



FINAL PROJECT - DA.184801

# PSYCHOLOGICAL HEALTHY DORMITORY : MENDESAIN LINGKUNGAN PSIKOLOGI ASRAMA YANG SEHAT

SYARIF VIKRI YAZID ASSEGGAF  
0811154000087

Dosen Pembimbing  
Wahyu Setyawan, S.T., M.T.

Architecture Departement  
Faculty of Civil, Planning, and Geo Engineering  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
2020



**FINAL PROJECT - DA.184801**

**PSYCHOLOGICAL HEALTHY DORMITORY :  
MENDESAIN LINGKUNGAN PSIKOLOGI ASRAMA  
YANG SEHAT**

**SYARIF VIKRI YAZID ASSEGGAF  
0811154000087**

**Dosen Pembimbing  
Wahyu Setyawan, S.T., M.T.**

**Architecture Departement  
Faculty of Civil, Planning, and Geo Engineering  
Institut Teknologi Sepuluh Nopember  
2020**

LEMBAR PENGESAHAN

***PSYCHOLOGICAL HEALTHY DORMITORY:  
MENDESAIN LINGKUNGAN PSIKOLOGI ASRAMA  
YANG SEHAT***



Disusun oleh:

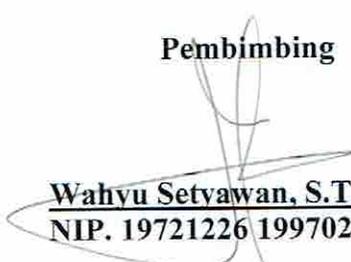
**SYARIF VIKRI YAZID ASSEGGAF**  
NRP : 0811154000087

Telah dipertahankan dan diterima  
oleh Tim penguji Tugas Akhir DA.184801  
Departemen Arsitektur FTSPK-ITS pada tanggal 16 Januari 2020  
Nilai : AB

Mengetahui

Pembimbing

Koordinator Mk. Tugas Akhir

  
**Wahyu Setyawan, S.T.,M.T**  
NIP. 19721226 199702 1 001

  
**FX. Teddy Badal Samodra, ST., MT., Ph.D.**  
NIP. 198004062008011008



**Kepala Departemen Arsitektur FTSPK ITS**

  
**Dr. Dewi Septanti, S.Pd, ST., MT.**  
NIP. 196909071997022001

(halaman ini sengaja dikosongkan)

## LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

N a m a : Syarif Vikri Yazid Asseggaf

N R P : 08111540000087

Judul Tugas Akhir : *Psychological Healthy Dormitory* : Mendesain Lingkungan Psikologi Asrama yang Sehat

Periode : Semester Gasal Tahun 2019 / 2020

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar-benar dikerjakan sendiri (asli/orisinil), bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain. Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Departemen Arsitektur FTSPK - ITS.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran yang penuh dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir DA.184801

Surabaya, 16 Januari 2020

Yang membuat pernyataan



(Syarif Vikri Yazid Asseggaf)

NRP. 08111540000087

(halaman ini sengaja dikosongkan)

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kehadiran Allah SWT atas terselesainya penyusunan Laporan Tugas Akhir dengan judul “Psychological Healthy Dormitory : Mendesain Lingkungan Psikologi Asrama Yang Sehat “ pada mata kuliah Tugas Akhir di Departemen Arsitektur FTSPK ITS tahun ajaran 2019-2020 ini.

Tulisan ini dapat diselesaikan dengan benar berkat bantuan dan dukungan dari banyak pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung, untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Wahyu Setyawan, S.T, M.T. selaku dosen pembimbing yang telah memberi banyak masukan serta arahan selama pengerjaan tugas ini,
2. Keluarga Penulis, Kurniati (Ibu) , Syarif Alwi Assegaf (Ayah), serta Syarif Irvan Fahreza Assegaf , Syarif Luthfi Muhammad Azmi Assegaf, Syarif Nabil Agil Hud Assegaf selaku saudara yang menjadi motivasi untuk terus maju,
3. Elen Eriyanty dan Maria Lady Regina selaku orang-orang terdekat yang memberikan support dan motivasi,
4. Andy Sulthan Muhammad, Indry Nurafsari, Lazuardi Istiqlal, Nisrina Aulia, Denta Ananta Wiharta, Diana Celia Putri, Farah Fadila, Dian Manao, Faris AUFARHAN, Dian Qurrota, Fauzan Permana, Arabela, dan Nia Fadilah, selaku orang-orang terdekat yang memberikan masukan serta motivasi dan bantuan terhadap penulis,
5. Teman-teman yang melaksanakan Tugas Akhir tahun ajaran 2019/2020, serta teman seperjuangan yang tinggal bersama di lab/studio tugas akhir yang membantu mengawasi, memotivasi, serta mengingatkan penulis dalam pengerjaan tugas akhir,
6. Teman SMP, SMA, dan kuliah yang selalu memberi dukungan dan motivasi, saran, dan semangat terhadap penulis.

Semoga hasil dari tugas akhir ini dapat berguna dan bermanfaat. Sangat disadari, bahwa dalam penyusunan Laporan Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan sehingga kritik dan saran sangat diterima untuk penyusunan tulisan ini.

Surabaya, 16 Januari 2020

Penulis

Syarif Vikri Yazid Assegaf

**PSYCHOLOGICAL HEALTHY DORMITORY :  
MENDESAIN LINGKUNGAN PSIKOLOGI ASRAMA YANG SEHAT**

Mahasiswa Nama : Syarif Vikri Yazid Assegaf  
Mahasiswa ID : 0811154000087  
Pembimbing : Wahyu Setyawan, S.T., M.T.

**ABSTRAK**

Asrama merupakan fasilitas dari suatu tempat edukasi seperti kampus serta sekolah-sekolah yang ada di Indonesia. Asrama tidak hanya sekedar tempat tinggal bagi mahasiswa. Secara tidak langsung kehidupan di dalam asrama dapat memberi perubahan pada perilaku mahasiswa. Meskipun suatu asrama memiliki fasilitas yang sangat memadai, masih banyak mahasiswa yang masih memiliki kebiasaan buruk dikarenakan kondisi tertentu.

*Space Experience* merupakan salah satu media untuk merubah perilaku serta kebiasaan yang buruk melalui interaksi pengguna dengan objek atau interaksi sesama pengguna. Dengan memanfaatkan *space experience*, kita dapat mengatur sampai kebiasaan sehari-hari dengan memberi batasan serta arahan dalam bentuk desain. Mengatur ulang kebiasaan buruk pelajar atau mahasiswa melalui *space experience* dapat merubah perilaku pelajar atau mahasiswa.

Objek yang akan saya desain adalah bangunan tempat tinggal berupa asrama yang mencakup tempat tinggal hingga ruang luar yang dapat mengatur ulang kebiasaan pelajar atau mahasiswa melalui *space experience*. Disediakkannya ruang, program, dan batas yang ditujukan untuk memberikan kegunaan sesuai waktu dan kebutuhan. Konsep yang saya ajukan diharapkan dapat memberikan pengalaman baru serta perubahan mahasiswa atau pelajar dari kesehatan fisik dan mental. Sehingga keuntungan dari fasilitas ini dapat bermanfaat bagi penghuni asrama.

**Kata kunci :** asrama, perilaku, kebiasaan, *space experience*, kebutuhan ruang

**PSYCHOLOGICAL HEALTHY DORMITORY :  
DESIGNING A HEALTHY PSYCHOLOGY DORMITORY  
ENVIRONMENT**

Student Name : Syarif Vikri Yazid Assegaf  
Student ID : 0811154000087  
Supervisor : Wahyu Setyawan, S.T., M.T.

**ABSTRACT**

Dormitory is a facility of an educational place such as a campus and schools in Indonesia. Dormitory is not just a place to live for students. Indirectly life in the dormitory can change the nature of students. Although a hostel has very adequate facilities, there are still many students who still have bad habits due to certain conditions.

Space Experience is a medium to change bad behavior and habits through user interaction with objects or interactions among users. By utilizing space experience, we can manage up to daily habits by providing limits and direction in the form of design. Rearranging bad student habits through space experience can change student behavior.

The object that I will design is a residential building in the form of a dormitory that includes a residence to an outside space that can rearrange the habits of students or students through the space experience. Provided space, programs, and boundaries intended to provide usability according to time and needs. The concept that I proposed is expected to provide new experiences and changes in students or students from physical and mental health. So that the benefits of this facility can be beneficial for residents of the hostel.

**Keywords** : dormitory, behavior, habits, space experience, space requirements

## DAFTAR ISI

Lembar Pengesahan.....	i
Lembar Pernyataan.....	iii
Kata Pengantar.....	v
Abstrak.....	vii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Gambar.....	xi
Daftar Tabel.....	xiii
<b>BAB 1</b> <b>Pendahuluan</b>	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Isu dan Konteks Arsitektural.....	2
1.2.1 Kajian Isu Arsitektural.....	2
1.2.2 Konteks Desain.....	4
1.2.2.1 Kondisi Pada UPN Veteran Jatim.....	4
1.2.2.2 Ruang Lingkup Perancangan.....	4
1.3 Permasalahan dan Kriteria Desain.....	5
<b>BAB 2</b> <b>Program Desain</b>	
2.1 Deskripsi Bangunan Rancang.....	7
2.2 Pelaku Aktivitas.....	7
2.3 Deskripsi Tapak.....	8
2.3.1 Luasan Area UPN Veteran Jatim.....	8
2.3.2 Perkiraan Luas Tapak.....	9
<b>BAB 3</b> <b>Pendekatan dan Metoda Desain</b>	
3.1 Pendekatan Desain.....	10
3.2 Metoda Desain.....	10
3.2.1 Hipotesa.....	11
3.2.2 Survey.....	11
3.2.3 Kesimpulan.....	12
<b>BAB 4</b> <b>Konsep Desain</b>	
4.1 Eksplorasi Formal.....	14
4.1.1 <i>Space Relationship</i> .....	14
4.1.2 Kebutuhan Jumlah dan Besaran Ruang.....	14
4.2 Konsep Desain Turunan.....	18
4.2.1 Sirkulasi.....	18
4.2.2 Bangunan dan Ruang Luar.....	20
4.3 Eksplorasi Teknis.....	22
4.3.1 <i>Zoning</i> .....	22
4.3.2 Struktur.....	23
4.3.3 Vegetasi.....	23
4.3.4 Utilitas.....	23
<b>BAB 5</b> <b>Desain</b>	
5.1 Eksplorasi Formal.....	24
5.1.1 Kamar.....	24
5.1.2 Taman.....	26

5.1.3 Ruang Komunal - Fasilitas Umum.....	28
5.2 Eksplorasi Teknis.....	29
5.2.1 <i>Zoning</i> .....	29
5.2.2 Struktur.....	29
5.2.3 Utilitas.....	32
BAB 6 Kesimpulan	
Kesimpulan.....	35
Daftar Pustaka.....	36
Lampiran.....	37

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Contoh Asrama yang Ada di Aceh.....	1
Gambar 1.2 Tietgen Dormitory.....	3
Gambar 1.3 Asrama Putri UPN Veteran Jatim.....	4
Gambar 2.1 UPN Veteran Jatim.....	8
Gambar 2.2 UPN Veteran Jatim dan Lahan yang dipilih.....	9
Gambar 3.1 Gambar Ilustrasi.....	10
Gambar 4.1 Diagram Hubungan Antar Ruang.....	14
Gambar 4.2 Standar Ruang Gerak.....	16
Gambar 4.3 <i>Social Experiment</i> .....	18
Gambar 4.4 Ilustrasi Pohon Trembesi sebagai naungan.....	20
Gambar 4.5 Ilustrasi persatuan elemen <i>hardscape</i> dan <i>softscape</i> .....	21
Gambar 4.6 Diagram Zonasi.....	22
Gambar 4.7 Diagram Hubungan Antar Ruang.....	22
Gambar 4.8 Diagram Grey Water.....	23
Gambar 5.1 Denah Kamar.....	24
Gambar 5.2 Potongan Kamar.....	24
Gambar 5.3 Denah Aktivitas Kamar.....	25
Gambar 5.4 Interior Kamar 3 orang.....	25
Gambar 5.5 Interior Kamar 1 orang.....	26
Gambar 5.6 <i>Park</i> .....	26
Gambar 5.7 <i>Park - Lake - Outdoor Canteen</i> .....	27
Gambar 5.8 <i>Pedestrian Way</i> .....	27
Gambar 5.9 Denah Fasilitas Umum.....	28
Gambar 5.10 Interior Fasilitas Umum.....	28
Gambar 5.11 Diagram Zonasi.....	29
Gambar 5.12 Aksonometri Struktur dan Interior Gedung Asrama.....	29
Gambar 5.13 Aksonometri Struktur Gedung Parkir.....	30
Gambar 5.14 Aksonometri Struktur Gedung Fasilitas Umum.....	30
Gambar 5.15 Detail Kuda-kuda Atap.....	31
Gambar 5.16 Jaringan Grey Water.....	32
Gambar 5.17 Jaringan Air Bersih Fasilitas Umum.....	33
Gambar 5.18 Jaringan Air Kotor.....	34

(halaman ini sengaja dikosongkan)

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Kebutuhan Ruang Komunal.....	14
Tabel 4.2 Kebutuhan Ruang <i>Park</i> .....	15
Tabel 4.3 Kebutuhan Ruang Kamar.....	15
Tabel 4.4 Kebutuhan Area Parkir.....	16
Tabel 4.5 Kebutuhan Koridor.....	17
Tabel 4.6 Kebutuhan <i>Pedestrian Way</i> .....	17

(halaman ini sengaja dikosongkan)

# BAB 1

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Berawal dari diskusi kecil di forum website [indiestudychannel.com](http://indiestudychannel.com) tentang kekhawatiran orang tua mahasiswa tentang peran asrama dalam merubah perilaku mahasiswa. Didalam forum tersebut, banyak orang tua yang khawatir bahwa asrama sebagai tempat tinggal dapat memberikan efek positif atau efek negatif pada mahasiswa itu sendiri, tetapi yang dikhawatirkan kearah mana perubahan itu akan membawanya. Respon datang dari berbagai macam kalangan, ada yang mengatakan bahwa seharusnya yang menentukan perubahan adalah mahasiswa itu sendiri, ada juga yang mengatakan perubahan dari mahasiswa itu tergantung temannya, sama seperti ungkapan *one rotten apple makes the whole basket rotten*.



Gambar 1.1 Contoh Asrama yang berada di Aceh

“Kini, ada kecenderungan orangtua di Aceh menyekolahkan anak mereka ke sekolah berasrama (boarding school). Namun, sebagian sekolah tersebut punya fasilitas memprihatinkan. Hingga kini tidak ada pula standar fasilitas fisik dan nonfisik yang harus dimiliki oleh sebuah sekolah unggul berasrama. Pemerintah seakan tidak mau tahu dengan hal ini. Sementara si empunya sekolah terkesan

‘komersial’ dan ogah peduli dengan fasilitas yang mendukung kegiatan belajar-mengajar. Sebagian sekolah lagi tak mampu mengontrol kekerasan yang dilakukan siswa di lingkungan sekolah. Berbagai fenomena seputar sekolah berasrama di Aceh dirangkum Serambi untuk liputan khusus edisi ini.” - Serambi News.

Artikel ini membahas tentang kondisi yang buruk dari sebuah asrama dengan kamar yang tidak teratur serta kotor.

Meskipun ada banyak kasus asrama atau tempat tinggal yang disediakan sekolah atau universitas di Indonesia memiliki kualitas yang masih belum mencukupi atau belum baik, ada beberapa universitas atau sekolah yang memiliki standar kualitas asrama yang baik seperti, Al Hikmah Boarding School Batu, International Islamic Boarding School, atau Union University di Tennessee.

Dari kasus-kasus diatas terlihat kurangnya perhatian dari pengelola asrama untuk bangunan asrama itu sendiri. Dari kurangnya perhatian terhadap kualitas akan berpengaruh terhadap penghuni asrama itu sendiri.

## **1.2 Isu dan Konteks Desain**

### **1.2.1 Kajian Isu Arsitektural**

Mahasiswa atau pelajar nantinya akan menjadi penerus bangsa, apalagi mahasiswa sebagai *agent of change*, *Social Control*, dan *Iron Stock*. Untuk mewujudkan dan mengoptimalkan hal tersebut sekolah dan universitas yang ada telah mempersiapkan banyak program. Tetapi ada hal yang belum diperhatikan dari pihak sekolah atau universitas, yaitu tempat tinggal mahasiswa atau pelajar. Padahal tempat tinggal adalah faktor penting untuk pembentukan sifat serta kebiasaan dari suatu individu. Melihat hal seperti ini mengarahkan fokus pembahasan ke mahasiswa.

Saat ini, kebanyakan mahasiswa banyak yang tinggal di asrama dengan alasan biaya, dekat dengan kampus, dan banyak temannya. Banyak mahasiswa yang tidak sadar, bahwa banyak fasilitas asrama yang diberikan tidak digunakan sesuai kebutuhan, seperti penggunaan gazebo dan wifi sampai malam, atau diberinya ruang luas untuk olahraga tetapi tidak digunakan, bahkan banyak program yang dimiliki pengurus asrama untuk penghuni yang tidak dijalankan.

Hal ini melahirkan suatu permasalahan kebiasaan buruk, muncullah istilah mahasiswa ‘nocturnal’. Untuk mengubah kebiasaan ini dibutuhkan lebih dari sekedar program dan peraturan. Dari pada mengatur ulang program atau mengatur ulang fasilitasnya, muncullah gagasan mengapa tidak mengatur ulang kebiasaannya melalui fasilitas.

Di Denmark, ada asrama atau *dormitory*, yang dapat mengimplementasikan fungsi ruang terhadap kebutuhan mahasiswa.



Gambar 1.2 Tietgen Dormitory

Keterangan gambar :

Nama Bangunan : Tietgen Dormitory  
Arsitek : Lundgaard & Tranberg Architects  
Tahun : 2005  
Lokasi : Rued Langgaards Vej 10, 2100 Copenhagen, Denmark

*“The Tietgen dormitory project was made possible by a donation from the Nordea Denmark Fund. The intention of the donation was to make possible the realization of ‘the dormitory of the future’ through a clear and visionary architectural idea.”*

*-Lundgaard & Tranberg Architects*

Asrama ini merupakan contoh asrama yang baik karna telah berhasil memancing pengguna untuk menggunakan fasilitas dengan fungsi yang telah ditujukan.

## 1.2.2 Konteks Desain

### 1.2.2.1 Kondisi Asrama pada UPN Veteran Jatim

UPN Veteran Jatim memiliki sebuah asrama. Tetapi, dikarenakan faktor ukuran gedung dan ukuran lahan, asrama yang terdapat pada UPN Veteran Jatim memiliki daya tampung yang sedikit, sekitar 200-300 mahasiswi. Dan uniknya lagi Asrama ini khusus untuk mahasiswi, alias putri. Selain itu akses dari jalan besar ke Asrama tersebut cukup jauh, sekitar 500m, untuk kantin hanya berjarak 50 meter dan untuk minimarket berjarak sekitar 200-500m.



Gambar 1.3 Asrama Putri UPN Veteran Jatim

Didepan Asrama Putri juga terdapat danau yang memiliki tingkat aktivitas yang cukup tinggi untuk sore hari. Asrama putri cukup lengkap dengan fasilitas ruang belajar, ruang tamu, dan kantin.

