

LAPORAN PERANCANGAN
TUGAS AKHIR

PERPUSTAKAAN FTSP UII	
HADIAH/ BELI	
NO. TERIMA :	8 Maret 2007
NO. JUDUL :	00 2290
NO. INV. :	92000290001
NO. INDUK :	

ASRAMA MAHASISWI UII

*Dengan Penekanan Pada Penciptaan Suasana Yang Kondusif
Untuk Belajar*

TAHUN AKADEMIK 2005/2006



Disusun oleh:

Raditya Anindita

NIM : 02 512 007

Fak/Jur : FTSP / Arsitektur

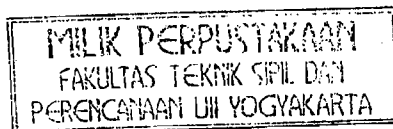
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN

JURUSAN ARSITEKTUR

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

YOGYAKARTA

2006



R
711.58
Ani
a
9

1. 65. 661. 1000. 2f

• Perac@ - des
- Koes. Rephani
- Anindita
- Perencanaan
- Arsitektur
- UII
- 2006

ASRAMA MAHASISWI UII

*Dengan Penekanan Pada Penciptaan Suasana Yang Kondusif
Untuk Belajar*

TUGAS AKHIR

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Dalam Menempuh Gelar Kesarjanaan S-1 Pada Jurusan Arsitektur
Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan
Universitas Islam Indonesia**



Disusun Oleh:

Raditya Anindita

NIM: 02 512 007

**FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
JURUSAN ARSITEKTUR
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA
2006**

LEMBAR PENGESAHAN

ASRAMA MAHASISWI UII

*Dengan Penekanan Pada Penciptaan Suasana Yang Kondusif
Untuk Belajar*

Disusun Oleh:

Raditya Anindita

NIM: 02 512 007

Yogyakarta, Agustus 2006
Menyetujui,

Dosen Pembimbing



Ir. Endy Marlina, MT

Mengetahui,

Ketua Jurusan Arsitektur



Ir. Hj. Hastuti Saptorini, M.Arch.

ABSTRAK

Kota Yogyakarta yang dikenal sebagai kota pelajar menjadi salah satu tujuan dari para siswi-siswi yang telah menyelesaikan studinya di tingkat SMU/ sederajat yang ingin melanjutkan studinya di perguruan tinggi, salah satunya adalah UII (Universitas Islam Indonesia). Para siswi tersebut tidak hanya berasal dari kota Yogyakarta saja, tetapi sebagian dari mereka berasal dari luar kota Yogyakarta.

Dengan kondisi seperti itu, maka keberadaan asrama mahasiswi di UII dirasa perlu untuk menampung mahasiswi yang berasal dari luar kota Yogyakarta agar mereka bisa mendapatkan lingkungan yang baik untuk pergaulannya dan tempat yang kondusif untuk belajar yang sesuai dengan karakter mahasiswi UII.

Untuk menciptakan suasana kondusif, maka perlu adanya pemisahan zona-zona ramai dengan zona-zona yang tenang. Selain itu faktor alam seperti cahaya matahari dan arah angin juga harus diperhatikan untuk mendapatkan kenyamanan dalam belajar. Desain bentuk dari asrama juga harus mencerminkan karakter mahasiswi UII yang dinamis (stylis), individualis, sosialis, agamis, dan punya percaya diri yang tinggi.

Pemisahan zona ramai yang berada di lantai dasar dan zona tenang yang berada di lantai atas diharapkan dapat memberikan suasana kondusif dari segi suara. Sedangkan untuk menciptakan suasana kondusif dari segi visual dan termal diharapkan dapat tercapai dengan penggunaan shading dan cross ventilation. Dari segi bentuk, penataan massa yang dinamis, penonjolan ruang-ruang belajar, pemisahan zona ketenangan/tingkat privasi yang tegas, dan adanya mushala serta taman merupakan cerminan dari karakter mereka yang agamis dan sosialis. Dengan desain tersebut diharapkan kondusifitas untuk belajar dapat tercapai dan mahasiswi UII yang tinggal dapat merasa nyaman untuk tinggal di dalamnya, karena asrama ini didesain berdasarkan karakter mereka sendiri.

KATA PENGANTAR



Assalamualaikum Wr. Wb

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, tidak lupa juga shalawat serta dan salam kepada Nabi Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan perancangan tugas akhir dengan judul "Asrama Mahasiswi UII: Dengan Penekanan Pada Penciptaan Suasana Kondusif Untuk Belajar."

Tujuan dan maksud dari penulisan laporan ini adalah untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar sarjana S-1.

Dalam tahap perancangan (studio) dan penulisan laporan perancangan ini, penulis banyak memperoleh bantuan dari para dosen, keluarga, dan juga teman-teman seperjuangan, sehingga tahapan-tahapan yang harus penulis lalui untuk mendapat gelar kesarjanaan dapat berjalan dengan baik sesuai rencana.

Pada kesempatan ini tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Ir. Hj. Hastuti Saptorini, M.arch, selaku ketua jurusan arsitektur dan juga dosen penguji yang telah banyak memberi masukan-masukan guna mendapatkan kesempurnaan pada proses desain.
2. Ibu Ir. Endy Marlina, MT, selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing penulis mulai dari tahap pra-proposal hingga menjelang pendadaran.
3. Bapak Ir. H. Revianto Budi Santosa, M.Arch, yang selalu mendukung penulis untuk mendapatkan gelar S-1.
4. Seluruh teman-teman seperjuangan di studio periode II/ 2006.
5. Seluruh anak arsitek UII angkatan 2002-2005. Thanks for all.
6. Seluruh teman –teman Dayu Community. Thanks ya atas dukungannya dan kekompakannya selama ini.

7. Kedua orangtuaku dan adikku yang telah memberikan dorongan semangat dan doanya tiada henti-hentinya dalam menyelesaikan laporan dan kegiatan KKN.
8. Semua pihak yang telah banyak berpartisipasi dan memberikan dukungan baik materi dan non-materi yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

Atas segala bantuan yang diberikan, semoga mendapatkan imbalan dari Allah SWT. Amin. Penulis menyadari dalam menyelesaikan laporan ini masih banyak terdapat kekurangan, oleh sebab itu saran dan kritik yang membangun sangat saya harapkan guna untuk kebaikan dimasa yang akan datang. Semoga laporan ini bermanfaat bagi kita semua yang membacanya terutama saya pribadi sebagai penulisnya.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Yogyakarta, Januari 2006

Penulis

Raditya Anindita

KUPERSEMBAHKAN PADA:

**Ayah-Mama tercinta yang selalu
memberikan dukungannya dan
yang selalu mendoakan diriku.**

**Keluarga eyang mami dan ibu,
adik-adikku tercinta,
Juga anak-anak dayu community.**

**Kuucapkan banyak terimakasih.
Semoga bantuan kalian mendapat
balasan dari-Nya.**

RADITYA ANINDITA

DAFTAR ISI

Abstrak.....	i
Kata Pengantar.....	ii
BAB I : PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	2
1.1.1. Latar Belakang Obyek.....	2
1.1.2. Latar Belakang Site.....	4
1.2. Rumusan Permasalahan.....	7
1.2.1. Permasalahan umum.....	7
1.2.2. Permasalahan khusus.....	7
1.3. Tujuan dan Sasaran.....	7
1.3.1. Tujuan.....	7
1.3.2. Sasaran.....	7
1.4. Lingkup Pembahasan.....	8
1.4.1. Arsitektural.....	8
1.4.2. Non Arsitektural.....	8
1.5. Metode Penulisan.....	8
1.5.1. Metode pengumpulan data.....	8
1.5.2. Metode pembahasan.....	9
1.6. Identifikasi proyek.....	9
1.6.1. Lokasi site.....	9
1.6.2. Pelaku dan kegiatan.....	9
1.6.2.1. Pengguna asrama mahasiswi UII.....	9
1.6.2.2.. Kegiatan-kegiatan pengguna.....	10
1.7. Keaslian Penulisan.....	11
BAB II: LANDASAN TEORI DAN FAKTUAL.....	13

2.1. Tinjauan Umum.....	13
2.1.1. Pengertian Asrama Mahasiswi.....	13
2.1.2. Klasifikasi Asrama.....	13
2.1.3. Asrama Mahasiswi Yang Ideal.....	14
2.1.4. Mahasiswi.....	14
2.1.4.1. Perilaku Mahasiswi.....	14
2.1.4.2. Perilaku Belajar Mahasiswi.....	16
2.1.4.3. Perilaku Mahasiswi Dalam Bertempat Tinggal....	23
2.1.4.4. Karakter Mahasiswi UII.....	23
2.2. Studi Literatur.....	24
2.2.1. Psikologi Warna, Tekstur, dan Ornamen.....	24
2.2.1.1. Warna dinding.....	24
2.2.1.2. Tekstur dan ornamen dinding.....	29
2.2.2. Psikologi Bentuk dan Skala.....	31
2.2.2.1. Bentuk dalam arsitektur.....	31
2.2.2.2. Skala dalam arsitektur.....	32
2.2.2.3. Psikologi ruang luar.....	33
2.3. Studi Kasus.....	34
2.3.1. Asrama Brawijaya.....	34
2.3.2. Asrama Pelajar dan Mahasiswa Lahat di Yogyakarta.....	35
2.3.3. Wisma Pasca Sarjana UGM.....	35
2.3.4. Fitz Gerald Student Center.....	36
2.3.5. Morgan State University Student Center.....	37
2.3.6. Asrama UKDW.....	38

BAB III: ANALISA TANGGAPAN TERHADAP SITE DAN SUASANA

YANG KONDUSIF UNTUK BELAJAR.....	40
3.1. Tanggapan Terhadap Site.....	40
3.2. Suasana Yang Kondusif Untuk Belajar.....	42

BAB IV: KONSEP DAN PENGEMBANGAN DESAIN

PENCIPTAAN SUASANA YANG KONDUSIF UNTUK BELAJAR...	46
4.1. Konsep Penciptaan Suasana Yang Kondusif Untuk Belajar.....	46
4.1.1. Konsep Pencarian Bentuk.....	46
4.1.2. Konsep Penzoningan.....	48
4.1.3. Konsep Tampak Bangunan.....	49
4.1.4. Konsep Tata Ruang Dalam dan Luar.....	50
4.1.4.1. Konsep pernataan Furniture.....	50
4.1.4.2. Konsep Warna dan Material.....	53
4.2. Konsep Sistem Utilitas.....	54
4.2.1. Konsep Jaringan Air Bersih.....	54
4.2.2. Konsep Jaringan Air Kotor, Air Hujan dan Limbah.....	55
4.2.3. Konsep Jaringan Listrik.....	55
4.2.4. Konsep Sistem Pemadam Kebakaran.....	55
4.3. Konsep Struktur.....	56
4.3.1. Pondasi.....	56
4.3.2. Atap dan Kerangka Bangunan.....	56
4.4. Konsep Ruang.....	57
4.4.1. Konsep Identifikasi Pengguna dan Kebutuhan Ruang.....	57
4.4.2. Konsep Program Ruang.....	59
4.4.3. Organisasi Ruang.....	62
4.4.4. Konsep Penghitungan Besaran Ruang.....	63

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I
PENDAHULUAN

PENGERTIAN JUDUL :

ASRAMA

Adalah suatu bangunan bertingkat yang terdiri atas beberapa tempat tinggal, dihuni banyak orang.

MAHASISWI

Adalah orang (perempuan) yang terdaftar dan menjalani pendidikan pada perguruan tinggi.

BELAJAR

Adalah usaha untuk memperoleh ilmu pengetahuan.

KONDUSIF

Adalah suasana yang mendukung terciptanya/ terwujudnya suatu kegiatan.

ARTI KESELURUHAN :

“ Sebuah bangunan yang akan mewadahi kegiatan bertempat tinggal dan pembelajaran bagi mahasiswa UII “.

Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar

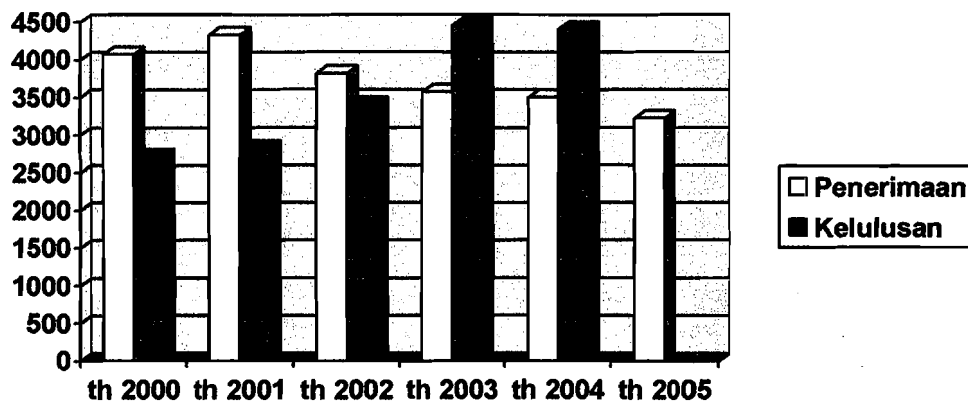
1.1. LATAR BELAKANG

1.1.1. Latar Belakang Obyek.

Eksistensi kota Yogyakarta sebagai kota pelajar sudah tidak diragukan lagi. Hal ini terbukti dengan banyaknya calon siswa-siswa lulusan SMA yang ingin menuntut ilmu di kota ini.

Tujuan utama mereka adalah menginginkan untuk dapat kuliah di universitas negeri, tapi sebagian lagi bahkan termasuk dari mereka yang gagal masuk universitas negeri tadi memilih kuliah di universitas swasta. Salah satu universitas yang menjadi pilihan mereka adalah UII (Universitas Islam Indonesia),

Tabel jumlah mahasiswa UII



Sumber: BAAK UII

Dari tabel diatas dapat diambil kesimpulan bahwa perubahan jumlah mahasiswa mengalami penurunan sebesar 4,2% per tahunnya. Hal ini mendapat tanggapan dari rektor, yaitu bahwa rektor yakin akan masih adanya kepercayaan masyarakat terhadap UII (sumber: UII News edisi

ASRAMA MAHASISWI UII

Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar (29 TH III/ 17 September 2005). Jika dilihat dari angka kelulusan yang dihasilkan UII selama 4 tahun terakhir dengan rata-rata sebesar 1,97 % pertahunnya, maka tidak menutup kemungkinan bahwa penurunan yang terjadi akan berubah menjadi peningkatan.

Melihat kondisi di atas, maka permasalahan utama yang harus diselesaikan adalah tentang penyediaan tempat tinggal bagi mereka selama mereka berada di Yogyakarta (melaksanakan kuliah di UII) dan menyediakan tempat bagi mereka agar mereka dapat mendapatkan kemudahan dan lingkungan yang kondusif untuk belajar.

Untuk menyelesaikan permasalahan-permasalahan di atas, maka perlu adanya sebuah wadah yang dapat memfasilitasi kedua masalah tersebut, yaitu sebuah asrama mahasiswa. Hal ini sejalan dengan rencana UII untuk mendirikan sebuah asrama di lokasi kampus terpadu UII.

Sebuah asrama mahasiswa tidak hanya berfungsi sebagai wadah tempat tinggal bagi mereka, tapi juga sebagai wadah bagi mereka untuk melakukan kegiatan belajar diluar jam perkuliahan. Selain itu asrama dibangun agar mahasiswa UII mendapatkan pengawasan dan perhatian layaknya di rumah sendiri, sehingga mahasiswa dapat terhindar dari pergaulan-pergaulan yang negatif yang dapat merusak masa depannya yang semakin rawan di kota Yogyakarta ini. Asrama ini dibuat untuk menampung mahasiswa UII. Hal ini dikarenakan oleh hal diatas, dengan adanya penelitian tentang virginitas mahasiswa di Yogyakarta, maka keberadaan asrama dirasa sangat perlu untuk menghindari hal tersebut.

Aspek lain yang melatar belakangi berdirinya sebuah asrama adalah karena permasalahan biaya hidup yang semakin besar untuk mahasiswa. Pemilihan lokasi site berada di dalam kampus UII, hal ini

Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar dikarenakan adanya faktor kedekatan dalam hal pencapaian dari bangunan menuju ke kampus, sehingga dapat memudahkan dan meringankan mahasiswi dari segi tenaga dan biaya yang harus dikeluarkan untuk menuju ke kampus.

Keberadaan sebuah asrama di kalangan mahasiswi diharapkan juga dapat memenuhi kebutuhan belajarnya (suasana kondusif). Jika dibandingkan dengan kos-kosan yang ada di sekitar UII, maka suasana kondusif yang diharapkan tidak bisa didapatkan, karena tingkat kebisingan dan faktor perancangan yang tidak memperhatikan kebutuhan belajar mahasiswi itu sendiri, tetapi lebih kepada perhitungan pendapatan yang akan didapat (money oriented).

Dalam rangka mewujudkan asrama yang layak bagi para mahasiswi untuk memenuhi kebutuhan yang kedua, maka kita harus tahu terlebih dahulu kegiatan-kegiatan mereka dalam konteks pembelajaran, sehingga kita dapat mengetahui suasana dan kebutuhan seperti apa saja yang dapat meningkatkan minat belajar mereka.

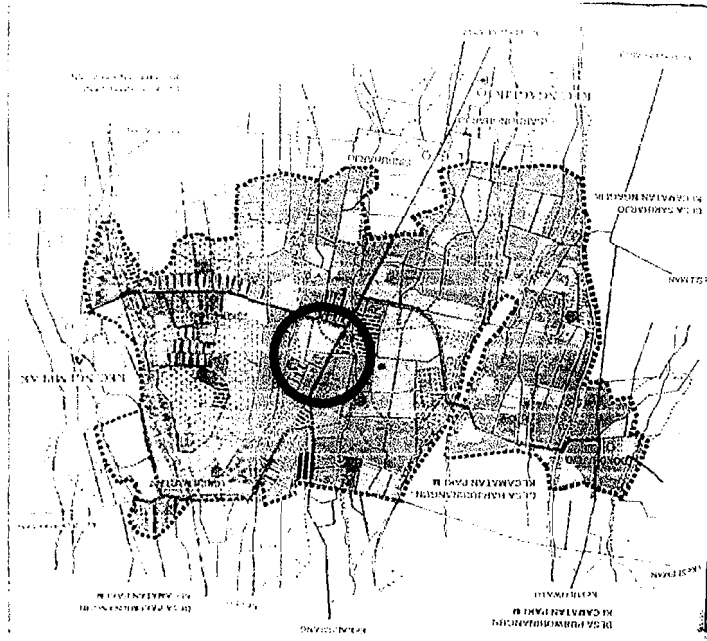
Asrama yang baik untuk meningkatkan minat belajar mahasiswi harus memenuhi beberapa kriteria, antara lain aspek interior ruang, aspek eksterior dan juga fasilitas-fasilitas pendukung yang akan menunjang kegiatan pembelajaran mereka.

1.1.2. Latar Belakang Site.

Pemilihan lokasi site berada di dalam kampus UII, hal ini dikarenakan adanya faktor kedekatan dalam hal pencapaian dari bangunan menuju ke kampus, sehingga dapat memudahkan dan meringankan mahasiwi dari segi tenaga dan biaya yang harus

ASRAMA MAHASISWI UII

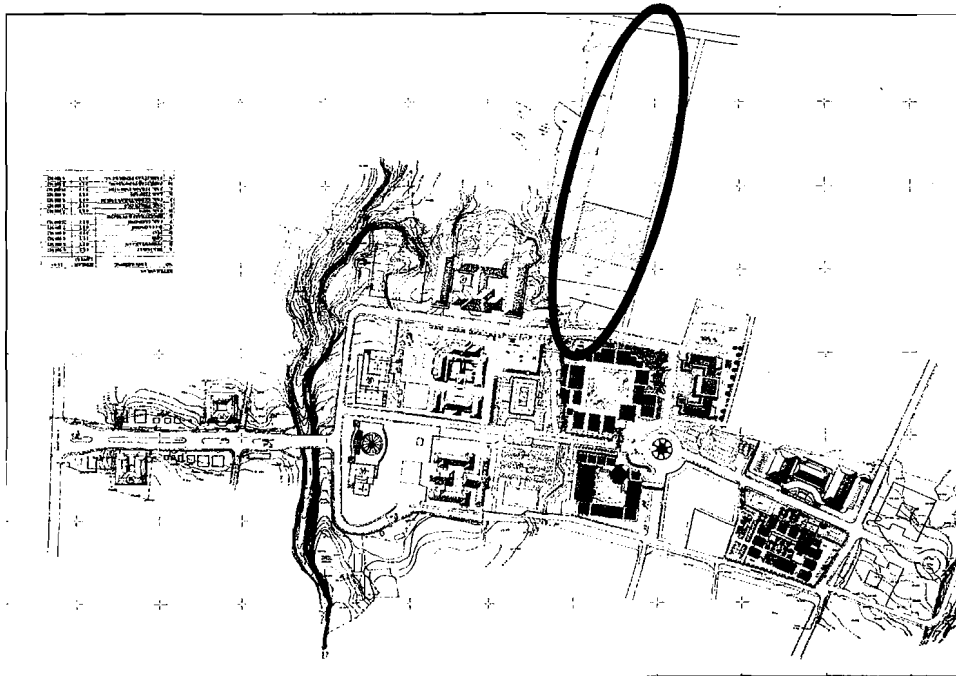
Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar dikeluarkan untuk menuju ke kampus. Selain itu alasan lain dalam pemilihan site ini adalah karena kedekatannya dengan fasilitas-fasilitas pendukung pendidikan (toko alat tulis, perpustakaan, warnet, dll).



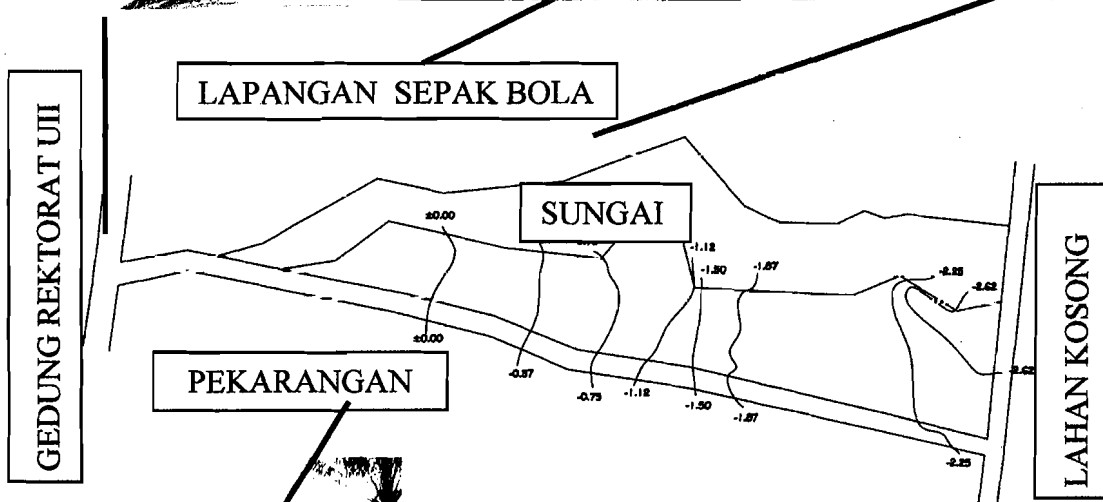
Gb. Foto udara Wilayah UII dan sekitarnya

ASRAMA MAHASISWI UII

Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar



Gb. Master plan UII



Gb. Site yang dipakai untuk asrama

Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar

1.2. RUMUSAN PERMASALAHAN

1.2.1. Permasalahan Umum.

Bagaimana mewadahi kebutuhan akan tempat tinggal dan kebutuhan untuk melakukan aktivitas pembelajaran dalam sebuah bangunan.

1.2.2. Permasalahan Khusus.

Bagaimana merancang asrama yang memiliki suasana yang kondusif bagi mahasiswi UII untuk melakukan kegiatan pembelajaran diluar jam perkuliahan.

