



PERANCANGAN RUANG KOMUNAL PADA HUNIAN MAHASISWA UNTUK PENINGKATAN PEMBELAJARAN DAN KOLABORASI

Widi Dwi Satria¹, Verza Dillano Gharata², Prayogi³, Khosyi Mailisa Putri⁴

Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknologi Infrastruktur dan Kewilayahan, Institut Teknologi Sumatera

E-mail: widi.satria@ar.itera.ac.id, verza.gharata@ar.itera.ac.id, prayogi.120240052@student.itera.ac.id,

khosyi.120240146@student.itera.ac.id

Informasi Naskah:

Diterima:

10 April 2024

Direvisi:

14 Mei 2024

Disetujui terbit:

15 Juni 2024

Diterbitkan:

Cetak:

29 September 2024

Online

29 September 2024

Abstract: *The existence of communal spaces in the student campus environment is one aspect that must be fulfilled. Currently, students are required to be able to improve learning through collaboration between students. Communal space is a space that can be used together and can be used as a place to gather and interact. This research aims to address the issue of lack of space in student dormitories which has a negative impact on student satisfaction and learning quality. This research proposes to address the issue of lack of open spaces that are useful in the smooth running of student activities by designing communal spaces to support learning and collaboration within the campus environment. The research will involve analysing the needs and preferences of students which includes surveys, in-depth interviews, literature studies as well as incorporating design principles that promote learning and collaboration. The result of this research is a design drawing of a communal space with a circular layout concept that is flexible and adaptive to fulfil the needs of students. Some of the facilities designed include a creativity hallway, reflection room, seating, gazebo, and amphitheatre at the Student Residence of the Sumatra Institute of Technology through 3D designs produced by answering existing design issues. With this design, it is expected to create and improve learning activities and collaboration between students in the student residence environment.*

Keyword: *Design, Communal Space, Residential, Student, Collaboration*

Abstrak: Keberadaan ruang komunal di lingkungan kampus mahasiswa merupakan salah satu aspek yang harus dipenuhi. Saat ini, mahasiswa dituntut untuk dapat meningkatkan pembelajaran melalui kolaborasi antarmahasiswa. Ruang komunal merupakan ruang yang dapat digunakan bersama dan dapat dimanfaatkan sebagai tempat berkumpul dan berinteraksi. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah minimnya ruang pada asrama mahasiswa yang berdampak negatif pada kepuasan mahasiswa dan kualitas pembelajaran. Penelitian ini mengusulkan untuk menjawab isu minimnya ruang terbuka yang berguna dalam kelancaran kegiatan mahasiswa dengan mendesain ruang komunal guna mendukung pembelajaran dan kolaborasi dalam lingkungan kampus. Penelitian akan melibatkan analisis kebutuhan dan preferensi mahasiswa yang meliputi survei, in-depth interview (wawancara mendalam), studi literatur serta menggabungkan prinsip-prinsip desain yang mempromosikan pembelajaran dan kolaborasi. Hasil dari penelitian ini berupa gambar rancangan ruang komunal dengan konsep circular layout yang bersifat fleksibel dan adaptif bagi pemenuhan kebutuhan mahasiswa. Beberapa fasilitas yang didesain meliputi selasar kreatifitas, ruang refleksi, tempat duduk, gazebo, dan amphitheater pada Hunian Mahasiswa Institut Teknologi Sumatera melalui 3D desain yang dihasilkan dengan menjawab isu perancangan yang ada. Dengan adanya perancangan ini, diharapkan dapat menciptakan dan meningkatkan aktivitas pembelajaran serta kolaborasi antar mahasiswa di lingkungan hunian mahasiswa.

Kata Kunci: Perancangan, Ruang Komunal, Hunian, Mahasiswa, Kolaborasi

PENDAHULUAN

Institut Teknologi Sumatera (ITERA) merupakan salah satu perguruan tinggi yang sedang berkembang di Provinsi Lampung. Lingkungan kampus di ITERA menyediakan beragam ruang komunal yang ditujukan untuk seluruh civitas akademik sebagai tempat untuk menjalankan kegiatan sosial dan berinteraksi di luar ruangan mereka. Secara umum, lingkungan kampus

menyediakan ruang komunal yang ditujukan untuk seluruh civitas akademik sebagai tempat untuk menjalankan kegiatan sosial dan berinteraksi di luar ruangan mereka (Dong et al., 2023). Mahasiswa merupakan pelaku utama yang membutuhkan ruang komunal ini untuk berbagai kegiatan akademik dan sosial (Amal et al., 2020). perencanaan strategis yang perlu diperhatikan berdasarkan perkembangan generasi atau