### 1.2.2.2 Ruang Lingkup Perancangan

Konteks Perancangan meliputi area internal dan eksternal bangunan, dimana bangunan dapat memberikan pengaruh secara tidak langsung atau langsung terhadap kebiasaan, serta efek terhadap kesehatan fisik dan nonfisik (mental) yang nantinya akan menjadikan mahasiswa lebih produktif. Dengan mengatur ulang *space experience*, diharapkan dapat mengubah perilaku dan kebiasaan mahasiswa serta memberi efek positif. Faktor yang diperhatikan mengenai penggunaan *space experience* terhadap perilaku dan kebiasaan mahasiswa meliputi :

1. Penggunaan fasilitas sebagai penyalur program pengatur ulang.

2. Elemen arsitektur apa saja yang dapat mempengaruhi perilaku dan kebiasaan mahasiswa.

Cara bangunan ini memberikan pengaruh akan memperhatikan warna, bentuk, posisi, skala, serta proporsi dari area eksternal sampai area internal bangunan. Dengan mewujudkan bangunan yang dapat memberikan ruang untuk berkumpul, ruang untuk berkomunikasi, dan ruang untuk beraktifitas sesuai kebutuhan penghuninya.

### 1.3 Permasalahan dan Kriteria Desain

Mahasiswa selalu dituntut untuk selalu berkembang mengikuti perkembangan zaman dan teknologi. Dalam menghadapi tuntutan demi tuntutan yang ada mahasiswa lebih sering kurang produktif, kurang mengatur waktu dengan baik, kurang komunikasi di lingkungan tempat tinggal yang akhirnya menyebabkan mahasiswa cenderung menjadi nocturnal, *deadliner*, bahkan tak sedikit yang mengalami stres dan depresi. Hal ini dapat meningkat dengan tempat tinggal yang tidak sesuai dengan apa yang mahasiswa butuhkan. Kelelahan, depresi, cenderung lebih individualis, dan insomnia menyebabkan mahasiswa lebih mudah stres dan dapat meningkatkan kemungkinan mahasiswa menyerah dalam studinya.

Permasalahan yang diangkat adalah bagaimana dengan konsep *user experience* memberikan dampak baik terhadap perilaku serta kebiasaan mahasiswa.

Sehingga disimpulkan :

+ Permasalahan Desain

- Bagaimana mempengaruhi gerak mahasiswa melalui bentuk dan warna.
- Bagaimana menyediakan tempat tinggal yang dapat mengurangi tingkat stres
- Bagaimana meningkatkan keinginan mahasiswa untuk lebih menggunakan ruang komunal dalam kesehariannya

+ Tujuan desain

- Merancang objek Arsitektur yang dapat mempengaruhi perilaku, kebiasaan, serta mental pengguna
- Merancang objek Arsitektur yang dapat memperbaiki kinerja mahasiswa

+ Kriteria Desain

- Desain Bangunan harus memberikan ruang gerak efektif dalam merancang ruang penghubung
- Bentuk ruang pribadi akan mempertimbangkan bentuk serta warna dalam mengurangi tingkat stres
- Ruang komunal cenderung dirancang untuk outdoor

## **BAB 2**

### **PROGRAM DESAIN**

#### **2.1 Deskripsi Bangunan Rancang**

Bangunan ini adalah fasilitas milik universitas dengan tujuan sebagai tempat tinggal alternatif untuk mahasiswa yang dapat mengakses ruang kampus lebih dekat.

Fungsi bangunan secara keseluruhan adalah asrama mahasiswa dengan sistem dan elemen arsitektural yang dapat memberikan efek terhadap perilaku mahasiswa. Dimana nantinya bangunan asrama akan menjadi ruang gerak aktif untuk mahasiswa yang akan menempatinnya dan ruang luar dari asrama menjadi ruang aktivitas mahasiswa yang akan menempati asrama tersebut. Fungsi ini diharapkan menjadi suatu jawaban dalam meningkatkan kinerja serta kualitas kesehatan fisik dan psikis mahasiswa.

Bangunan ini nantinya diharapkan dapat menjadi contoh terhadap universitas serta sekolah yang ingin memiliki asrama di kemudian hari. Serta meningkatkan kesadaran terhadap pengguna dan pemilik bangunan tentang keadaan dari pengguna bangunan.

#### **2.2 Pelaku Aktivitas**

Pelaku aktivitas merupakan individu-individu yang melakukan aktivitas terhadap ruang yang ada dengan sifat, serta kebutuhan yang berbeda. Pelaku aktivitas antara lain :

a. Mahasiswa Penghuni

Sifat : Aktif- Internal

Aktivitas : Beristirahat, mengerjakan tugas, dan aktivitas sehari-hari

b. Pengunjung

Sifat : Aktif-Eksternal

Aktivitas : Berkunjung, beraktivitas bersama penghuni, makan, olahraga, dan relaksasi.

c. Pengelola Asrama

Sifat : Pasif-Internal

Aktivitas : Mendata, membersihkan, menjaga, mengawasi, serta beristirahat

d. Pengelola kantin

Sifat : Pasif- Semi Eksternal

Aktivitas : Menyediakan dan bertransaksi.

Keterangan :

Internal : Individu atau kelompok yang berpenghuni di asrama atau mengelola asrama

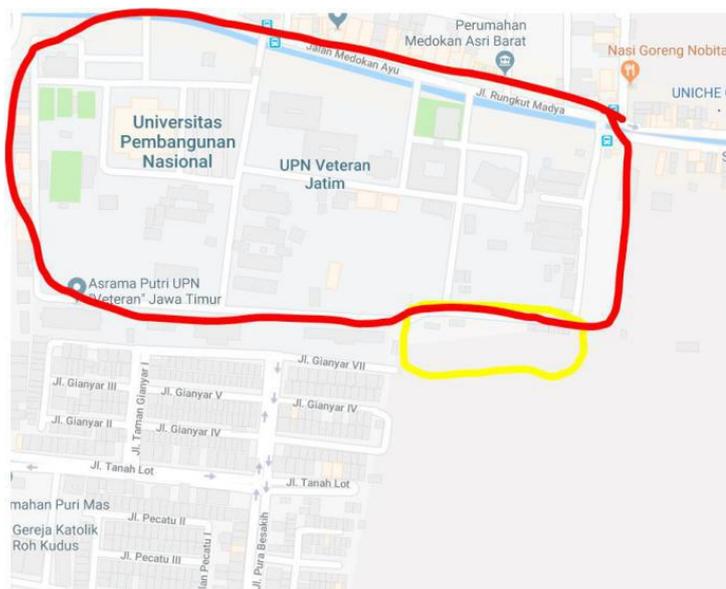
Eksternal : Individu atau kelompok yang mengunjungi asrama untuk kepentingan tertentu

Aktif : Individu atau kelompok yang melakukan aktivitas utama

Pasif : Individu atau kelompok yang melakukan aktivitas yang menunjang aktivitas utama

## 2.3 Deskripsi Tapak

### 2.3.1 Luasan Area UPN Veteran Jatim



Gambar 2.1 UPN Veteran Jatim (Sumber: Google Maps)

Kampus UPN Veteran Jawa Timur berlokasi di Jalan Raya Rungkut Madya no. 1, Gunung Anyar, Surabaya dan menempati lahan seluas kurang lebih 20 Ha.

Akses dari UPN Veteran Jatim hanya berada pada area depan yang didepan selokan besar. UPN Veteran Jatim juga menampung aktifitas ekstrakurikuler dan akses tidak dibatasi untuk mahasiswa saja, di beberapa tempat dapat diakses oleh umum.

### 2.3.2 Perkiraan Luas Tapak



Gambar 2.2 UPN Veteran Jatim dan lahan yang dipilih (Sumber Google Maps)

Tapak berada pada bagian selatan Kampus UPN Veteran Jatim. Dengan menggunakan *website* Google Maps, dapat diperkirakan luas tapak yang telah ditentukan sekitar 13.774m<sup>2</sup>. Dengan mengambil bentuk tapak persegi panjang dengan mengambil lahan kosong yang terdapat pada bagian selatan UPN Veteran Jatim lalu menarik garis untuk mensejajarkan ukuran dari bagian timur UPN Veteran Jatim.

## BAB 3

### PENDEKATAN DAN METODA DESAIN

#### 3.1 Pendekatan Desain

Isu yang dipermasalahkan adalah isu perilaku mahasiswa. *behavior Setting* yang dibahas adalah kebiasaan mahasiswa dalam kurangnya bergaul, membaaur, berolahraga, dan sering tidur terlalu malam. Perilaku ini muncul karna faktor-faktor yang banyak.



Gambar 3.1 Gambar Ilustrasi (sumber : newsatjama.jama.com)

Dengan membayangkan suatu orang dapat tersugesti untuk ber-*jogging* jika melihat *jogging track* diciptakan dengan baik. Pengaruh dari suatu elemen arsitektural dapat merubah atau mengatur ulang pikiran penggunanya.

Pendekatan yang muncul dari masalah ini adalah pendekatan *behavior*, dibidang *affordance*.

#### 3.2 Metode Desain

Metode desain yang dipakai adalah metode *research*. Metode *research* yang dipakai melalui survey. Survey terhadap *behavior Setting* menggunakan teori dari Roger Barker (1968).

Dalam metode ini dilalui tahap mencari isu, lalu melakukan hipotesa, melalui survey yang saya lakukan serta kuesioner yang orang isi, lalu mengkaji isinya, setelah itu hasil yang telah dikaji akan menjadi kesimpulan dan dasar dari desain.

### 3.2.1 Hipotesa

Hipotesa ini berasal dari pengamatan yang sangat subjektif yang dilakukan sendiri tanpa dasar teori hanya bergantung nalar serta pengamatan sekilas. Hipotesa yang digunakan adalah hipotesa komparatif dengan membandingkan kedua hipotesa berikut :

- H0 : Proses desain akan lebih banyak mengolah bentuk dengan menghadirkan opsi yang lebih banyak untuk mencari bentuk yang paling optimal untuk aktivitas tertentu.
- H1 : Proses desain akan lebih banyak mengeksplor aktivitas serta hubungan antar pengguna terhadap opsi bentuk yang lebih efisien untuk memaksimalkan penggunaan ruang dan aktivitas pada bentuk yang paling optimal.

### 3.2.2 Survey

Survey yang dilakukan adalah survey dua arah dengan menggunakan teori Roger Barker (1968). Survey dengan dasar teori ini adalah survey untuk memperhatikan *behavior setting* dari suatu komunitas disuatu waktu di tempat tertentu. Dengan memegang 11 kunci dari Barker yaitu : *Occurrence, Duration, Population, Occupancy Time, Penetration, Action Patterns, Behavior Mechanisms, Richness, Pressure, Welfare, dan Local Autonomy*.

Survey dilakukan melalui beberapa tahap, yaitu :

#### 1. Tahap Pengamatan

Tahap pengamatan adalah tahap dimana pelaku survey melakukan pengamatan pada suatu individu atau komunitas pada waktu tertentu, rentang waktu tertentu, tempat tertentu, serta aktifitas tertentu dengan mempertimbangkan segala faktor dan latar belakang dari suatu individu dan komunitas untuk melakukan aktifitas serta kebiasaan yang dituju. Hasil dari tahap ini masih sangat subjektif dan belum bisa dibandingkan atau dipertimbangkan untuk menjadi kesimpulan.

Pada tahap ini survey lebih terfokus dalam mencari data terkait kunci *Occurance, Duration, Population, Occupancy Time, Action Pattern, Local Autonomy, dan Pressure*.

## 2. Tahap Kuesioner

Tahap Kuesioner adalah tahap dimana pelaku survey menggunakan media berupa kuesioner untuk memperhatikan suatu komunitas atau individu.

Kuesioner yang diberikan memiliki poin serta elemen-elemen yang dibutuhkan untuk memenuhi konsep desain berdasarkan keinginan serta kebutuhan calon pengguna bangunan.

Kelemahan dari tahap ini adalah banyaknya pengisi kuesioner yang tidak terawasi mengisi dengan cara berbohong serta mengisi dengan asal-asalan dan dapat mengakibatkan hasil yang kurang akurat.

Pada tahap ini survey lebih terfokus dalam mencari data terkait kunci *Population, Occurance, Occupancy Time, Durration, dan Pressure.*

## 3. Tahap Wawancara

Tahap Wawancara adalah tahap dimana pelaku survey melakukan wawancara terhadap individu hingga komunitas secara acak untuk mendapatkan hasil yang lebih banyak.

Dengan memberikan kesan bahwa pertanyaan naturalistik, pelaku survey dapat mensugestikan subjek untuk menjawab dengan jujur dan spontan.

Pada tahap ini survey lebih terfokus dalam mencari data terkait kunci *Population, Action Pattern, Local Autonomy, Behaviour Mechanism, dan Pressure.*

### 3.2.3 Kesimpulan

Kesimpulan diambil dengan meng-*cross check* data yang didapat selama survey untuk mendapatkan hasil yang lebih mendetail.

Kesimpulan ini nantinya menjadi dasar ide desain dari bangunan yang akan dirancang.

Terdapat beberapa poin utama dari survey, yaitu :

1. Mahasiswa asrama cenderung memiliki ruang komunal dengan fungsi yang minim. Hal ini dikarenakan kurangnya perhatian dari pengambilan tema serta elemen-elemen yang terdapat pada ruang-ruang yang terdapat pada asrama.

2. Mahasiswa asrama cenderung jarang berkumpul dengan sesama penghuni karna beberapa faktor yaitu, jam kuliah yang berbeda, rutinitas yang berbeda,

jarak antar kamar, jarak ruang komunal, serta tingkat kemalasan mahasiswa jika tidak terdapat kegiatan.

3. Mahasiswa cenderung memiliki pola yang *random* atau acak terhadap suatu penggunaan ruang publik dikarenakan elemen hardscape yang terdapat pada objek tidak dapat menunjukkan ke mahasiswa tentang pola dan alur dari suatu ruang publik.

4. Mahasiswa UPN yang tinggal diasrama cenderung individualis

5. Mahasiswa UPN memiliki ruang komunal bersama yaitu sebuah danau sebagai tempat relaksasi di sore hari

6. Waktu senggang mahasiswa cenderung minim

7. Mahasiswa UPN yang tinggal diasrama memiliki pola hidup yang kurang sehat (makan-tidur-kuliah-tidur). Karna faktor cuaca dan kebiasaan mahasiswa UPN kurang berolahraga.

Dari poin-poin tersebut dapat disimpulkan kriteria desain sebagai berikut :

1. Dibutuhkannya ruang komunal dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna serta posisi untuk meningkatkan Interaksi antar pengguna serta dapat menjadi pusat aktivitas utama,
2. Dibutuhkannya ruang penghubung yang memiliki flow dengan tujuan untuk mengurangi hambatan secara visual serta mempermudah pengguna untuk mencapai ruang komunal,
3. Fasilitas publik harus disediakan sesuai dengan kebutuhan pengguna,
4. Kamar sebagai ruang privat harus memiliki kategori berdasarkan perbedaan antar pengguna,

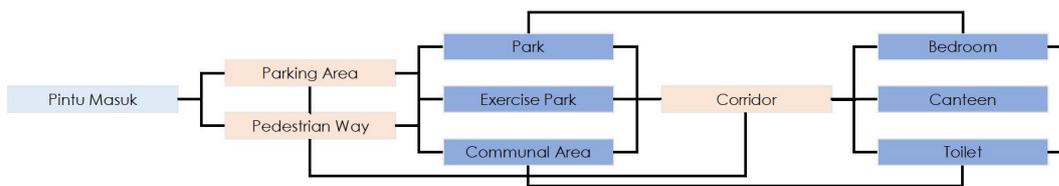
## BAB 4

### KONSEP DESAIN

#### 4.1 Eksplorasi Formal

##### 4.1.1 Space Relationship

Berawal dari pintu masuk asrama yang akan diarahkan ke *pedestrian way* dan *Parkir Area* yang diarahkan langsung ke *Park*, *Exercise Park*, dan *Communal Park*. Dari 3 spot disini akan terhubung langsung dengan koridor asrama. Tidak hanya 3 spot ini yang terhubung langsung dengan koridor, tetapi *Pedestrian way* juga terhubung langsung dengan koridor asrama. Koridor asrama akan terhubung langsung ke kantin, kamar, serta toilet. Toilet juga dapat diakses dari *Communal Area*. Kamar memiliki hubungan visual terhadap *Park*.



Gambar 4.1 Diagram hubungan antar ruang (Sumber : Dokumen Pribadi)

##### 4.1.2 Kebutuhan Jumlah dan Besaran Ruang

###### a. *Communal Area*

Komunal Area mencakup Canteen serta taman dan Aula untuk area yang dapat digunakan mahasiswa untuk makan, mengerjakan tugas, berkumpul secara individu, kelompok, hingga komunal. Total kapasitas kantin terdiri dari 40% dari jumlah pengguna dan 50% jumlah staff. Dengan memperkirakan jam makan yang berbeda serta bergantian.

Jenis Kegiatan	Sifat Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Luas ruang	Rentang Waktu
Mengerjakan tugas, makan, berkumpul, dan bermain secara	Publik, Semi-Publik Aktif Tidak teratur	Canteen (Indoor)	± 350 - 400 orang	400 - 600m <sup>2</sup>	06.00 - 21.00

individu dan berkelompok.					
Mengerjakan tugas, makan, berkumpul, dan berkelompok	Publik, Aktif Tidak teratur	Canteen (Outdoor) Taman	106 orang	150- 200 m <sup>2</sup>	24 jam

Tabel 4.1 Kebutuhan ruang komunal (Sumber : Dokumen Pribadi)

#### b. *Park*

Taman merupakan salah satu bentuk ruang penghubung yang dapat difungsikan sebagai ruang komunal dengan kegunaan untuk menunjang aktivitas sehari-hari mahasiswa.

Jenis Kegiatan	Sifat aktivitas	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Luas Ruang	Rentang Waktu
Jogging , aktivitas berlalu lalang	Publik Semi Publik	Jogging Track / Pedestrian Way	50-70% total pengguna keseluruhan	1,5-2 m; x m	24 jam
Berolahraga, bermain, mengerjakan tugas, acara outdoor	Aktif Teratur	Taman Serbaguna	10-20 orang	100-120 m <sup>2</sup>	

Tabel 4.2 Kebutuhan Ruang *Park* (Sumber : Dokumen Pribadi)

#### c. *Bedroom*

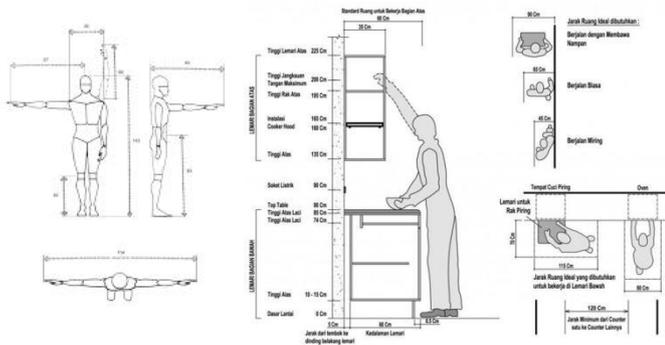
*Bedroom* atau kamar memiliki standar ruang yang berbeda tergantung jumlah orang yang akan tinggal didalamnya. Dengan jumlah yang berbeda ukuran kebutuhan tidur, hingga kebutuhan untuk penyimpanan dan kegiatan sehari-hari.

Jenis Kegiatan	Sifat Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Luas Ruang	Rentang Waktu
Beristirahat,	Privat	Kamar	1	5-9 m <sup>2</sup>	24 jam

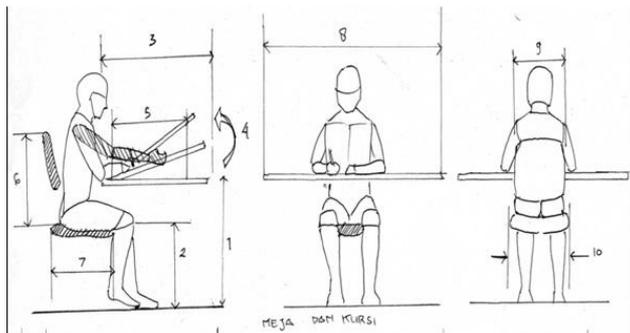
belajar, dan zona privasi	Aktif Teratur	3	15-20 m <sup>2</sup>	
---------------------------	---------------	---	----------------------	--

Tabel 4.3 Kebutuhan Ruang Kamar (Sumber : Dokumen Pribadi)

Dengan Mempertimbangkan standar ruang gerak yang tercantum di gambar berikut ini.