1.3. TUJUAN DAN SASARAN

1.3.1. Tujuan.

Mewujudkan sebuah asrama yang dapat memiliki dua fungsi, yaitu sebagai tempat tinggal bagi mahasiswi dan juga sebagai wadah bagi mereka untuk melakukan kegiatan belajar diluar kampus, serta dapat menunjukkan identitasnya sebagai bangunan UII.

1.3.2. Sasaran.

Dapat menentukan suasana ruang yang dapat meningkatkan minat belajar dari mahasiswi, dengan cara:

- a. Mempelajari aktivitas-aktivitas mahasiswi setelah mereka berada di luar kampus, sehingga kita dapat mengetahui ruang-ruang apa saja yang perlu ada untuk mewadahi aktivitas mereka.
- b. Mempelajari karakteristik belajar mahasiswi, sehingga kita dapat mengetahui suasana seperti apa yang harus diciptakan agar dapat mendukung aktivitas belajar mahasiwi.
- c. Membuat desain bangunan yang kondusif untuk kegiatan belajar.

1.4. LINGKUP PEMBAHASAN

1.4.1. Arsitektural.

- Pencarian bentuk massa bangunan yang sesuai dengan karakter mahasiswa agar mereka dapat merasa berada di dalam lingkungan mereka yang sebenarnya.
- Penataan elemen-elemen lansekap yang mendukung terciptanya kondusifitas lingkungan untuk belajar.
- Perencanaan elemen-elemen bangunan yang dapat menunjang terciptanya kondusifitas bangunan (jendela dan ventilasi) dengan merespon iklim yang ada di dalam site.

1.4.2. Non Arsitektural.

- Cara belajar dari mahasiswa UII.
- Kehidupan bermasyarakat mahasiswa UII.

1.5. METODE PENULISAN

1.5.1. Metode Pengumpulan Data.

Metode yang digunakan dalam mengumpulkan data:

1. Observasi , yaitu dengan melakukan pengamatan kehidupan sehari-hari mahasiswa di dalam kost secara umum..
2. Wawancara, yaitu untuk mengetahui lebih dalam kehidupan di dalam kost dan karakteristik mahasiswa UII yang tinggal didalamnya.
3. Studi literatur tentang karakter mahasiswa UII.

Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar

1.5.2. Metode Pembahasan

Metode pembahasan yang digunakan adalah dengan mempelajari karakter mahasiswi UII yang kemudian akan dipadupadankan dengan hasil wawancara tentang karakter mahasiswi UII yang akan menjadi acuan untuk mengolah ruang-ruang yang nyaman untuk bertempat tinggal pada umumnya dan belajar pada khususnya.

1.6. IDENTIFIKASI PROYEK

1.6.1. Lokasi Site

Lokasi site berada dalam lingkungan kampus terpadu UII Jl. Kaliurang Km. 14, Sleman.

Luas total: \pm 8000 m²

Batas site adalah sebagai berikut:

- Batas utara : sungai
- Batas selatan : jalan kampung
- Batas barat : jalan kampus terpadu UII
- Batas timur : sungai

1.6.2. Pelaku dan Kegiatan

1.6.2.1. Pengguna Asrama Mahasiswi.

- Mahasiswi UII.
- Pengelola asrama (menetap dan tidak menetap).
- Pengunjung asrama.(menginap dan tidak menginap)

Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar

1.6.2.2. Kegiatan- Kegiatan Pengguna.

a. Mahasiswi.

Aktivitas mahasiswi di daerah tempat dia menuntut ilmu secara umum di bagi menjadi tiga berdasarkan tempat aktivitasnya, antara lain:

- 1) Menuntut ilmu/belajar.
- 2) Istirahat.
- 3) Rekreasi.

b. Pengelola asrama

Pengelola asrama disini berperan sebagai orangtua mahasiswi yang akan mengawasi dan memberikan bimbingan kepada mahasiswi. Dalam hal ini keberadaan pengelola dapat dibagi menjadi dua, yaitu berada di dalam satu bangunan dengan mahasiswi dan berada pada bangunan yang berbeda, tapi saling berdekatan.

c. Pengunjung.

Pengunjung disini kebanyakan berasal dari kalangan mahasiswa/i, walaupun terkadang orang tua ataupun tamu luar juga sewaktu-waktu dapat berkunjung.

Keberadaan pengunjung di dalam asrama dibagi menurut sifatnya, yaitu: tamu menetap sementara dan tidak menetap. Tamu asrama yang sifatnya menetap sementara, hanya melakukan sedikit aktifitas di dalam asrama, sehingga keberadaannya tidak memerlukan banyak ruang-ruang khusus.

Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar

1.7. KEASLIAN PENULISAN

Keaslian penulis bertujuan untuk menghindari duplikasi penulisan dan untuk menjaga keaslian pemikiran, ide-ide serta gagasan-gagasan dalam penulisan Tugas Akhir. Berikut ini beberapa thesis Tugas Akhir yang dapat dijadikan sebagai studi literatur dalam penulisan ini :

1. Diana Ayu HS., No. Mhs: 89340057/ TA/ UII

Judul: Asrama Mahasiswa di Yogyakarta.

Permasalahan:

- Bagaimana bentuk pola tata ruang pada asram mahasiswa yang sesuai dengan mahasiswa berprestasi dengan ekonomi lemah, sehingga dapat membantu meningkatkan terlaksananya proses belajar dan berinteraksi.
- Ruang dan fasilitas yang bagaimana yang dibutuhkan mahasiswa yang berprestasi dengan ekonomi lemah untuk meningkatkan kualitas proses belajar mahasiswanya.
- Bagaimana bentuk tata lingkungan asrama mahasiswa putra dan mahasiswa putrid sehingga pembinaan dan intreraksi dapat berlangsung didalamnya.

2. Yustikarini, No. Mhs 95340147/ TA/ UII

Judul : Apartment mahasiswa pasca sarjana UGM.

Permasalahan:

- Bagaimana konsep penampilan bangunan apartment mahasiswa pasca sarjana UGM yang dapat mengungkapkan ekspresi bangunan apartment yang mengacu pada gedung pusat UGM sebagai landmark kawasan.

Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar

3. Surya Indah Diana Rosa, No. Mhs: 903400076/ TA/ UII

Judul: Asrama Mahasiswa Universitas TIDAR Magelang.

Permasalahan:

- Bagaimana bentuk pola tata ruang pada asrama mahasiswa, sehingga dapat membantu meningkatkan terlaksananya proses belajar mahasiswa penghuni dan hidup bermasyarakat.
- Bagaimana mengungkapkan bentuk fisik bangunan asrama mahasiswa yang dapat memberi kesan akrab dengan masyarakat dan lingkungan sekitar.

4. Johan Fauzi, No. Mhs: 87340010/ TA/ UII

Judul: Asrama mahasiswa

Permasalahan:

- Bagaimana keberadaan mahasiswa di asrama dapat menjaga kontak social, antara mahasiswa dengan masyarakat.
- Bagaimana asrama mahasiswa dapat menjadi fasilitas yang dapat membantu meningkatkan kelancaran, efektifitas dan pembinaan mahasiswa.
- Bagaimana keberadaab asrama mahasiswa terhadap tujuan belajar di UII, sehingga dapat meningkatkan produktivitas mutu dari kampus UII.

BAB II

LANDASAN TEORI DAN FAKTUAL

2.1. TINJAUAN UMUM

2.1.1. Pengertian Asrama Mahasiswi.

Asrama adalah sebuah bangunan yang berfungsi tidak hanya sebagai tempat tinggal bagi mahasiswi selama mereka menuntut ilmu, tetapi juga sebagai tempat bagi mereka untuk melakukan proses pembelajaran di luar kampus.

2.1.2. Klasifikasi Asrama.

A. Berdasarkan jenis kelamin:

- Asrama mahasiswa sejenis (dalam satu bangunan hanya dihuni oleh mahasiswa putra atau putri saja).
- Asrama mahasiswa campuran (adanya pemisahan zona antara mahasiswa putri dan putra, biasanya dalam bangunan yang terpisah).

B. Berdasarkan status perkawinannya:

- Asrama untuk mahasiswa yang telah menikah.
- Asrama untuk mahasiswa yang belum menikah.

C. Berdasarkan jenjang pendidikannya:

- Asrama khusus mahasiswa tingkat strata satu.
- Asrama khusus mahasiswa pasca sarjana.
- Asrama mahasiswa campuran.

D. Berdasarkan status kepemilikan:

- Asrama mahasiswa milik perguruan tinggi.
- Asrama mahasiswa milik pemerintah daerah asal mahasiswa.
- Asrama mahasiswa milik perorangan/yayasan.

Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar

Setelah mengetahui klasifikasi tersebut diatas, maka asrama mahasiswa UII yang akan dibuat termasuk kedalam gabungan klasifikasi berdasar jenis kelamin (perempuan) dan berdasar jenjang pendidikan (S1).

2.1.3. Asrama Mahasiswa Yang Ideal.

Asrama mahasiswa harus dapat memenuhi kebutuhan mahasiswa untuk tinggal (dapat memenuhi kebutuhan biologisnya), selain itu asrama itu juga harus dapat memberikan suasana yang kondusif untuk belajar bagi mahasiswa.

2.1.4. Mahasiswa

2.1.4.1. Perilaku Mahasiswa.

Mahasiswa adalah suatu komunitas dalam masyarakat yang memiliki kesempatan untuk berinteraksi dengan masyarakat sekitar dalam konteks belajar dan mengenyam pendidikan di perguruan tinggi.

Perilaku mahasiswa dapat dikaitkan dengan masalah perkembangan kepribadiannya, menurut DR. Van Praag periode perkembangan seseorang itu dapat dibagi sebagai berikut:

- a. Periode vital
 - Dari usia 0 - 1,6 tahun yang merupakan periode pertumbuhan awal secara cepat.
- b. Periode estetis
 - Dari usia 1,6 - 6 tahun, periode ini pendidikan yang diberikan mengenai keindahan dan kebersihan.

Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar

- c. Periode intelektual
 - Dari usia 6 - 12 tahun, pada periode ini usia pertumbuhan intelektual anak sangat cepat.
- d. Periode puber
 - Dari usia 12 tahun, pada periode ini perhatian terhadap lawan jenis mulai timbul, fungsi social diri mulai berkembang. Pada periode ini seseorang mulai menanamkan keyakinan hidup.
- e. Periode adolensi
 - Dari usia 12 – 18 tahun, pada usia ini seseorang sudah mulai mempunyai program masa depan dan rencana hidup yang jelas, telah dapat menentukan pilihan dan konsekuen terhadap sikap dan perbuatannya.
- f. Periode integral
 - Dari usia 18- 24 tahun, seseorang sudah dapat dikatakan dewasa secara penuh dan matang dalam segala tindakan.

Dari pembagian periode diatas, mahasiswa berada pada periode adolensi, ini berarti bahwa pada masa ini mahasiswa membutuhkan sebuah lingkungan yang dapat memberikan pengaruh yang baik bagi dirinya. Kehidupan social mahasiswa pada periode ini dapat diperoleh dari keaktifan mereka untuk mengikuti kegiatan-kegiatan yang bersifat kerjasama, seperti organisasi, keagamaan, olahraga, hingga membentuk kelompok belajar.

Faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan pribadi mahasiswa adalah:

- a. Faktor dari dalam diri.
 - Unsur jiwa yang berperan di dalam membentuk kepribadian seseorang adalah watak dan temperamen dasar yang dimilikinya. Watak dan temperamen ini berperan untuk

Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar merealisasikan potensi yang ada dalam diri seseorang di dalam menentukan langkah hidupnya.

b. Faktor lingkungan.

- Lingkungan sangat berpengaruh terhadap perkembangan seseorang, karena dari sinilah seseorang mengenal hal-hal baru yang akan membentuk pribadinya.

2.1.4.2. Perilaku Belajar Mahasiswi.

Belajar merupakan suatu kegiatan wajib yang harus dilakukan mahasiswi. Dalam kegiatan belajar ini, mahasiswi akan mendapatkan ilmu-ilmu baru yang akan dapat berguna bagi masa depannya.

Dalam perjalanan proses belajar, akan ada dua macam mahasiswi yang berbeda karakternya, yaitu: mahasiswi yang malas belajar dan mahasiswi yang rajin dan tekun dalam belajar.

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan mahasiswi dalam belajar adalah: (sumber: Tugas akhir arsitektur UII, Diana Ayu H.S.)

1). Motivasi diri.

- Motivasi adalah perubahan energi yang berciri timbulnya suatu perasaan yang didahului reaksi-reaksi yang ingin mencapai tujuan.

2). Kompetisi.



Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar

- Kompetisi disini diartikan sebagai persaingan yang positif antar mahasiswa dalam pencapaian hasil akhir yang baik.

3). Aktivitas belajar.

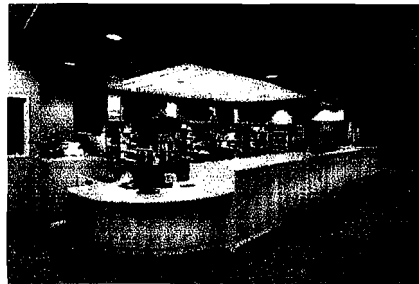
- Aktifitas belajar yang baik menurut The Liang Gie, meliputi:

a. Mahasiswa harus mengatur waktu belajar secara tepat.

b. Mengikuti kuliah secara tertib.

c. Membaca buku literatur.

4). Kondisi lingkungan dan prasarana belajar.



- Kondisi yang dimaksud disini adalah ruang dimana mahasiswa itu belajar. Ruang belajar harus memenuhi beberapa persyaratan, antara lain:

a. Penerangan yang cukup.

b. Penghawaan yang baik.

c. Privasi yang terjaga.

d. Penataan serta pemilihan bentuk furniture yang dapat menstimulasi motivasi belajarnya.

Cara belajar yang dilakukan oleh mahasiswa dapat dibagi menjadi dua cara, yaitu: belajar individu dan belajar dengan berkelompok.

Adapun tipe belajar mahasiswa secara umum adalah sebagai berikut: (sumber: buku revolusi cara belajar, Gordon Dryden & DR. Jeannette Vos)

Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar

1). Tipe visual.

- Mahasiswa dengan tipe ini senang bila belajar dengan melihat gambar-gambar/buku-buku referensi atau dengan menonton. Mahasiswa seperti ini lebih senang untuk belajar sendiri dan butuh suasana tenang untuk berkonsentrasi.



2). Tipe auditorial.

- Mahasiswa dengan tipe ini senang bila belajar diiringi dengan musik dan lebih senang untuk mendapatkan informasi dari sebuah suara di bandingkan dengan membaca buku sendiri. Dalam hal ini, konsentrasi akan didapatkan bila ada suara yang berkualitas baik dan tidak terganggu oleh suara-suara lain dari luar.



3). Tipe kinestetik/ taktial.

- Mahasiswa dengan tipe ini senang bila ia belajar dari pengalaman, artinya ketika ia hendak mendapatkan ilmu, maka ia harus ikut dalam praktek ilmu itu (misal: pembuatan maket, pembuatan PCB, dll). Dengan kondisi tersebut, maka suasana yang diinginkan oleh mahasiswa adalah suasana yang tidak tenang, tapi juga tidak terlalu ramai yang justru akan mengganggu proses penerimaan ilmu.



Dalam penelitiannya, Dunn menemukan bahwa:

- 1). Hanya 30% siswa mengingat 75% dari apa yang mereka dengar selama periode kelas normal.
- 2). 40% menguasai apa yang mereka baca/ lihat. Para pelajar visual ini terdiri dari dua tipe: sebaian memproses informasi dalam bentuk teks, sementara yang lain memprosesnya dalam bentuk diagram.
- 3). 15% belajar paling baik dengan cara taktual. Mereka perlu menangani bahan-bahan, menulis, menggambar, dan terlibat dalam pengalaman nyata.
- 4). 15% lainnya bersifat kinestetik. Mereka paling baik belajar dengan tindakan fisik—terlibat dalam pengalaman nyata yang dapat diterapkan langsung dalam hidup mereka.

Dari sembilan (9) fakultas yang ada, maka mahasiswa UII dapat dikelompokkan ke dalam dua kategori, yaitu:

- 1). Mahasiswa non-teknik.
 - Fakultas Ekonomi.
 - Fakultas Psikologi.
 - Fakultas Kedokteran.
 - Fakultas MIPA.
 - Fakultas Ilmu Agama Islam.
 - Fakultas Hukum.

Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar

2). Mahasiswi teknik.

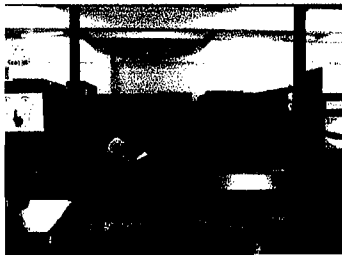
- Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan.
- Fakultas Teknik Industri.

Untuk mengetahui karakteristik belajar mahasiswi UII itu sendiri, maka akan diambil satu sample dari tiap kategori diatas, yaitu mahasiswi psikologi yang mewakili mahasiswi non-teknik dan mahasiswi teknik arsitektur yang mewakili mahasiswi teknik.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan tentang karakteristik belajar mahasiswi UII, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1). Mahasiswi teknik memiliki karakteristik sebagai berikut:

- Suka membaca (kebanyakan yang dilihat adalah gambar-gambar disamping tulisan).



- Butuh ruang khusus untuk mengerjakan tugas/praktikum.



- Butuh ruang untuk mengerjakan tugasnya dengan komputer.



Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar

- Butuh ruang untuk berdiskusi.



- Butuh ruang belajar individu.
- Kebanyakan dari mereka suka melakukan penundaan pekerjaan (tugas kuliah) hingga H-1. (naskah publikasi dengan judul "*Hubungan antara kontrol diri dengan prkratinasi akademik pada mahasiswa FTSP jurusan Arsitektur*", Nitha Lucyana Lestari dan Asmadi Alsa).
- Ada kelambanan dalam menyelesaikan tugas. (naskah publikasi dengan judul "*Hubungan antara kontrol diri dengan prkratinasi akademik pada mahasiswa FTSP jurusan Arsitektur*", Nitha Lucyana Lestari dan Asmadi Alsa).
- Melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan. (naskah publikasi dengan judul "*Hubungan antara kontrol diri dengan prkratinasi akademik pada mahasiswa FTSP jurusan Arsitektur*", Nitha Lucyana Lestari dan Asmadi Alsa).

2). Mahasiswi non-teknik memiliki karakteristik belajar sebagai berikut:

- Suka membaca buku (kebanyakan buku yang berisi tulisan dan penjelasan).



Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar

- Butuh ruang untuk berdiskusi untuk mengerjakan tugas kelompok/
berdiskusi untuk membahas kuliah mereka.



- Butuh ruang untuk belajar individu.

Dari hasil pengamatan dan analisis diatas mengenai karakteristik belajar mahasiswa UII dapat diambil kesimpulan bahwa cara belajar dari dua kategori mahasiswa (teknik dan non-teknik) dapat dianggap sama, yang membedakan hanyalah kuantitas tugas yang diberikan dosen yang mengharuskan mahasiswa mengerjakannya secara berkelompok/individu dan seberapa besar ruang yang akan digunakan untuk mengerjakan tugas tersebut (berdasarkan alat yang dipakai untuk mengerjakan tugasnya).

Adapun persamaan lainnya diantara kedua kategori tersebut, berkaitan dengan karakteristik belajarnya adalah sebagai berikut:

- Kebanyakan dari mereka belajar/berkumpul dengan kelompok-kelompok tertentu saja.
- Sebagian mahasiswa ada yang membutuhkan suasana tenang untuk mendapatkan konsentrasi dalam belajar, dan sebagian lainnya membutuhkan musik sebagai pendukung konsentrasi mereka.
- Butuh ruang untuk refreshing bila mendapatkan kejenuhan.

Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar

2.1.4.3. Perilaku Mahasiswi Dalam Bertempat Tinggal.

Tempat tinggal bagi mahasiswi dapat dibagi menjadi tiga berdasarkan tingkat pengawasannya, antara lain:

- a. Tempat tinggal bersama dengan orang tua.
 - Dalam hal ini orang tua akan menjadi pengawas secara langsung terhadap tindakan/prilaku dari mahasiswa itu.
- b. Tempat tinggal berupa kamar sewa (kost/asrama).
 - Model tempat tinggal seperti ini akan sedikit membebaskan mahasiswi untuk berbuat sesuatu, karena terdapat pengawasan walaupun tidak seketat bila ia berada di dekat orangtuanya.
- c. Tempat tinggal sewa (rumah kontrak).
 - Model seperti ini adalah model terakhir dan akan memberikan kebebasan pada mahasiswi untuk melakukan sesuatu secara bebas.

Keberadaan asrama disini diutamakan untuk mahasiswi yang berasal dari luar Yogyakarta, sehingga untuk mewujudkan mahasiswi yang pintar dan memiliki pergaulan yang baik, maka tempat tinggal yang tepat adalah asrama.

Adapun kebiasaan dalam bertempat tinggal mahasiswi UII dalm kost (sejenisnya) adalah sebagai berikut:

- Adanya ruang khusus untuk menerima tamu.
- Adanya acara pengajian/ kajian tentang keagamaan di tiap minggu atau bulannya.
- Adanya batas wilayah bagi tamu pria dengan penghuni asrama.

2.1.4.4. Karakteristik Mahasiswi UII.

Mahasiswi UII memiliki karakter yang bermacam-macam, tetapi bila diambil rumusan dari beberapa karakter yang ada maka

Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk dapat diambil kesimpulan bahwa karakter mereka adalah sebagai berikut:

- a. Memiliki kerjasama yang tinggi (naskah publikasi, Dona Paramita, 2003)
- b. Memiliki rasa percaya diri yang tinggi (naskah publikasi, Dona Paramita, 2003)
- c. Beberapa dari mereka memiliki rasa individualis yang besar (skripsi, Festya Sari Clarandana, 2005)
- d. Sebagian besar memiliki nilai estetis/gaya hidup yang tinggi (intisari, Sopwan Ismail, 2004)
- e. Aktivitas keagamaan tinggi (Warta Kampus vol.14, 3 Desember 2001)

2.2. Studi Literatur

2.2.1. Psikologi warna, tekstur dan ornamen.

2.2.1.1. Warna dinding.

Warna berperan penting dalam komunikasi manusia dengan dunia luar, dalam kelancaran fungsi ingatannya, dan dalam pemenuhan fungsi belajar otaknya. Ini karena manusia dapat mengaitkan dengan tepat antara kejadian dan tempat, antara orang dan objek, hanya dari penampakan luar dan warnanya. Keselarasan warna yang sempurna di alam semesta memberikan kenikmatan sangat besar bagi jiwa manusia. (Harun Yahya)

Setiap warna memiliki makna-makna tersendiri dan dapat memberikan pengaruh psikologis yang berbeda pula bagi siapa saja yang melihatnya.

Material-material arsitektural dalam yang digunakan dalam sebuah bangunan, merupakan hal yang sangat penting dalam sebuah

Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar desain. Para arsitek—khususnya yang berasal dari sekolah Bauhaus, merasakan betapa pentingnya hal tersebut. Misalkan pada kondisi keuangan yang terbatas untuk membangun, maka biasanya warna memainkan peranan penting dalam menimbulkan keindahan dan kesan tertentu pada sebuah bangunan.

Warna secara psikologis dibagi menjadi 4 macam yang disebut sebagai warna primer yang dapat mempengaruhi tubuh, pikiran, emosi dan keseimbangan antara ketiganya. Warna-warna tersebut adalah merah, kuning, biru, hijau. Adapun pengaruh-pengaruh yang diberikan oleh warna-warna tersebut dan warna-warna selain warna primer tadi adalah sebagai berikut: (sumber:

www.colour_affects.co.uk/psyprop.html)

a. Merah (yang mempengaruhi secara fisik)

Positive: Keberanian, kekuatan, kehangatan, energi, berambisi, menstimulasi, kejantanan, bersemangat.

Negative: Pertentangan, agresif, sangat mencolok, tekanan.