khususnya mahasiswa saat ini yang cenderung merupakan pengguna area komunal yang prospektif (Susanti & Natalia, 2018). Hunian mahasiswa atau yang biasa disebut asrama yang berfungsi sebagai tempat tinggal mahasiswa tertentu (Satria et al., 2023). Pada umumnya, asrama merupakan bangunan yang dilengkapi dengan kamar-kamar yang dapat dihuni oleh beberapa orang di setiap kamar (Kustiani & Munawaroh, 2020). Namun, saat ini beberapa hunian mahasiswa kurang memperhatikan perancangan ruang komunal mereka sehingga berdampak negatif pada kepuasan dan kualitas pengalaman mahasiswa. Padahal, terdapat berbagai aktivitas yang terjadi di asrama selain aktivitas tidur atau istirahat, seperti belajar dan bersosialisasi (Diningrat Khan & Wulandari, 2017). Ruang komunal yang tidak fungsional atau tidak menarik dapat menghambat kolaborasi, mengurangi efektivitas belajar, bahkan mengisolasi mahasiswa dari komunitas kampus [6]. Ruang komunal berasal dari kata "communal" yang artinya berkaitan dengan hal yang bersifat umum, merupakan ruang yang dirancang untuk kegiatan sosial yang dapat digunakan oleh seluruh anggota masyarakat atau komunitas (Abioso & Triyadi, 2018). Ruang komunal mencakup tiga elemen penting yakni pengguna, aktivitas, dan pikiran pengguna (Baharuddin et al., 2023). Ruang komunal merupakan sebuah keharusan untuk mengakomodasi interaksi dan kolaborasi penggunaannya (Purwanto & Wijayanti, 2012). Ruang komunal juga menjadi salah satu fasilitas prioritas untuk mengakomodasi kebutuhan mahasiswa (Satria, 2022). Adanya ruang komunal yang kompleks dapat mendorong suatu kegiatan yang kompleks pula (Mahdavinejad et al., 2012). Ruang komunal yang baik harus dapat mengakomodasi dan mendorong pengguna agar dapat produktif (Chandra et al., 2020). Namun, saat ini, beberapa hunian mahasiswa di ITERA kurang memperhatikan perancangan ruang komunal mereka, sehingga berdampak negatif pada kepuasan dan kualitas pengalaman mahasiswa. Ruang komunal yang tidak fungsional atau tidak menarik dapat menghambat kolaborasi, mengurangi efektivitas belajar, bahkan mengisolasi mahasiswa dari komunitas kampus. Penelitian ini akan merespon kebutuhan mahasiswa penghuni asrama di ITERA dengan merancang ruang komunal hunian mahasiswa agar mendukung peningkatan pembelajaran dan kolaborasi di lingkungan kampus. Rumusan permasalahan yang akan diteliti adalah bagaimana merancang ruang komunal hunian mahasiswa di ITERA agar dapat mendukung peningkatan pembelajaran dan kolaborasi di lingkungan kampus serta bagaimana konsep perancangan ruang komunal hunian mahasiswa yang menggabungkan elemen teknologi modern, fleksibilitas ruang, estetika yang menarik, dan fasilitas yang mendukung kolaborasi sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik penghuni. Penelitian ini penting dilakukan karena ruang komunal di hunian mahasiswa memiliki peran yang sangat vital dalam

meningkatkan kualitas pembelajaran dan kolaborasi mahasiswa di lingkungan kampus. Dengan merancang ruang komunal yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik penghuni, diharapkan dapat meningkatkan kepuasan dan kualitas pengalaman mahasiswa, serta memfasilitasi interaksi sosial yang lebih baik di antara mereka. Selain itu, penelitian ini juga dapat menjadi contoh atau inspirasi bagi institusi-institusi pendidikan lainnya dalam merancang ruang komunal yang mendukung pembelajaran dan kolaborasi di lingkungan kampus.