Gambar 4.2 Standar ruang gerak (Sumber : google image)



Gambar 4.2 Standar ruang gerak (Sumber : google image)

#### d. Parking Area

Area parkir harus terpisah antara penghuni dan pengelola asrama sebagai internal dan pengunjung sebagai eksternal. Mempertimbangkan keamanan serta kerapian tempat parkir. Dua unsur ini penting untuk di pertimbangkan posisi dan peletakkannya.

Jenis Kegiatan	Sifat Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Luas Ruang	Rentang Waktu
Area Parkir	Privat- Semi Publik Aktif Teratur	Parkir Internal	50-150 orang	Mobil (2m x 5 m)	24 Jam
				Motor (0,75 m x 2m)	

	Publik Aktif Teratur	Parkir Eksternal		Mobil (2m x 5 m)	05.00-23.00
				Motor (0,75 m x 2m)	

Tabel 4.4 Kebutuhan Area Parkir (Sumber : Dokumen Pribadi)

e. *Corridor*

Koridor merupakan area penghubung antar ruang yang harus dipisahkan menurut sifatnya, yaitu sifat privat, semi publik dan publik.

Jenis Kegiatan	Sifat Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Luas Ruang	Rentang Waktu
Penghubung antar ruang	Privat Pasif Tidak teratur	Koridor		2,3m ; x m	24 Jam
	Semi Publik Aktif Tidak teratur				04.00-24.00
	Publik Aktif Tidak teratur				

Tabel 4.5 Kebutuhan Koridor (Sumber : Dokumen Pribadi)

f. *Pedestrian Way*

Jalur pejalan kaki adalah penghubung pintu masuk dengan ruang yang bersifat publik dan semi-publik.

Jenis Kegiatan	Sifat Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Kapasitas	Luas Ruang	Rentang Waktu
----------------	--------------------	--------------------	-----------	------------	------------------

Jalur berlalu lalang	Publik Pasif Tidak teratur	Jalur Pejalan Kaki	2,3 ; x m	24 Jam
-------------------------	----------------------------------	-----------------------	-----------	--------

Tabel 4.6 Kebutuhan *Pedestrian Way* (Sumber : Dokumen Pribadi)

## 4.2 Konsep Desain Turunan

### 4.2.1 Sirkulasi

Sirkulasi dibagi oleh *pedestrian way* dan *koridor*.

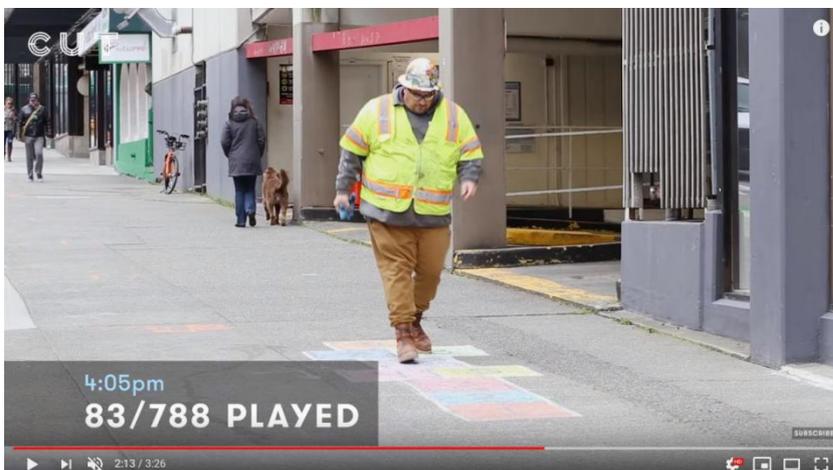
#### 1. *Pedestrian Way*

Dijalur ini akan diberikan beberapa elemen, seperti :

##### a. *Hopscotch* / Engklek

Engklek merupakan salah satu *outdoor games* yang banyak orang mainkan saat kecil dan saat teknologi belum memenuhi kehidupan orang indonesia. Dengan memberikan elemen ini di beberapa titik pada *pedestrian way*, dapat memberikan pengaruh terhadap *user* untuk menggunakan fasilitas ini.

Dengan menggunakan preseden dari sebuah *social experiment* yang dilaksanakan oleh *CUT*. *CUT* memberikan engklek yang berwarna warni pada suatu jalur pejalan kaki di *Seattle*, hanya dengan tujuan melihat berapa banyak orang yang akan menggunakannya. Didalam eksperimen ini, sebanyak 129 orang dari 1187 orang bermain dengan permainan ini dalam waktu 10 jam.



Gambar 4.3 *Social Experiment* (Sumber : youtube.com)

Hal menarik yang didapatkan dari eksperimen ini adalah bagaimana cara orang dewasa tertarik untuk memainkannya meskipun jumlah yang hanya 10,8%. Meskipun dengan jumlah orang yang sedikit dalam memainkannya, hal ini tidak menutup kemungkinan bahwa hal seperti ini dapat dibawa kedalam desain *pedestrian way* asrama yang akan dibangun. Tujuan dengan diberikannya komponen ini adalah untuk mempengaruhi *user* untuk tetap bergerak meskipun sedang berada pada kesibukannya.

Tidak menutup kemungkinan untuk mengembangkan suatu permainan *outdoor* yang serupa, untuk menunjang kebutuhan desain.

b. Naungan

Naungan untuk pejalan kaki dibebberapa titik terutama pada sudut atau area yang berkelok untuk memberikan kemudahan terhadap *user* dalam mengakses jalur pejalan kaki.

c. Vegetasi

Vegetasi diberikan secara variatif dan diatur pada beberapa titik, seperti pohon trembesi dipinggir jalan untuk menjadi naungan dan bunga serta tanaman-tanaman lain yang memiliki bau khas dengan fungsi untuk memberikan pengalaman terhadap bau dan memberikan ciri khas terhadap suatu tempat. Dengan begitu vegetasi tidak hanya akan berfungsi untuk kepuasan visual, tapi juga kepuasan *smell*.



Gambar 4.4 Ilustrasi pohon trembesi sebagai naungan

(Sumber : <https://assets-a1.kompasiana.com/statics/files/1420795458840281161.png.com>)

## 2. *Corridor*

Koridor menjadi penghubung antar ruang. Dengan memberikan elemen seperti perubahan warna di beberapa posisi untuk memberikan efek yang berbeda pada perasaan, serta memberikan kata-kata motivasi seperti di beberapa tempat umum dengan tujuan untuk memberikan pengaruh positif. Tidak hanya itu ukuran lebar koridor akan berubah sesuai kepentingan untuk mengarahkan dan mengatur tempo jalan pada *user* itu sendiri.

### 4.2.2 Bangunan dan Ruang Luar

Bangunan dibagi dari beberapa bagian, yaitu

#### 1. *Communal Area*

*Communal Area* akan diberikan pola lantai yang berbeda sesuai kebutuhan, serta mengatur *space* antar pengguna.

##### a. Kantin

Kantin sendiri akan memiliki tema *swedish* untuk memberikan kenyamanan terhadap *user*. Apalagi kantin sendiri merupakan salah satu tempat mahasiswa untuk lari dari tugas-tugas serta kesibukan yang menjadi penatnya. Dengan menyatukan elemen *softscape* dan *hardscape*, kantin akan lebih terasa natural.



Gambar 4.5 Ilustrasi persatuan elemen *hardscape* dan *softscape* (Sumber : Dokumen pribadi)

#### b. *Park*

Taman akan menjadi tempat peristirahatan sore hari dengan tujuan sebagai pelepas penat dari *user*. Taman akan didominasi oleh pohon trembesi dengan fungsi sebagai naungan. Serta vegetasinya akan lebih variatif untuk menciptakan pembatas ruang untuk menciptakan taman yang nyaman. Taman ini mencakup danau buatan, *outdoor canteen*, jalan setapak/ *jogging track*, serta elemen *hardscape* lainnya.

#### 2. *Bedroom*

Kamar didesain dengan fungsi meningkatkan interaksi antar pengguna serta memaksimalkan kegunaan ruang. Kamar juga di desain dengan varian berbeda mengikuti kebutuhan ruang dari jumlah orang yang berbeda.

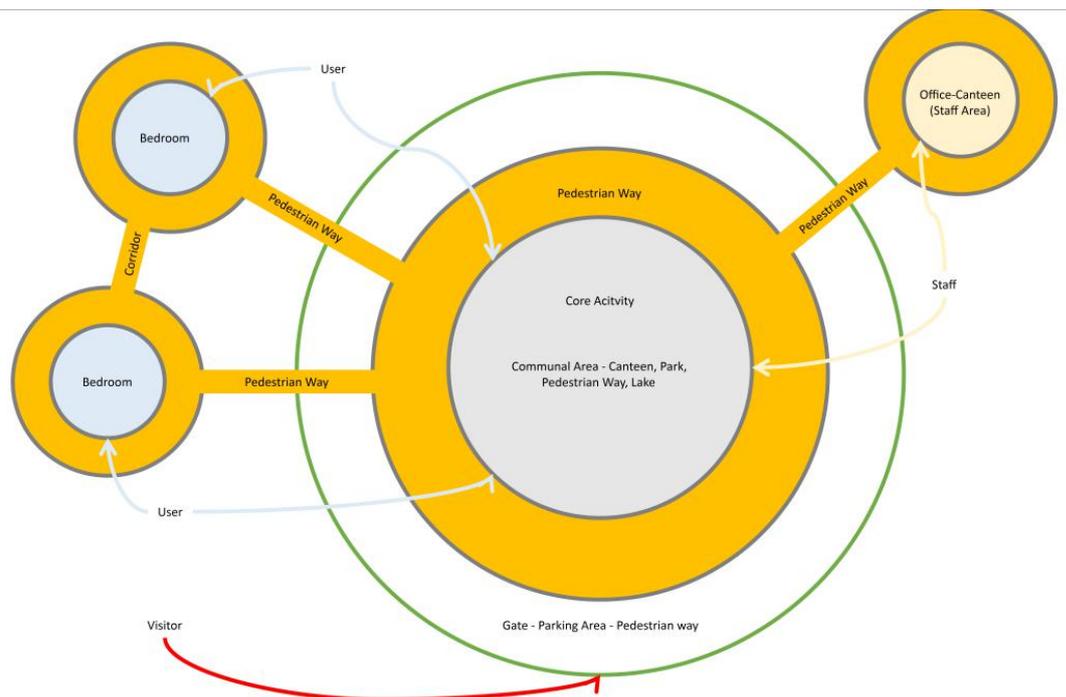
## 4.3 Eksplorasi Teknis

### 4.3.1 Zoning

*Zoning* disini membagi fungsi ruang, dan perkiraan proporsi kebutuhan dari suatu ruang berdasarkan sifat dan prioritas ruang.



Gambar 4.6 Diagram Zonasi (Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 4.7 Diagram Hubungan Antar Ruang (sumber : Dokumen Pribadi)

### 4.3.2 Struktur

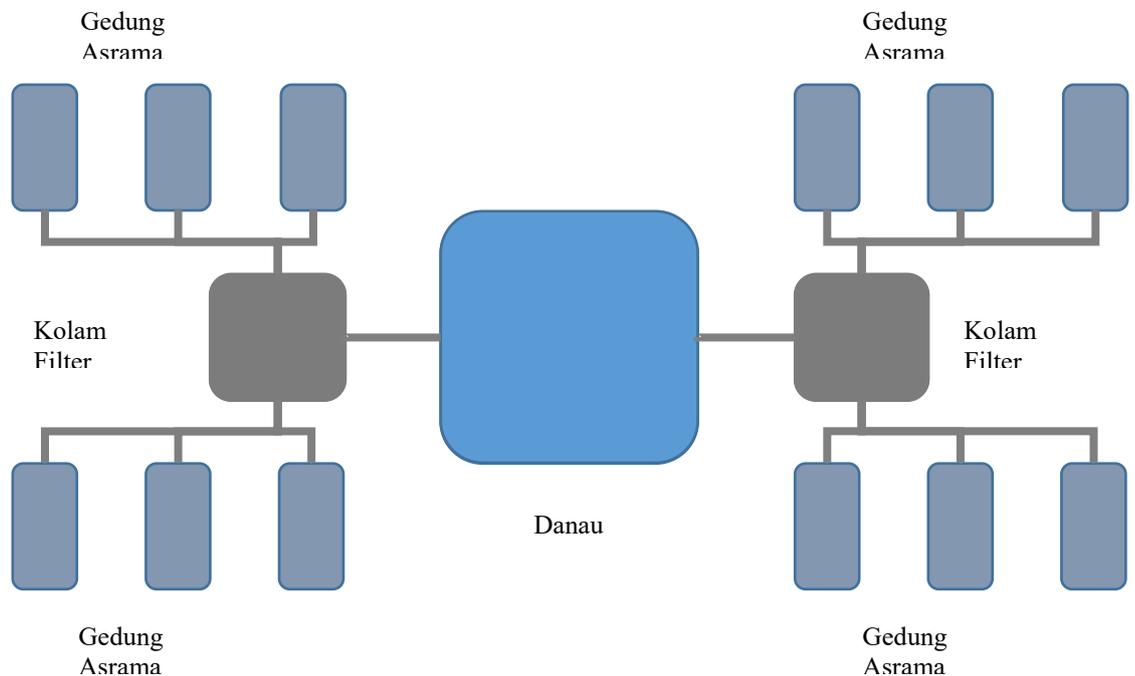
Struktur bangunan ini menggunakan struktur baja dengan menyusun peletakan kolom dan balok melalui *grid* serta menyesuaikan denah dari ruangan yang telah ditentukan.

### 4.3.3 Tanaman

Tanaman yang akan lebih banyak digunakan adalah tanaman hias. Tanaman nantinya dapat mengurangi tingkat stres, memberikan tambahan asupan oksigen, serta sebagai *escape* dari kesibukan sehari-hari.

### 4.3.4 Utilitas

Asrama ini nantinya memiliki kolam besar menyerupai danau dengan fungsi sebagai *vocal point* asrama. Untuk menjaga supaya danau buatan ini tidak kekeringan direncanakan akan adanya kolam kecil disekitar guna menampung *grey water* dari gedung asrama yang nantinya akan di filter untuk menjaga keberadaan air dalam danau.



Gambar 4.8 Diagram Grey Water (Sumber : Dokumen Pribadi)

## BAB 5 DESAIN

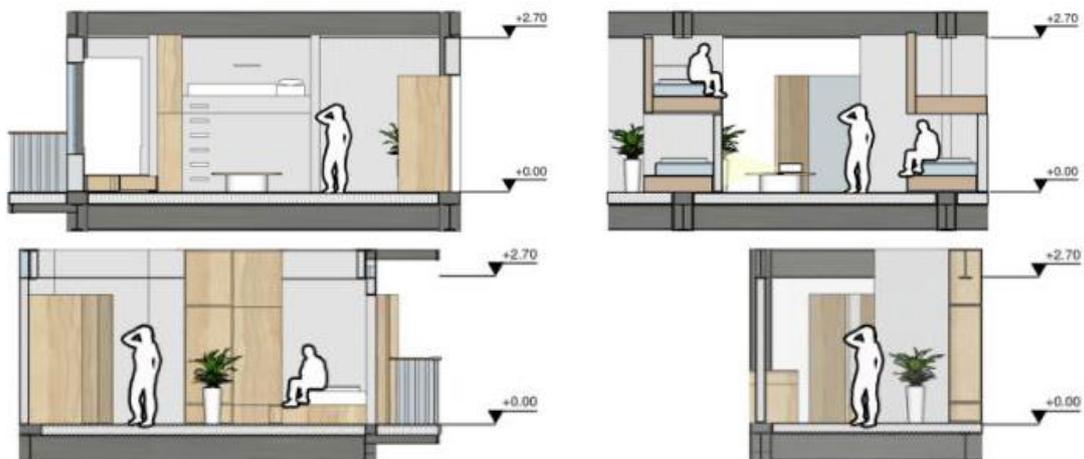
### 5.1 Eksplorasi Formal

#### 5.1.1 Kamar

Kamar didesain menggunakan olah serta kebutuhan ruang terhadap pengguna dengan mempertimbangkan jumlah pengguna serta mempertimbangkan elemen pengurangan stres.



Gambar 5.1 Denah kamar (Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 5.2 Potongan kamar (Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 5.3 Denah Aktivitas (Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 5.4 Interior Kamar 3 orang(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 5.5 Interior Kamar 1 orang(Sumber : Dokumen Pribadi)

### 5.1.2 Taman

Taman ini mencakup *jogging track / pedestrian way* sebagai ruang penghubung yang didukung oleh adanya kursi taman dan naungan, *outdoor canteen* dengan fungsi untuk memperbanyak kapasitas untuk menambah daya tampung kantin serta memberikan ruang tambahan untuk mahasiswa melaksanakan aktivitas diluar ruangan.



Gambar 5.6 Park (Sumber : Dokumen Pribadi)



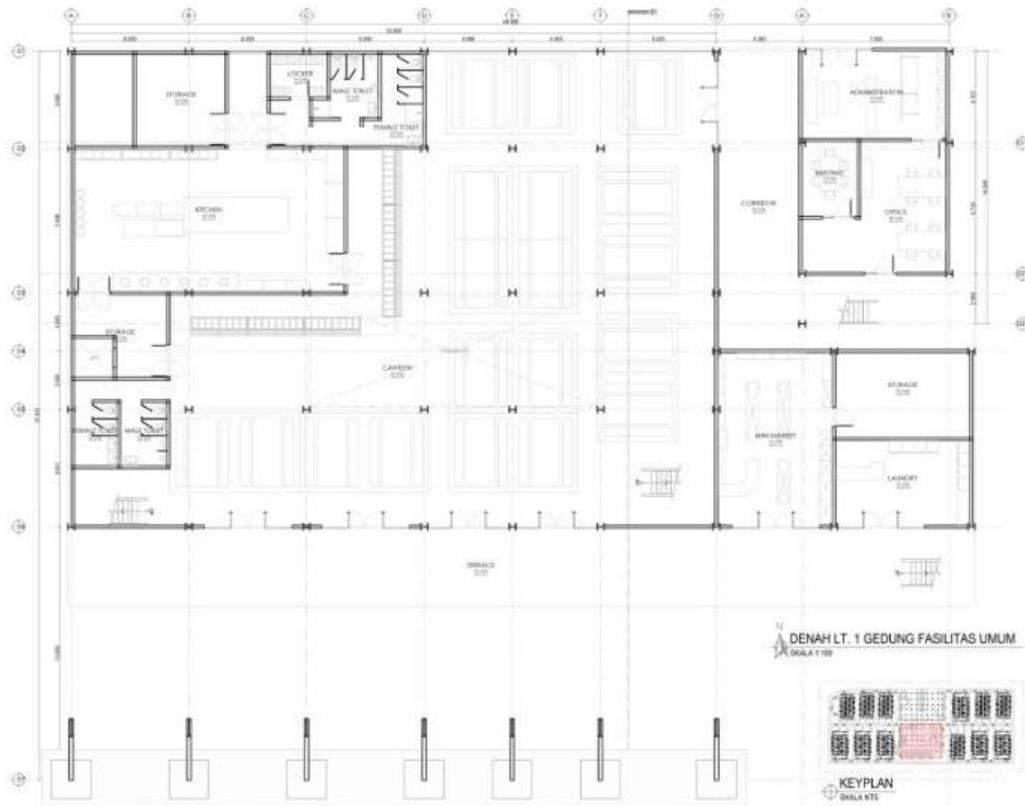
Gambar 5.7 *Park - Lake - Outdoor Canteen* (Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 5.8 *Pedestrian way* (Sumber : Dokumen Pribadi)

### 5.1.3 Ruang Komunal - Fasilitas Umum

Fasilitas Umum yang tersedia adalah kantin, minimarket, dan *laundry* . Dengan meletakkan fasilitas umum pada posisi ditengah lahan untuk memberi keadilan bagi kelompok pengguna.