- warna merah adalah warna yang kuat, sehingga dapat lebih menarik perhatian mata kita ketika melihatnya(sangat mencolok). Secara fisik, warna ini menstimulasi fisik kita dan menaikkan adrenalin kita. Warna ini biasanya dihubungkan dengan sifat maskulin dan selalu penuh ambisi. Sayangnya bila warna ini terlalu banyak, akan memicu keagresifan seseorang.



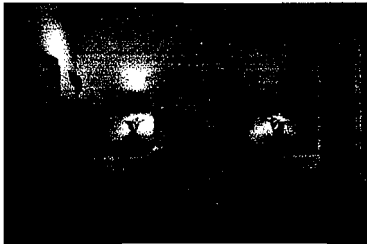
Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar

b. Biru (yang mempengaruhi intellectual)

Positive: Intelligence, komunikasi, kepercayaan, efisiensi, ketenangan, kewajiban, logic.

Negative: Dingin, jauh, kemunduran secara emosi, tidak bersahabat.

- warna biru dapat dikatakan sebagai warna pikiran, karena lebih mempengaruhi mental kita. Warna biru yang kuat akan menstimulasi otak kita agar jernih kembali (refresh), sedangkan warna biru yang lebih lembut akan menenangkan otak dan pikiran kita serta memberikan tingkat konsentrasi yang tinggi. Dalam sebuah riset, warna biru adalah warna paling favorit..



c. Kuning (yang mempengaruhi emosi)

Positive: Optimisme, kepercayaan diri, kehormatan diri, kekuatan emosional, bersahabat, memacu kreativitas.

Negative: lebih irasional, ketakutan, lemahnya emosional, tekanan, kecemasan,

- warna kuning akan menstimulasi emosi seseorang karena ia juga merupakan warna yang kuat.



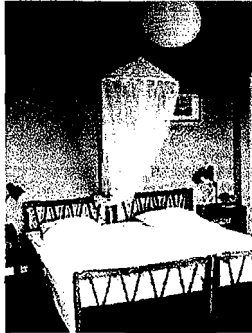
ASRAMA MAHASISWI UII

Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar

d. Hijau (yang mempengaruhi keseimbangan antar ketiganya)

Positive: Harmoni, keseimbangan, cerah, penuh cinta, nyaman, pembaharuan, peduli lingkungan, kedamaian.

Negative: Kebosanan, kejegan, melemahkan.

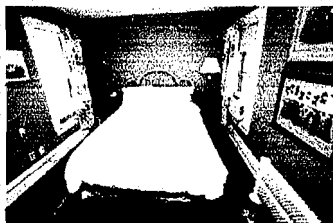


e. Violet (yang berpengaruh pada aspek spiritual).

Positive: Kesadaran spiritual, penuh visi, kemewahan, keaslian, kebenaran, berkualitas.

Negative: Ketertutupan, kemunduran, penindasan, merendahkan.

- warna ini sangat menunjukkan ketertutupan atau dalam bahasa spiritual disebut sebagai warna meditasi. Warna ini juga sangat berhubungan dengan kemewahan.



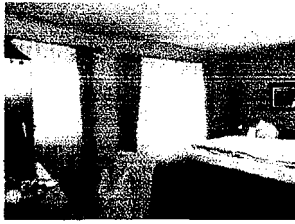
f. Orange.

Positive: Nyaman, hangat, aman, bernafsu, keberlimpahan, kesenangan.

Negative: Perampasan, frustrasi, boros, ketidak dewasaan.

- karena warna ini adalah gabungan dari warna merah-kuning, maka dampak yang diberikan adalah fisik dan mental dari manusia. Jika terlalu banyak warna ini akan menimbulkan keborosan (tidak

Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar menghargai waktu) dan permasalahan serius pada nilai-nilai intelektual.

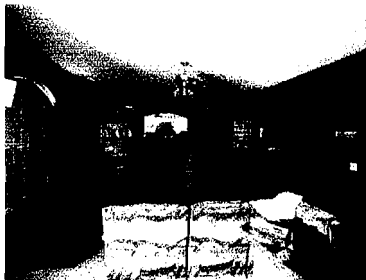


g. Hitam.

Positive: Tak tentu, glamour, keamanan, efisiensi, berisi (penting).

Negative: Penindasan, dingin, mengancam, berat.

- warna ini menunjukkan sesuatu yang berat dan serius.



Positive: Bersih, steril, higienis, bening, simple, tak tentu, efisiensi.

Negative: Steril, dingi, tidak bersahabat, mewah.

h. Putih dapat memberikan kesan luas. Sisi negative dari warna ini dapat menimbulkan silau.



Setelah mempelajari efek-efek yang dapat mempengaruhi penghuni, maka warna-warna yang tepat untuk asrama yang berfungsi sebagai tempat tinggal dan tempat belajar adalah warna biru, kuning, hijau, dan putih.

Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar

2.2.1.2 Tekstur dan ornamen dinding.

Dinding merupakan unsur yang sangat penting dalam membentuk sebuah ruang, baik dinding itu berfungsi sebagai penyekat maupun dekorasi bagi ruang itu.

Dinding yang digunakan sebagai alat dekorasi biasanya dapat menambah keindahan, tetapi tidak jarang pula yang dapat merusak suasana yang telah direncanakan sebelumnya.

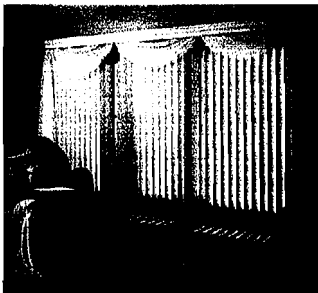
Secara psikologis, pola dinding juga dapat memberikan kesan-kesan tertentu pada pengguna ruang itu, antara lain: (sumber: buku *Patterns in Interior Environments*, Patricia A. Rodemann)

a. Pola garis.

- penggunaan pola ini dapat dibagi dua macam, yaitu :

a.1. Garis vertical.

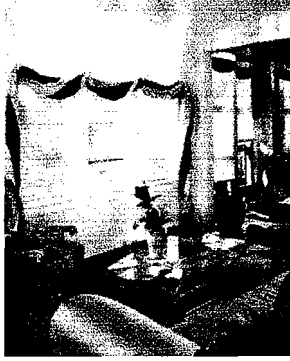
- pada ruangan-ruangan yang memiliki plafon yang rendah, dinding yang dipakai haruslah memiliki pola-pola atau garis-garis vertical, sehingga kesan rendah dari ruangan itu tidak terasa.



a.2. Garis horizontal

- pada ruangan-ruangan yang memiliki plafon yang tinggi, agar ruangan tidak terasa terlalu tinggi, dinding yang digunakan haruslah yang berpola horizontal atau berpola dengan bentuk yang besar.

Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar



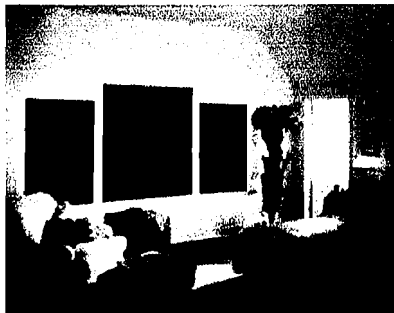
b. Pola bunga-bunga.

- pola ini dapat memberikan kesan ceria, senang, kasual, menyenangkan, simple.
- pola ini kebanyakan digunakan untuk ruang-ruang yang luas.



c. Pola geometri.

- pola ini memberikan kesan membatasi dan kaku.



d. Pola natural.

- pola ini memberikan kesan luas, dingin, damai.

Setelah mempelajari kesan-kesan yang ditimbulkan masing-masing tekstur, maka yang paling baik untuk asrama adalah pola natural dan permainan garis vertikal dan horizontal yang akan memberikan kesan luas pada ruang.

Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar



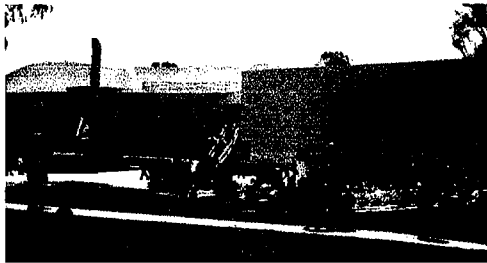
2.2.2. Psikologi bentuk dan skala.

2.2.2.1. Bentuk dalam arsitektur.

Bentuk yang bermacam-macam dalam bangunan, sebenarnya hanya terbentuk dari tiga macam bentuk dasar yang akan memberikan kesan berbeda-beda terhadap manusia yang berada di sekitarnya, yaitu: (sumber: buku Fundamental dasar-dasar teori arsitektur, Agustinus Sutanto & Rudi Surya)

a. Segi empat.

- Bentuk ini akan memberikan kesan kaku pada bangunan dan kokoh.



b. Segitiga.

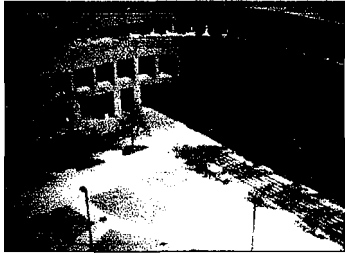
- Bentuk ini akan memberikan kesan stabil dan menyempit pada ruang yang dibentuknya.



Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar

c. Lingkaran.

- Bentuk lingkaran mencerminkan citra estetika yang memberikan kesan lembut, utuh, memusat dan lunak.



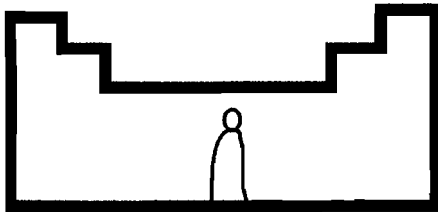
Setelah mempelajari bentuk-bentuk dan kesan yang diberikan, maka bentuk yang tepat untuk asrama adalah bentuk segi empat dan lingkaran.

2.2.2.2. Skala dalam arsitektur.

Skala dalam arsitektur ada empat macam, yaitu: (sumber: buku Fundamental dasar-dasar teori arsitektur, Agustinus Sutanto & Rudi Surya)

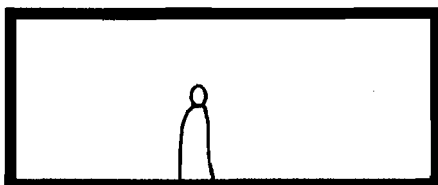
a. Skala akrab.

- intim, menyatakan suasana nyaman dan pribadi - akrab.



b. Skala wajar.

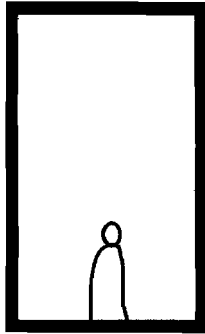
- normal, menyatakan penyesuaian yang wajar antara ukuran ruang dan kegiatan berdasarkan kenyamanan jasmani dan rohani.



Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar

c. Skala megah.

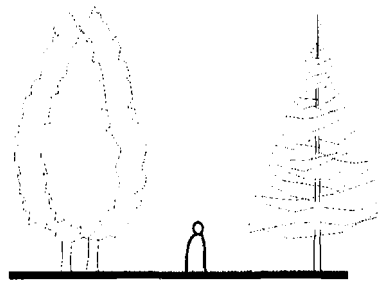
- menyatakan ukuran ruang yang berlebih bagi kegiatan di dalamnya, bertujuan untuk menyatakan “keagungan” atau “kemegahan”.



d. Skala mencekam.

- sulit menyatakan pertalian dirinya dengan ruang. Umumnya skala ini terdapat di alam, dan bukan buatan manusia.

Setelah mempelajari macam-macam skala pembentuk ruang, maka skala yang tepat untuk asrama adalah skala akrab dan wajar.



Dari studi diatas tentang skala ruang, maka skala akrab dan wajar adalah yang palibng tepat untuk asrama mahasiwi.

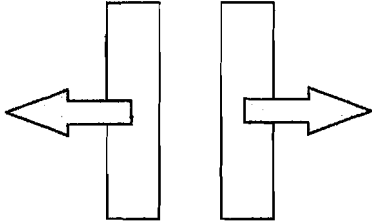
2.2.2.3. Psikologi ruang luar.

Ruang luar menurut sifatnya dibagi menjadi dua, yaitu:
(sumber: buku Fundamental dasar-dasar teori arsitektur, Agustinus Sutanto & Rudi Surya)

Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar

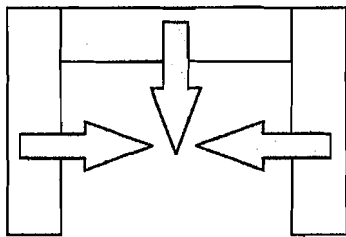
a. Sociofugal.

- cenderung untuk memisahkan masing-masing individu sehingga tercipta suasana yang bersifat pribadi.



b. Sociofetal.

- cenderung menyatukan individu-individu sehingga tercipta interaksi sosial.



Ruang menurut aktifitasnya dibagi menjadi dua, yaitu:

a. Ruang gerak.

- merupakan ruang yang diciptakan sebagai pergerakan manusia dengan berbagai aktivitas di dalamnya.

b. Ruang diam.

- merupakan ruang yang diciptakan untuk aktifitas yang tidak menimbulkan suatu pergerakan khusus, seperti duduk, istirahat, dll.

Dari studi ruang diatas, maka penggunaan ruang sociofetal, ruang gerak dan diam sangat cocok untuk asrama mahasiswi UII.

2.3. STUDI KASUS

2.3.1. Asrama Brawijaya

Lokasi asrama mahasiswa ini sangat representatif karena selain dekat dengan kampus, juga dekat dengan fasilitas pendukung lainnya,

Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar seperti: warnet, wartel, ATM,dll. Asrama ini juga menyediakan kantin bagi penghuni asrama sekaligus juga untuk umum. Hal ini dibuat sedemikian rupa sehingga terjadi interaksi dan pembauran antara mahasiswa sebagai penghuni asrama dengan masyarakat luar.

(sumber:Tugas akhir Arsitektur UII, Wisnu Wardhana (96 340 117))

2.3.2. Asrama Pelajar dan Mahasiswa Lahat di Yogyakarta

- Kurangnya space untuk memenuhi kebutuhan bertempat tinggal bagi mahasiswa.
- Tidak adanya ruang-ruang pendukung terjadinya interaksi dan komunikasi yang memadai baik itu berupa ruang untuk nonton TV, maupun ruang santai.
- Tidak adanya ruang khusus untuk tamu yang akan menginap (keluarga mahasiswa).

(sumber:Tugas akhir Arsitektur UII, Wisnu Wardhana (96 340 117))

2.3.3. Wisma Pasca sarjana UGM

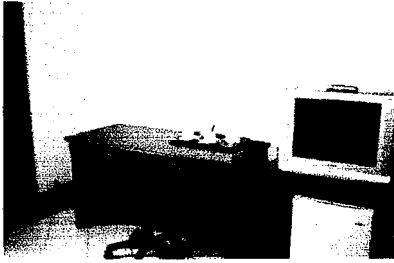
- Adanya ruang penerimaan tamu.



Gb. Lobby

- Adanya pemisahan lantai untuk ruang-ruang tidur bagi mahasiswa sesuai jenis kelaminnya.
- Adanya fasilitas yang mendukung bagi proses pembelajaran, seperti: warnet dan ruang diskusi.

Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar

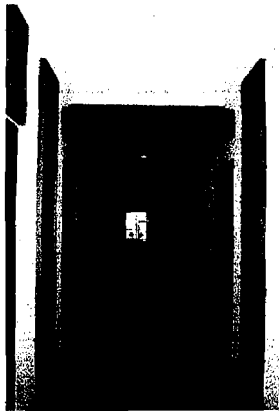


Gb. Ruang belajar individu

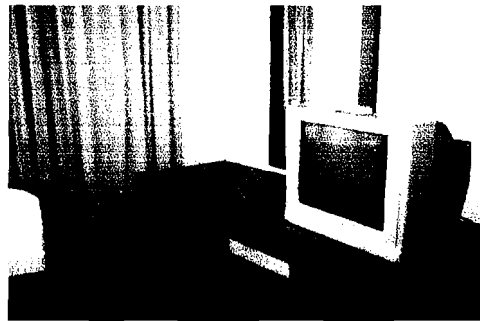


Gb. R. Diskusi

- Adanya ruang-ruang terbuka untuk berinteraksinya para penghuni dengan masyarakat maupun dengan sesama penghuni asrama.
- Adanya kapasitas parkir yang memadai untuk kendaraan penghuni.
- Terciptanya suasana yang nyaman, rapi dan bersih dengan penggunaan konsep simple pada desain interiornya.



Gb. Selasar kamar



Gb. R. Belajar di kamar executive

(sumber: pengamatan langsung)

2.3.4. Fitz Gerald student center

- Adanya bookstore yang memudahkan mahasiswa untuk membeli buku tanpa harus keluar dari asrama, selain itu tempatnya yang nyaman akan memberikan kesenangan mahasiswa untuk berada di dalamnya. Pencahayaan yang baik akan memberikan kenyamanan visual bagi mahasiswa.

Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar



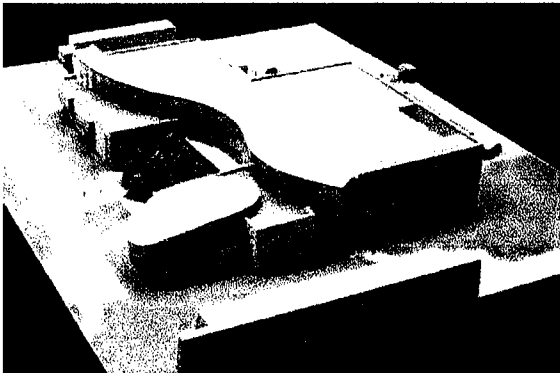
- Adanya kafetaria akan menjadikan hubungan antar penghuni menjadi lebih erat, karena ini merupakan salah satu prasarana untuk berkumpulnya mahasiswa.



(sumber:

<http://www.jeffstateonline.com/campuses/jefferson/buildings/fsc/fsc.htm>)

2.3.5. Morgan state university student center



- Asrama ini menyediakan kemudahan-kemudahan dan prasarana yang mendukung kegiatan belajar di luar perkuliahan, seperti adanya:

Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar bookstore, cyber-café, food court, information center, dan fasilitas mini theater. Pada lantai atas terdapat ruang-ruang luas seperti: ballroom yang bisa dibagi menjadi 8 bagian, recreation areas, student offices, dan ruang-ruang diskusi kecil. Student center ini dapat menampung 500 mobil dan juga menyediakan ruang khusus untuk servis dan penurunan barang.

(Sumber: http://www.henryadams.com/studentcntrs_msuStudent.htm)

2.3.6. Asrama UKDW.

- Asrama UKDW yang terletak di Seturan-Yogyakarta, merupakan pengembangan dari asrama STTh Duta Wacana.
- Asrama ini terdiri atas tiga lantai. Lantai dua dan tiga dibagi dalam empat unit (dua unit untuk putra dan dua unit untuk putri) yang secara keseluruhannya menampung 152 penghuni. Sedangkan lantai satu digunakan untuk rumah direktur, kantor asrama, guest room (5 kamar), ruang tamu, dapur dan ruang makan, serta sebuah kapel. Asrama masih dilengkapi dengan basement untuk tempat parkir dan gudang.
- Adapun tujuan pokok, tidak sekedar sebagai tempat pondokan yang murah serta terjamin keamanan dan kebersihan, tetapi asrama sebagai tempat pembinaan atau pembajaan bagi mahasiswa, sehingga kelak kalau mereka hidup bermasyarakat dapat menjadi terang dan garam.
- Hak penghuni asrama:
 1. Penghuni berhak atas makan dan minum yang disediakan oleh asrama.
 2. Penghuni berhak atas fasilitas yang disediakan oleh asrama seperti: Kamar termasuk tempat tidur, kasur dan bantal, lemari, rak buku, penerangan

ASRAMA MAHASISWI UII

Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar
Kamar belajar, termasuk meja, kursi, penerangan
Kamar mandi, WC, tempat cuci, jemuran, setrika dan
perlengkapannya
Fasilitas lainnya yang disediakan oleh asrama.(sumber:
<http://www.ukdw.ac.id/kampus/asrama.html>)

Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar

BAB III

ANALISA

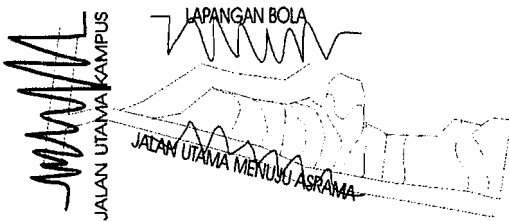
TANGGAPAN TERHADAP SITE DAN SUASANA YANG KONDUSIF UNTUK BELAJAR

3.1. Tanggapan Terhadap Site.

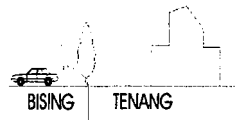
EXSISTING

SOLUSI

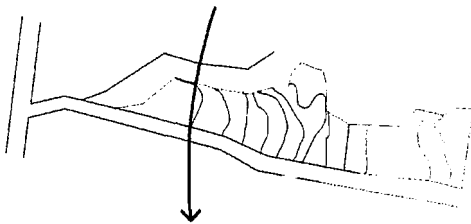
TINGKAT KEBISINGAN



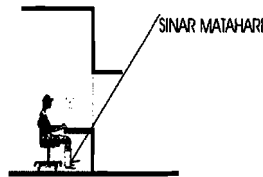
- TINGKAT KEBISINGAN TERBESAR BERASAL DARI JALAN UTAMA SEHINGGA BANGUNAN HARUS BERADA JAUH DARI JALAN ITU.
 - UNTUK MENGATASI KEBISINGAN DARI JALAN MASUK KE ASRAMA, MAKA DI GUNAKAN VEGETASI UNTUK MEREDAMNYA



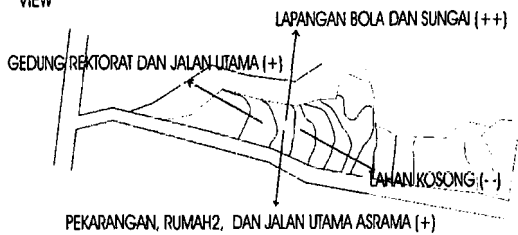
SINAR MATAHARI



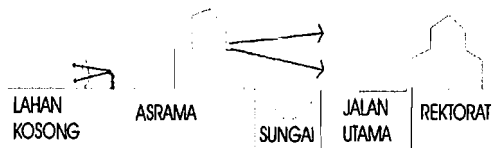
- SINAR MATAHARI TIDAK DIHARAPKAN MASUK KE DALAM BANGUNAN, TETAPI HANYA CAHAYANYA SAJA.



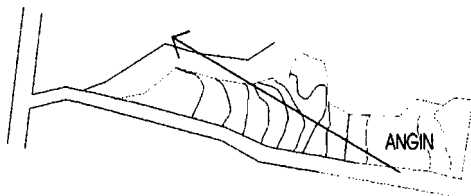
VIEW



- UNTUK VIEW YG BERNILAI NEGATIF, MAKA AKAN DIBERI VEGETASI (MISAL: CEMARA ULIN) YG CUKUP TINGGI UNTUK MENUTUP VIEW LAHAN KOSONG.



IKLIM



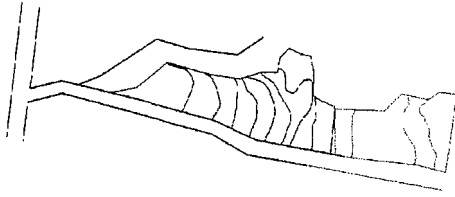
- HEMBUSAN ANGIN YANG BERASAL DARI SELATAN DIMANFAIKAN UNTUK PENGHAWAAN ALAMI YG AKAN MENGHEMAT ENERGI.
 - BUKAAN VENTILASI DIHADAPKAN KE ARAH UTARA DAN SELATAN UNTUK MENDAPATKAN PERTUKARAN UDARA YG BAIK.

Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar

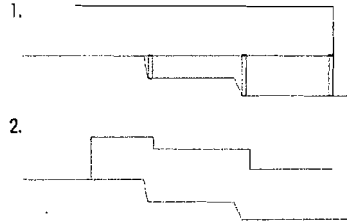
EXSISTING

SOLUSI

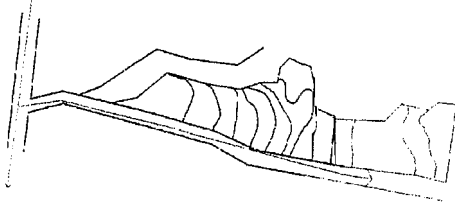
KONTUR



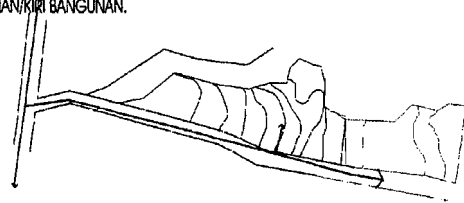
- SITE INI MEMILIKI PERBEDAAN KETINGGIAN KONTUR SEBESAR 1M.
- PENEMPATAN BANGUNAN AKAN DILAKUKAN DENGAN DUA CARA, YAITU:



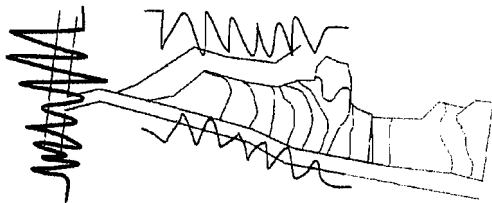
AKSESIBILITAS



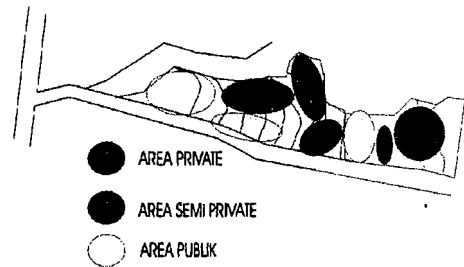
- MAIN ENTRANCE DILETAKAN DI TENGAH AGAR MEMUDAHKAN PENCAPAIAN KE KANAN/KIRI BANGUNAN.



ZONNING



- MAIN ENTRANCE DILETAKAN DI TENGAH AGAR MEMUDAHKAN PENCAPAIAN KE KANAN/KIRI BANGUNAN.



3.2. SUASANA YANG KONDUSIF UNTUK BELAJAR

Suasana yang kondusif dapat tercapai karena dua faktor, yaitu:

1. Faktor motivasi diri.

- Motivasi adalah dorongan untuk melakukan suatu tindakan, dalam hal ini adalah mencapai suatu prestasi/ motivasi berprestasi. Motivasi berprestasi disebut juga dorongan/ hasrat yang menyebabkan si pebelajar beraktivitas/ bertindak laku dalam mencapai tujuan pembelajaran. (Suriasumantri, 2001)

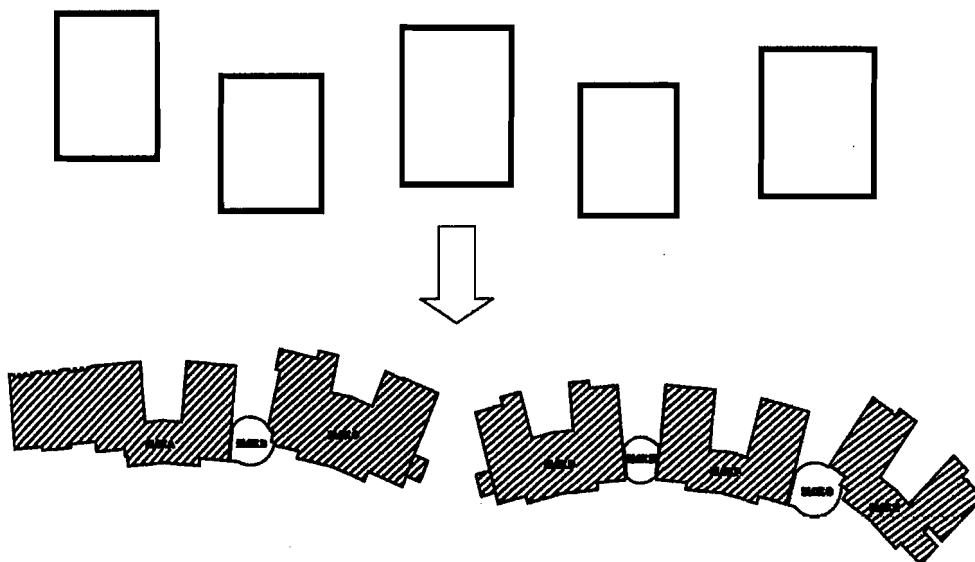
Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi diri yaitu dengan menghindari diri dari hal-hal yang monoton.

2. Faktor lingkungan (ruang dan sosial).

- Faktor lingkungan akan mempengaruhi kondisi mental mahasiswi untuk belajar sebagai contoh, bila seseorang memiliki khubungan sosial yang baik dengan orang-orang disekitarnya maka ia akan cenderung tidak akan memiliki masalah dalam melakukan kegiatan belajar.

a. Bentuk masa

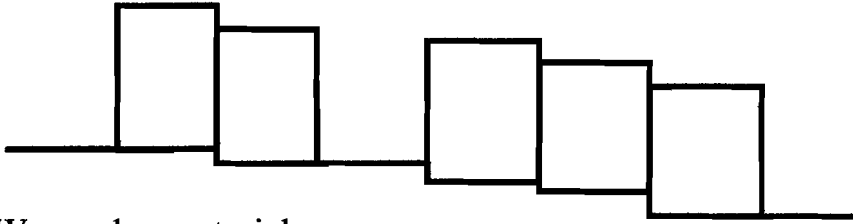
-Bentukan massa seperti dibawah ini akan membuat kemonotonan akan hilang.



Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar

b. Penataan masa.

- Adanya perbedaan level ketinggian pada tiap masa bangunan akan memberikan pengalaman visual yang berbeda.



c. Warna dan material.

- Penggunaan material yang berbeda pada main entrance akan memberikan ketegasan dan menjadi aksen pada bangunan, sehingga bangunan tidak monoton.

- Penggunaan warna cerah dengan kombinasi warna terang sebagai aksen akan menimbulkan kesan fresh dan akan menghilangkan kejenuhan yang mungkin dialami mahasiswi diluar asrama.



d. Lansekap.

- Penggunaan tanaman tinggi dan ramping akan menjadi pengarah masuk kedalam bangunan, sedangkan tanaman-tanaman perdu rendah digunakan sebagai penyaring udara kotor dari area parker asrama.

- Penggunaan pohon besar pada taman belajar akan membuat taman terasa sejuk dan memberikan kenyamanan thermal terhadap penggunaanya.



e. Elemen bangunan.

- Penggunaan shading akan mengurangi silaunya cahaya matahari yang masuk ke dalam bangunan.



f. Penampilan bangunan.

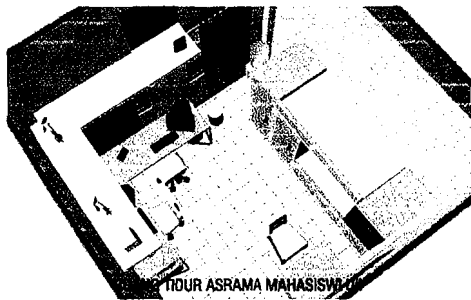
- Penggunaan warna, material dan bentuk yang hampir mirip dengan bangunan kampus dalam bangunan akan menunjukkan identitas bangunan UII, sehingga mahasiswi dapat merasa tinggal di lingkungan yang sama pada saat mereka berada di dalam kampus.





g. Ruang dalam.

- Penataan furniture yang terpusat pada ruang belajar, ruang duduk dan kantin akan memberikan kesan akrab antara mahasiswi satu dengan yang lain.
- Penataan furniture dan pemilihan bentuk yang minimalis pada ruang tidur akan memberikan kesan luas pada ruang berukuran 16 m².

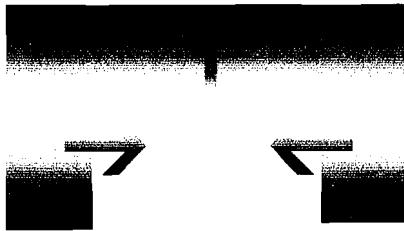


BAB IV
KONSEP DAN PENGEMBANGAN DESAIN
PENCIPTAAN SUASANA YANG KONDUSIF UNTUK
BELAJAR

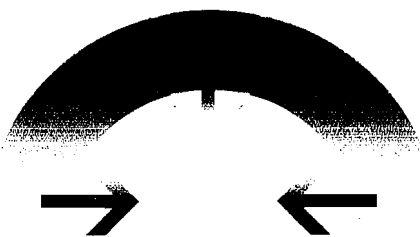
4.1. Konsep Penciptaan Suasana Yang Kondusif Untuk Belajar

4.1.1. Konsep Pencarian Bentuk.

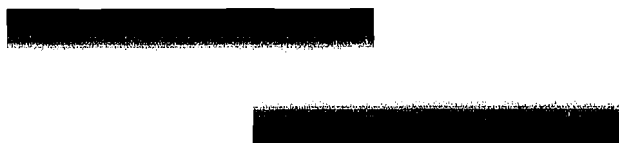
Bentuk masa yang tepat untuk asrama adalah yang dapat menimbulkan keintiman pengguna didalamnya. Dengan keintiman, maka suasana kondusif yang berasal dari factor lingkungan (social) sudah dapat terpecahkan.



Bentuk ini cocok untuk site yang memanjang karena tidak terlalu banyak memakan tempat.



Bentuk ini fleksibel, tetapi kurang cocok untuk site yang memanjang.



Bentuk ini dapat menyelesaikan aspek sirkulasi udara dan cahaya matahari, tetapi akan sulit untuk membuat sebuah ruang bersama yang

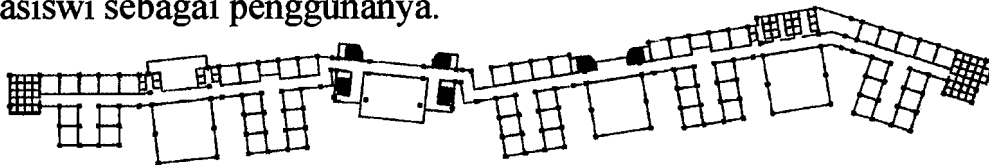
ASRAMA MAHASISWI UII

Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar

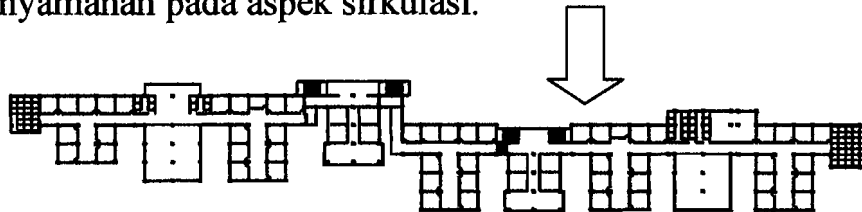
mudah diakses oleh mahasiswi, juga akan tercipta lorong yang panjang.

Dari ketiga bentuk tersebut, maka dapat diambil kesimpulan bentuk yang cocok untuk asrama mahasiswi adalah gabungan bentuk yang pertama, dengan sedikit perubahan untuk mencapai cahaya matahari yang cukup untuk belajar

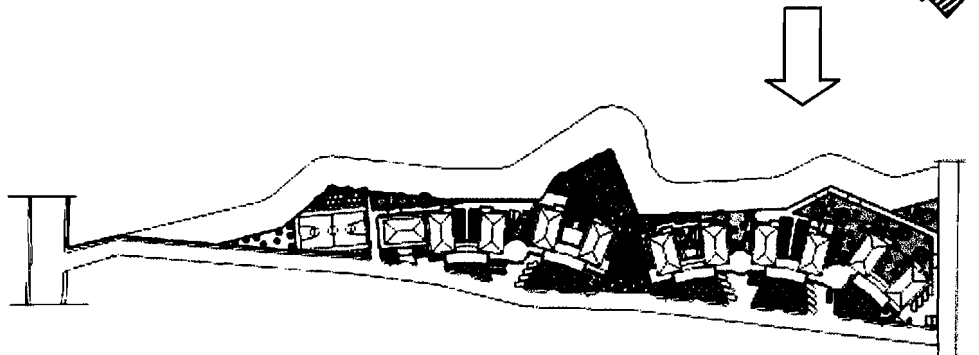
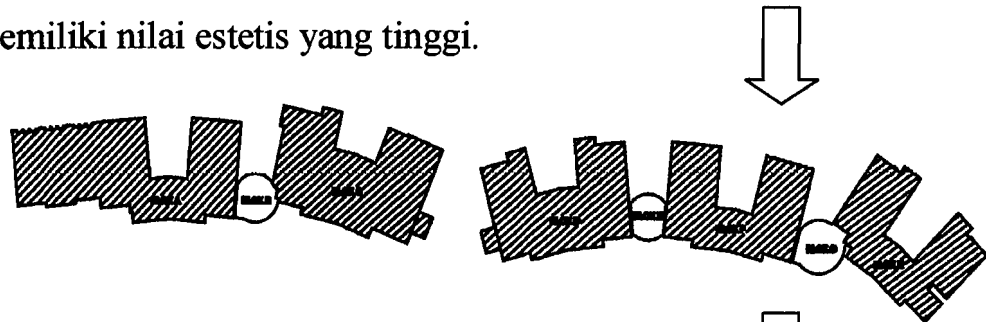
Bentuk juga disesuaikan dengan karakter mahasiswi UII, hal ini akan membuat suasana asrama menjadi seperti yang diinginkan mahasiswi sebagai penggunanya.



Bentukan linier yang mengikuti panjang site, memberi ketidaknyamanan pada aspek sirkulasi.



Bentuk linier statis kurang menunjukkan karakter mahasiswi UII yang memiliki nilai estetis yang tinggi.



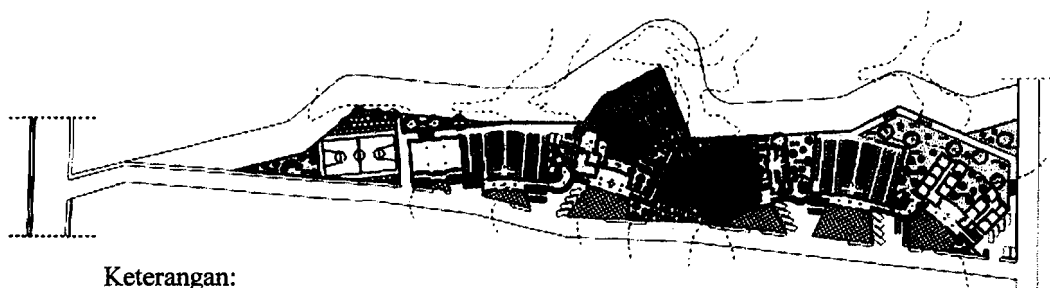
Bentukan yang paling cocok dan sesuai dengan karakter mahasiswi UII, serta lebih atraktif sehingga tidak menimbulkan kesan monoton.

4.1.2. Konsep Penzoningan.

Penzonningan ini berdasarkan kepentingan mahasiswi untuk mendapatkan ketenangan dan keprivasian dalam melakukan kegiatan sehari-hari maupun kegiatan belajar pada khususnya.

Daerah yang ramai (public) di tempatkan pada tengah-tengah site. Daerah ini dapat diakses oleh orang dari luar asrama, keadaan ini dimaksudkan karena sebagian mahasiswi yang tinggal di asrama juga memiliki karakter untuk bekerjasama (memiliki jiwa social yang tinggi), sehingga mereka butuh tempat untuk berinteraksi dengan orang luar yang tidak mengganggu privasi sebagian mahasiswi yang lain yang memiliki karakter individu..

Oleh karena itu daerah public ditempatkan di tengah-tengah site agar mudah dijangkau oleh mahasiswi dari setiap blok asrama dan jauh dari tempat-tempat yang memiliki tingkat privasi yang tinggi.



Keterangan:

Kuning= privat Biru= semi public.

Hijau= public.

Pada penzoningan secara vertical, untuk lantai satu didesain sebagai area public, sedangkan lantai di atasnya adalah daerah yang memiliki tingkat privasi yang tinggi, ini dimaksudkan agar kenyamanan dalam hal privasi dapat terjaga.



Keterangan:

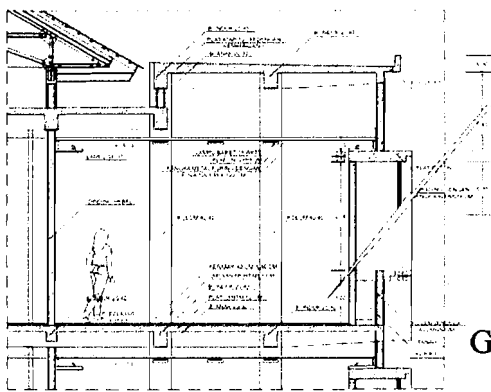
Kuning= privat Hijau= public.

4.1.3. Konsep Tampak Bangunan.

Tampak bangunan di dapatkan dari aspek cahaya matahari yang mempengaruhi kondusivitas ruang untuk belajar dan dari aspek karakter mahasiswi UII yang memiliki percaya diri yang tinggi.

a. Dilihat dari aspek cahaya matahari.

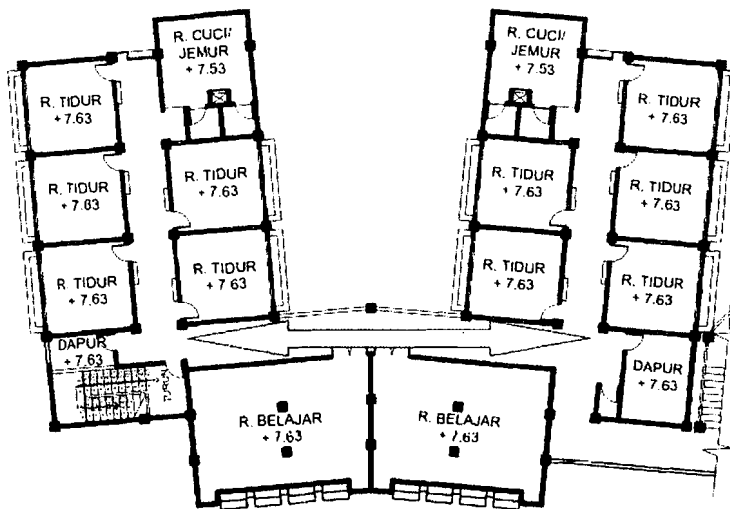
Penggunaan shading yang berbentuk kisi-kisi pada ruang belajar dimaksudkan agar tidak hanya dapat mengurangi sinar matahari yang masuk ke dalam ruangan, tetapi juga dapat memberikan sedikit celah untuk dapat melihat pemandangan dari dalam ruang keluar.



Gb. Potongan Ruang Belajar.

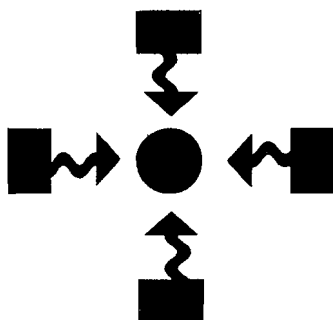


Untuk pengaturan ruang yang berhubungan dengan aktifitas belajar, maka digunakan teori tentang terjadinya motivasi, yaitu: PERHATIAN-MINAT-MOTIVASI.



Gb. Denah Blok A lantai 3

Dengan teori tersebut maka mahasiswa secara tidak langsung akan dipaksa untuk selalu memberikan perhatiannya kepada ruang belajar dan orang yang sedang belajar didalamnya, yang kemudian diharapkan motivasi mereka untuk belajar akan timbul.



Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar

Pada ruang tidur, tetap menggunakan shading yang berbentuk kisi-kisi sebagai cara untuk memberikan keharmonisan bentuk dalam bangunan.

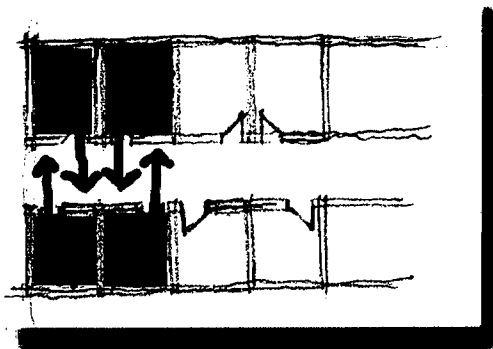
- b. Dilihat dari aspek karakter mahasiswa yang memiliki percaya diri yang tinggi.

Penonjolan-penonjolan ruang belajar mewakili karakter mahasiswa yang berani menonjolkan kelebihan yang dimilikinya, hal ini diterapkan pada bangunan asrama yang berani menonjolkan ruang-ruang belajar yang kondusif sebagai nilai tambah/fasilitasnya.



4.1.4. Konsep Tata Ruang Dalam dan luar.

4.1.4.1. Konsep Penataan furniture.

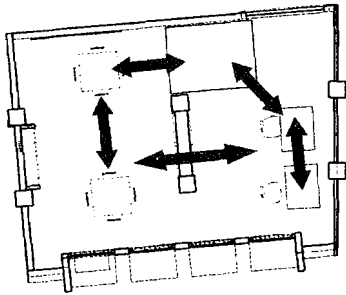


Pengaturan letak pintu akan membuat suasana dalam kamar lebih tenang dari gangguan suara kamar yang berada di seberangnya.

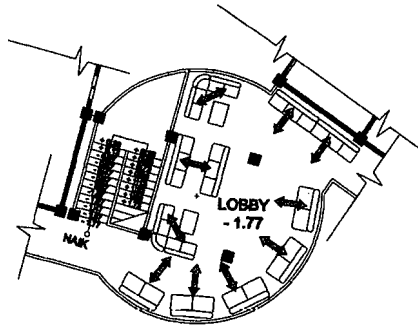
ASRAMA MAHASISWI UII

Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar

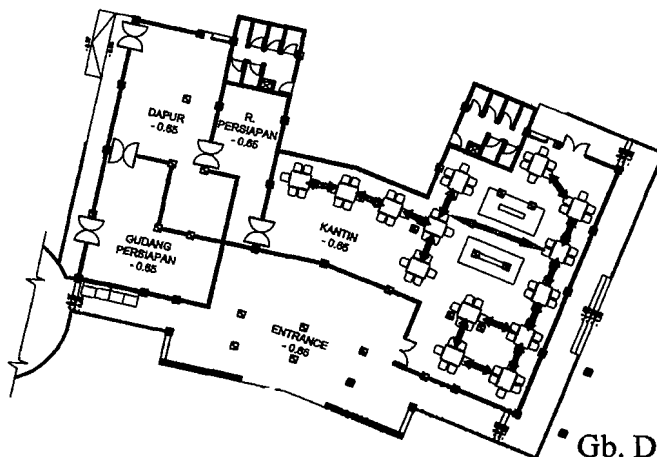
Penataan furniture pada ruang-ruang bersama diatur agar memungkinkan bagi setiap mahasiswi untuk berkomunikasi, sehingga dapat tercipta suasana kebersamaan, hal ini juga menunjukkan karakter mahasiswi UII yang memiliki kerjasama yang tinggi.



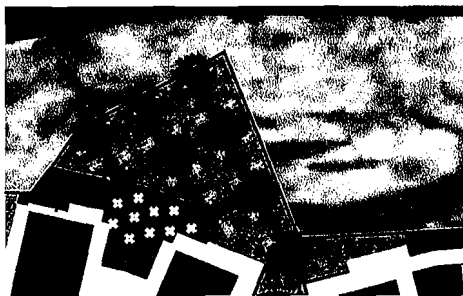
Gb. Denah Layout Ruang Belajar



Gb. Denah Layout Lobby



Gb. Denah Layout Kantin



Gb. Denah Layout Taman Belajar

4.1.4.2. Konsep Warna dan Material

Warna yang digunakan dalam asrama ini adalah warna-warna pastel, yang memberikan nuansa cerah dan modis, hal ini dimaksudkan agar mahasiswi merasa betah untuk berada di dalam asrama untuk melakukan kegiatan bertempat tinggal maupun belajar.