Dalam merancang ruang komunal hunian mahasiswa di ITERA, pendekatan perilaku digunakan untuk memahami dan mengoptimalkan interaksi sosial serta aktivitas belajar penghuni. Pendekatan arsitektur perilaku banyak digunakan untuk memaksimalkan pola aktivitas maupun psikologis pengguna bangunan (Fakriah, 2019). Arsitektur Perilaku digunakan untuk mengamati pola kegiatan pengguna untuk diterapkan dalam bentuk ruang agar tepat sasaran (Agustina et al., 2018). Pengamatan perilaku dilakukan untuk mengidentifikasi beberapa aspek kegiatan yang dapat dikonversi dalam bentuk desain yang efektif (Nurzamni & Marlina, 2019). Pendekatan perilaku dapat secara kompleks menentukan program ruang (Erlangga & Purwantiasning, 2023). Studi perilaku penghuni asrama dilakukan untuk mengetahui pola interaksi sosial, preferensi ruang, dan kebutuhan dalam aktivitas belajar. Pengamatan perilaku secara komprehensif akan mempengaruhi setting ruang yang optimal (Ding & Guaralda, 2013). Desain ruang komunal didasarkan pada pengalaman penghuni, menciptakan suasana yang menyenangkan dan nyaman untuk berinteraksi. Ruang komunal dirancang untuk mendorong interaksi sosial dengan menyediakan area duduk yang mengundang percakapan dan fasilitas pendukung kegiatan seperti ruang diskusi, perpustakaan mini, dan area kerja kelompok. Pengaturan ruang yang fleksibel memungkinkan penghuni mengadaptasi ruang sesuai kebutuhan (Tamariska et al., 2019). Penggunaan warna dan pencahayaan yang tepat menciptakan atmosfer yang mendukung kegiatan sosial dan belajar. Penyediaan area yang menghargai privasi juga diperhatikan dalam desain ruang komunal. Dengan pendekatan ini, diharapkan ruang komunal hunian mahasiswa dapat menjadi tempat yang memfasilitasi interaksi sosial yang positif dan meningkatkan pengalaman belajar dan kolaborasi antar mahasiswa.

Pemecahan masalah yang ditawarkan dalam penelitian ini memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan penelitian sebelumnya atau peneliti lain dalam konteks permasalahan yang sama. Penelitian terdahulu terkait ruang komunal menghasilkan output desain yang universal. Ruang komunal didesain hanya sebatas pemenuhan area berkumpul dan memperbaiki ruang yang kurang efektif. Penelitian Heriyanto dan Sutisna (2023) menunjukkan bahwa desain ruang komunal yang

dihasilkan baru sampai tahap pemenuhan aktivitas pengguna untuk berinteraksi. Penelitian Fajarwati dkk (2023) menghasilkan output ruang komunal yang menekankan pada aspek kenyamanan berdasarkan perilaku mahasiswa pada gedung kuliah. Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu terkait ruang komunal dengan target pengguna mahasiswa menunjukkan bahwa belum adanya penelitian yang menekankan output berupa desain yang menstimulasi pola perilaku pengguna berdasarkan pola ruang yang terbentuk. Penelitian Metode deep interview dan studi observasi perilaku secara realtime menjadi dasar dalam penelitian ini. Pendekatan perilaku yang holistik memperhatikan pola interaksi sosial dan kebutuhan belajar penghuni asrama, memungkinkan desain ruang komunal yang lebih efektif. Melibatkan penghuni dalam perancangan juga memastikan kesesuaian ruang komunal dengan kebutuhan dan preferensi mereka (Rosilawati & Andarini, 2021). Desain berbasis pengalaman penghuni menciptakan lingkungan yang menyenangkan dan nyaman. Stimulasi sosial dan penggunaan teknologi modern meningkatkan interaksi dan efisiensi ruang. Fleksibilitas ruang menjadi fokus, memungkinkan penggunaan yang optimal sesuai aktivitas. Kebaruan usulan dari pendekatan, metode, dan desain ruang komunal ini memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas hunian mahasiswa di ITERA maupun menjadi proyek percontohan bagi hunian mahasiswa yang di jalankan oleh pemerintah khususnya program dari Kementerian Pekerjaan Umum dan Perumahan Rakyat, serta dapat dijadikan acuan oleh institusi pendidikan lain dalam mendukung pembelajaran dan kolaborasi di lingkungan kampus.

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam pelaksanaan penelitian mengenai perancangan ruang komunal hunian mahasiswa untuk peningkatan pembelajaran dan kolaborasi, metode penelitian yang digunakan bersifat kualitatif dengan mendeskripsikan fenomena maupun temuan lapangan melalui observasi langsung dengan melakukan perekaman dokumentasi pola kegiatan mahasiswa, in-depth interview (wawancara mendalam), dan studi pustaka. Berdasarkan studi penelitian sebelumnya yang menggunakan metode serupa yaitu wawancara mendalam, didapat narasumber berjumlah sembilan orang yang dipilih sesuai pembahasan penelitian. Hasil dari observasi langsung dilakukan dengan mengunjungi lokasi tapak yang berada di sekitar asrama TB 1 dan TB 4 guna melakukan analisis lahan dan kegiatan penghuni sehari-hari. Setelah melakukan observasi secara langsung, peneliti melakukan wawancara mendalam kepada beberapa kelompok mahasiswa yang berada di sekitar asrama mahasiswa di sore hari. Peneliti memberikan beberapa pertanyaan umum hingga spesifik untuk mendapatkan jawaban sesuai dan maksimal dari sepuluh perwakilan mahasiswa berdasarkan kelompoknya dalam berinteraksi. Terdapat beberapa kelompok tipe