Gambar 5.9 Denah Fasilitas Umum (Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 5.10 Interior Fasilitas Umum (Sumber : Dokumen Pribadi)

## 5.2 Eksplorasi Teknis

### 5.2.1 Zoning

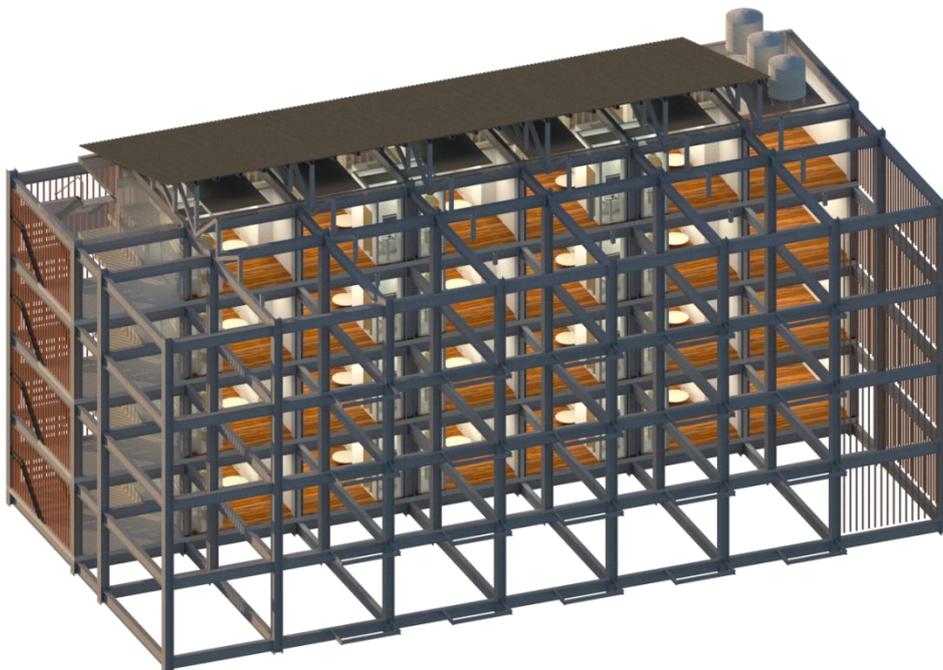
Zonasi Lahan mengikuti kebutuhan pengguna serta pembagian area secara adil. Zonasi lahan dapat tergambar pada siteplan berikut.



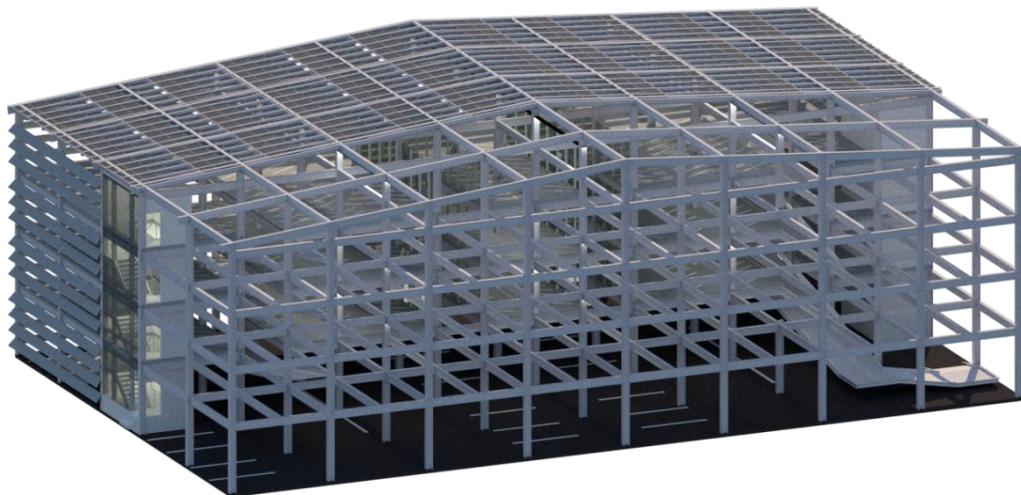
Gambar 5.11 Diagram Zonasi (Sumber : Dokumen Pribadi)

### 5.2.2 Struktur

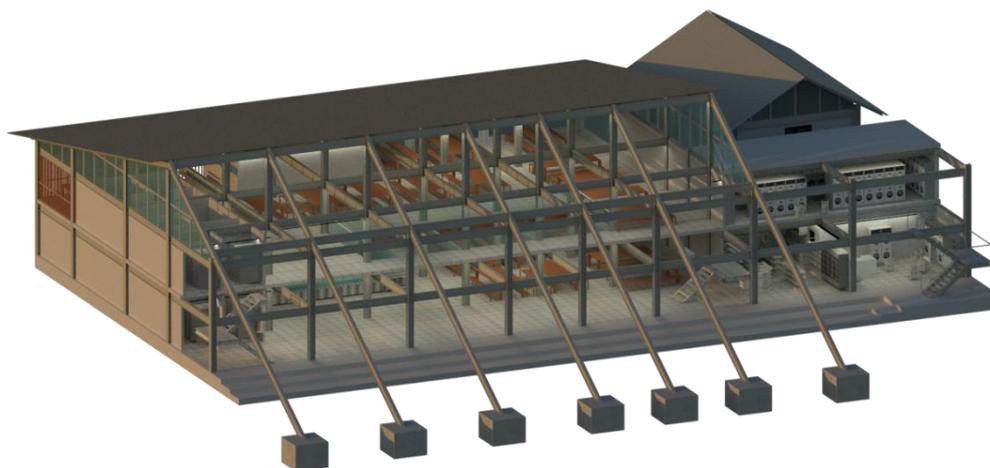
Struktur menggunakan Baja untuk kolom dan balok, serta baja dan baja ringan untuk kuda-kuda atap.



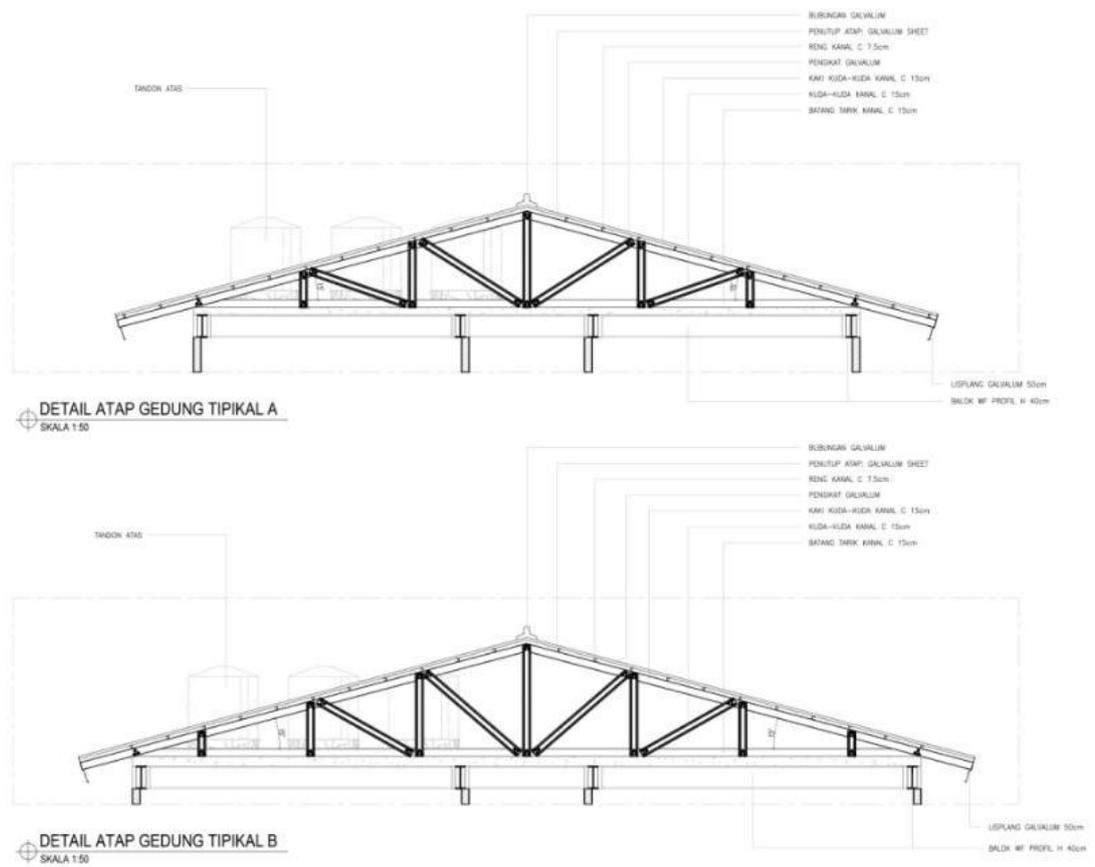
Gambar 5.12 Aksonometri Struktur dan Interior Gedung Asrama(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 5.13 Aksonometri Struktur Gedung Parkir(Sumber : Dokumen Pribadi)

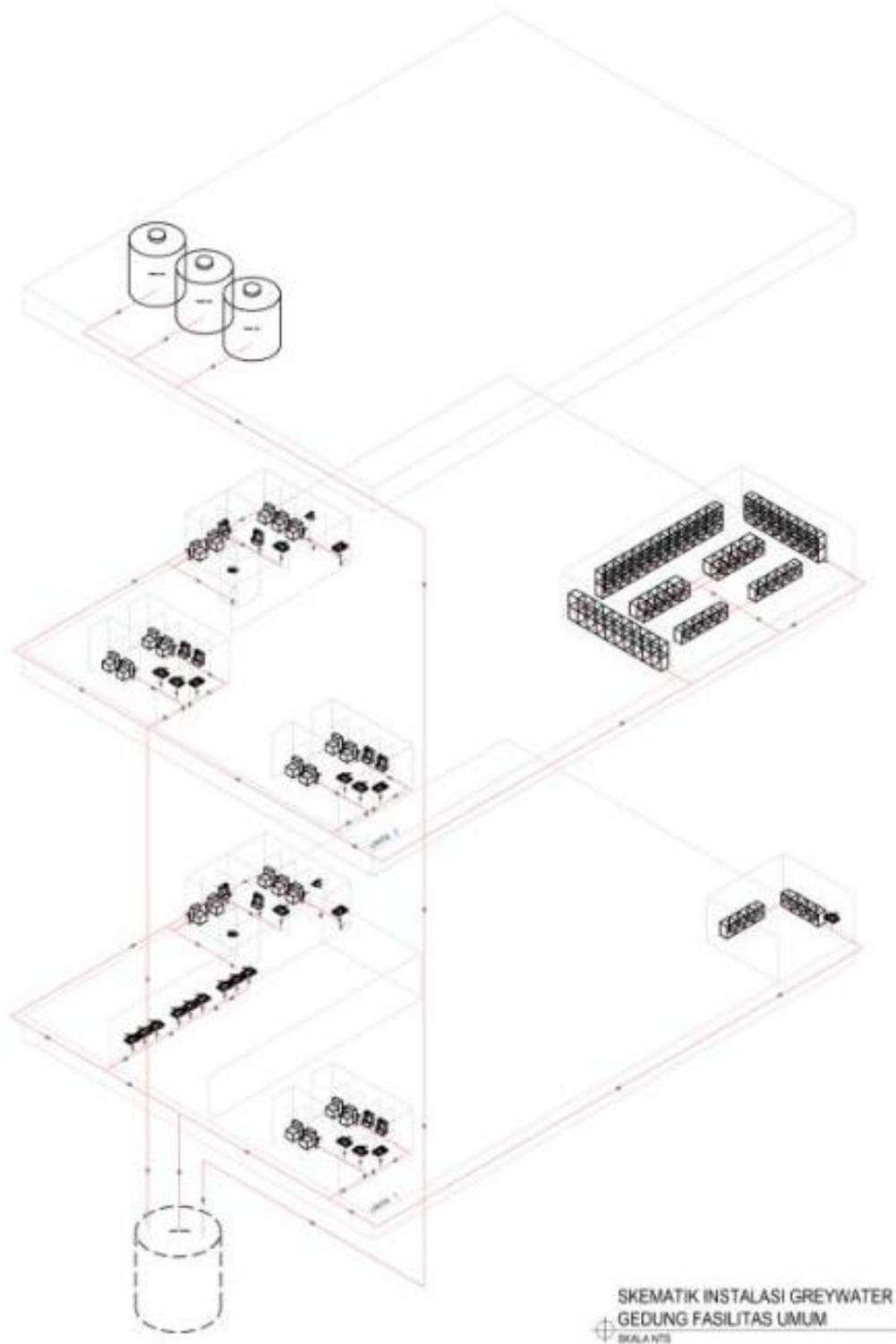


Gambar 5.14 Aksonometri Struktur Fasilitas Umum (Sumber : Dokumen Pribadi)

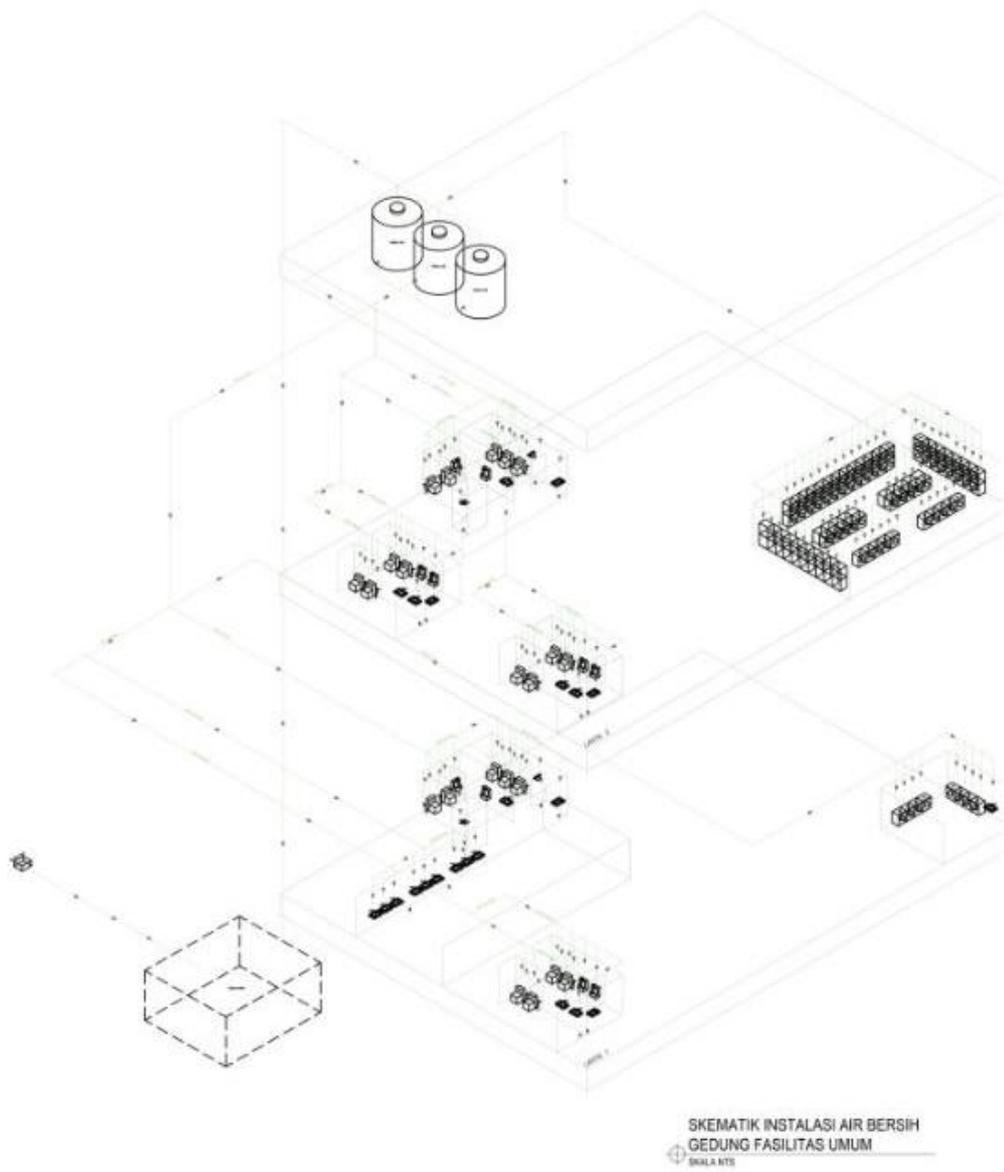


Gambar 5.15 Detail Kuda-Kuda Atap (Sumber : Dokumen Pribadi)

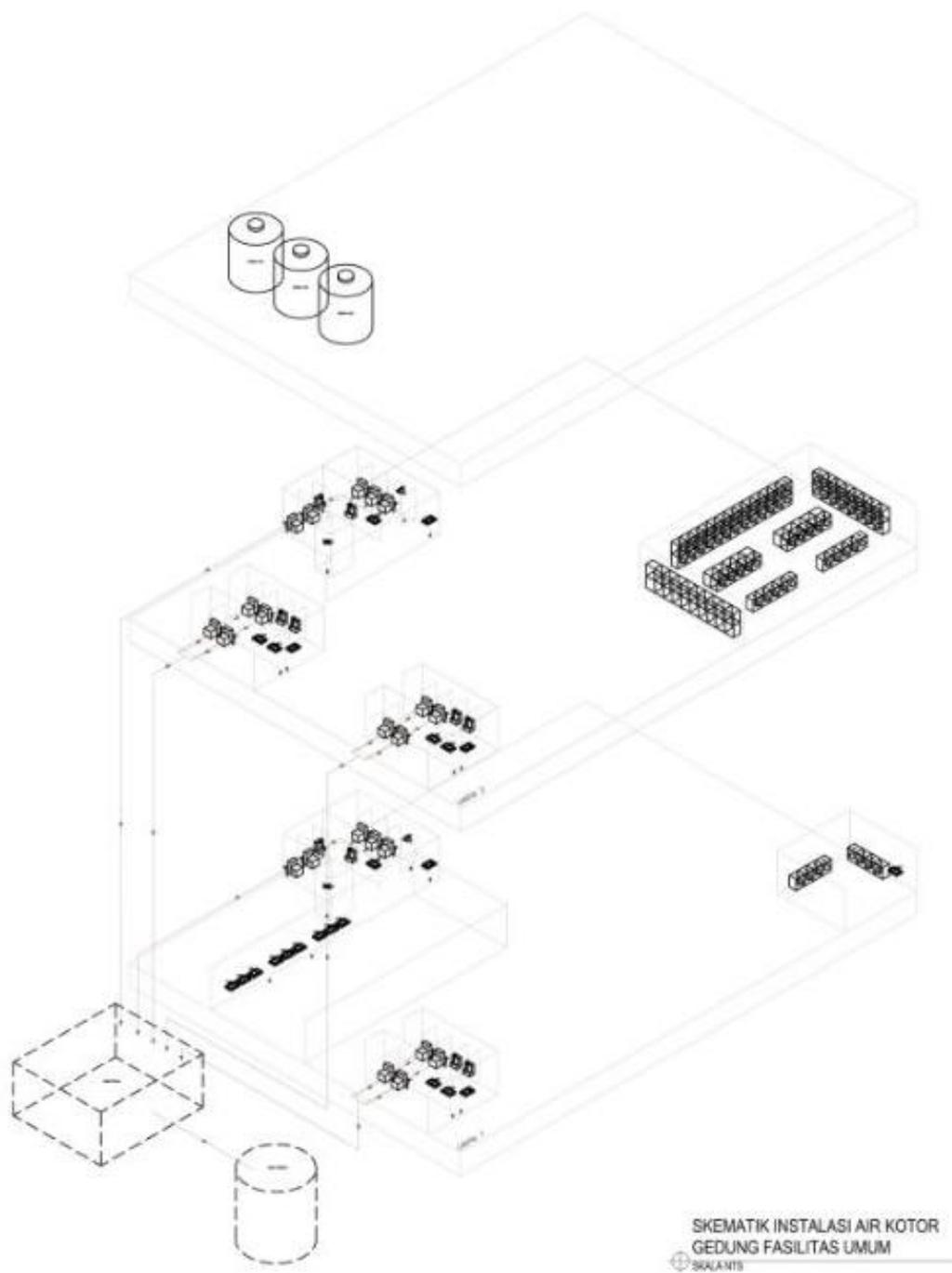
### 5.2.3 Utilitas



Gambar 5.16 Jaringan Grey Water Fasilitas Umum(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 5.17 Jaringan Air Bersih Fasilitas Umum(Sumber : Dokumen Pribadi)



Gambar 5.18 Jaringan Air Kotor (Sumber : Dokumen Pribadi)

## **BAB 6**

### **KESIMPULAN**

Perkembangan zaman semakin menunjukkan munculnya masalah masalah baru terhadap kehidupan sosial pada manusia. Masalah ini bisa berupa dari kerusakan mental, kerusakan jam tidur, hingga kerusakan diri.