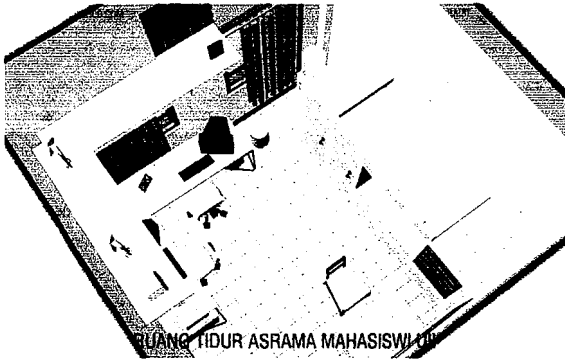
Warna utama bangunan dibuat mirip dengan bangunan kampus yang ada di kampus terpadu UII, hanya saja warnanya dibuat lebih muda agar menimbulkan warna pastel.

Warna silver pada lobby/ruang duduk dipakai untuk memberikan aksen berbeda yang menunjukkan perbedaan ruang.



Gb. Interior Lobby/Ruang Duduk

Warna hijau pastel pada kamar dimaksudkan agar tercipta suasana fresh dan terang, sehingga mahasiswi akan merasa tenang dan akan menstimulasi otaknya agar menjadi segar kembali. Pemilihan warna kayu pada furniturnya dimaksudkan agar tercipta suasana alam yang akan menyegarkan pikirannya.



Gb. Interior Ruang Tidur Mahasiswi

Warna kuning pada ruang belajar dimaksudkan agar di dalam ruang tersebut dapat tercipta suasana akrab dan diharapkan dapat memacu kreatifitasnya. Sedangkan untuk warna orange digunakan sebagai aksen agar tidak terlalu monoton.



Gb. Ruang Belajar

4.2. Konsep Sistem Utilitas

4.2.1. Konsep Jaringan air bersih

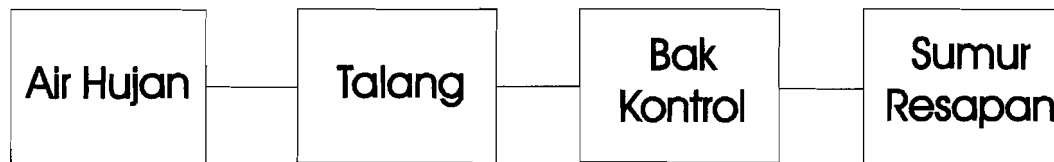
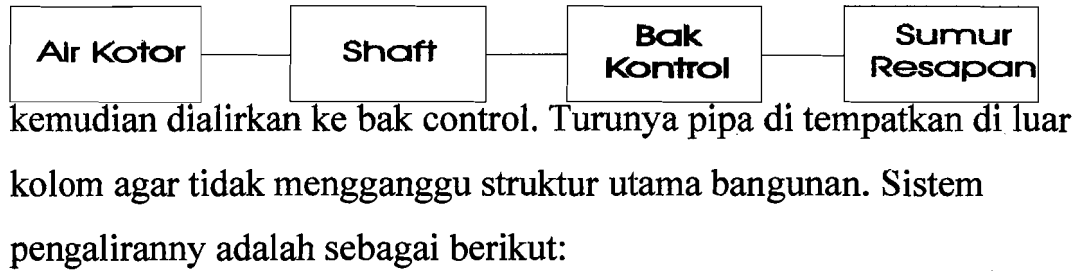
Air bersih yang digunakan untuk minum, kamar mandi dan dapur serta kegiatan yang lain bersumber dari sumur dalam dan PDAM. Pendistribusian air bersih menggunakan sistem Down-feed, dengan pertimbangan :

- Dapat mengurangi biaya listrik pada saat pengangkatan air. Pertimbangan utama yaitu karena penggunaan air dilakukan setiap saat dan tak tentu waktunya, maka akan banyak memakan biaya listrik bila menggunakan sistem Up-feed.

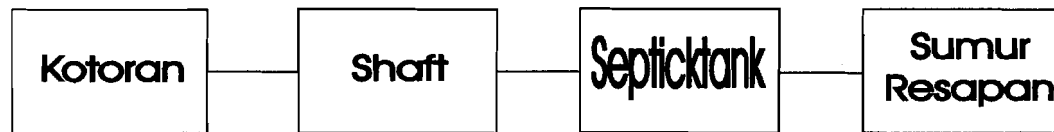
- Air yang mengalir akan lebih kencang karena pengaruh gaya gravitasi.

4.2.2. Konsep Jaringan air kotor, air hujan dan limbah

Air kotor yang dimaksud adalah air yang bekas dipakai untuk cucian, memasak, mandi dan kegiatan yang lain. Sistem jaringan pembuangannya adalah senagai berikut :

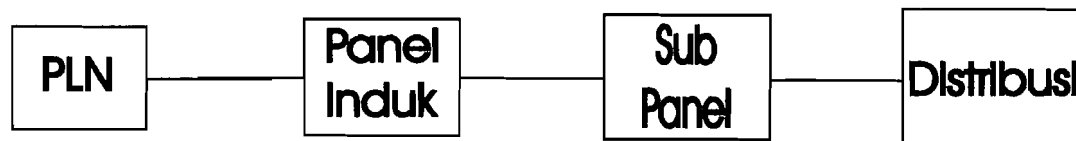


Sedangkan limbah yang dimaksud disini adalah bekas buangan yang bercampur dengan kotoran yang beraqsal dari WC. Sistem jaringan pembuangannya adalah :



4.2.3 Konsep Jaringan Listrik

Untuk penyediaan listrik dalam asrama menggunakan tenaga dari PLN.



4.2.4. Konsep Sistem Pemadam Kebakaran

Sistem Fire Protection pada bangunan terdiri:

Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar

- Sistem hidran dan alat pencegah kebakaran lain baik yang berisi air maupun gas halon
- Tangga kebakaran (tangga darurat)

4.3. Konsep Struktur.

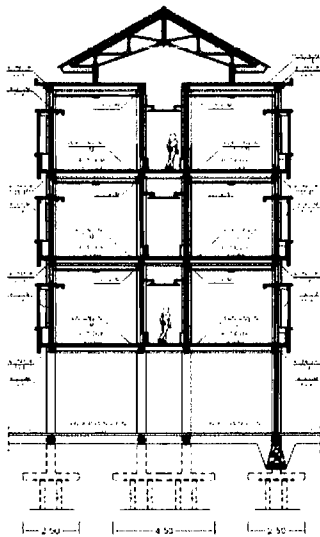
4.3.1. Pondasi.

Karena letaknya berada di pinggir sungai yang memiliki tanah keras yang dalam maka, pondasi yang tepat adalah pondasi tiang pancang yang mencapai kedalaman 7 meter.

4.3.2. Atap dan Kerangka Bangunan.

Untuk struktur atap menggunakan rangka baja, dengan bentangan kuda-kuda sepanjang 6 meter.

Untuk struktur kerangka bangunan menggunakan system stuktur rangka yang terdiri dari elemen kolom dan balok. Agar bangunan dapat stabil dan lebih murah.



Gb. Potongan Blok A.

4.4. Konsep Ruang.

4.4.1. Konsep Identifikasi Pengguna dan Kebutuhan Ruang.

a. Mahasiswi

CARA BELAJAR MAHASISWI	KARAKTERSTIK	ANALISIS KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG UNTUK BELAJAR	
MAHASISWI VISUAL	<ul style="list-style-type: none"> - TEXT BOOK/ SUKA MEMBACA REFERENSI. - PERLU MELIHAT GAMBAR. - MELIHAT FILM. - BELAJAR DARI PENGALAMAN ORANG LAIN. 	<p>TIDUR</p> <p>↓</p> <p>MANDI</p> <p>↓</p> <p>AMBIL KENDARAAN</p> <p>↓</p> <p>KULIAH</p> <p>↓</p> <p>ISTIRAHAT</p> <p>↓</p> <p>MAKAN</p> <p>↓</p> <p>SHALAT</p> <p>↓</p> <p>MAKAN</p> <p>↓</p> <p>BELAJAR/ TUGAS</p>	<p>SHALAT</p> <p>↑</p> <p>BELAJAR/ TUGAS</p> <p>↑</p> <p>MAKAN</p> <p>↑</p> <p>SHALAT</p> <p>↑</p> <p>MANDI/ CUCI</p> <p>↑</p> <p>BERKUMPUL/ OLAH RAGA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - RG. BACA. - RG. KONSULTASI. - RG. TIDUR. - KM/WC. - RG. PARKIR. - KANTIN. - RG. CUCI. - MUSHALA. - LAP. OLAH RAGA. - RG. KONSULTASI. - RG. CUCI. - MUSHALA. - LAP. OLAH RAGA. - RG. WORKSHOP. - RG. BERKUMPUL. - RG. DISKUSI. - RG. TIDUR. - KM/WC. - RG. PARKIR. - KANTIN. - RG. CUCI. - MUSHALA. - LAP. OLAH RAGA. - RG. KONSULTASI.
MAHASISWI AUDITORIAL	<ul style="list-style-type: none"> - TIDAK SUKA MEMBACA. - MENDENGARKAN MUSIK. - MENDENGAR INFORMASI. - BERTANYA PADA ORRANG LAIN UNTUK MENDAPAT INFORMASI. - BERDISKUSI. 	<p>AMBIL KENDARAAN</p> <p>↓</p> <p>KULIAH</p> <p>↓</p> <p>ISTIRAHAT</p> <p>↓</p> <p>MAKAN</p> <p>↓</p> <p>SHALAT</p> <p>↓</p> <p>MAKAN</p> <p>↓</p> <p>BELAJAR/ TUGAS</p>	<p>SHALAT</p> <p>↑</p> <p>BELAJAR/ TUGAS</p> <p>↑</p> <p>MAKAN</p> <p>↑</p> <p>SHALAT</p> <p>↑</p> <p>MANDI/ CUCI</p> <p>↑</p> <p>BERKUMPUL/ OLAH RAGA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - RG. KONSULTASI. - RG. DISKUSI. - RG. TIDUR. - KM/WC. - RG. PARKIR. - KANTIN. - RG. CUCI. - MUSHALA. - LAP. OLAH RAGA. - RG. KONSULTASI. - RG. CUCI. - MUSHALA. - LAP. OLAH RAGA. - RG. WORKSHOP. - RG. BERKUMPUL. - RG. DISKUSI. - RG. TIDUR. - KM/WC. - RG. PARKIR. - KANTIN. - RG. CUCI. - MUSHALA. - LAP. OLAH RAGA. - RG. KONSULTASI.
MAHASISWI KINESTETIK/ TAKTUAL	<ul style="list-style-type: none"> - AKTIF DALAM KEGIATAN YG BERHUBUNGAN DG KEILMUANNYA. - SENANG BELAJAR DARI PEKERJAAN YG NYATA (MEMBUAT MAKET, PRAKTIKUM, DLL). - SENANG BERKELOMPOK UNTUK MENERJAKAN TUGAS. 	<p>MAKAN</p> <p>↓</p> <p>SHALAT</p> <p>↓</p> <p>MAKAN</p> <p>↓</p> <p>BELAJAR/ TUGAS</p>	<p>SHALAT</p> <p>↑</p> <p>MANDI/ CUCI</p> <p>↑</p> <p>BERKUMPUL/ OLAH RAGA</p>	<ul style="list-style-type: none"> - RG. WORKSHOP. - RG. BERKUMPUL. - RG. DISKUSI. - RG. TIDUR. - KM/WC. - RG. PARKIR. - KANTIN. - RG. CUCI. - MUSHALA. - LAP. OLAH RAGA. - RG. KONSULTASI.

ASRAMA MAHASISWI UII

Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar

b. Pengelola asrama

SIFAT PENGELOLA ASRAMA	KARAKTERSTIK	ANALISIS KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG UNTUK BELAJAR
MENETAP DI DALAM ASRAMA	<ul style="list-style-type: none"> - BERAKTIFITAS DI DALAM ASRAMA SETIAP HARI. - MENJAGA KEAMANAN/ KETERTIBAN ASRAMA. - MEMBERSIHKAN ASRAMA. 		<ul style="list-style-type: none"> - GUDANG. - R. TIDUR. - R. JAGA. - KANTIN. - KM/WC. - RG. PARKIR. - RG. CUCI/JEMUR. - MUSHALA.
TIDAK MENETAP DI DALAM ASRAMA	<ul style="list-style-type: none"> - MELAYANI ADMINISTRASI. - MELAYANI KONSULTASI DG MAHASISWA ASRAMA. - MENYEDIAKAN MAKANAN. 		<ul style="list-style-type: none"> - R. ADMINISTRASI. - R. DATA. - R. KONSULTASI. - KANTIN. - R. PARKIR. - KM/WC. - MUSHALA.

c. Tamu asrama

SIFAT PENGUNJUNG ASRAMA	KARAKTERSTIK	ANALISIS KEGIATAN	KEBUTUHAN RUANG UNTUK BELAJAR
MENGINAP SEMENTARA DI DALAM ASRAMA	<ul style="list-style-type: none"> - MENGUNJUNG MAHASISWA. - MENGINAP. 		<ul style="list-style-type: none"> - GUDANG. - R. TIDUR. - KM/WC. - R. CUCI/JEMUR. - MUSHALA. - KANTIN.
TAMU ASRAMA	<ul style="list-style-type: none"> - MENGUNJUNG MAHASISWA. - MENGGUNAKAN FASILITAS BELAJAR ASRAMA. - MENERJAKAN TUGAS BERSAMA MAHASISWA ASRAMA. 		<ul style="list-style-type: none"> - R. BACA. - R. DISKUSI. - R. AUDIO VISUAL. - R. WORKSHOP. - R. PARKIR. - MUSHALA. - R. KONSULTASI. - KANTIN.

→ = MENGINAP SEMENTARA DI DALAM ASRAMA

⇌ = TAMU ASRAMA

4.4.2. Konsep Program Ruang.

NAMA RUANG	KAPASITAS RUANG	STANDAR RUANG	SIRKULASI	JUMLAH UNIT	LUAS TOTAL
R. Tidur +r. belajar pribadi	2 org	14.5 m ²	9 m ²	150	3.525 m ²
R. Duduk	40 org	144 m ² /org	30m ²	6	1.044 m ²
R. Cuci/jemur	1 org	2.32 m ² /org	-	150	348 m ²
KM/WC mahasiswi	1 org	3 m ² /org	2 m ²	75	375 m ²
R. baca+ diskusi	45 org	120 m ²	28 m ²	5	740 m ²
R. diskusi+ workshop+ baca	45 org	117 m ²	33 m ²	1	150 m ²
					6.182 m²
R. administrasi	14 org	140 m ²	35 m ²	1	175 m ²
R. tidur pembina	1 org	12 m ²	9 m ²	6	126 m ²
KM/WC administrasi	1 org	3 m ² /org	2m ²	2	10 m ²
R. konsultasi	5 org	30 m ² /org	17 m ²	1	47 m ²
R. tidur pelayan	2 org	14.5 m ²	9 m ²	3	70.5 m ²
KM/WC pelayan	1 org	3 m ² /org	2 m ²	2	10 m ²
Gudang	1 org	0.72 m ² /org	3 m ²	6	22 m ²

ASRAMA MAHASISWI UII

Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar

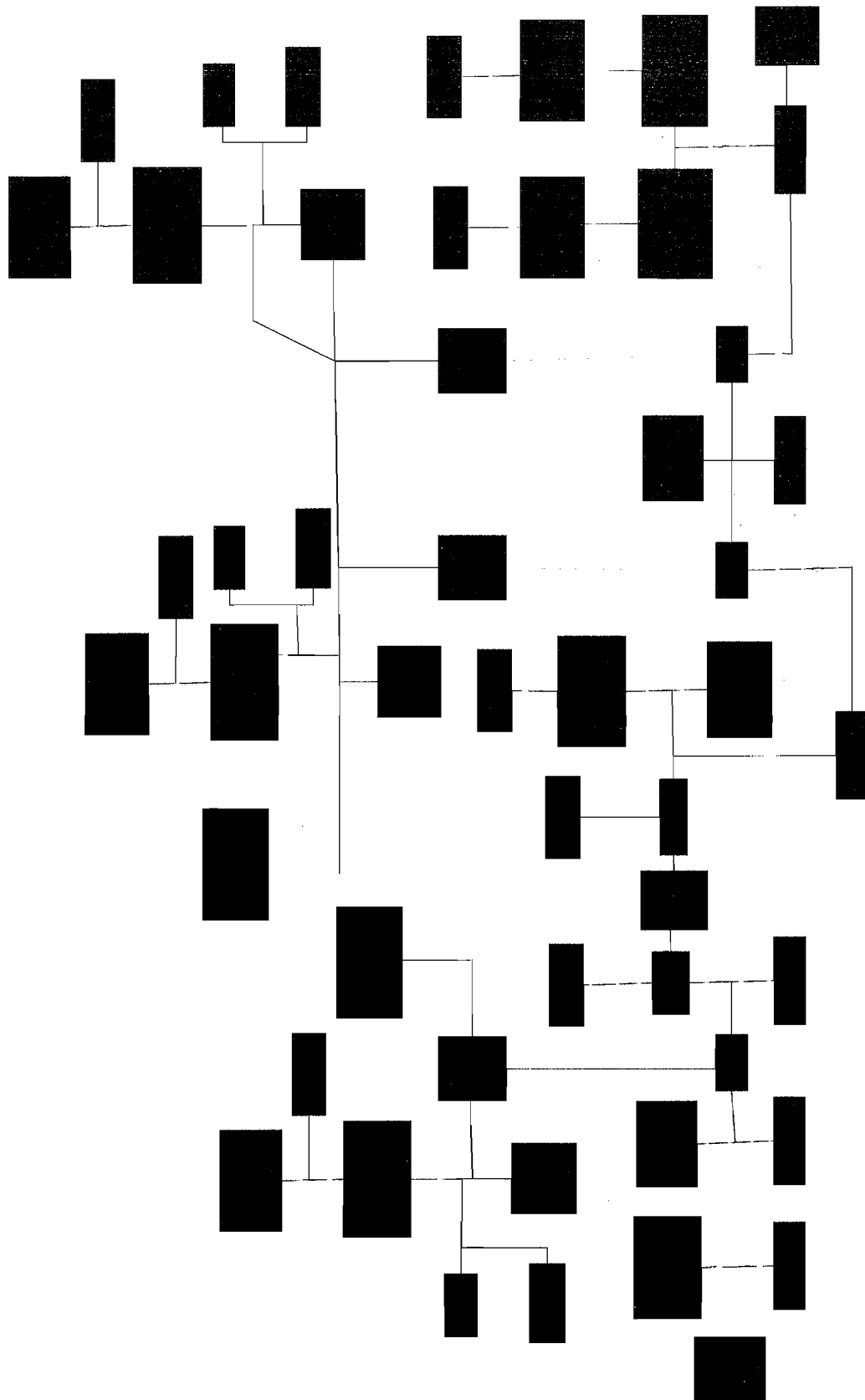
alat servis		m ² /org			
					460,5 m²
R. tidur tamu	2 org	14.5 m ²	9 m ²	6	141 m ²
KM/WC tamu menginap	1 org	3 m ² /org	2 m ²	4	20 m ²
KM/WC tamu lobby	1 org	3 m ² /org	2 m ²	10	29 m ²
					190 m²
Mushala	150 org	1 m ² /org	0.5 m ²	1	230 m ²
Kantin	150 org	530 m ²	126 m ²	1	656 m ²
Dapur+ Gudang persiapan	40% dari kantin	-	-	1	262 m ²
R. persiapan	20% dr kantin	-	-	1	52 m ²
Lobby	120 org	3.3 m ² /org	-	-	396 m ²
R. pertemuan	270 org	0.72 m ² /org	20%	1	216 m ²
Lap. basket	-	338 m ²	-	1	338 m ²
Parkir motor penghuni	270 unit motor	2 m ²	40%	1	756 m ²
Parkir motor tamu	45 unit motor	2 m ² /unit	40%	1	126 m ²
Parkir mobil tamu	15 unit mobil	12.5 m ² /unit	40%	1	187,5 m ²
R. Jaga	1 org	2 m ² /org	1.5 m ²	2	7 m ²
Open space (taman	240 org	2 m ²	20%	1	575 m ²

ASRAMA MAHASISWI UII

Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar

belajar)					
					3.801,5 m²
			Luas Total		10.634 m²

4.4.3. Organisasi Ruang.



4.4.4. Konsep Penghitungan Besaran Ruang.

Perhitungan jumlah mahasiswa:

Luas lahan = 8000 m² KDB = 30% FAR = 4 lantai

Luas dasar bangunan = 30% x 8000
= 2400m²

Asumsi:

- Ruang tidur di lantai 2-4 dengan luas 2400m² perlantainya.

- Area per Mahasiswa:

> R.tidur = 7.25m² + 4.5m² (selasar) = 11.75m²

> R.belajar = 4.8m² (Termasuk sirkulasi) = 4.8m²

> R.berkumpul = 3.3m² (termasuk sirkulasi) = 3.3m²

> KM/WC = 0.25m² + 0.5m² (selasar) = 0.75m²

> R.cuci = 0.72m² (termasuk sirkulasi) = 0.72m²

> R.jemur = 0.6m² + 1 m² (sirkulasi) = 1.6m²

luas total = 22.92 m²

Jumlah mahasiswa per lantai = 2400 : 22.92 = 100 org

Jumlah total mahasiswa = 300 org

PERHITUNGAN RUANG UNTUK MAHASISWI

> R.tidur ~ 2 org ~ 14.5 m² + 9 m² (selasar) ~ 150 unit ~ 3525 m²

> KM/WC ~ 1 org ~ 3 m² + 2 m² (selasar) ~ 75 unit ~ 375 m²

- asumsi = 1 KM : 4 org

75 KM : 300 org

> R.cuci/jemur ~ 1 org ~ 2.32 m² ~ 150 unit ~ 348 m²

- untuk r.cuci 1 kamar = 1 ruang cuci

> R.berkumpul ~ 40 org ~ 144 m² + 30 M² (selasar) ~ 6 unit ~ 1044 m²

- Asumsi: 80% suka berkumpul bersama di ruang bersama = 240 org

20% suka berkumpul di kamar tidur = 60 org

> R.belajar:

> R. diskusi + ~ 45 org ~ 117 m² + 33 m² (selasar) ~ 1 unit ~ 150 m²

r.workshop + r.baca

> R.diskusi + r.baca ~ 45 org ~ 120 m² + 28 m² (selasar) ~ 5 unit ~ 740 m²

- Asumsi = 90% belajar bersama di ruang bersama = 270 org

10% belajar di kamar tidur = 30 org

- Mahasiswa:

a. Teknik = 19.25% = 57 org

b. Non-teknik = 80.75% = 243 org

- Mahasiswa teknik:

a. TSP = 7.36% dr 300 org = 22 org

b. Industri = 11.89% dr 300 org = 30 org

- Lantai 2 diisi 100 org:

a. Teknik = 57 org

b. Non-teknik = 43 org

ASRAMA MAHASISWI UII

Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar

- Mahasiswi TSP:

- 22 org ~ yang punya meja gambar 25% = 5 org
- yang senang belajar bersama 90% = 19 org
- yang senang belajar individu 10% = 3 org

Ruang khusus yang dibutuhkan:

- R.meja gambar = 2.16 m²/meja (termasuk sirkulasi)
- R.membuat maket = 1.5 m²/org

Total ruang untuk mahasiswi TSP 22 org:

- yang pakai meja gambar 25% = 5 org
- yang membuat maket (lesehan) 45% = 9 org
- yang berdiskusi/baca 30% = 8 org

PERHITUNGAN RUANG UNTUK PENGELOLA

Pengelola:

a. Administrasi = 4 org

b. Pembina = 6 org

1 pembina : 50 mahasiswi

> R.admin ~ 10 org pengelola ~ 140 m² + 35 m² (selasar) ~ 1 unit ~ 175 m²
4 org tamu

> R.tidur pembina ~ 1 org ~ 12 m² + 9 m² (selasar) ~ 6 unit ~ 126 m²

> KMWC administrasi ~ 1 org ~ 3 m² + 2 m² (selasar) ~ 2 unit ~ 10 m²

- asumsi = 1 KM : 4 org ~ 2 KM : 10 org

> KMWC pembina digabung dengan KM mahasiswi guna efisiensi ruang

> R.cuci/jemur pembina digabung dengan KM mahasiswi guna efisiensi ruang

> R.konsultasi ~ 1 Org konsultan ~ 30 m² + 17 m² (selasar) ~ 1 unit ~ 47 m²
4 org tamu