mahasiswa yang digunakan dalam memperoleh data yaitu 1) kelompok pertama adalah mahasiswa yang suka berinteraksi dengan keramaian di lingkungan asrama. 2) Kelompok kedua adalah mahasiswa yang tidak suka berkumpul atau keramaian di lingkungan asrama. 3) Kelompok ketiga adalah mahasiswa yang kurang partisipatif terhadap penghuni asrama lainnya dalam kegiatan berinteraksi secara umum. Narasumber merupakan penghuni aktif asrama mahasiswa yang didominasi oleh mahasiswa Angkatan 2023 dari berbagai program studi yang berbeda. Selain itu, peneliti melakukan studi literatur untuk mendukung keberlangsungan peneliti dalam hal aspek hingga standar perancangan ruang komunal yang nantinya akan dikombinasikan dengan hasil wawancara kepada mahasiswa sehingga didapatkan kesimpulan untuk merespon bentuk dan konsep ruang komunal yang sesuai kebutuhannya. Pada penelitian ini, fakta lapangan atau jawaban yang diperoleh peneliti berupa atau yang berkaitan dengan kebutuhan ruang komunal di asrama mahasiswa Institut Teknologi Sumatera guna meningkatkan pembelajaran dan kolaborasi. Oleh karena itu, atas minimnya ruang tersebut di sekitar kampus, terutama di kawasan asrama mahasiswa, peneliti bermaksud memperoleh jawaban dan ketentuan untuk menciptakan ruang komunal yang sesuai bagi penghuni asrama. Hasil data dan analisis diolah untuk divisualisasikan ke dalam bentuk 3D untuk mendapat gambaran pasti skematik desain yang akan dirancang. Hasil 3D yang sudah final akan dilanjutkan ke dalam proses rendering video animasi untuk dapat mensimulasikan peta pergerakan pengguna ke dalam desain rancangan yang dibuat. Indikator capaian dari penelitian ini adalah membuat suatu usulan ruang komunal yang mengakomodasi kegiatan mahasiswa pengguna asrama dalam berkolaborasi dan meningkatkan pembelajaran guna menunjang proses akademik di kampus. Desain rancangan yang dibuat didasari analisis perilaku dan kebiasaan mahasiswa pengguna asrama sehingga memunculkan desain yang tepat guna bagi penggunaanya.



Gambar 1. Diagram Alir Penelitian

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dari hasil metode penelitian yang telah dilakukan melalui wawancara mendalam, terdapat 30 mahasiswa aktif Angkatan 2023 penghuni asrama putra dan putri mahasiswa ITERA yang mewakili

dari tiga kelompok tersebut yang berasal dari program studi Perencanaan Wilayah dan Kota, Teknik Geomatika, Sains Aktuaria, Teknik Biomedis, dan Teknik Elektro. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan, jawaban mahasiswa dibagi menjadi tiga kelompok yang meliputi mahasiswa yang senang bersosialisasi, mahasiswa yang cenderung menjauhi keramaian, dan mahasiswa berkelompok. Sesuai urutannya, kelompok satu biasa berkumpul di tribun lapangan basket dan berkegiatan di sekitar asrama mahasiswa dari sore hingga malam hari. Kelompok dua biasa berkumpul di teras bangunan asrama mahasiswa pada waktu yang tidak ditentukan dan dapat dilakukan setiap waktu, sedangkan kelompok tiga biasa berkumpul jauh dari lokasi asrama mahasiswa di sore hari. Adapun saran dan masukan dari ketiga kelompok mahasiswa sebagai penghuni asrama mahasiswa terhadap minimnya ruang komunal mahasiswa ialah dengan menciptakan area komunal yang berbentuk melingkar dan pengadaan gazebo di beberapa titik tertentu menyesuaikan lahan yang dipilih. Adanya perancangan ruang komunal ini juga merespon dari adanya kegiatan atau peringatan hari besar seperti bulan bahasa dan hari pahlawan yang rutin dilakukan setiap tahunnya oleh penghuni asrama mahasiswa. Selain itu, didapat hasil jawaban dari lampiran pertanyaan yang diajukan kepada responden dalam bentuk tabel perbandingan berdasarkan aspek perancangan yang digunakan dalam melakukan perancangan ruang komunal asrama mahasiswa di bawah ini.