Orang Indonesia sendiri belum terlalu menggali lebih dalam mengenai masalah masalah ini hingga kesumbernya. Masalah ini cenderung dianggap ringan oleh sebagian kalangan hingga tidak terlalu diperhatikan. Padahal masalah ini dapat menjadi penyebabnya kurang produktif, insomnia, kelelahan berlebihan, bahkan *existential crisis*.

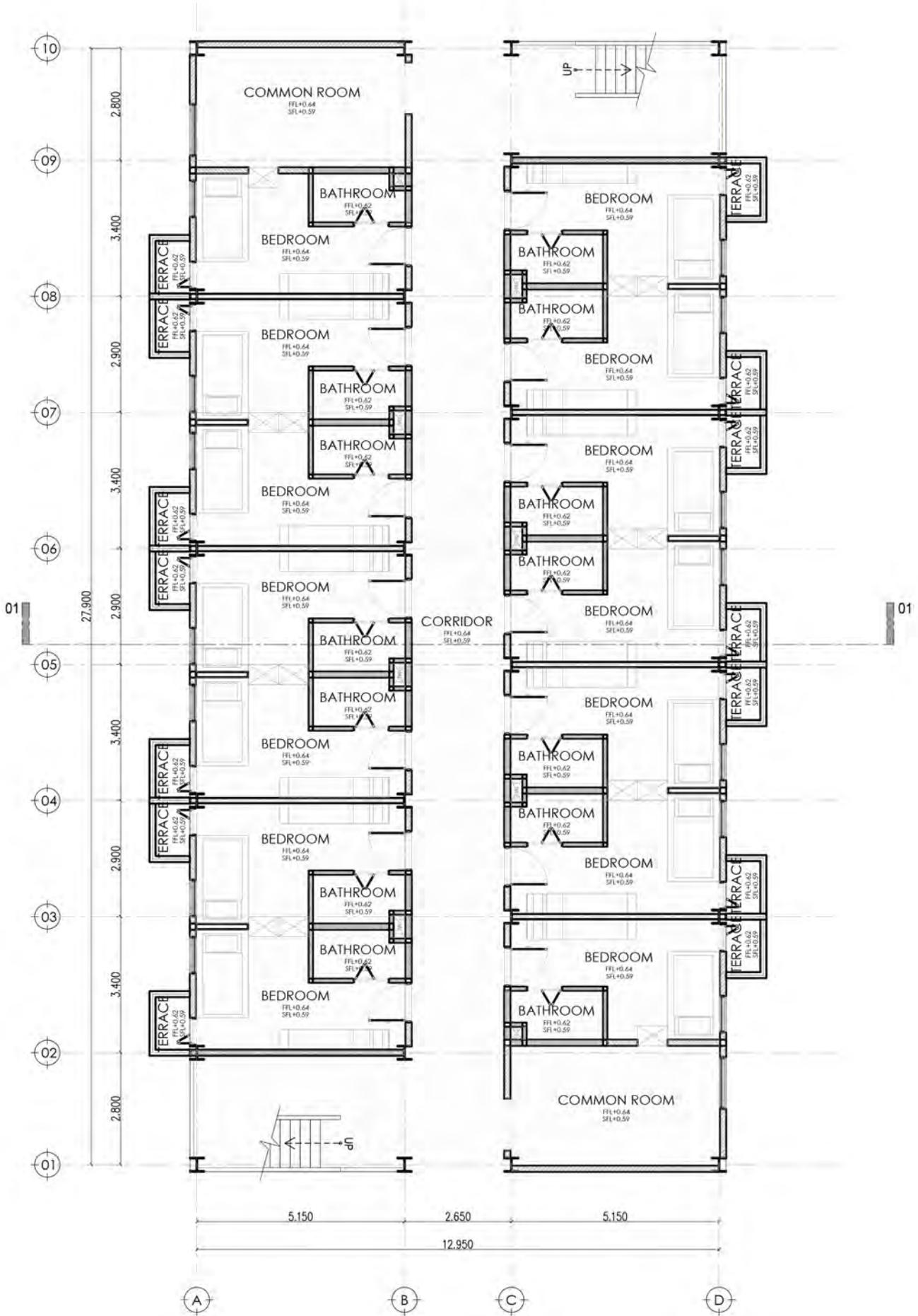
Melalui desain, warna dan bentuk, bangunan ini diharapkan dapat menjadi memberi pengaruh serta perubahan melalui alur serta kebutuhan ruang dari pengguna. Dengan secara tidak langsung pengguna diharapkan dapat lebih terbuka, lebih bisa membuka diri terhadap diri sendiri dan orang lain. Sehingga masalah-masalah diatas dapat berkurang dan teratasi.

Melalui desain, diharapkan masyarakat dapat lebih peka terhadap hal-hal yang berkaitan dengan perilaku, kebiasaan hingga kesehatan mental.

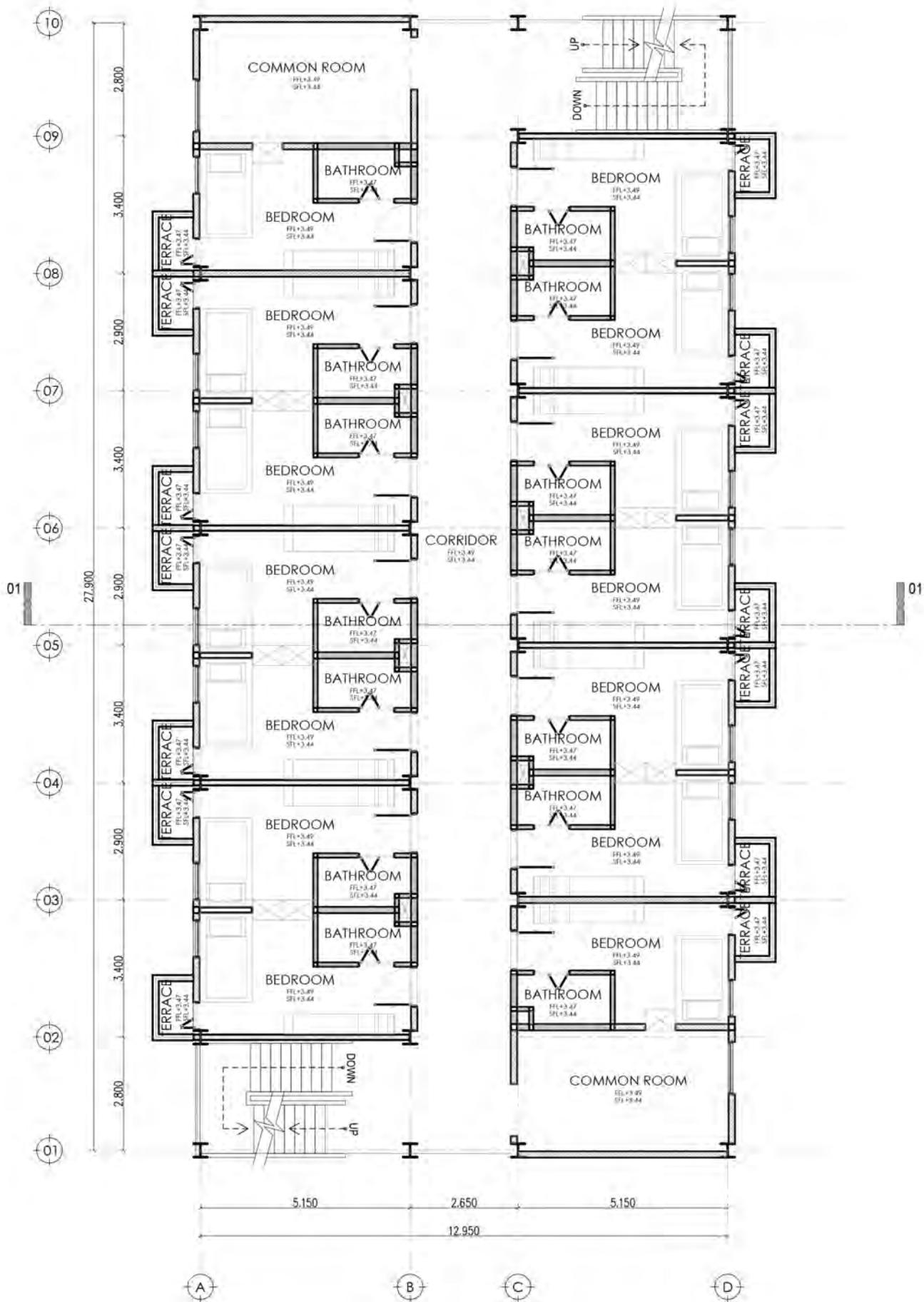
## DAFTAR PUSTAKA

- Singh, Rupinder. 2010. "Does Hostels change behaviour of students". India Study Channel. [indiastudychannel.com](http://indiastudychannel.com) Diakses tanggal 26 September 2018
- Archdaily. 2014. Tietgen Dormitory / Lundgaard & Tranberg Architects. [archdaily.com](http://archdaily.com) Diakses tanggal 26 September 2018
- Archdaily. 2014. Zhangmiao Exercise Park / Archi-Union Architects [archdaily.com](http://archdaily.com) Diakses tanggal 26 September 2018
- news@jama. 2014. CDC Report Highlights Risky Health Behaviors in High School Students [newsatjama.jama.com](http://newsatjama.jama.com) Diakses tanggal 26 Oktober 2018
- Wikipedia. 2013. Behavior Settings [en.wikipedia.org](http://en.wikipedia.org) Diakses tanggal 26 Oktober 2018
- Wikipedia. 2013. Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur [en.wikipedia.org](http://en.wikipedia.org) Diakses tanggal 26 Oktober 2018
- Google Maps. 2018. UPN Veteran Jatim [maps.google.com](http://maps.google.com) Diakses tanggal 26 Oktober 2018
- Kopec, Dak. 2006. Environmantel Psychology For Design. New York : Fairchild Publication, Inc.
- Youtube. 2018. The Hopscotch Experiment | Dirty Data | Cut [youtube.com](http://youtube.com) . Diakses tanggal 22 Nopember 2018
- Archdaily. 2013. Red Ribbon Park / Turenscape. [archdaily.com](http://archdaily.com) Diakses tanggal 20 Nopember 2018
- Archdaily. 2018. Sasaki Revitalizes Vacant Rail Yard to Create Florida's New Central Park. [archdaily.com](http://archdaily.com) Diakses tanggal 20 Nopember 2018
- Archdaily. 2018. SL11024 / Lorcan O'Herlihy Architects. [archdaily.com](http://archdaily.com) Diakses tanggal 20 Nopember 2018
- Archdaily. 2018. Lucien Cornil Student Residence / A+Architecture. [archdaily.com](http://archdaily.com) Diakses tanggal 20 Nopember 2018