PERHITUNGAN RUANG UNTUK TAMU ASRAMA

> R.tidur ~ 2 org ~ 14.5 m² + 9 m² (selasar) ~ 6 unit ~ 141 m²

- asumsi = tamu menginap 2% dr mahasiswi = 6 pasang = 12 org

> KMWC tamu menginap ~ 1 org ~ 3 m² + 2 m² (selasar) ~ 4 unit ~ 20 m²

- asumsi = 1 KM : 4 org ~ 4 KM : 12 org

> KMWC tamu lobby ~ 1 org ~ 1.4 m² + 1.5 m² (selasar) ~ 10 unit ~ 29 m²

- asumsi = jumlah tamu asrama 50% dr mahasiswi = 150 org

1 KM : 16 org ~ 10 KM : 150 org

ASRAMA MAHASISWI UII

Penekanan pada penciptaan suasana yang kondusif untuk belajar

PERHITUNGAN RUANG UNTUK PELAYAN

Jumlah pelayan= 1 pelayan : 25 kamar

6 pelayan : 150 kamar

> R.tidur pelayan ~ 2 org ~ 14.5 m²+ 9 m² (selasar) ~ 3 unit ~ 70.5 m²

> KM/WC pelayan ~ 1 org ~ 3 m²+ 2 m² (selasar) ~ 2 unit ~ 10 m²

- asumsi= 1 KM : 4 org

2 KM : 6 org

> Gudang alat servis ~ 1 org ~ 0.72 m²+ 3 m² (selasar) ~ 6 unit ~ 22 m²

PERHITUNGAN RUANG UNTUK FASILITAS PENUNJANG

> Mushala ~ 150 org ~ 1 m²+ 0.5 m² (selasar) ~ 1 unit ~ 230 m²

- asumsi= 50% shalat jamaah

50% shalat munfarid

> Kantin ~ 150 org ~ 530 m²+ 126 m² (selasar) ~ 1 unit ~ 656 m²

- asumsi= 50% makan diluar

50% makan di kantin (indoor + outdoor)

> Lobby ~ 120 org ~ 3.3 m² (termasuk sirkulasi) ~ 1 unit ~ 990 m²

- asumsi= tamu asrama 20% dr mahasiswi = 60 org

jumlah org yang akan di tampung di lobby

60 tamu+60 mahasiswi = 120 org

> Lap.basket ~ 1 lap.basket ~ 338 m² ~ 1 unit ~ 338m²

> Garasi 300 mahasiswi+ 6 pembina+ 6 pelayan= 312 org

> total parkir:

a. motor ~ 270 unit ~ 2 m² ~ sirkulasi 40% ~ 756 m²

- asumsi= tanpa kendaraan 10%= 30

motor 90%= 270 unit

> Parkir tamu:

> total garasi:

a. mobil ~ 15 unit ~ 12.5 m² ~ sirkulasi 40 % ~ 187.5 m²

b. motor ~ 45 unit ~ 2 m² ~ sirkulasi 40% ~ 126 m²

- asumsi= tamu 20% dr mahasiswi = 60 org

yang pakai mobil 20%= 15 org

yang pakai motor 80%= 45 org

> Open space ~ 240 org ~ 2 m² ~ sirkulasi 20 % ~ 576 m²

- asumsi= 80% dr mahasiswi

> Ruang Pertemuan~270 org~0.72m²/org~sirkulasi 20%~216 m²

- asumsi= 90% dr mahasiswi

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu HS., Diana, 1996, *Tugas Akhir: Asrama Mahasiswa di Yogyakarta*, Jurusan Arsitektur UII, Yogyakarta.
- B. Desmiarni, 1996, *Tugas Akhir: Model Asrama Mahasiswa*, Jurusan Arsitektur UII, Yogyakarta.
- Claradona, Festya Sari, 2005, *Skripsi: Hubungan Persepsi Harapan-Harapan Sosial Terhadap Peran Sebagai Mahasiswa Psikologi UII dengan stress yang dialami Mahasiswa Fakultas Psikologi UII*, Fakultas Psikologi UII, Yogyakarta.
- Dianarosa, Surya Indah, 1996, *Tugas Akhir: Asrama Mahasiswa Universitas TIDAR Magelang*, Jurusan Arsitektur UII, Yogyakarta.
- Dryden, Gordon & Dr. Jeannette Vos, 2001, *Revolusi Cara Belajar*, KAIFA, Bandung.
- Fauzi, Johan, 1993, *Tugas Akhir: Asrama Mahasiswa*, Jurusan Arsitektur UII, Yogyakarta.
- Ismail, Sopwan, 2001, *Intisari: Perbandingan Orientasi Nilai Hidup Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Fakultas IAI UII*, Fakultas Psikologi UII, Yogyakarta.
- Paramita, Dona, 2003, *Naskah Publikasi: Kemampuan Kerjasama Ditinjau Dari Kepercayaan Diri dan Kepercayaan Terhadap Orang Lain Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UII*, Fakultas Psikologi UII, Yogyakarta.
- Purwanto, Ngalim, 1999, *Psikologi Pendidikan*, PT Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Rachmatulloh, Azam syukur, 2005, *Problemaitika Anak Kampus*, PT Quranic Media Pustaka, Yogyakarta.
- Rodemann, Patricia A., 1999, *Patterns in Interior Environments*, John Willy & Son's, inc, New York.
- Sardiman AM., 2001, *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*, PT Raja Erafindo Persada, Jakarta.

Sutanto, Agustinus & Rudy Surya, 2000, *Fundamental Dasar-Dasar Teori Arsitektur*, UPT Penerbitan Universitas Tarumanegara, Jakarta.

Wardhana, Wisnu, 2003, *Tugas Akhir: Asrama Pelajar dan Mahasiswa Kabupaten Lahat di Yogyakarta*, Jurusan Arsitektur UII, Yogyakarta.

Warta Kampus Vol. 14, 3 Desember 2001.

Wilkening, Fritz, 1992, *Tata Ruang*, Kanisius, Yogyakarta.

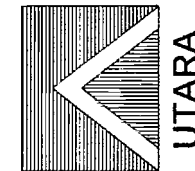
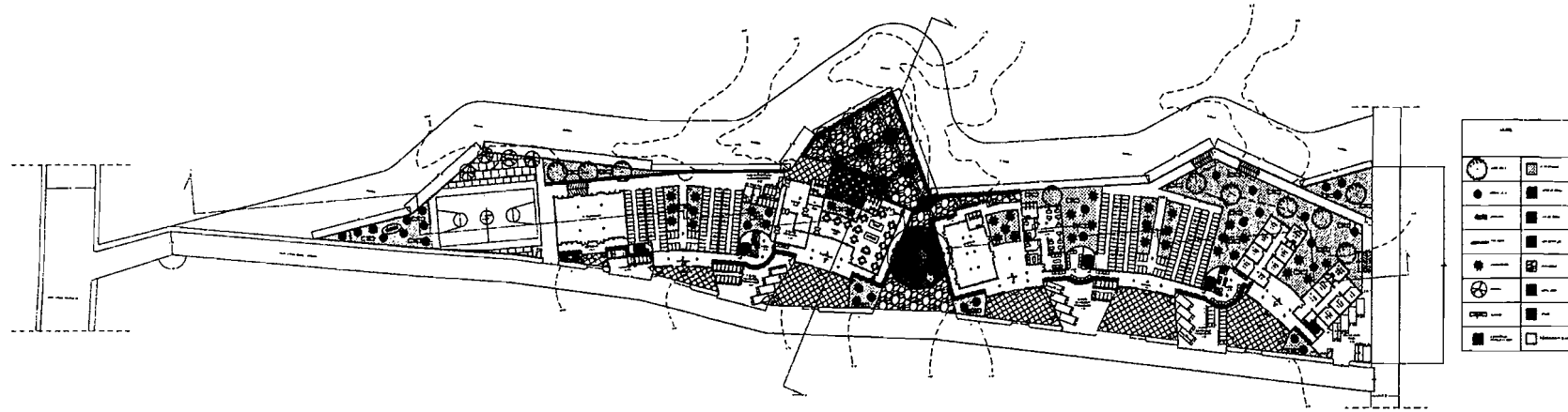
www.colour_affects.co.uk/psyprop.html

www.henryadams.com

www.jeffstateonline.com

www.ukdw.ac.id

Yustikarini, 2001, *Tugas Akhir: Apartment Mahasiswa Pasca Sarjana UGM*, Jurusan Arsitektur UII, Yogyakarta.



UTARA

SITE PLAN
0 1000 3000 6000 9000 12000



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
TAHUN AKADEMIK
2005/2006

ASRAMA MAHASISWI UII
DENGAN PENEKAMAN PADA PENCIPTAAN SUASANA
YANG KONDUSIF UNTUK BELAJAR

DOSEN PEMBIMBING

IR. ENDY MARLINA, MT

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	RADITYA ANINDITA
NO. MHS	02 512 007
TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR

SITE PLAN

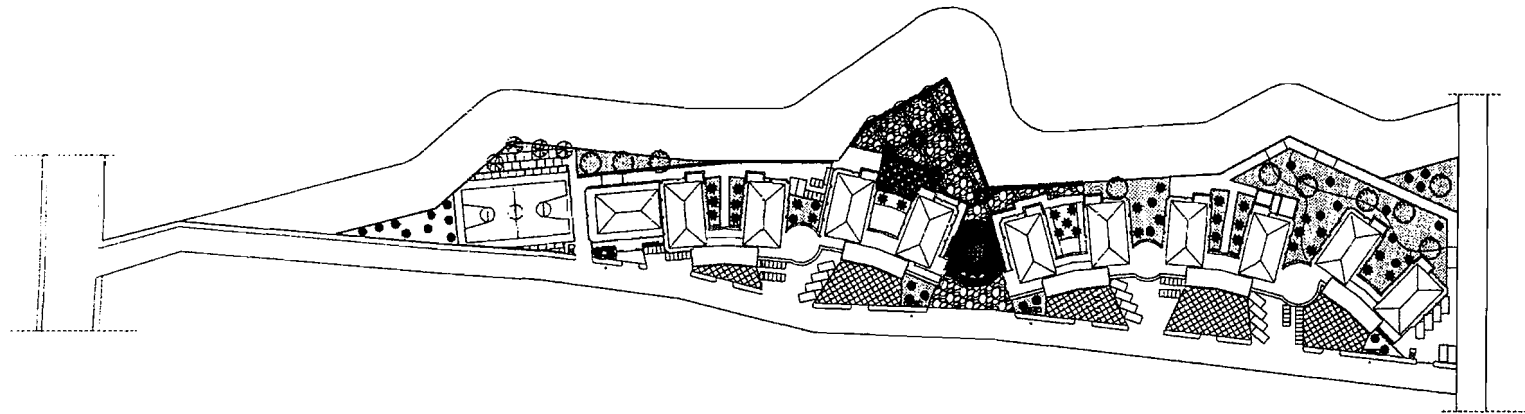
SKALA

1 : 400

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



SITUASI

0 1000 3000 6000 9000 12000



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
TAHUN AKADEMIK
2005/2006

ASRAMA MAHASISWI UII

DENGAN PENEKANAN PADA PENCIPTAAN SUASANA
YANG KONDUSIF UNTUK BELAJAR

DOSEN PEMBIMBING

IR. ENDY MARLINA, MT

IDENTITAS MAHASISWA

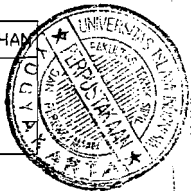
NAMA	RADITYA ANINDITA
NO. MHS	02 512 007
TANDA TANGAN	

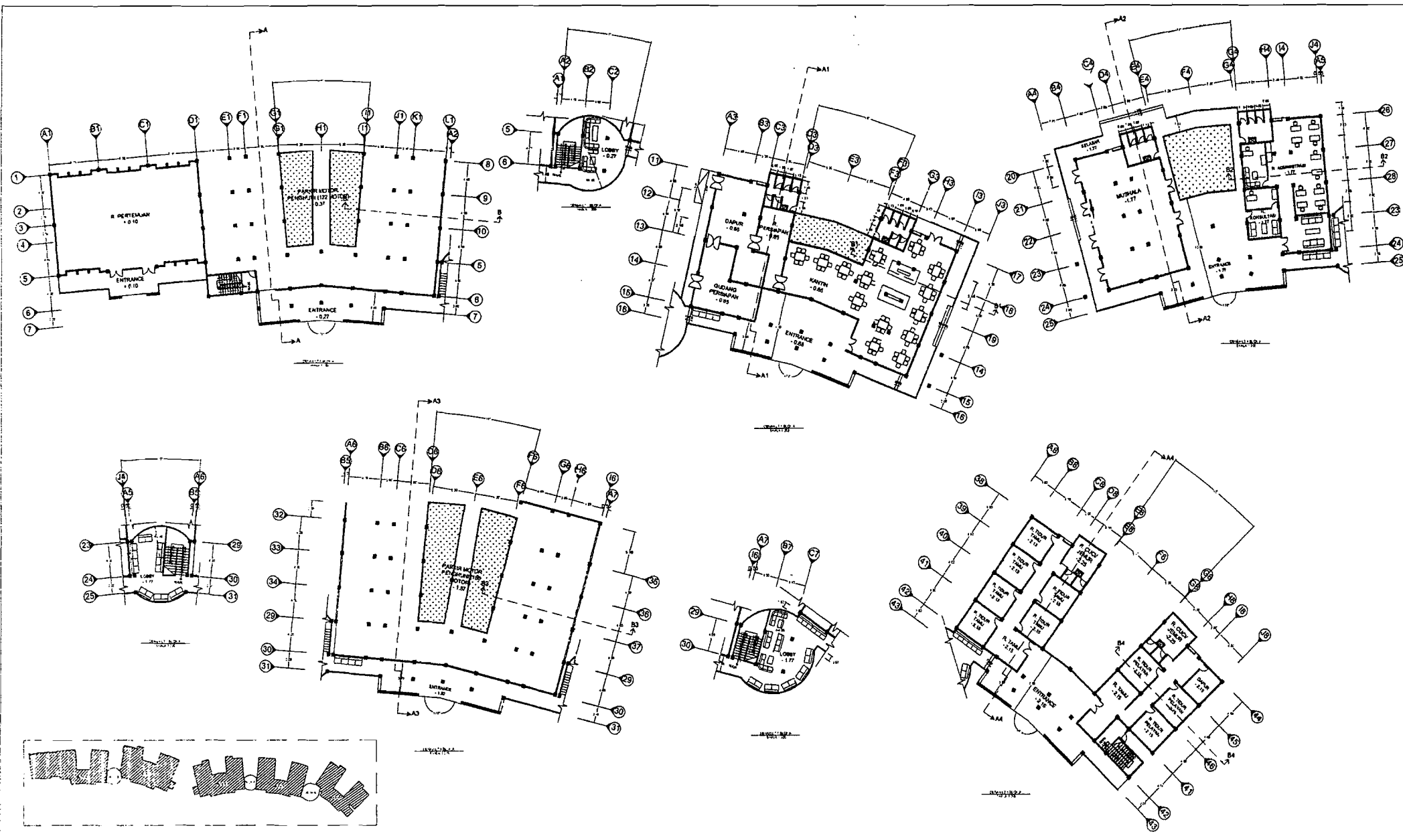
NAMA GAMBAR

SITUASI

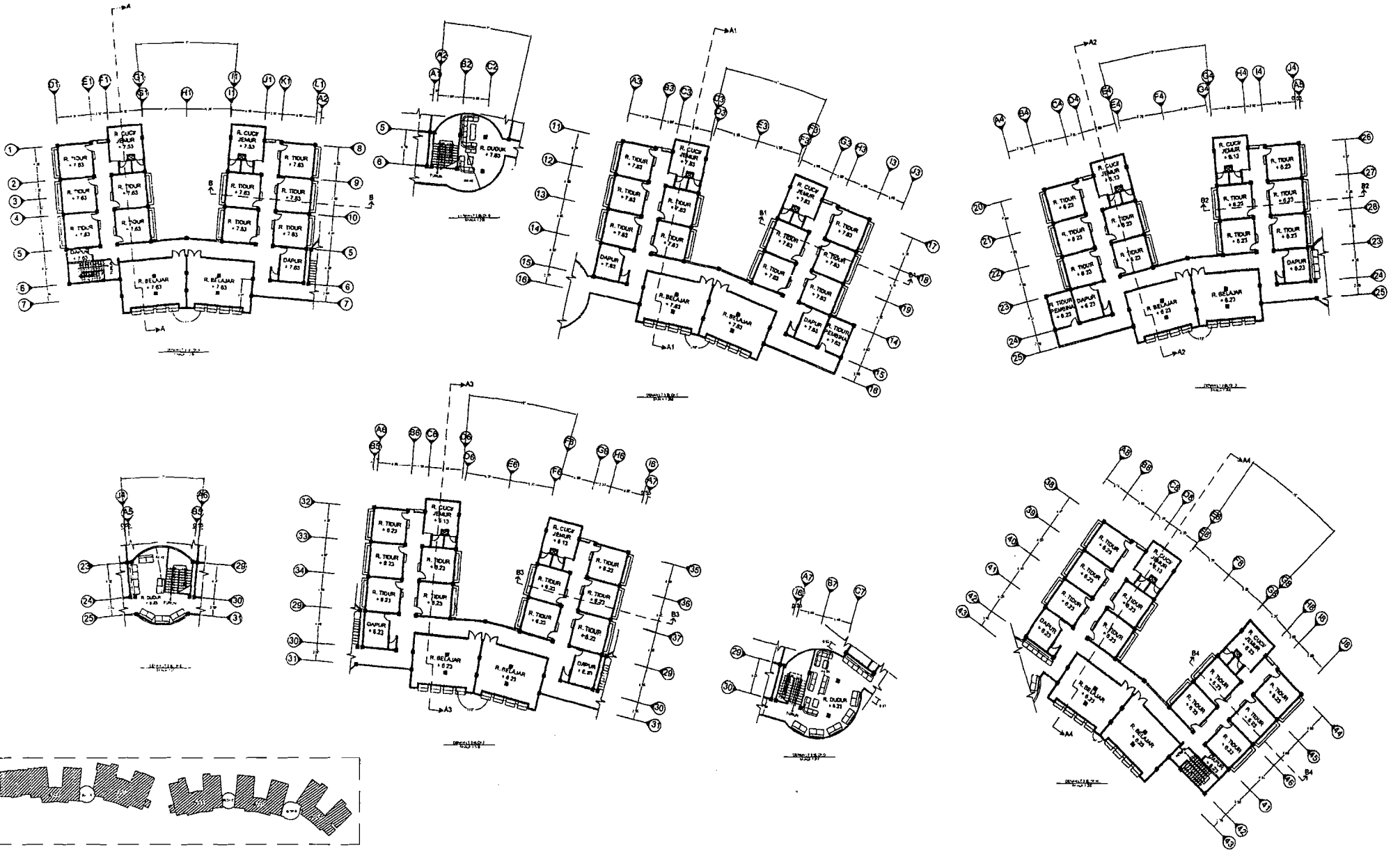
SKALA NO. LBR JML. LBR PENGESAHAN


1 : 400

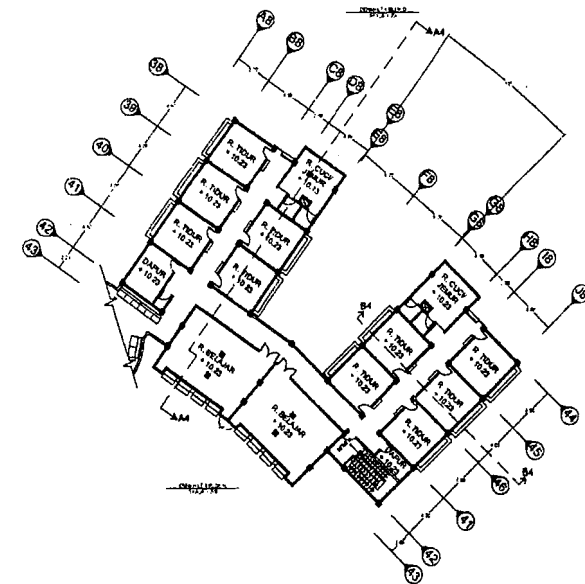
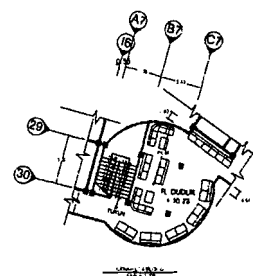
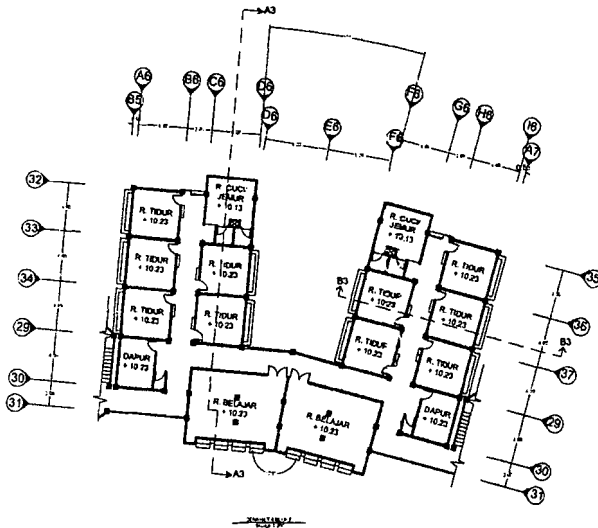
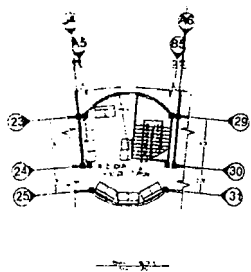
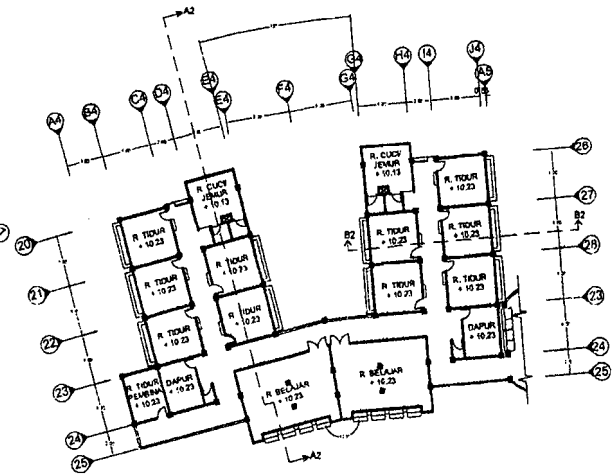
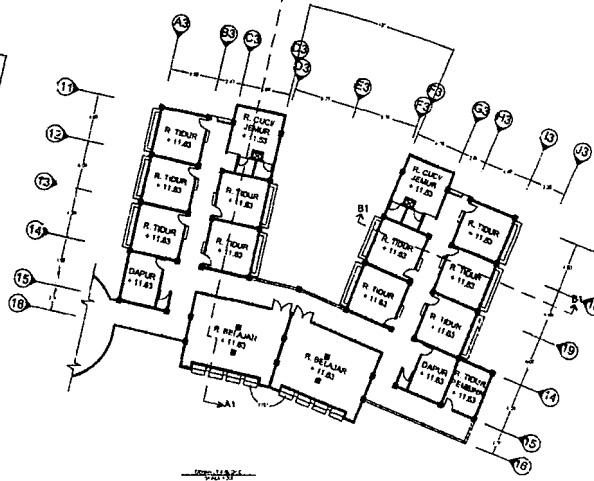
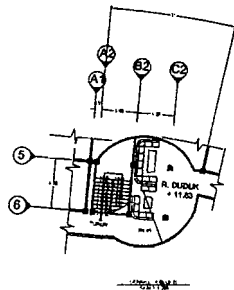
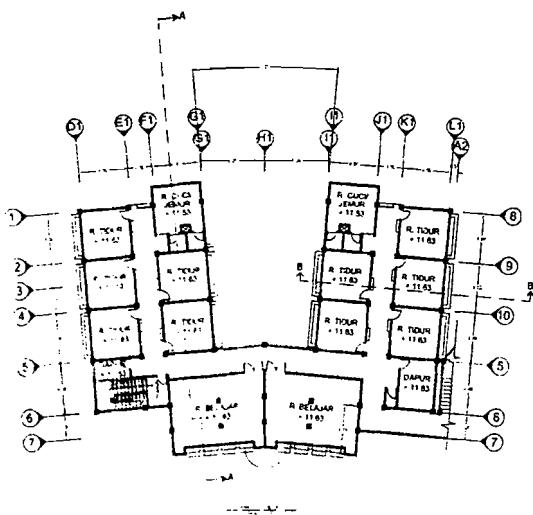




	TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2005/2006	ASRAMA MAHASISWA UII <small>DESIKSIAN PERENCANAAN PADA PENCIPTAAN SUASANA YANG KONDISIF UNTUK BELAJAR</small>	DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
				IR.ENDY MARLINA,MT	NAMA	RADITYA ANINDITA					
					NO. MHS	02 512 D07					
	TANDA TANGAN										



 <p>TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA</p>	<p>PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2005/2006</p>	<p>ASRAMA MAHASISWI UII DEKORASI PERENCANAAN PADA PENCIPTAAN SUASANA YANG KONDISIF UNTUK BELAJAR</p>	DOSEN PEMBIMBING		IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN		
			IR.ENDY MARLINA,MT		NAMA	RADITYA ANINDITA						DENAH LANTAI 3	1 : 200
					NO. MHS	02 512 007							



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
TAHUN AKADEMIK
2005/2006

ASRAMA MAHASISWA UII

DEKORASI PENINGKATAN PADA PENCIPTAAN SUASANA YANG KONDISIF BELAJAR

DOSEN PEMBIMBING

IR.ENDY MARLINA,MT

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	RADITYA ANINDITA
NO. MHS	02 512 007
TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR

DENAH LANTAI 4

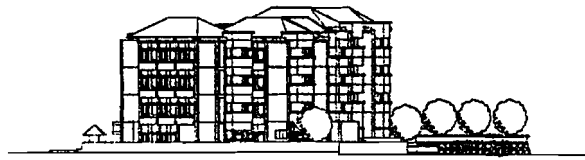
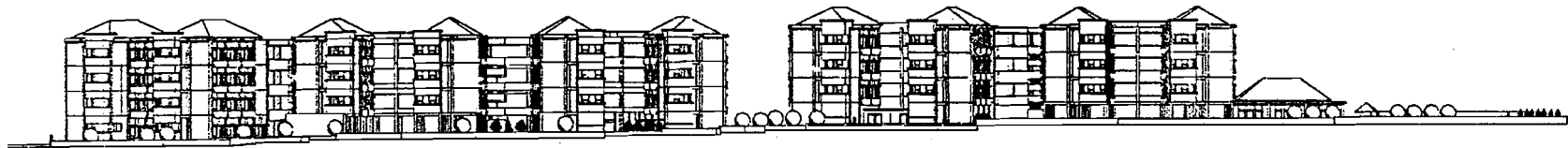
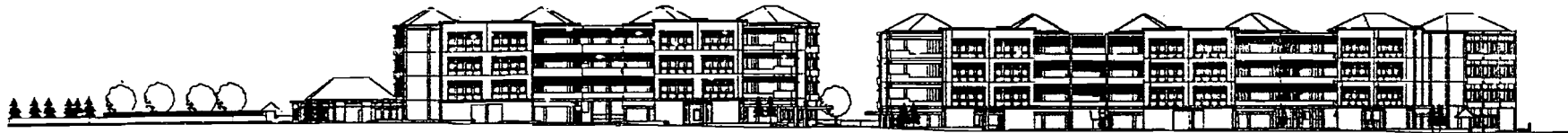
SKALA

1 : 200

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
TAHUN AKADEMIK
2005/2006

ASRAMA MAHASISWI UII

DENGAN PENYERAPAN PADA PENCIPTAAN SUASANA
YANG KONDISIF UNTUK BELAJAR

DOSEN PEMBIMBING

IR. ENDY MARLINA, MT

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA RADITYA ANINDITA
NO. MHS 02 512 007
TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR

TAMPAK BANGUNAN

SKALA

1 : 250

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
TAHUN AKADEMIK
2005/2006

ASRAMA MAHASISWA UII

DENGAN PENEKANAN PADA PENCIPTAAN SASANA
YANG KONDISIF UNTUK BELAJAR

DOSEN PEMBIMBING

IR. ENDY MARLINA, MT

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	PADITYA ANINDITA
NO. MHS	02 512 007
TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR

POTONGAN KAWASAN

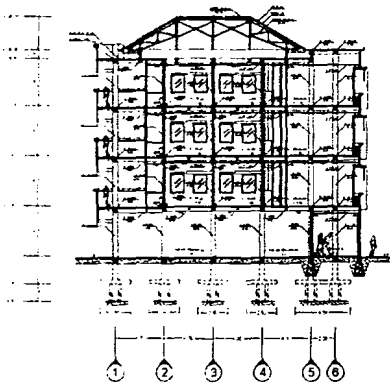
SKALA

1 : 400

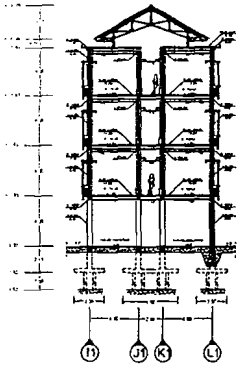
NO. LBR

JML LBR

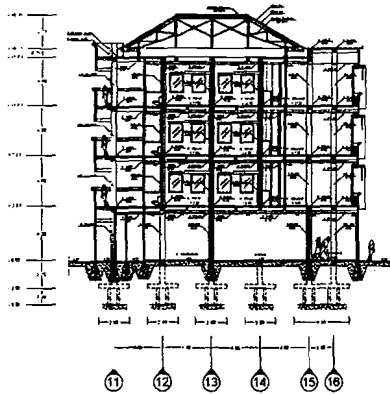
PENGESAHAN



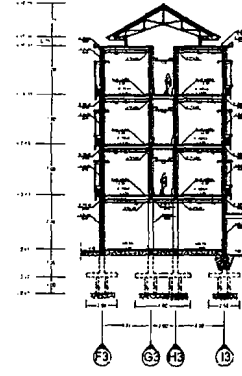
POTONGAN A-A
SKALA 1:200



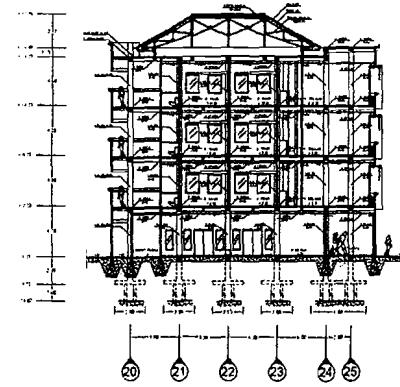
POTONGAN B-B
SKALA 1:200



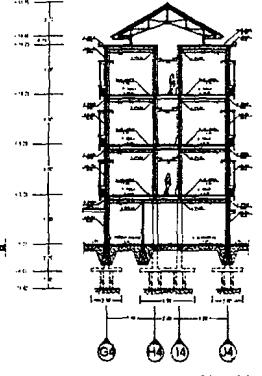
POTONGAN A1-A1
SKALA 1:200



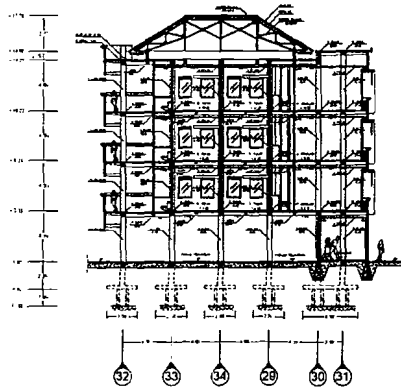
POTONGAN B1-B1
SKALA 1:200



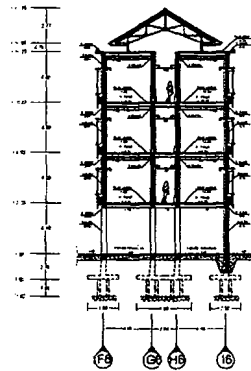
POTONGAN A2-A2
SKALA 1:200



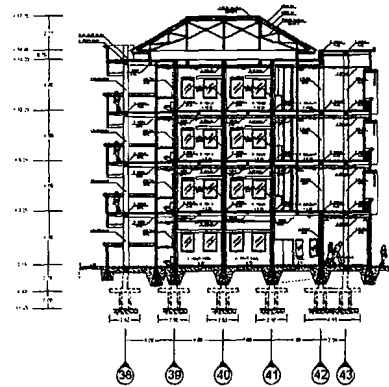
POTONGAN B2-B2
SKALA 1:200



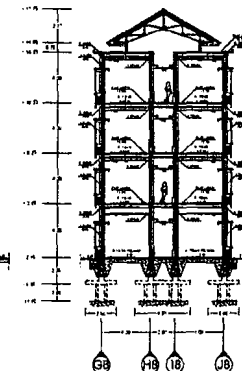
POTONGAN A3-A3
SKALA 1:200



POTONGAN B3-B3
SKALA 1:200



POTONGAN A4-A4
SKALA 1:200



POTONGAN B4-B4
SKALA 1:200



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
TAHUN AKADEMIK
2005/2006

ASRAMA MAHASISWI UII

DENGAN PENENAKAN PADA PENCIPTAAN SUASANA YANG KONDusif UNTUK
BELAJAR

DOSEN PEMBIMBING

IR.ENDY MARLINA,MT

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	RADITYA ANINDITA
NO. MHS	02 512 007
TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR

POTONGAN BANGUNAN

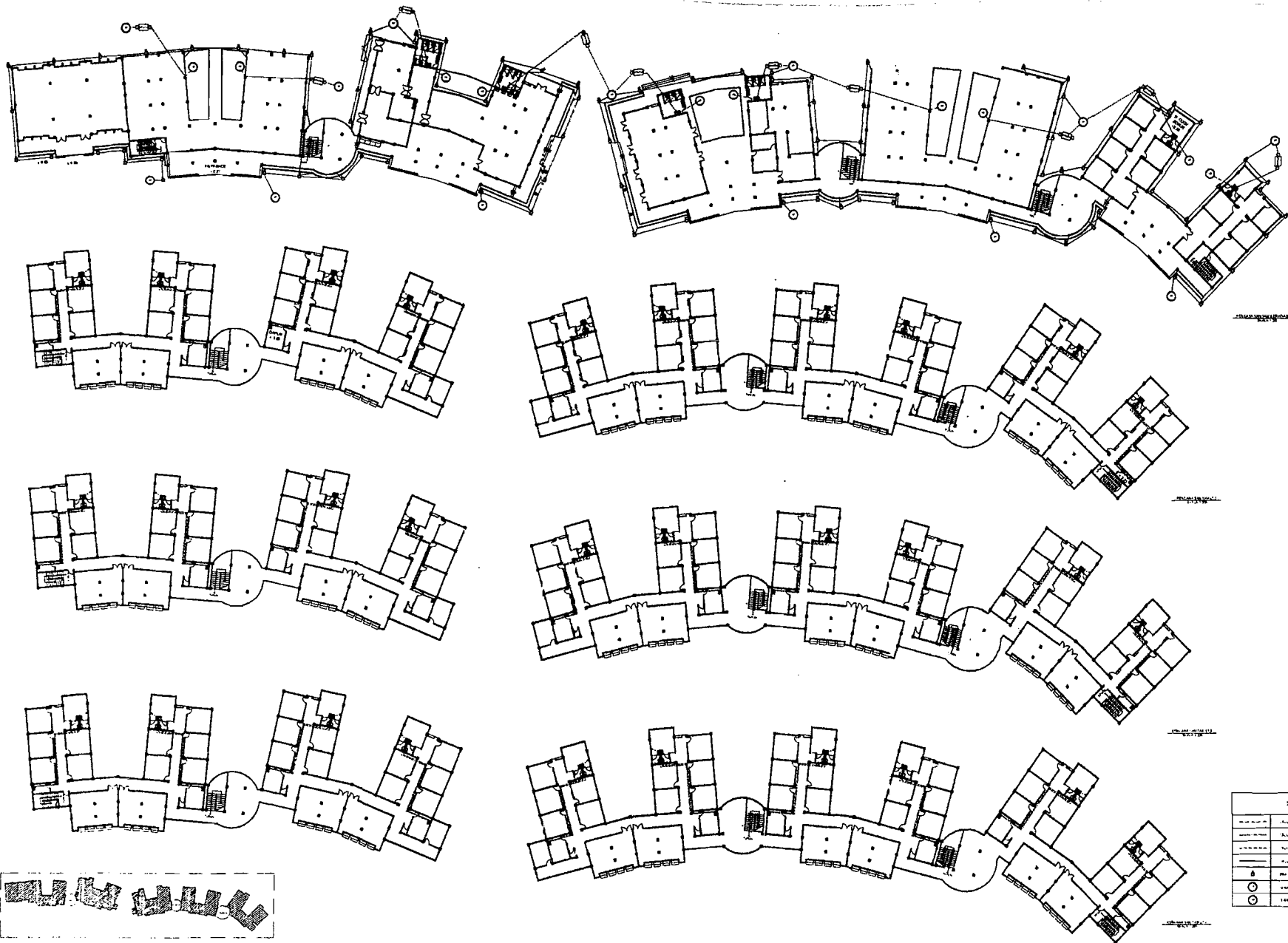
SKALA

1 : 200

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR

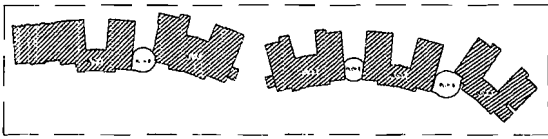
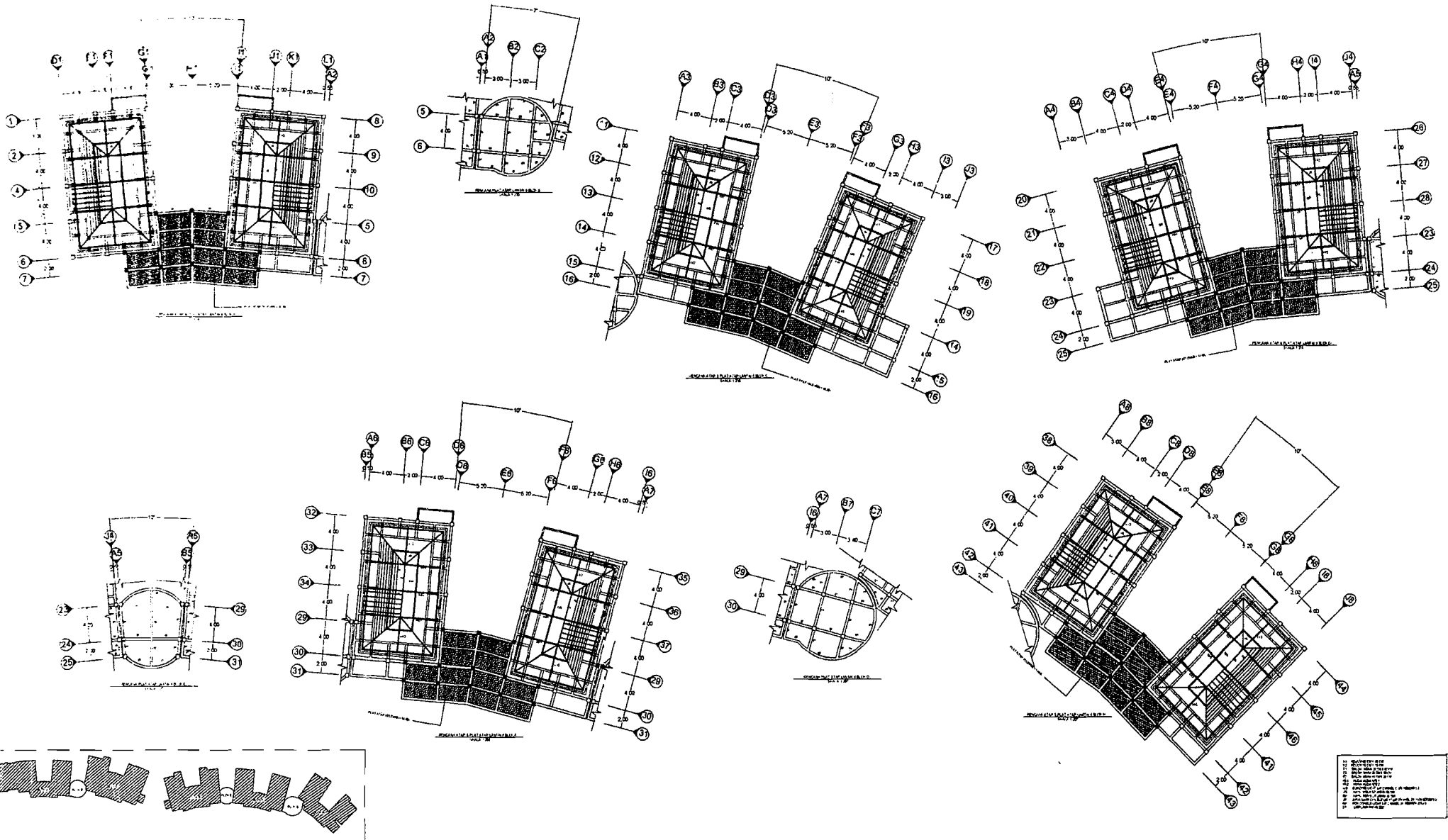
JURUSAN ARSITEKTUR
 FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
 INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER

PERIODE II
 TAHUN AKADEMIK
 2005/2008


ASRAMA MAHASISWA UII

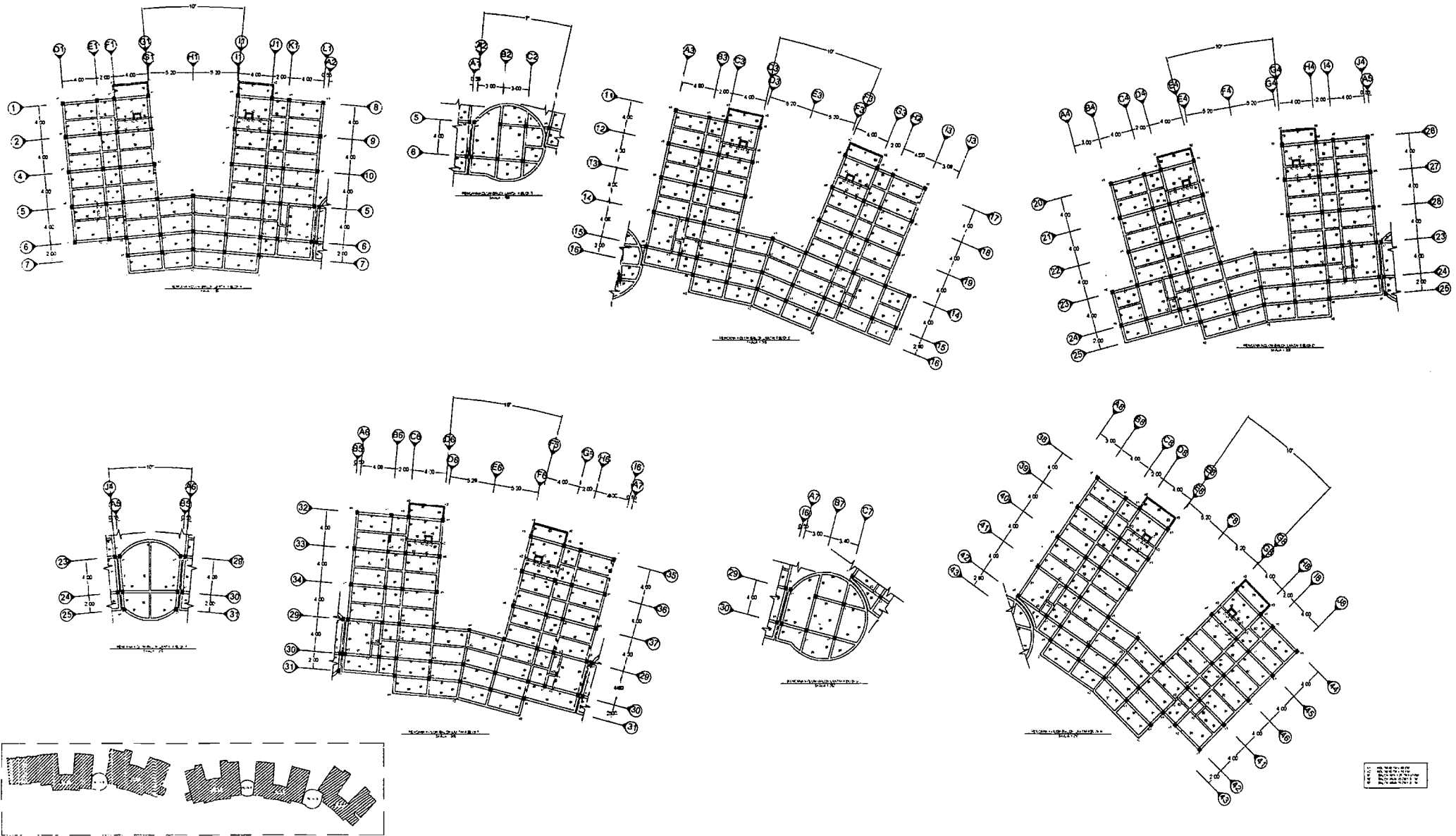
CENGAN PENINGKATAN PADA PENCIPTAAN SUASANA
 YANG KONDISIF UNTUK BELAJAR

DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
	NAMA	RADITYA ANINDITA					
IR. ENDY MARLINA,MT	NO. MHS	02 512 007	RENCANA SANITASI & DRAINASI	1 : 200			
	TANDA TANGAN						



1. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI 4
 2. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI 3
 3. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI 2
 4. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI 1
 5. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI 0
 6. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -1
 7. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -2
 8. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -3
 9. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -4
 10. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -5
 11. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -6
 12. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -7
 13. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -8
 14. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -9
 15. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -10
 16. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -11
 17. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -12
 18. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -13
 19. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -14
 20. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -15
 21. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -16
 22. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -17
 23. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -18
 24. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -19
 25. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -20
 26. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -21
 27. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -22
 28. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -23
 29. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -24
 30. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -25
 31. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -26
 32. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -27
 33. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -28
 34. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -29
 35. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -30
 36. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -31
 37. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -32
 38. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -33
 39. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -34
 40. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -35
 41. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -36
 42. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -37
 43. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -38
 44. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -39
 45. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -40
 46. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -41
 47. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -42
 48. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -43
 49. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -44
 50. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -45
 51. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -46
 52. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -47
 53. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -48
 54. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -49
 55. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -50
 56. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -51
 57. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -52
 58. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -53
 59. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -54
 60. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -55
 61. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -56
 62. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -57
 63. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -58
 64. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -59
 65. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -60
 66. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -61
 67. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -62
 68. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -63
 69. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -64
 70. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -65
 71. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -66
 72. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -67
 73. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -68
 74. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -69
 75. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -70
 76. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -71
 77. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -72
 78. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -73
 79. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -74
 80. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -75
 81. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -76
 82. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -77
 83. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -78
 84. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -79
 85. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -80
 86. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -81
 87. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -82
 88. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -83
 89. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -84
 90. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -85
 91. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -86
 92. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -87
 93. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -88
 94. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -89
 95. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -90
 96. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -91
 97. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -92
 98. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -93
 99. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -94
 100. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -95
 101. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -96
 102. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -97
 103. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -98
 104. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -99
 105. RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI -100

 TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2005/2006	ASRAMA MAHASISWA UII DENGAN PENENKAPAN PADA PENCIPTAAN SUMAMA YANG KONDISIF UNTUK BELAJAR	DOSEN PEMBIMBING		IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI 4	SKALA 1 : 200	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
			IR.ENDY MARLINA,MT		NAMA RADITYA ANINDITA NO. MHS 02 512 007 TANDA TANGAN	NAMA GAMBAR RENCANA ATAP & PLAT ATAP LANTAI 4					