Perbandingan Penelitian Sejenis

Penelitian terkait ruang komunal telah banyak dilakukan sebelumnya terutama ruang komunal sebagai pemenuhan aktivitas masyarakat. Tabel 1 menunjukkan beberapa studi pustaka terkait penelitian sebagai dasar didalam menentukan solusi terkait pemecahan masalah yang ada terkait kebutuhan mahasiswa dalam peningkatan pembelajaran dan kolaborasi melalui suatu desain ruang bersama yang kompleks.

Tabel 1. Komparasi Aspek Perancangan Ruang Komunal

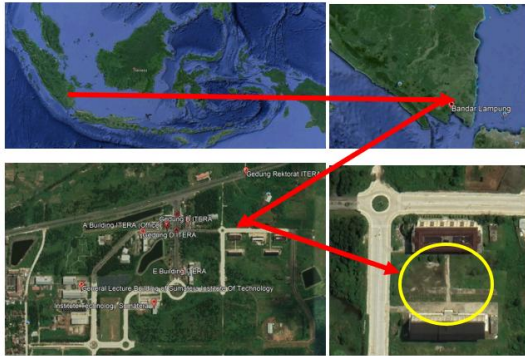
	Jurnal A	Jurnal B	Jurnal C
Judul	Intensitas Penggunaan Ruang Terbuka Komunal di Lingkungan Kampus Kota Makassar	Penerapan Metode Behavioral Architecture dalam Perancangan Ruang Komunal- Informal	Communal Space Design as Student Interaction in Polnep Campus
Penulis	Citra Amalia Amal, Andi Annisa Amalia, Siti Fuadillah Alhumairah Amin	Ignatius Kevin Sutjiadi, Sutarki Sutisna	N Hasriyanti, A Zulestari, J Judhi, P Ikayanti
Tahun	2019	2020	2018
Aspek Perancangan	Dekat dengan ruang kuliah, berlokasi di	Terdapat tiga aspek yang	Rata-rata mahasiswa menyukai

	tempat terbuka atau tempat kosong, teduh, dan luas untuk berkumpul. Tersedia wifi spot, memadai untuk olahraga, terdapat pohon peneduh, adanya gazebo dan tersedianya pedagang kaki lima.	diperhatikan antara lain, interaksi, kreatif, dan ekspresif. Interaksi satu sama lain berupa taman kecil dan jajanan retail. Kreatif merupakan aspek komersil Dimana terdapat UMKM sekitar dan ekspresif seperti kegiatan hobi atau kembang bakat, yaitu memancing dan lain-lain.	gazebo sebagai tempat berkumpul dan berbincang-bincang, tempat duduk, taman, ruang terbuka dengan sinyal wifi, tempat yang teduh hingga meja untuk mendukung kegiatan aktivitas di luar pembelajaran formal.
Kesimpulan	Aspek yang dapat diambil dari jurnal ini yaitu tempat yang terbuka, gazebo, dan memadai untuk olahraga dengan tersedianya wifi spot yang dapat mendukung kegiatan pembelajaran dan kolaborasi mahasiswa, khususnya penghuni asrama.	Aspek yang dapat diambil dari jurnal ini yaitu aspek interaksi mahasiswa dalam kegiatan berkumpul, kerja kelompok hingga diskusi.	Aspek yang dapat diambil dari jurnal ini yaitu adanya gazebo yang dapat digunakan sebagai tempat berkumpul, ruang terbuka hingga sinyal wifi yang memadai dan mendukung kegiatan non formal mahasiswa

Analisis Lokasi Tapak

Lokasi tapak perancangan desain ruang komunal berada di dalam lingkungan kampus Institut Teknologi Sumatera (ITERA), tepatnya di kawasan hunian mahasiswa yang terletak di antara gedung asrama TB1 dan TB4, yang keduanya dihuni oleh mahasiswa perempuan. Kawasan ini memiliki potensi besar untuk pengembangan ruang komunal yang dirancang guna meningkatkan pengalaman belajar dan kolaborasi mahasiswa. Keberadaan ruang komunal di antara dua gedung asrama ini akan memaksimalkan interaksi sosial dan akademik, menyediakan fasilitas yang mendukung kegiatan belajar bersama, diskusi kelompok, dan kegiatan kreatif lainnya. Penempatan strategis ruang komunal ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan intelektual dan sosial, dengan akses yang mudah

bagi seluruh penghuni asrama. Dengan demikian, ruang komunal ini diharapkan dapat menjadi pusat aktivitas mahasiswa yang dinamis dan inovatif, memperkaya pengalaman mereka selama berada di kampus ITERA.



Gambar 2. Lokasi Tapak

Jenis tanah pada site berupa tanah kapur yang sulit untuk tumbuh tanaman sehingga kondisi sekitar site terasa gersang. Pada site juga terdapat sumur bor yang menggenang sehingga lahan sering tergenang air, maka nantinya pada desain akan diberikan fasilitas kolam sebagai penampung air sumur bor yang merembes ke permukaan.