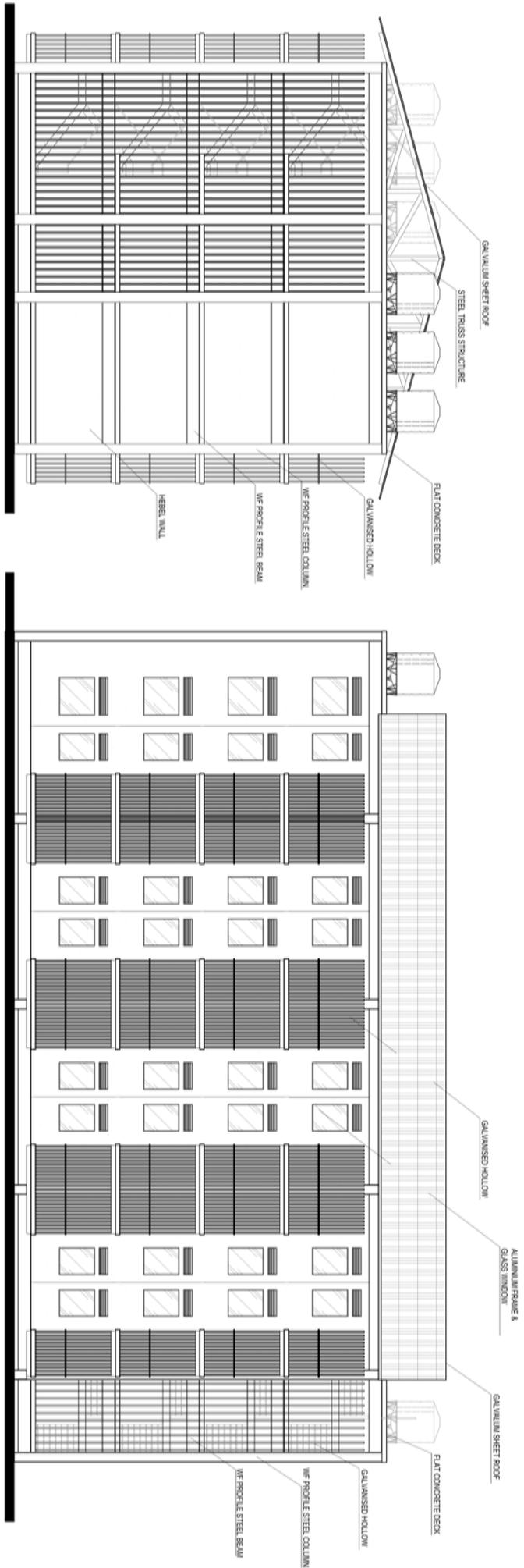
## LAMPIRAN



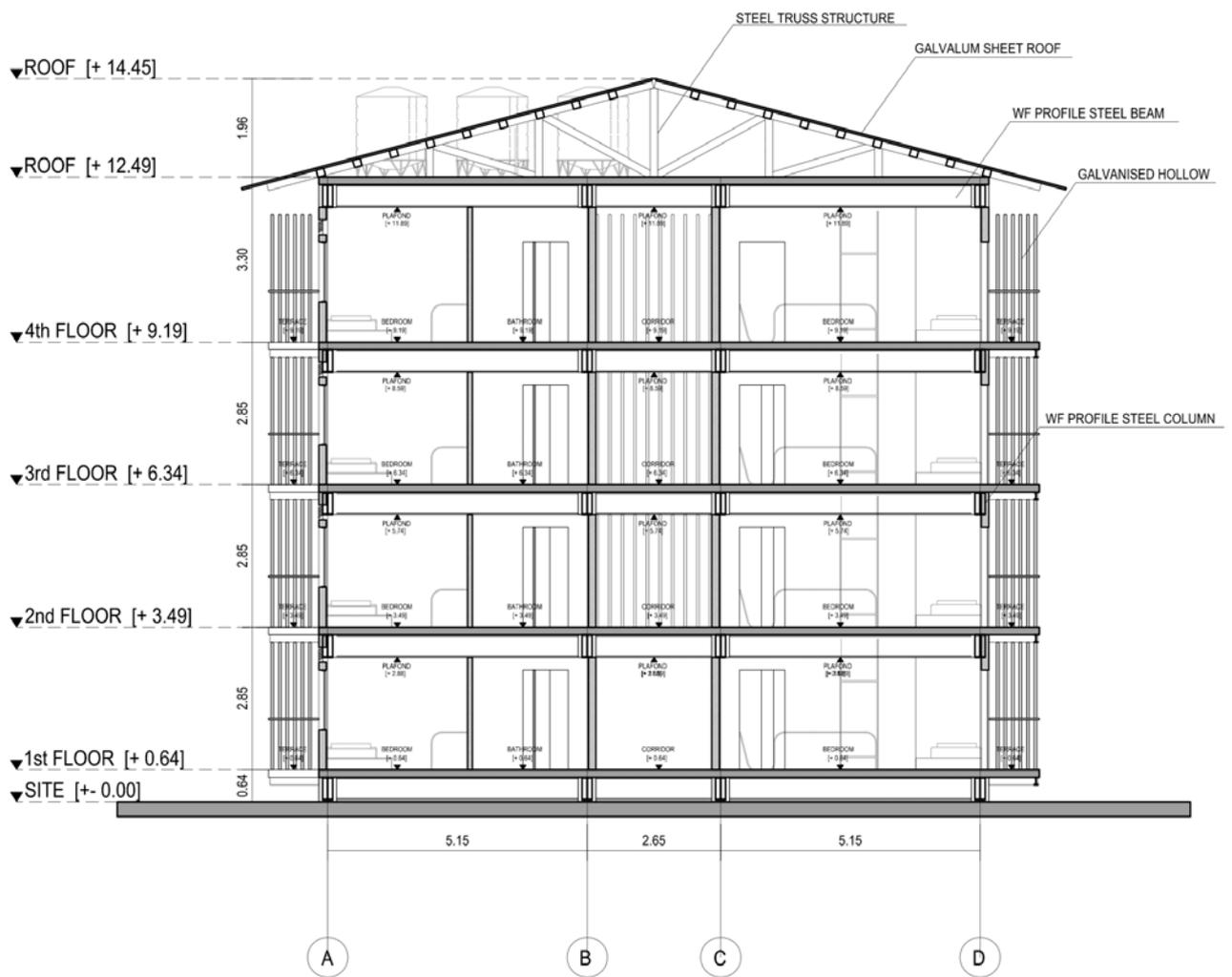
Denah Lt. 1 Asrama Tipe A



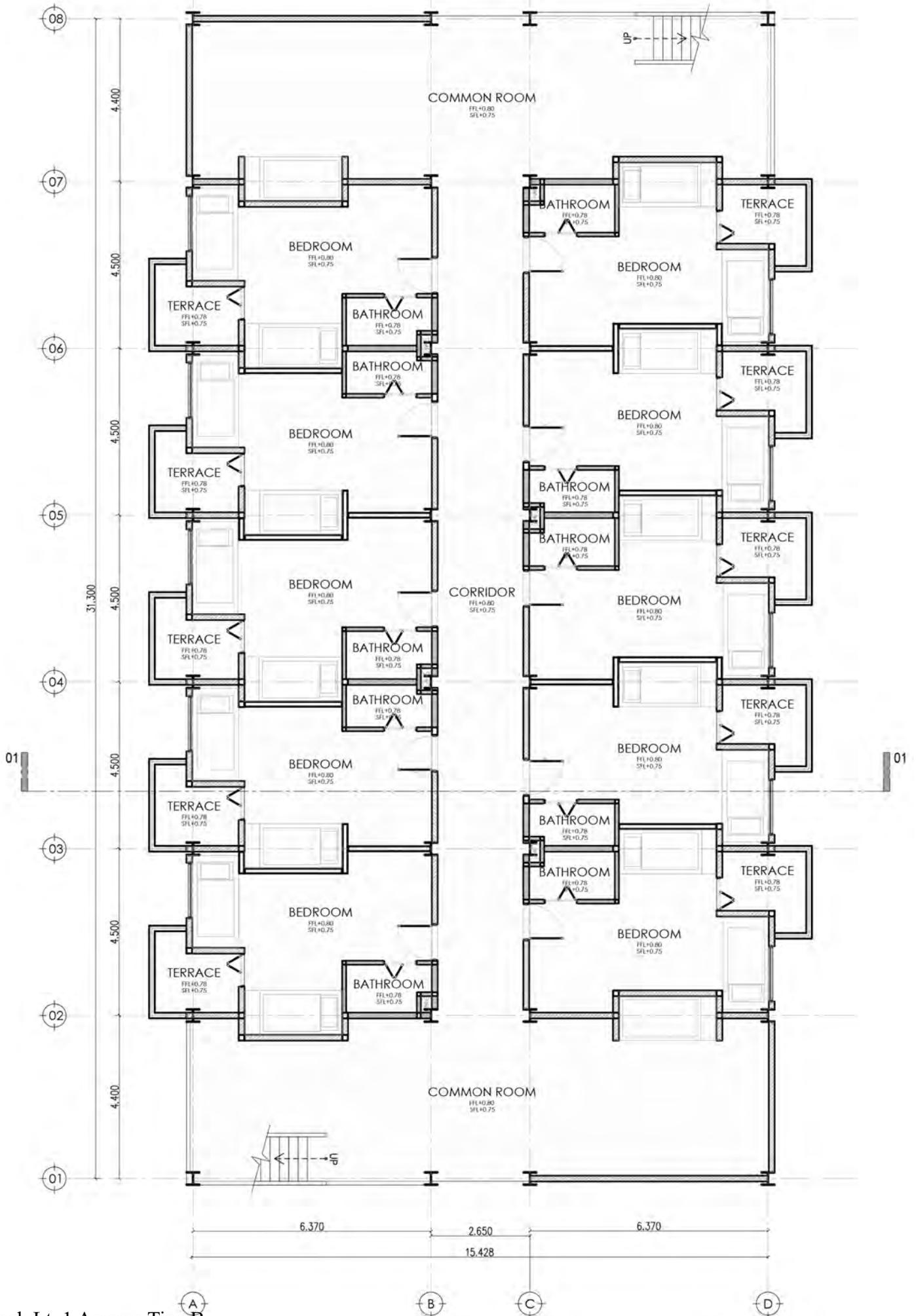
Denah Lt. 2 Asrama Tipe A



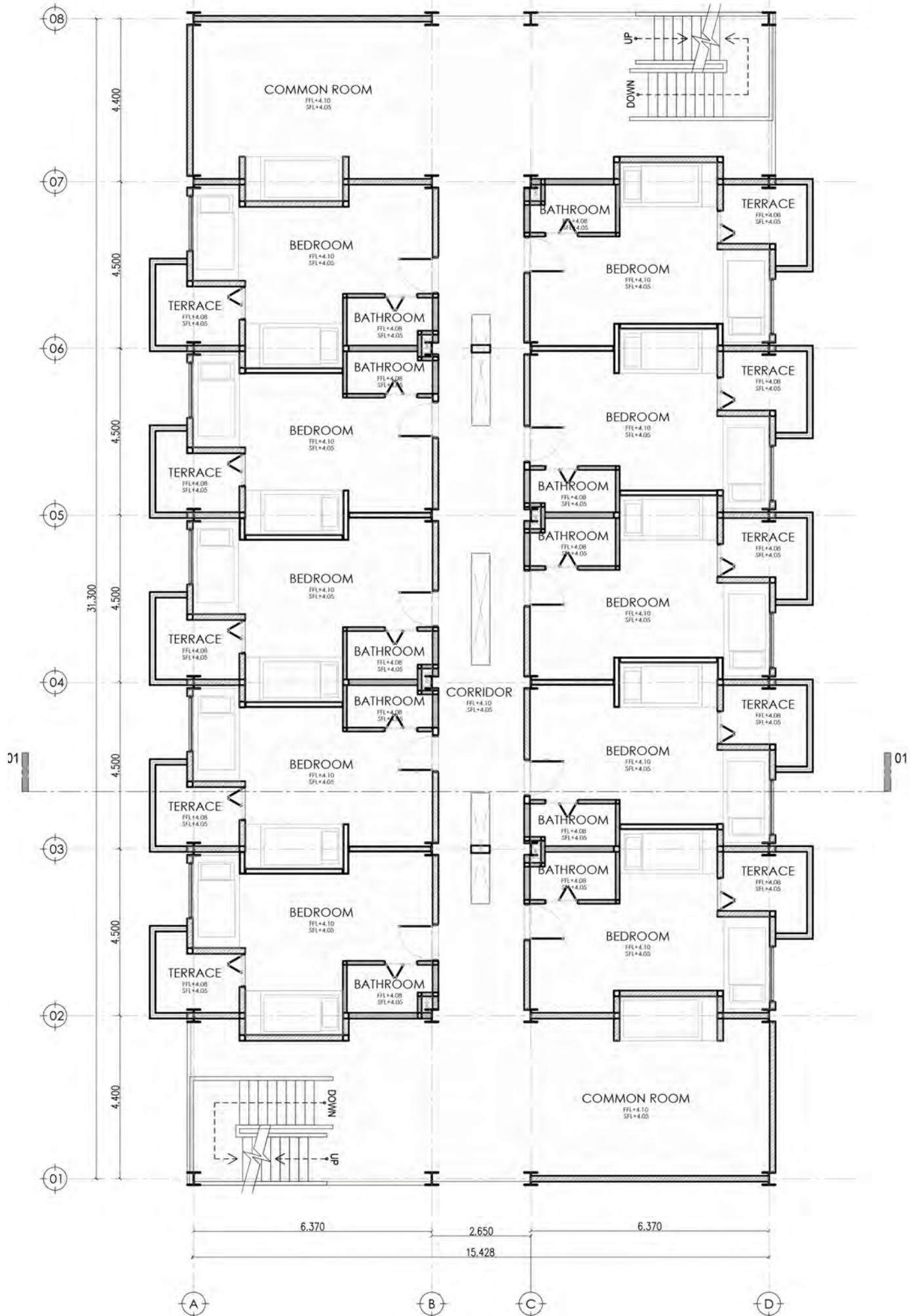
Tampak Asrama Tipe A



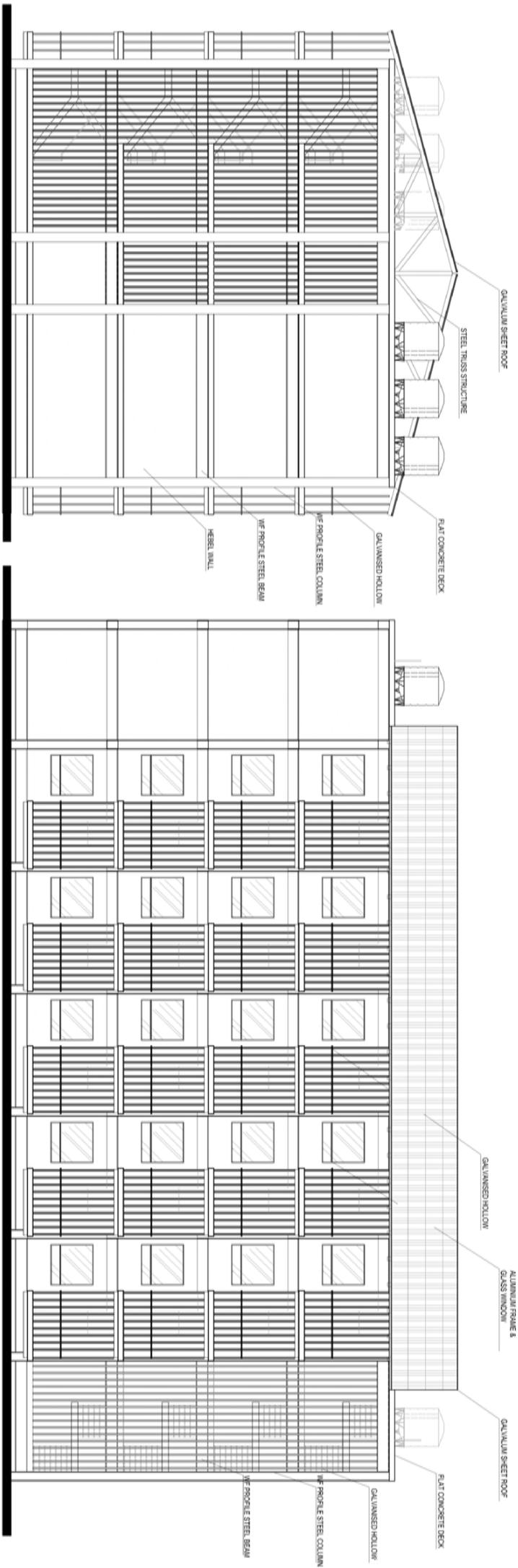
Potongan Asrama Tipe A



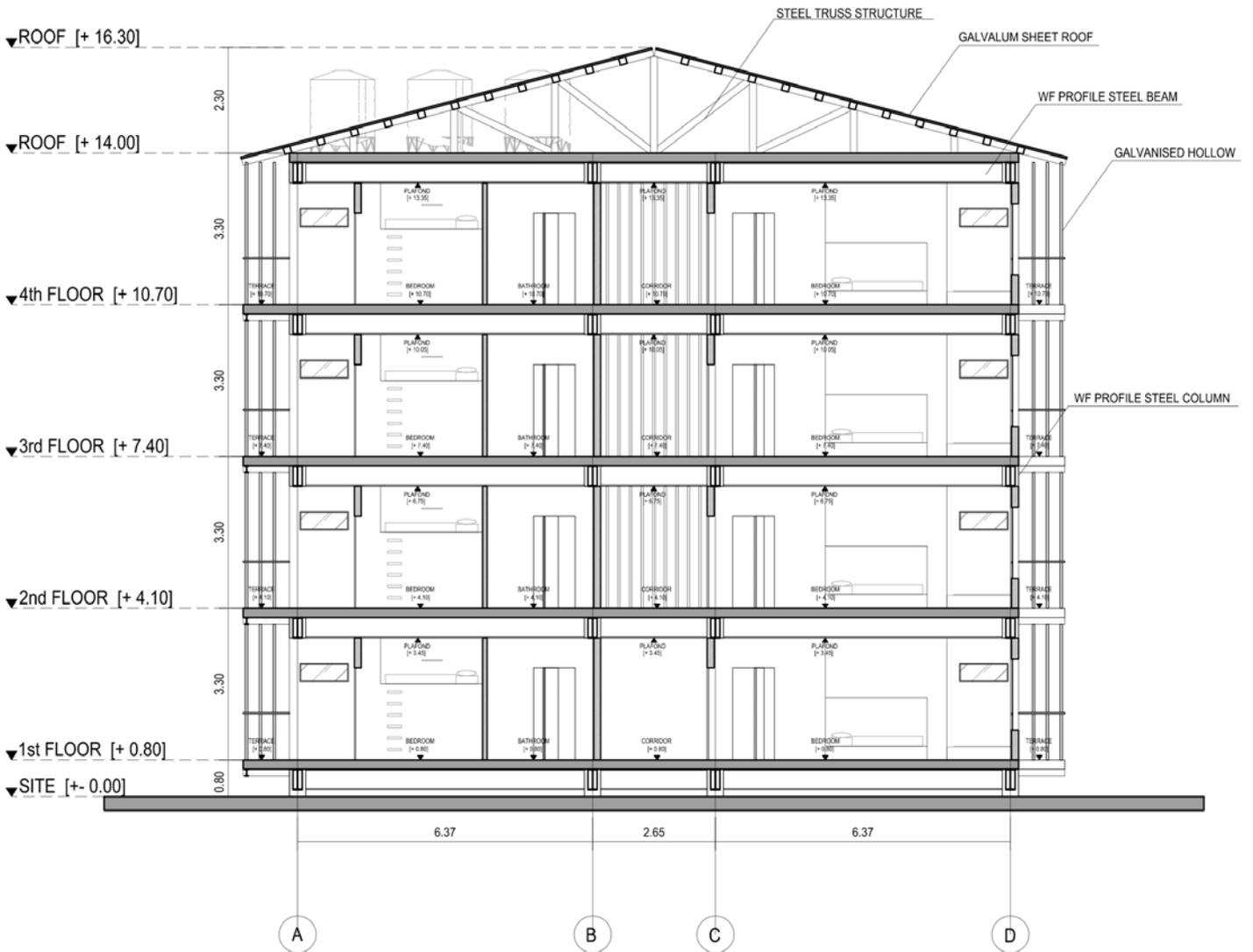
Denah Lt. 1 Asrama Tipe B



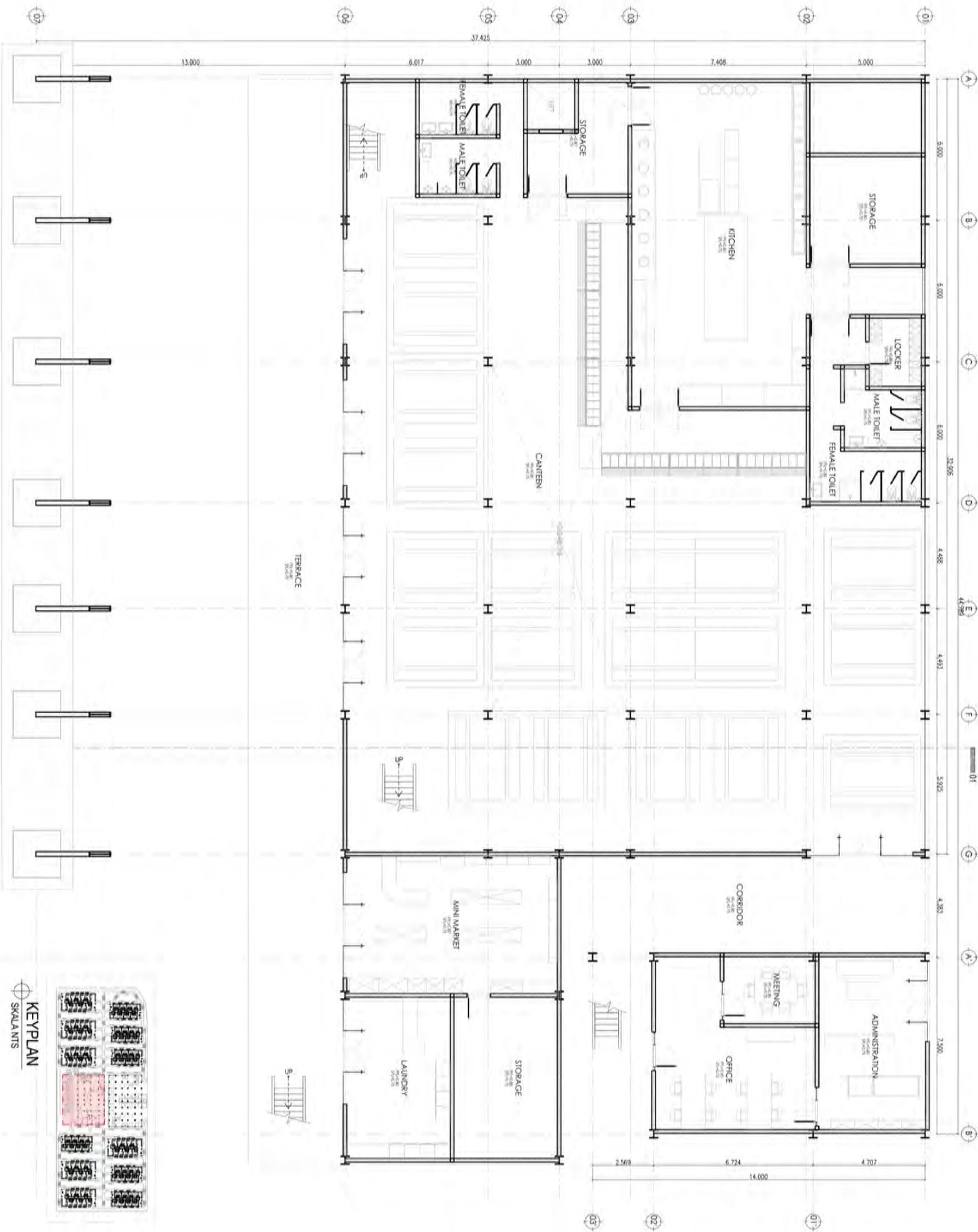
Denah Lt. 2 Asrama Tipe B



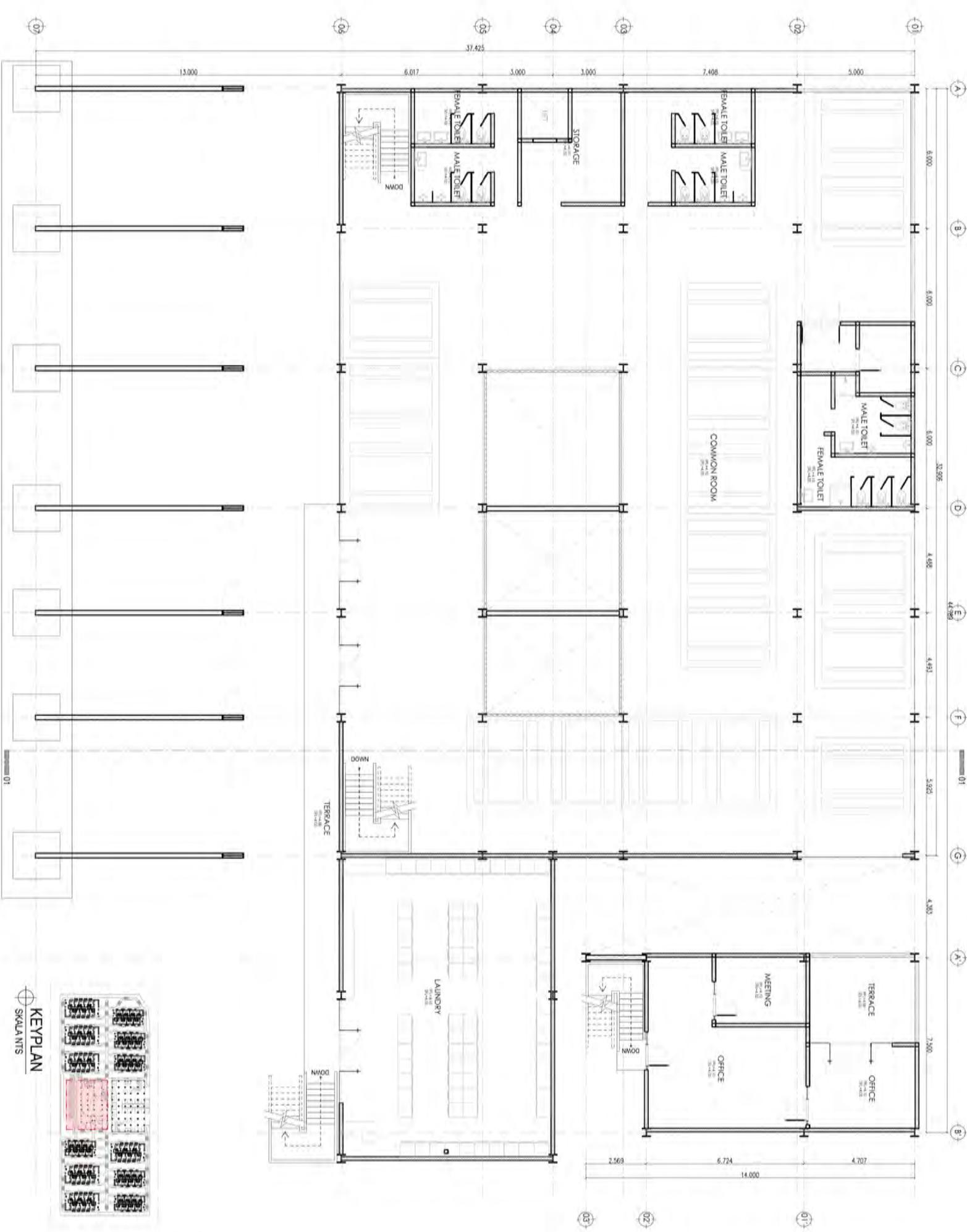
