheel* [Halaman Web]. Diakses dari <https://www.lifeofanarchitect.com/introduction-to-the-color-wheel/>.
- Chiara, J. D., & Callender, J. (1980). *Time Saver Standards for Building Types*. New York: McGraw Hill Higher Education.
- D.K. Ching, Franchis, (2000), *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Susunannya* (edisi kedua). Jakarta: Erlangga.
- Haryadi, B. Setiawan. (1995). *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku: Pengantar ke Teori Metodologi dan Aplikasi*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Keputusan Presiden (KEPRES) Nomor 40 Tahun 1981 tentang Pembangunan Asrama Mahasiswa Untuk Perguruan Tinggi Di Seluruh Indonesia.
- Neufert, E. (1992). *Data Arsitek Edisi Kedua Jilid 3*. Jakarta: Erlangga.
- Simanjuntak, Michael. (2021, April 16). Rusunawa Untad Bisa Dihuni Ratusan Mahasiswa [Halaman Web]. Diakses dari <https://metrosulawesi.id/2021/04/16/>.
- TDM Studio. (2017, Agustus, 22). *The Perception Of Color In Architecture* [Halaman Web]. Diakses dari <https://www.tmd.studio/blog/2017/8/21/>.