Gambar 3. Kondisi Eksisting Tapak

Dari arah barat tapak terdapat lapangan bola basket yang biasa digunakan oleh penghuni asrama mahasiswa untuk bermain bola basket bersama teman-teman. Kegiatan olahraga ini biasanya dilakukan di sore hari yang mana kegiatan berkumpul mahasiswa di kawasan asrama sedang ramai-ramainya. Masih terdapat area yang belum diolah sepenuhnya yakni berupa lahan kosong yang bisa dimanfaatkan untuk pemenuhan fasilitas lain yang berguna bagi mahasiswa. Area samping lapangan basket akan diintegrasikan dengan ruang komunal yang dirancang untuk memaksimalkan seluruh kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa



Gambar 4. Lapangan Basket

Hasil Desain Rancangan

Pada site plan ruang komunal dirancang beberapa fasilitas yang menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna dan pola perilaku yang umum dilakukan pada kawasan hunian mahasiswa. Beberapa hasil desain rancangan meliputi pola bentuk ruang komunal yang berupa circular layout dengan aksesibilitas yang mudah dan fleksibel, area kolaborasi pada ruang bawah selasar, amphiteater untuk wadah kreatifitas dan peningkatan pembelajaran melalui orasi ilmiah, ruang gazebo sebagai ruang diskusi dan pembelajaran. Terdapat area refleksi berupa kolam air yang juga berfungsi sebagai pendingin area sekitar ruang komunal. Jalur sirkulasi yang mudah terhubung ke area hunian membuat mahasiswa mudah dalam menjangkau ruang komunal



Gambar 5. Site Plan

Ruang komunal didesain dengan konsep bentuk lingkaran (Circular), sesuai dengan hasil wawancara mendalam (deep interview) dengan para responden yang menginginkan bentuk tersebut untuk meningkatkan interaksi antar mahasiswa. Desain ini tidak hanya memenuhi preferensi estetika, tetapi juga menciptakan suasana yang fleksibel dan dinamis, memungkinkan penggunaannya untuk berinteraksi lebih mudah dan alami. Bentuk melingkar ini memberikan kesan keterbukaan dan inklusivitas, memfasilitasi berbagai aktivitas kolaboratif dan mendukung berbagai kegiatan mahasiswa dengan efisiensi ruang yang optimal.



Gambar 6. Circular Layout

Pada gambar 7 ini merupakan koridor atau selasar dari ruang komunal yang terbentuk dari pola lingkaran untuk menciptakan sirkulasi memutar guna menarik kegiatan berjalan kaki pada mahasiswa. Terdapat beberapa titik kursi di sekitarnya sebagai tempat mahasiswa berkumpul, beristirahat, dan berinteraksi.



Gambar 7. Selasar Area Komunal

Sirkulasi ini menciptakan pola ruang yang melingkar yang mana di sekitar selasar ini terdapat ruang-ruang lain yang tercipta untuk mendukung kolaborasi mahasiswa, khususnya penghuni asrama dalam berinteraksi sosial. Pada bagian selasar dapat dimanfaatkan untuk berbagai aktivitas yang dapat menunjang pembelajaran mahasiswa maupun kolaborasi seperti melakukan kegiatan pameran maupun berdiskusi antar kelompok. Pola circular layout dengan 2 lantai membentuk tempat pernaungan dibawahnya bagi aktivitas mahasiswa yang ingin dilakukan dibawahnya. Sifat ruang yang fleksibel dapat dimanfaatkan untuk menyetting furniture



Gambar 8. Amphitheater

Pada gambar 8 menunjukkan bagian tengah area komunal terdapat podium yang dihubungkan langsung dengan amphitheater untuk memaksimalkan fungsi kolaborasi dan sarana pertunjukan yang dapat dimanfaatkan oleh penghuni asrama dalam melaksanakan kegiatan atau acara yang bersifat rutin atau tahunan seperti bulan bahasa, hari pahlawan hingga kegiatan mengaji bersama. Di sekeliling podium terdapat kolam sebagai area retensi untuk merespon pada site yang terdapat sumber air sumur bor yang meluap ke permukaan.