Tampak Asrama Tipe B



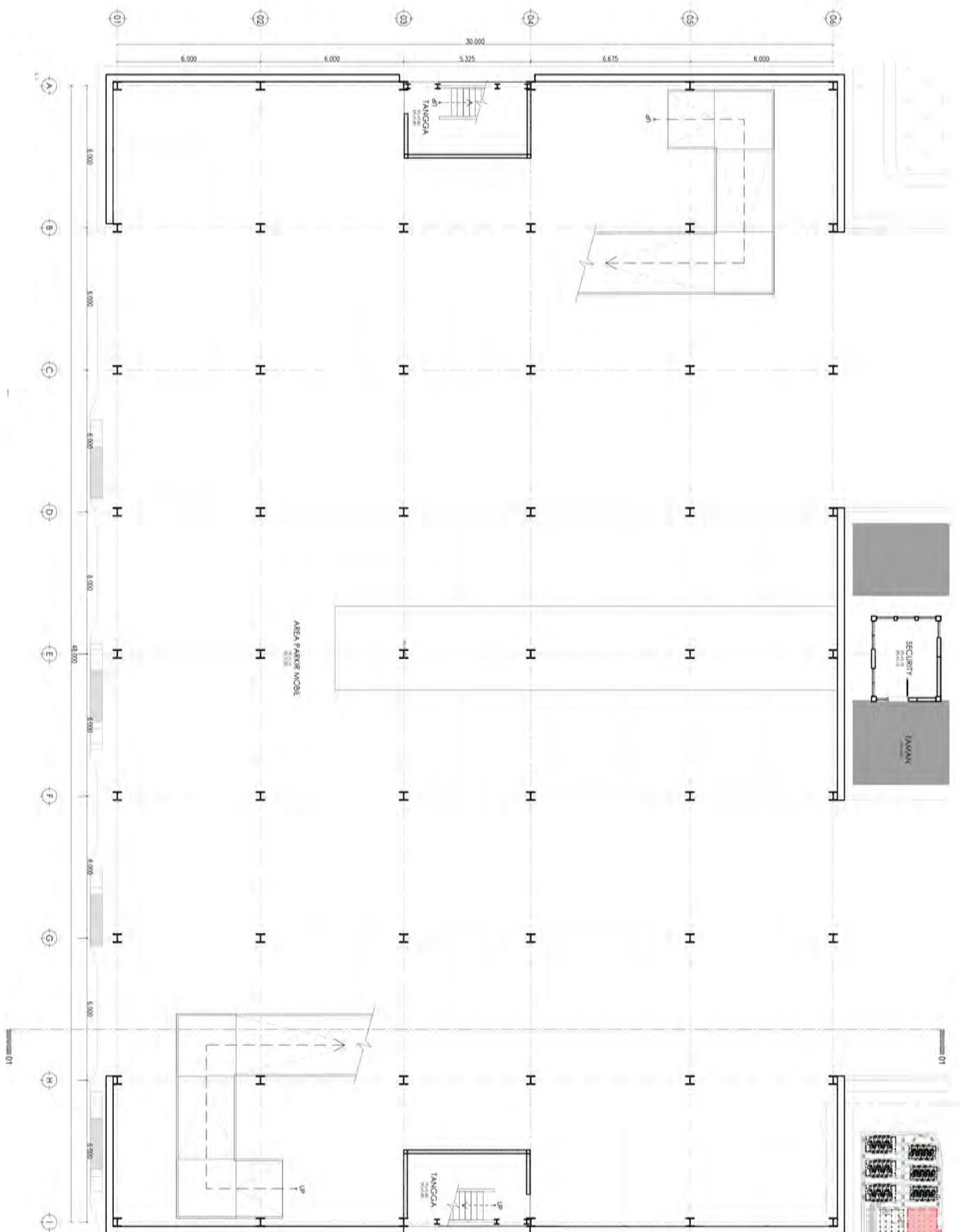
Potongan Asrama Tipe B



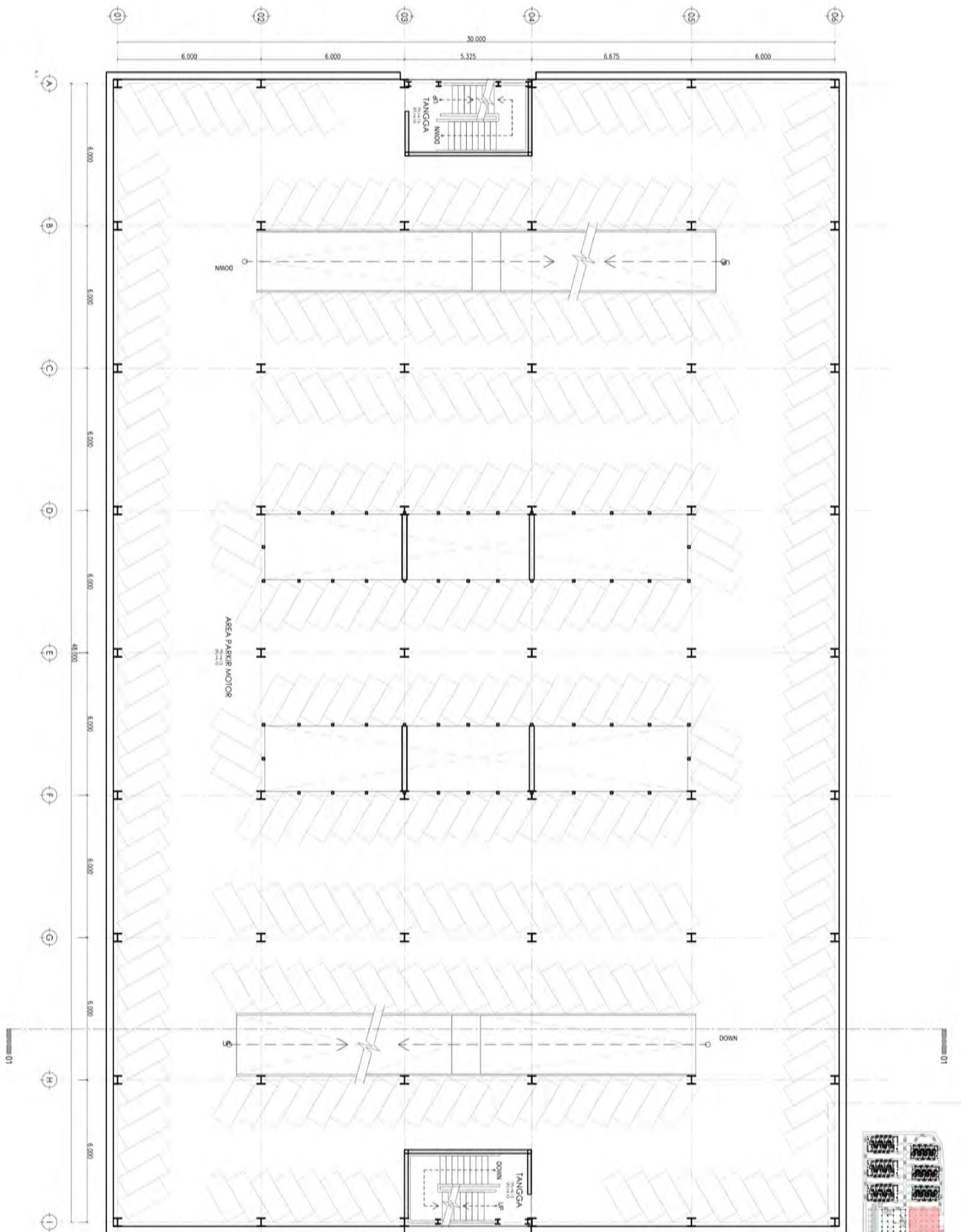
Denah Lt. 1 Fasilitas Umum



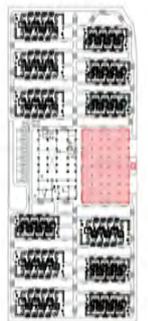
Denah Lt. 2 Fasilitas Umum

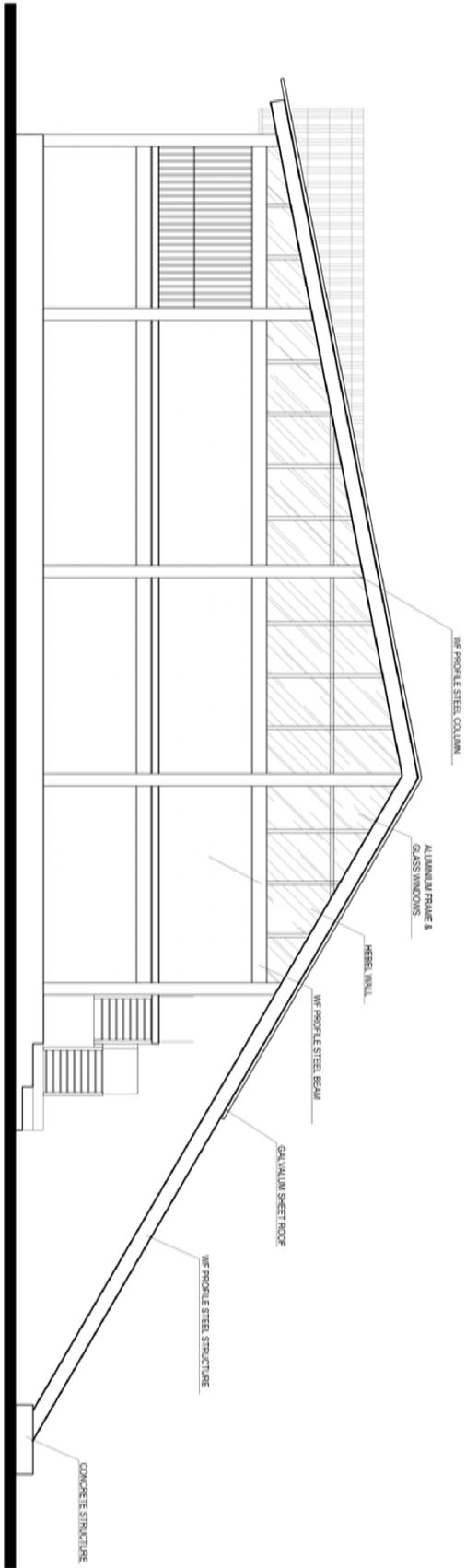


Denah Lt. 1 Gedung Parkir

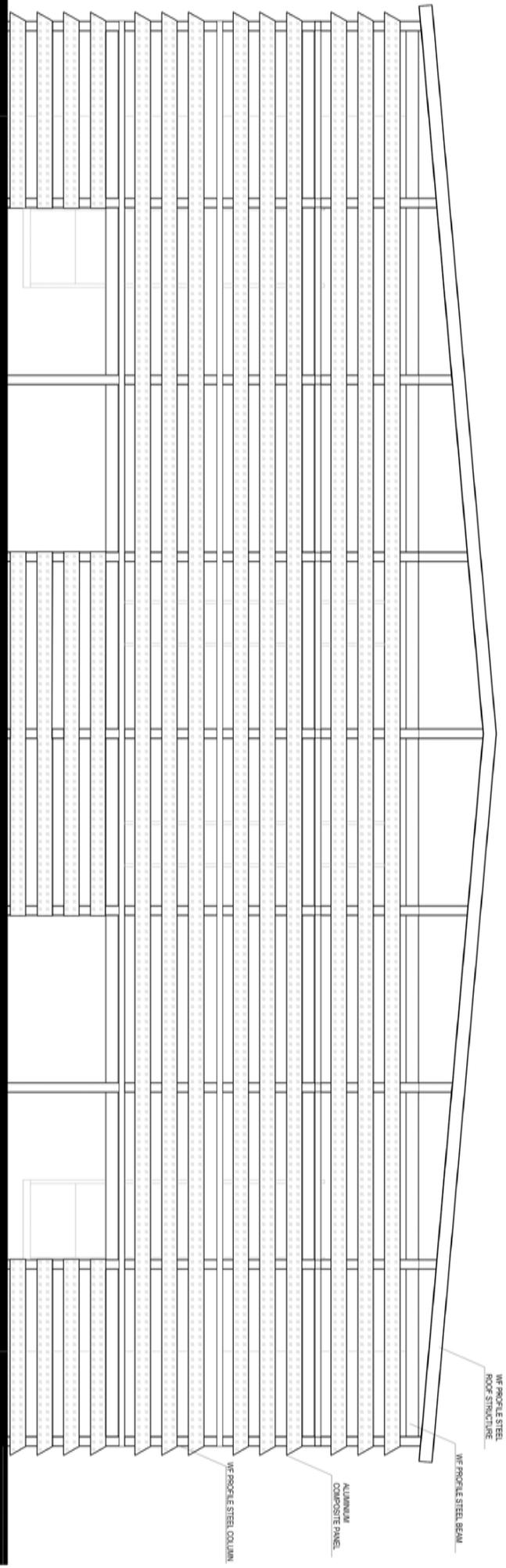
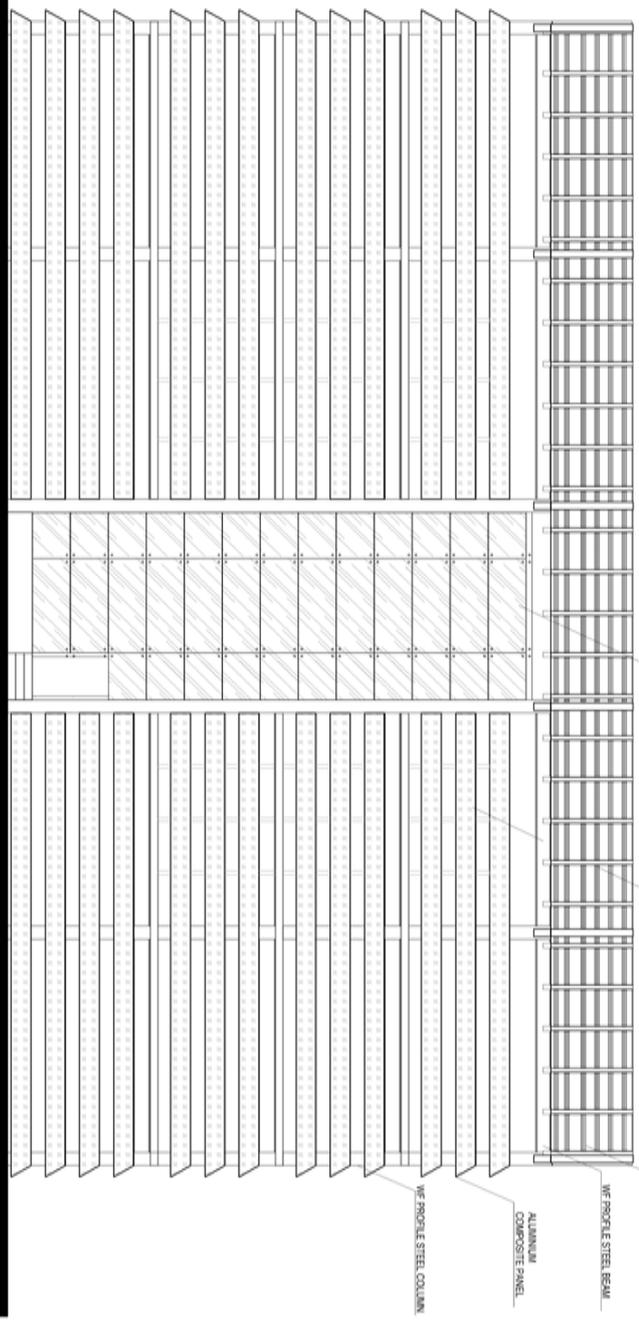


Denah Lt. 1 Gedung Parkir

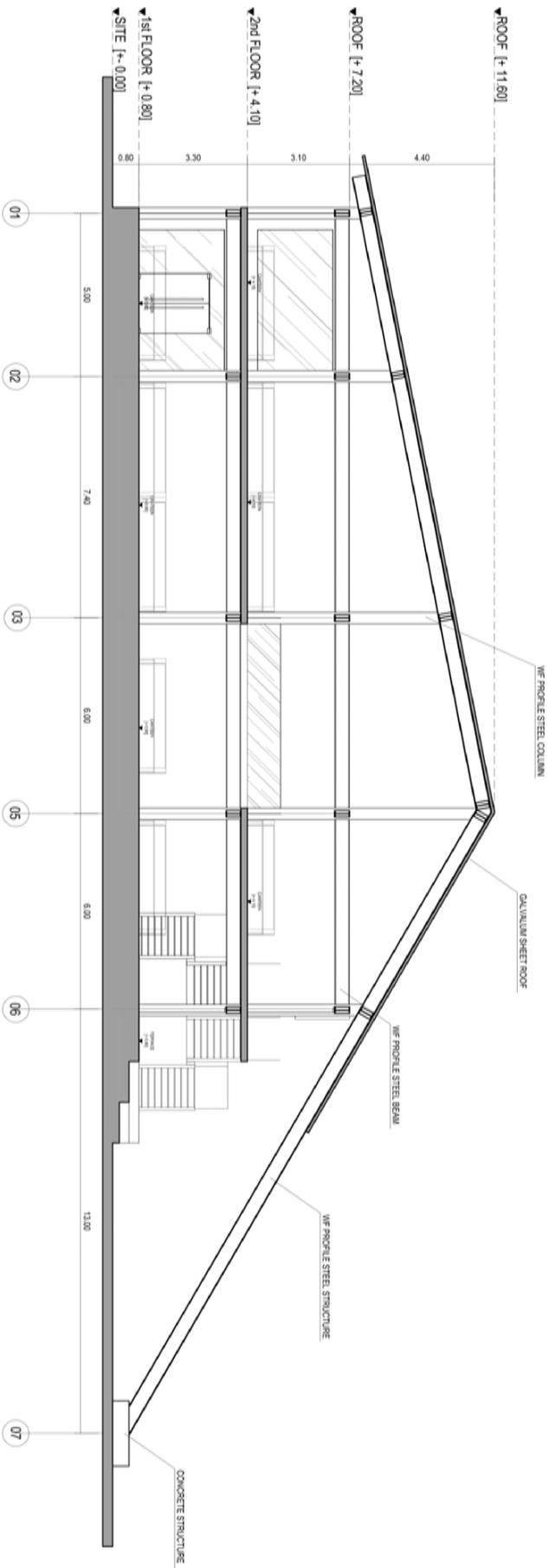
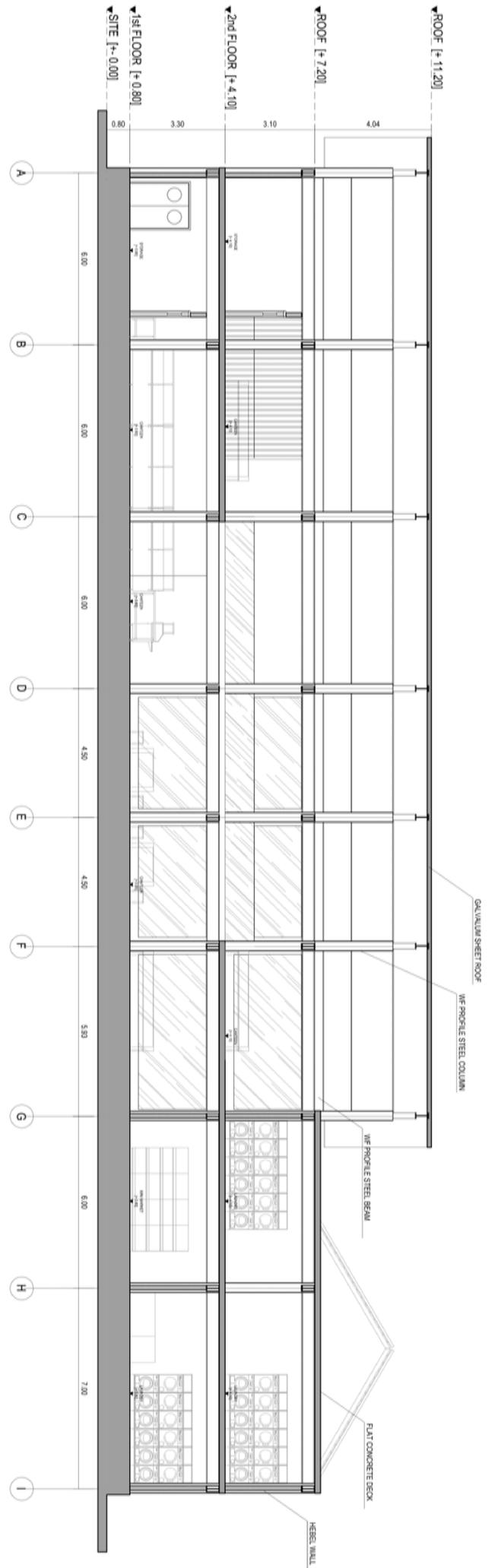