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
TAHUN AKADEMIK
2005/2006

ASRAMA MAHASISWI UII

DENGAN PEREMBAHAN PADA PENCIPITAN BLASAK YANG KONDISIF UNTUK
BE AJAR

DOSEN PEMBIMBING

IR.ENDY MARLINA,MT

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA RADITYA AMINDITA
NO. MHS 02 512 907
TANDA TANGAN

NAMA GAMBAR

RENCANA KOLOM-BALOK
LANTAI 4

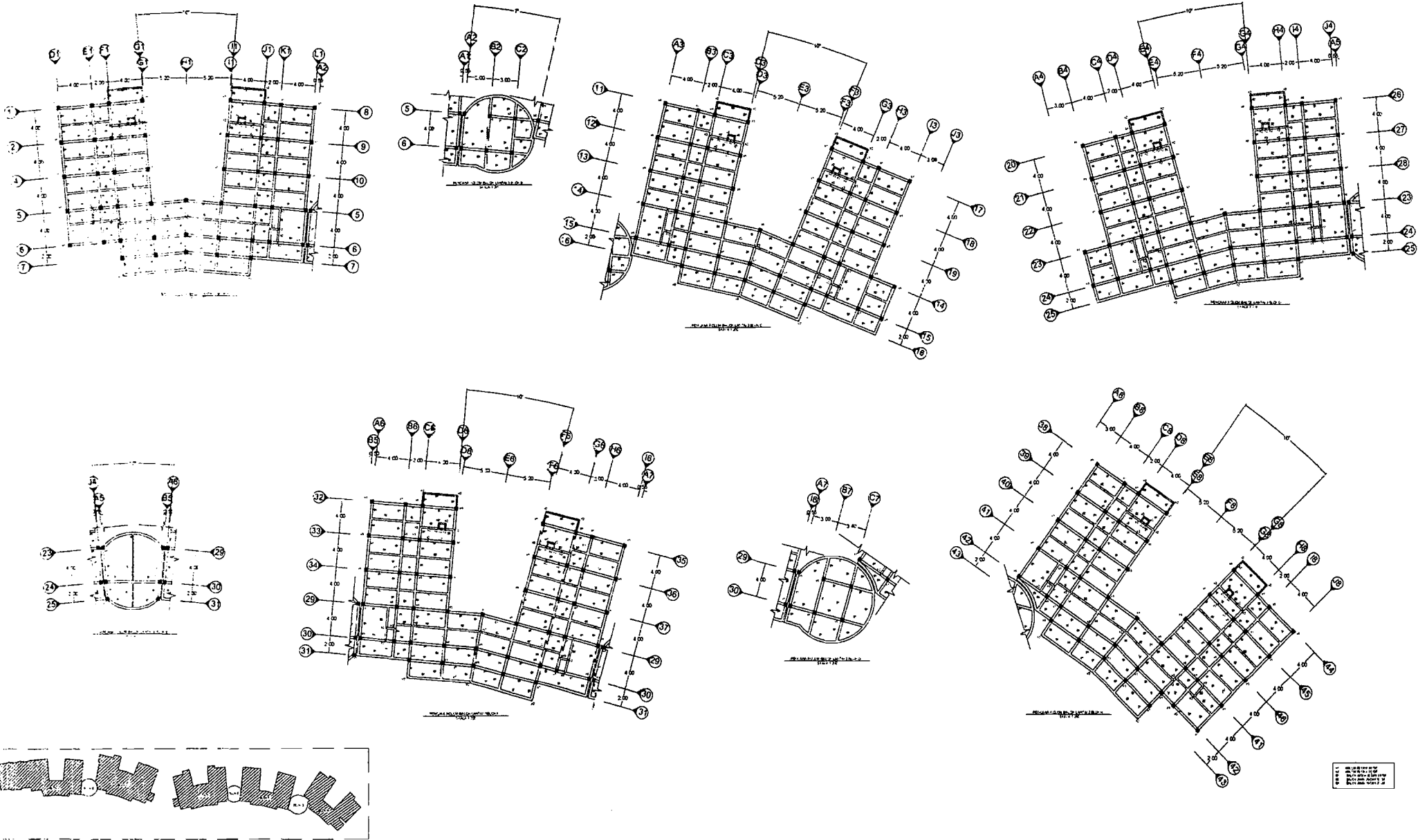
SKALA

1 : 200

NO. LBR

JML LBR

PENGESAHAN



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
TAHUN AKADEMIK
2005/2006

ASRAMA MAHASISWA UI

DENGAN PENEKATAN PADA PENCIPRAN SUASANA YANG KONDISIF UNTUK
BEJAJAR

DOSEN PEMBIMBING

IR.ENDY MARLINA,MT

IDENTITAS MAHASISWA

NAMA	RADITYA ANINDITA
NO. MHS	02 512 007
TANDA TANGAN	

NAMA GAMBAR

RENCANA KOLOM-BALOK
LANTAI 3

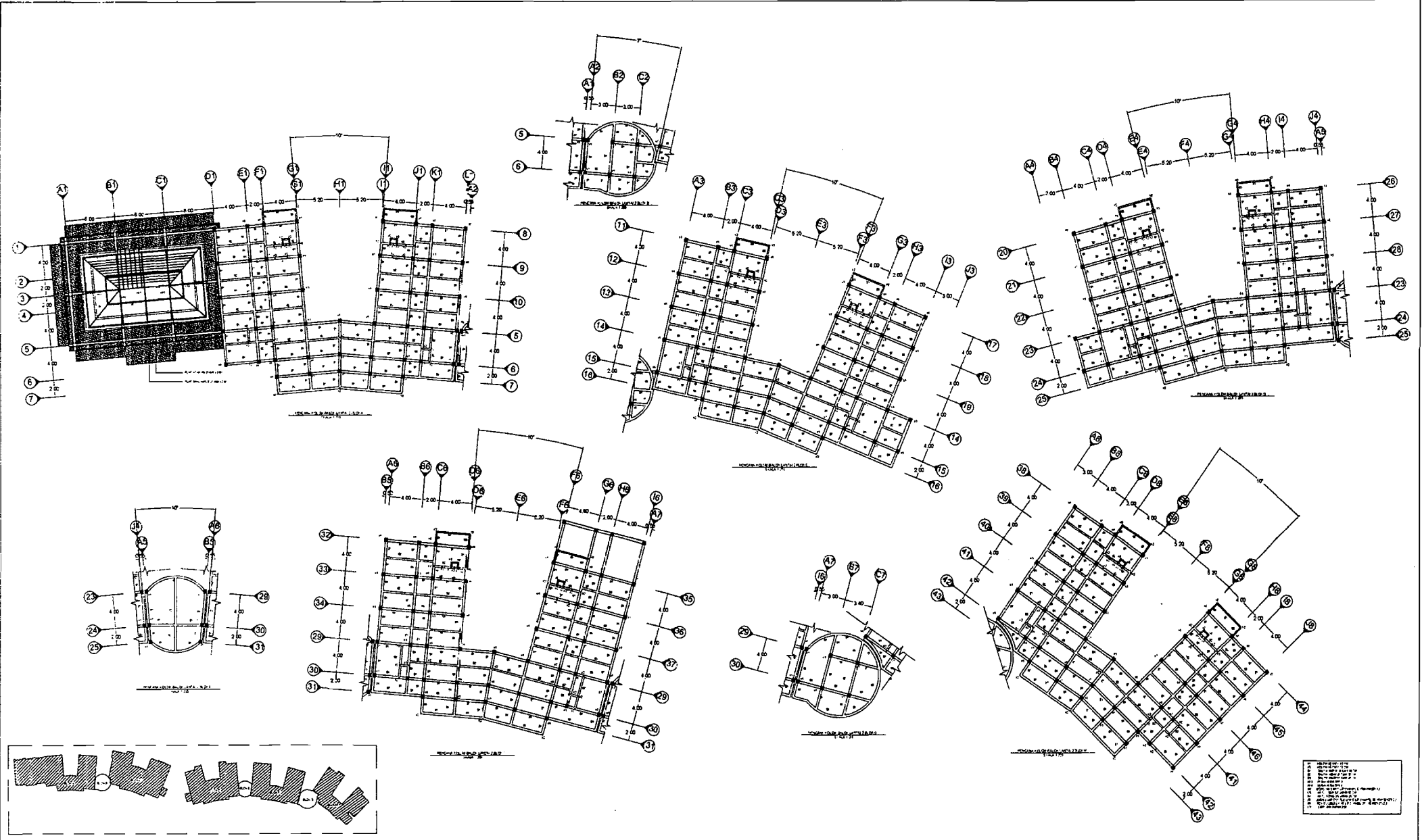
SKALA


1 : 200

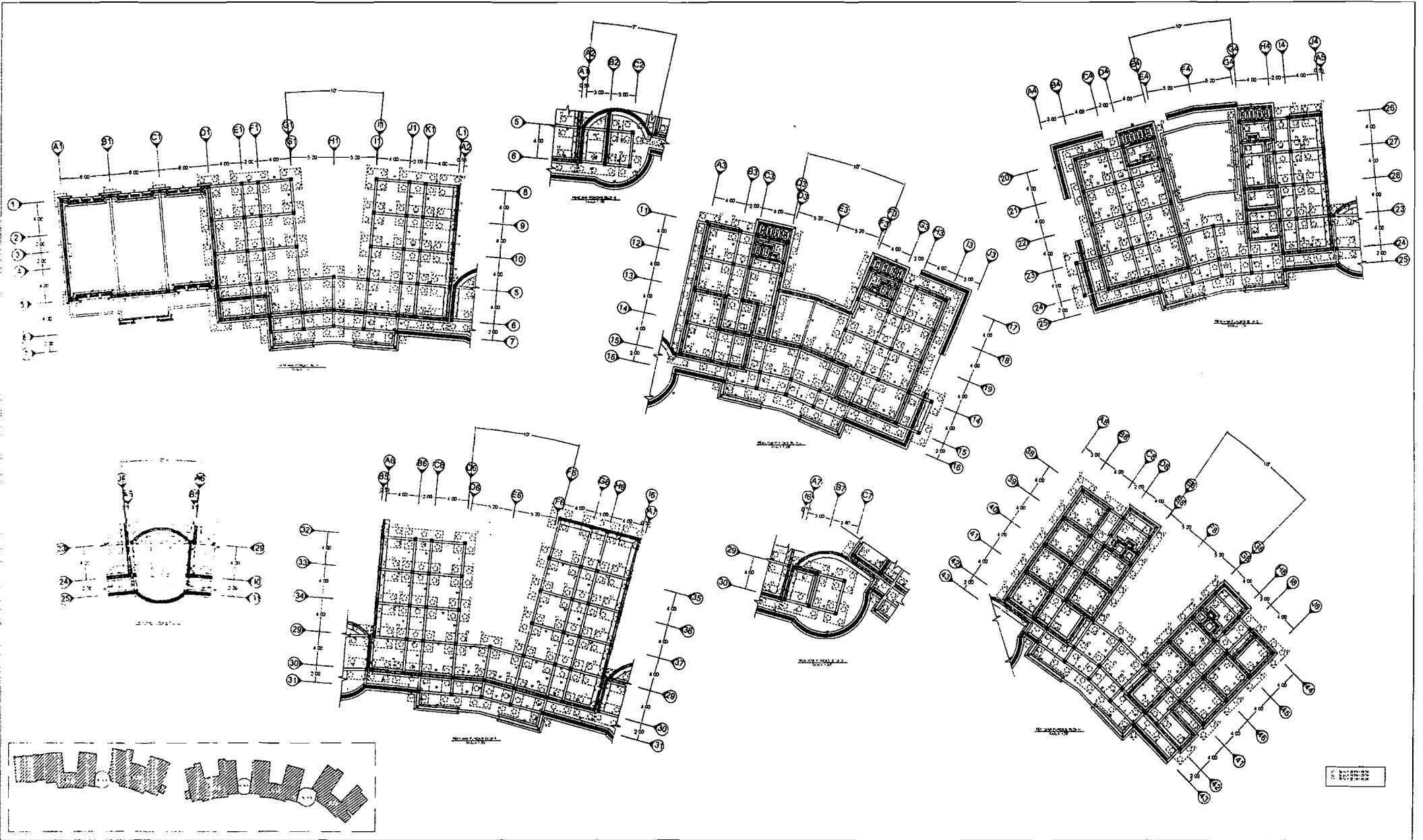
NO. LBR


JML LBR

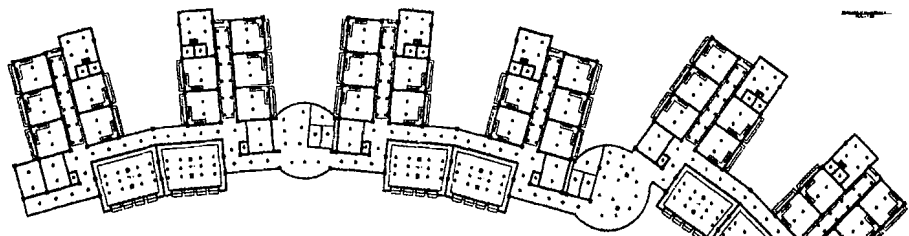
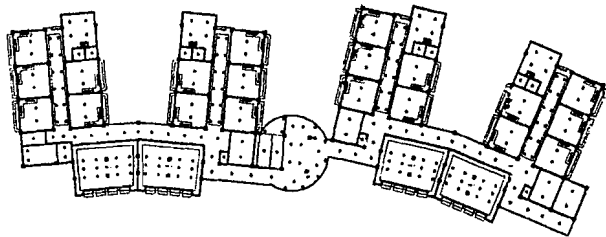
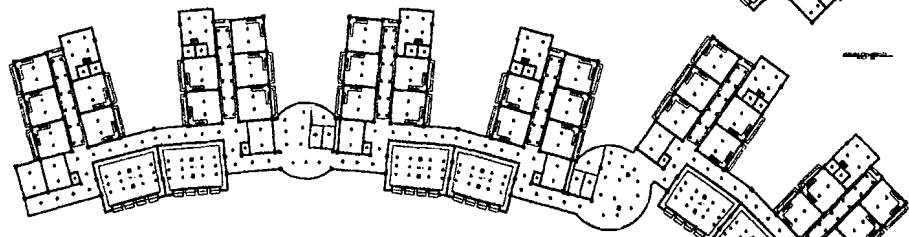
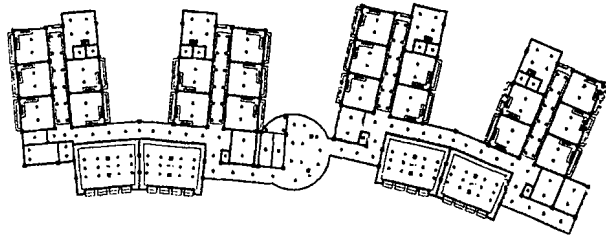
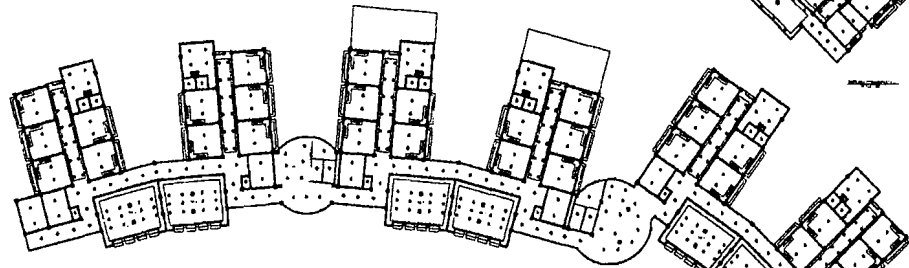
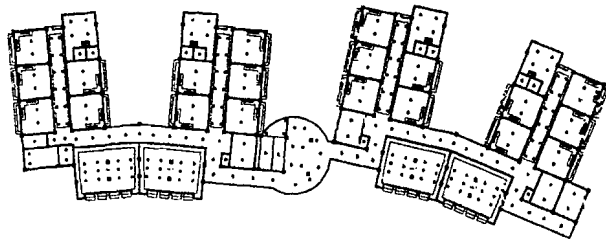
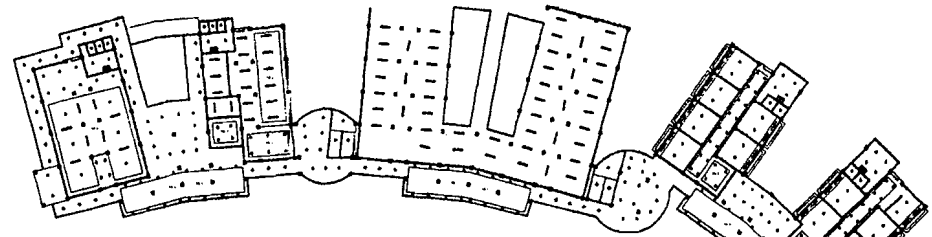
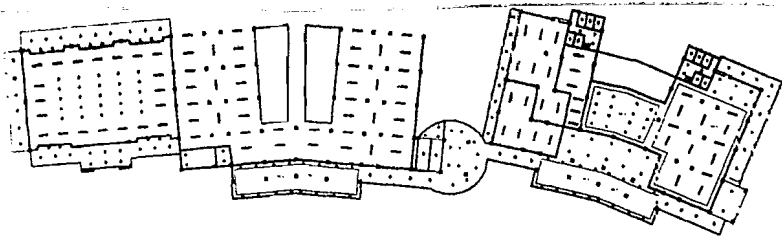
PENGESAHAN



 TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2005/2006	ASRAMA MAHASISWA JII <small>DENGAN PENENANGAN PAJAK PENDITAAN SUASANA YANG KONDISIF JALUK BELAJAR</small>	DOSEN PEMBIMBING		IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR RENCANA KOLOM-BALOK LANTAI 2 & RENCANA ATAP LANTAI 1	SKALA 1 : 200	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
			IR.ENDY MARLINA,MT		NAMA RADITYA ANINDITA NO. MHS 02 512 007 TANDA TANGAN	(Signature area)					



	TUGAS AKHIR JURUSAN ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN UNIVERSITAS SLAM INDONESIA	PERIODE II TAHUN AKADEMIK 2005/2006	ASRAMA MAHASISWI UII <small>DENGAN PENINGKATAN PADA PENCIPTAAN SUASANA YANG KONDISIF UNTUK BELAJAR</small>	DOSEN PEMBIMBING		IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR RENCANA PONDASI	SKALA 1 : 200	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
				IR.ENDY MARLINA,MT		NAMA RADITYA ANINDITA	NO. MHS 02 512 007					



TUGAS AKHIR

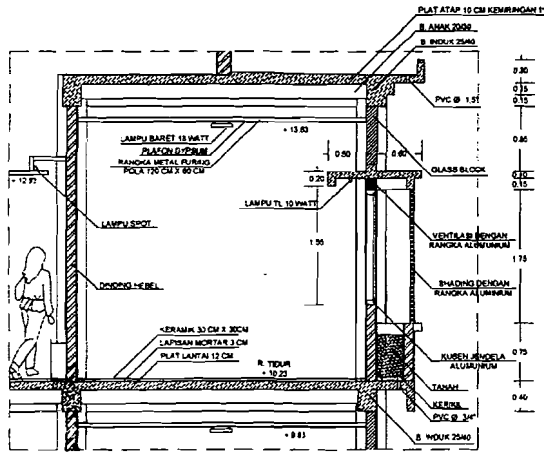
JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
TAHUN AKADEMIK
2005/2006

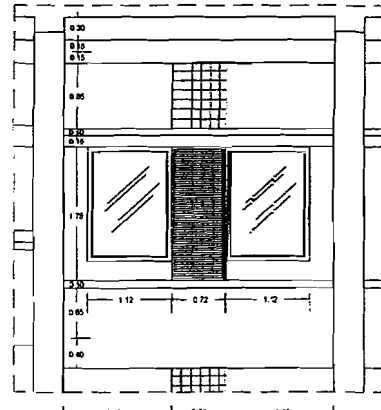
ASRAMA MAHASISWI UII

DENGAN PENEKANAN PADA PENCIPTAAN SUASANA
YANG KONDISIF UNTUK BELAJAR

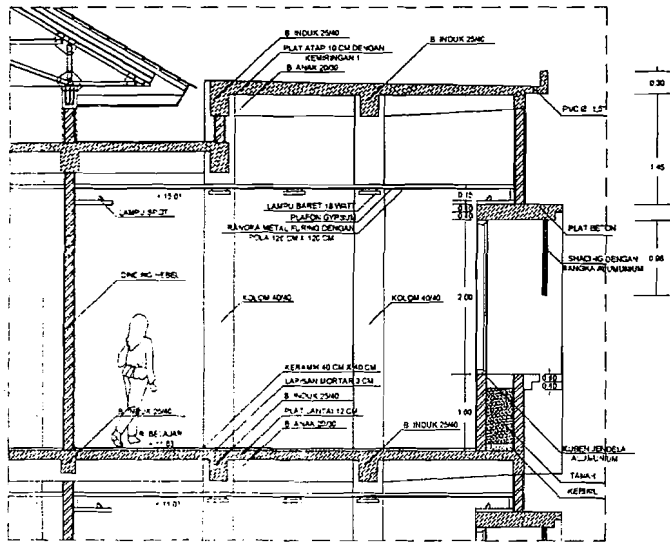
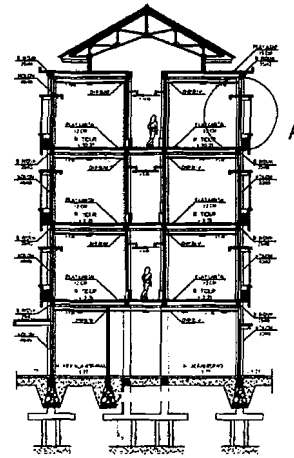
DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESAHAN
	NAMA	RADITYA ANINDITA					
IR. ENDY MARLINA,MT	NO. MHS	02 512 007	RENCANA TITIK LAMPU	1 : 200			
	TANDA TANGAN						



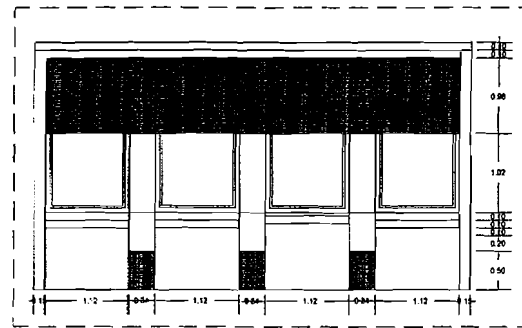
DETAIL A
SKALA 1:50



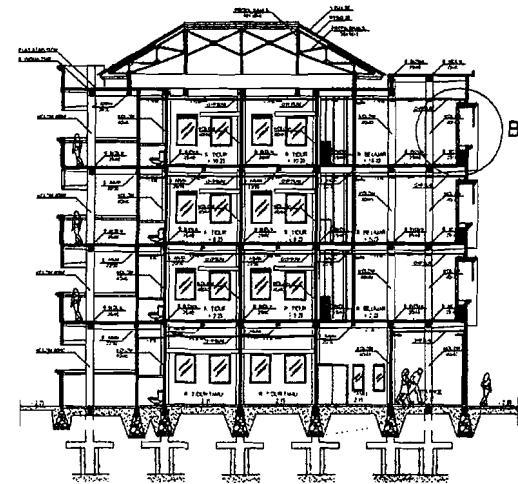
DETAIL TAMPAN A
SKALA 1:50



DETAIL B
SKALA 1:50



DETAIL TAMPAN B
SKALA 1:50



TUGAS AKHIR

JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

PERIODE II
TAHUN AKADEMIK 2005/2006

ASRAMA MAHASISWI UII

DENGAN PENYERKAPAN PADA FENOMENA SUASANA YANG KONDISIF UN-UP BELAJAR

DOSEN PEMBIMBING	IDENTITAS MAHASISWA		NAMA GAMBAR	SKALA	NO. LBR	JML LBR	PENGESEHAN
	NAMA	RADITYA ANINDITA					
	NO. MHS	02 512 007					
	TANDA TANGAN		DETIL	1 : 50			