Gambar 9. Gazebo

Pada gambar 9, terlihat adanya empat gazebo yang dirancang dengan bentuk yang sederhana dan sistem knockdown, memungkinkan mobilitas dan fleksibilitas dalam penempatan. Setiap gazebo

dikelilingi oleh vegetasi yang menambah kenyamanan dan estetika lingkungan sekitar. Fasilitas penunjang yang tersedia meliputi kursi dan meja, dirancang khusus untuk mendukung aktivitas pembelajaran dan kolaborasi mahasiswa di luar hunian asrama. Keempat gazebo ini saling terkoneksi melalui jalan setapak yang langsung terhubung dengan gedung asrama dan ruang komunal, menciptakan sebuah jaringan ruang yang memfasilitasi interaksi dan kegiatan akademik. Desain ini memperhatikan pola aktivitas mahasiswa, memastikan keberlanjutan dan efisiensi penggunaan ruang dalam mendukung kehidupan komunal yang dinamis di lingkungan kampus.



Gambar 10. Area tempat duduk

Selain itu, Pada gambar 10 memperlihatkan area duduk yang dapat digunakan bersantai maupun sembari mengerjakan tugas berada di tiap sisi sirkulasi jalan menuju amphitheater yang dilindungi pohon di tengah-tengahnya. Kesejukan dan konektivitas antar spot di ruang komunal membuat atmosfer akademik dan kemudahan akses sangat diakomodasi.



Gambar 11. Tampak Ruang Komunal

Tidak hanya sebagai point of interest, bentuk lingkaran yang didukung dengan adanya skywalk yang dapat diakses melalui tangga didesain guna memaksimalkan luas lahan dan sebagai daya tarik bagi pengunjung atau penghuni asrama untuk naik dan mengitari area tersebut. Skywalk ini dapat juga dimanfaatkan sebagai area untuk menonton permainan atau pertandingan basket dari atas.

KESIMPULAN

Perwujudan kolaborasi dan interaksi mahasiswa dapat tercipta di lingkungan kampus dalam bentuk tempat interaksi informal atau ruang komunal sebagai kebutuhan dan fasilitas dari banyaknya kegiatan akademik perlu diperhatikan. Ruang komunal harus dirancang dengan perencanaan

yang strategis sehingga keberadaannya bersifat prospektif dan dapat menjadi daya tarik mahasiswa untuk berkunjung. Perancangan ruang komunal ini didesain di hunian asrama mahasiswa guna memfasilitasi kawasan asrama atas isu minimnya ruang terbuka di kampus yang memiliki kegunaan untuk dimanfaatkan fasilitasnya oleh penghuni asrama dan mahasiswa secara umum dalam kegiatan berkumpul dan berinteraksi. Hasil dari desain ruang komunal ini meliputi tempat duduk, gazebo hingga amphitheater yang terbentuk dari circular layout. Selain itu, adanya ruang komunal ini ditujukan untuk meningkatkan pembelajaran dan kolaborasi oleh mahasiswa, khususnya penghuni asrama mahasiswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Riset, Dan Teknologi atas dukungan pendanaan yang diberikan dalam penelitian ini. Pendanaan tersebut sesuai dengan yang tertera pada kontrak induk penelitian 039/E5/PG.02.00.PL/2024 tanggal 11 Juni 2024 dengan kontrak turunan penelitian 1570bi/IT9.2.1/PT.01.03/2024

DAFTAR PUSTAKA

- Abioso, W. S., & Triyadi, S. (2018). Quality of common space in traditional residential area in perspective of use satisfaction. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 407(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/407/1/012072>
- Agustina, Y., Purwantiasning, A. W., & Prayogi, L. (2018). Penerapan Konsep Arsitektur Perilaku Pada Penataan Kawasan Zona 4 Pekojan Kota Tua Jakarta. *Jurnal Arsitektur PURWARUPA*, 2(2), 83–92.
- Amal, C. A., Amalia, A. A., & Amin, S. F. A. (2020). Intensitas Penggunaan Ruang Terbuka Komunal di Lingkungan Kampus Kota Makassar. *Jurnal Linears*, 2(2), 55–65. <https://doi.org/10.26618/j-linears.v2i2.3122>
- Baharuddin, F., Harisah, A., Radja, A. M., & Sir, M. M. (2023). Forming Communal Spaces in Vernacular Settlements: The Bawo Phenomenon at the Lamin House, Kalimantan, Indonesia. *ISVS E-Journal*, 10(4), 76–89.
- Chandra, H. J., Sunaryo, R. G., & Hidayatun, M. I. (2020). The Setting of Communal Spaces in an Apartment through the Indonesian Architectural Regionalism Approach in Kampung Keputran Pasar Kecil, Surabaya. *Advances in Civil Engineering and Sustainable Architecture*, 2(2), 30–39. <https://doi.org/10.9744/acesa.v2i2.9961>
- Ding, Y., & Guaralda, M. (2013). The Study of Design Elements and People ' s Behaviour in Campus Public Space How Design Shape User ' s behaviour. *In_Bo Ricerche e Progetti per Il Territorio, La Città e l'architettura*, 4(1), 114–136.
- Diningrat Khan, R., & Wulandari, R. (2017). STUDI KOMPARASI FASILITAS DAN STANDAR ASRAMA DI INDONESIA: Studi Kasus 5 Universitas. *Idealog: Ide Dan Dialog Desain Indonesia*, 1(2), 193. <https://doi.org/10.25124/idealog.v1i2.852>