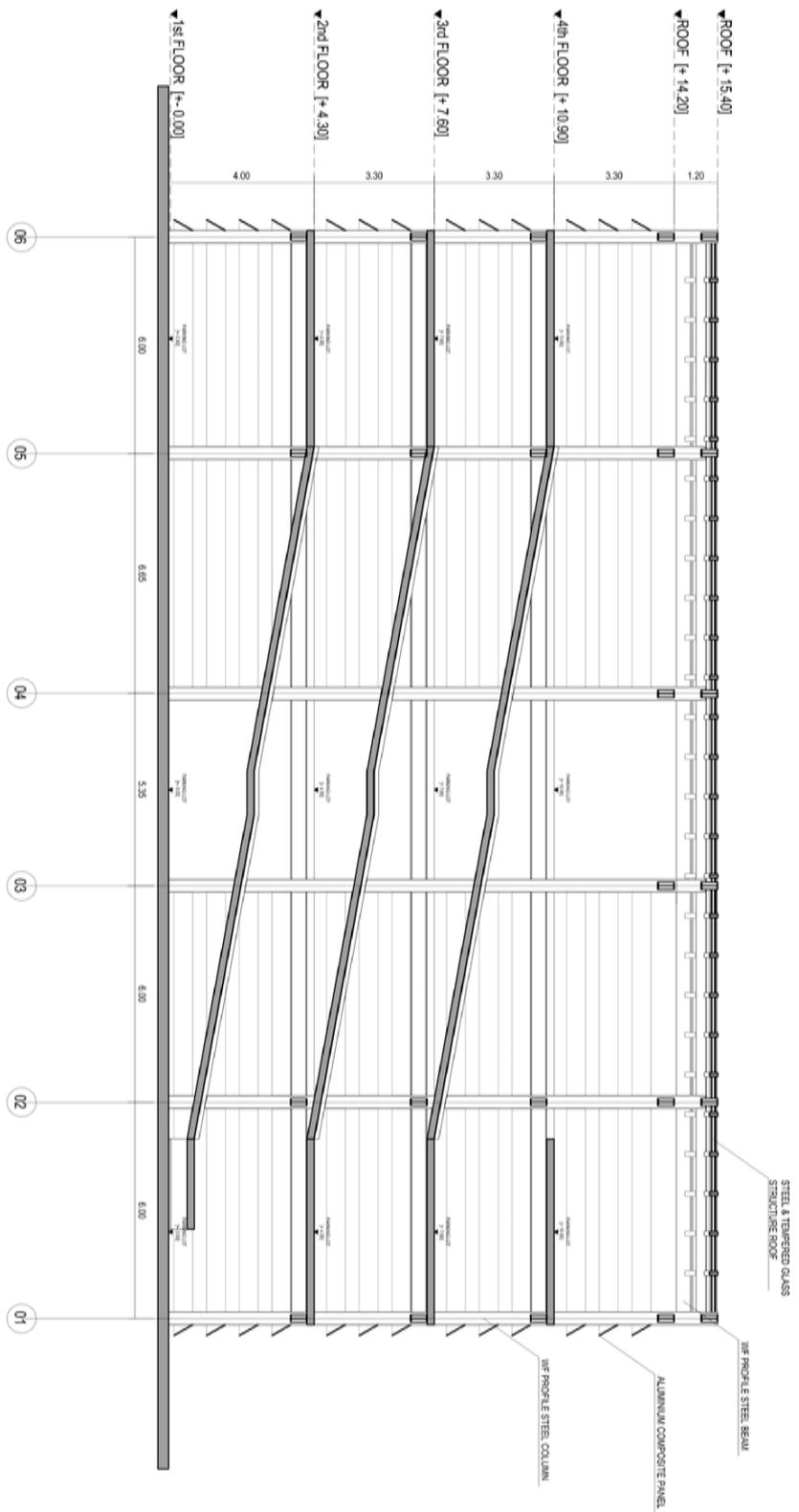


Tampak Fasilitas Umum

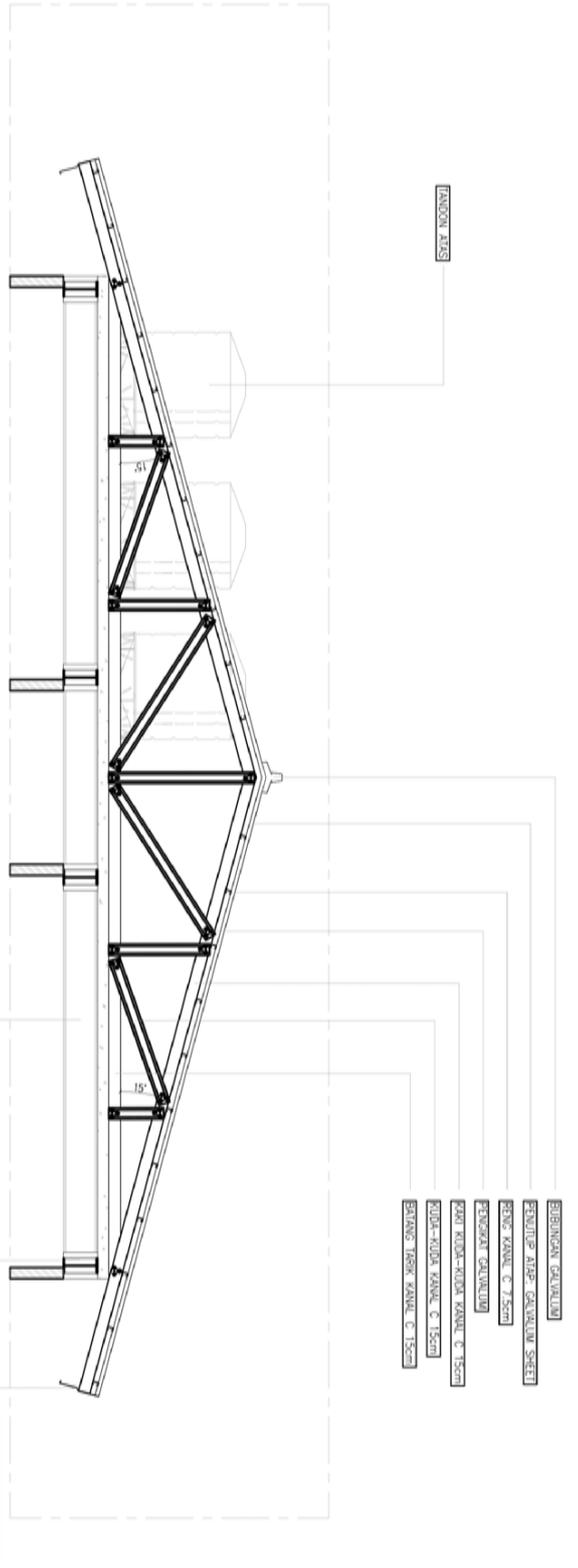


Tampak Gedung Parkir

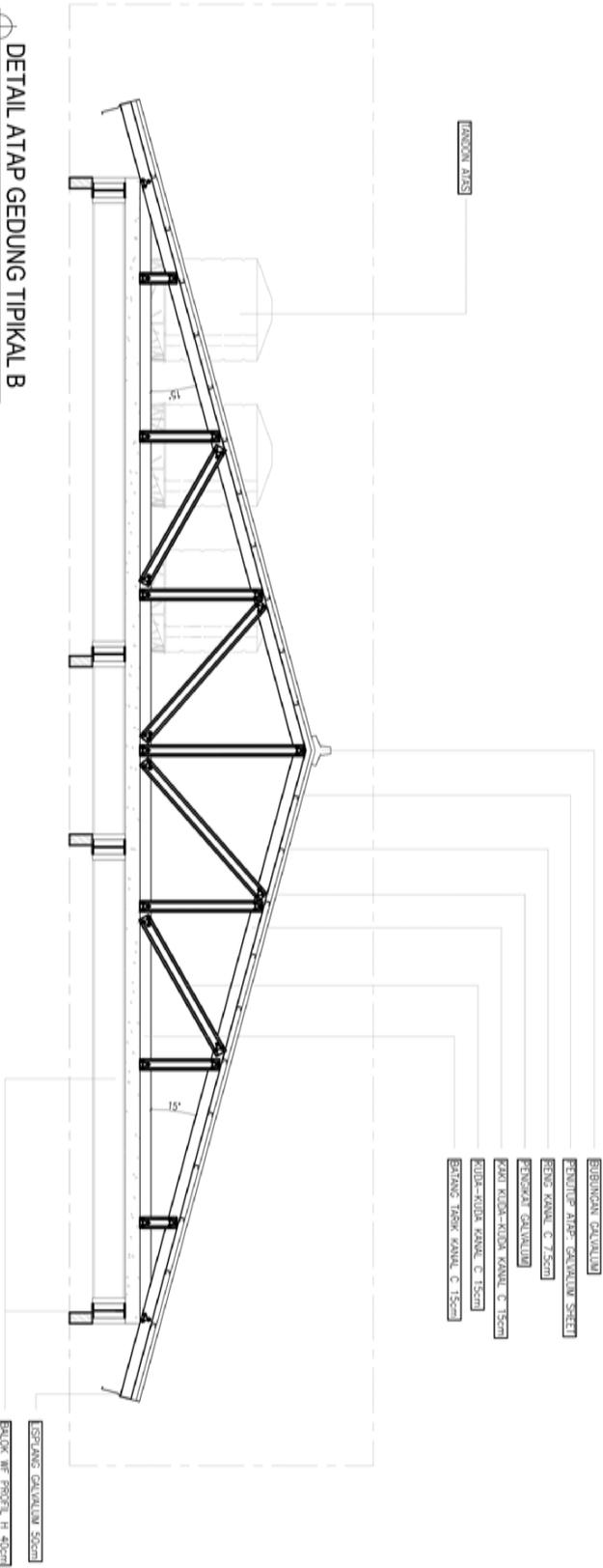




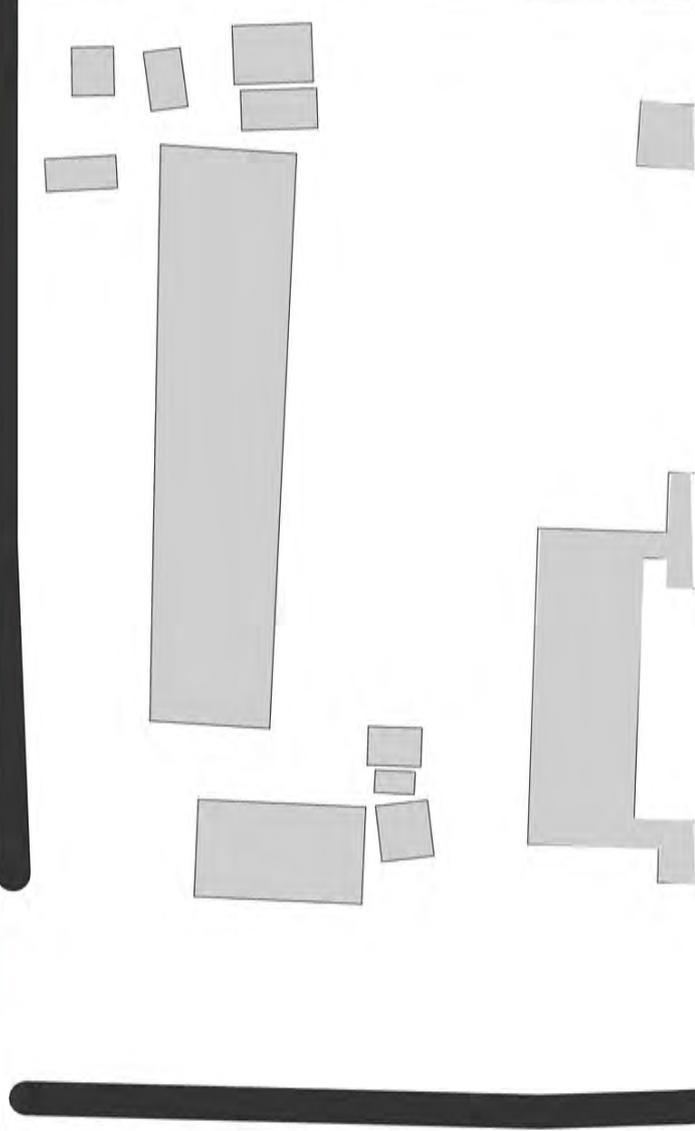
Potongan Gedung Parkir



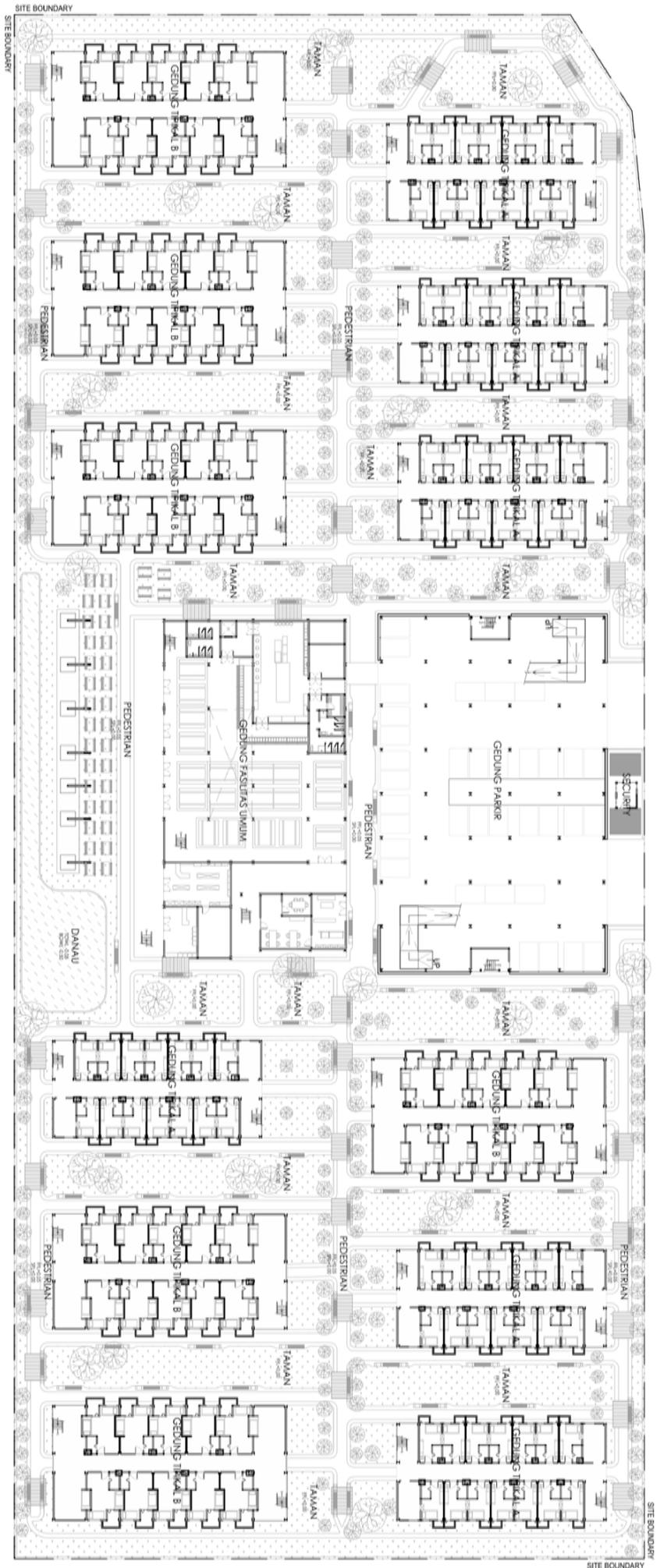
DETAIL ATAP GEDUNG TIPIKAL A  
SKALA 1:50



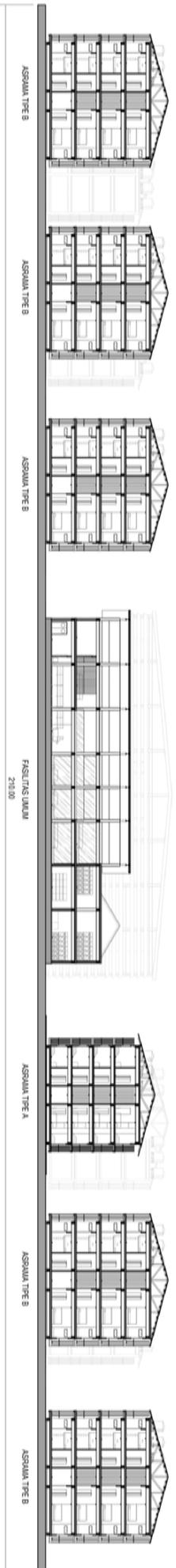
DETAIL ATAP GEDUNG TIPIKAL B  
SKALA 1:50



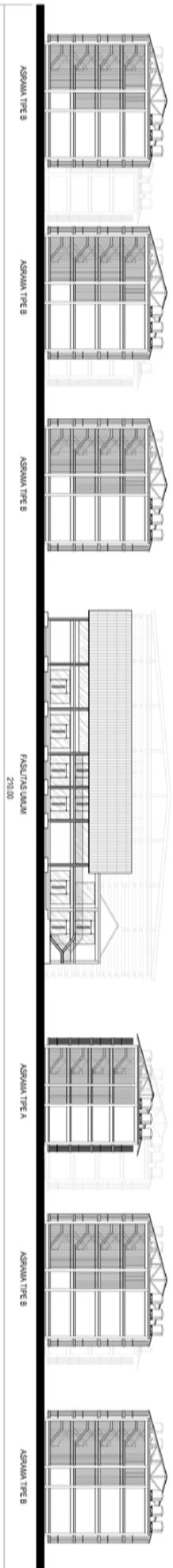
Siteplan



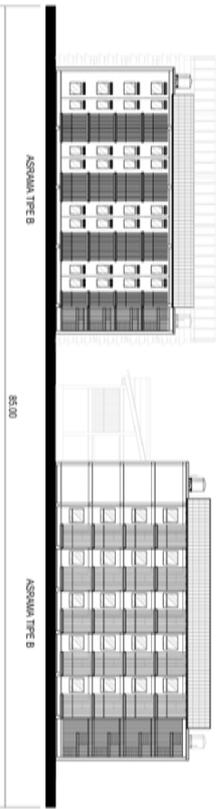
Layout



POTONGAN LAHAN DEPAN  
SKALA 1:400



TAMPAK LAHAN DEPAN  
SKALA 1:400



TAMPAK LAHAN SAMPIING  
SKALA 1:400