- Dong, W., Wu, J., Chen, Y., & Zhou, X. (2023). A Bibliometric Review of Research on the Perceptions of Campus Public Spaces. *Buildings*, 13(2), 1–17. <https://doi.org/10.3390/buildings13020501>
- Erlangga, A., & Purwantiasning, A. W. (2023). Study of Behavioral Architectural Concepts in Kampung Susun Produktif Tumbuh Cakung, East Jakarta. *INERSIA Lnformasi Dan Ekspose Hasil Riset Teknik Sipil Dan Arsitektur*, 19(1), 71–82. <https://doi.org/10.21831/inersia.v19i1.57418>
- Fajarwati, A. N. (2023). Evaluasi dan Redesain Ruang Komunal Mahasiswa dengan Metode POE di Gedung Perkuliahan JTS, Polinema. *Tekstur (Jurnal Arsitektur)*, 4(2), 153–163. <https://doi.org/10.31284/j.tekstur.2023.v4i2.4850>
- Fakriah, N. (2019). Pendekatan Arsitektur Perilaku Dalam Pengembangan Konsep Model Sekolah Ramah Anak. *Gender Equality: International Journal of Child and Gender Studies*, 5(2), 1. <https://doi.org/10.22373/equality.v5i2.5585>
- Heriyanto, H., & Sutisna, S. (2023). Asrama Mahasiswa Untar Dengan Penerapan Ruang Komunal. *Jurnal Sains, Teknologi, Urban, Perancangan, Arsitektur (Stupa)*, 5(2), 1633–1646. <https://doi.org/10.24912/stupa.v5i2.24305>
- Kustiani, K., & Munawaroh, A. S. (2020). Studi Evaluasi Pasca Huni Ditinjau dari Aspek Fungsional pada Bangunan Asrama Mahasiswa Putra (TB2) Institut Teknologi Sumatera (ITERA). *Jurnal Arsitektur*, 10(1), 07. <https://doi.org/10.36448/jaubl.v10i1.1335>
- Mahdavinejad, M., Mashayekhi, M., & Ghaedi, A. (2012). Designing Communal Spaces in Residential Complexes. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 51, 333–339. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2012.08.169>
- Nurzamni, D. H. W., & Marlina, A. (2019). Identifikasi Pola Perilaku pada Ruang Komunal Angkringan. *Region*, 14(1), 67–79. <https://jurnal.uns.ac.id/region>
- Purwanto, E., & Wijayanti. (2012). Pola Ruang Komunal Di Rumah Susun Bandarharjo Semarang. *DIMENSI (Jurnal Teknik Arsitektur)*, 39(1), 23–30. <https://doi.org/10.9744/dimensi.39.1.23-30>
- Rosilawati, H., & Andarini, R. (2021). Application of Behavioral Architecture Concept on Space Order Natural Laboratory. *Procedia of Social Sciences and Humanities*, 1(c), 206–214. <https://doi.org/10.21070/pssh.v1i1.44>
- Satria, W. D. (2022). Analisa Kepuasan dan Prioritas Kebutuhan Fasilitas Hunian Sewa Mahasiswa. *Jurnal Manajemen Aset Infrastruktur & Fasilitas*, 6(1), 39–46. <https://doi.org/10.12962/j26151847.v6i1.20225>
- Satria, W. D., Kamaruddin, M., & Nurzokhrufa, A. (2023). Tipologi Hunian Mahasiswa di Sekitar Kampus Institut Teknologi Sumatera. *Jurnal Ilmiah Arsitektur*, 13(1), 22–30. <https://ojs.unsiq.ac.id/index.php/jiars>
- Susanti, A., & Natalia, T. W. (2018). Public space strategic planning based on Z generation preferences. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 407(1). <https://doi.org/10.1088/1757-899X/407/1/012076>
- Tamariska, S. R., Lestari, A. D. E., Septania, E. N., & Shoful, Ulum. M. (2019). Peran Ruang Komunal Dalam Menciptakan Sense of Community Studi Komparasi Perumahan Terencana Dan Perumahan Tidak Terencana. *Jurnal Koridor*, 10(1), 65–73. <https://doi.org/10.32734/koridor.v10i1.1388>