

PERANCANGAN ASRAMA MAHASISWA DENGAN PENDEKATAN *CO-LIVING*

DI SURAKARTA

Avina Fitri Rizkiani; Alpha Febela

**Program Studi Arsitektur, Fakultas Teknik, Universitas
Muhammadiyah Surakarta**

Abstrak

Kota Surakarta atau yang sering dikenal dengan Kota Solo merupakan salah satu kota di Indonesia yang dikenal karena memiliki jumlah perguruan tinggi yang cukup banyak. Jumlah lembaga perguruan tinggi di Surakarta hingga tahun 2023 sebanyak 71 lembaga yang terbagi menjadi beberapa jenis perguruan tinggi. Mahasiswa yang mengambil pendidikan di Surakarta berasal dari berbagai daerah yang ada di Indonesia. Untuk memenuhi kebutuhan akomodasi mahasiswa dari luar kota, banyak perguruan tinggi di Surakarta menyediakan fasilitas asrama bagi mahasiswa. Asrama mahasiswa yang baik tidak hanya berfungsi sebagai tempat tinggal, tetapi juga menyediakan fasilitas umum yang dirancang untuk mendukung terjadinya interaksi sosial di antara para penghuninya. Asrama mahasiswa di Surakarta telah mencoba menyediakan fasilitas umum untuk mendukung interaksi sosial, namun kondisi dan kualitas fasilitas ini terkadang masih kurang nyaman untuk digunakan. Objek asrama mahasiswa dengan konsep *Co-living* pada dasarnya adalah tipologi arsitektur dengan fokus utama untuk memenuhi fungsi hunian dan aktivitas bersama para penghuninya melalui ruang-ruang yang dapat digunakan secara bersama sebagai aspek penting dari konsep *Co-living* yang diterapkan. Konsep sharing yang mendukung terjadinya interaksi dan dapat membangun networking antar mahasiswa sangat cocok diterapkan pada asrama mahasiswa untuk mengurangi rasa kesepian yang dialami mahasiswa karena kurangnya interaksi dengan mahasiswa lain. Fasilitas *Co-living* yang dirancang untuk mendukung interaksi sosial seperti ruang komunal dan aktivitas bersama memberikan lingkungan yang kondusif untuk menjalin hubungan. Dengan demikian, konsep *Co-living* dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengurangi tingkat kesepian pada mahasiswa.

Kata kunci: Asrama mahasiswa, *Co-Living*

Abstract

The City of Surakarta, often known as the City of Solo, is one of the cities in Indonesia renowned for having a considerable number of higher education institutions. As of 2023, Surakarta hosts 71 higher education institutions of various types. Students pursuing education in Surakarta come from various regions across Indonesia. To meet the accommodation needs of out-of-town students, many higher education institutions in Surakarta provide dormitory facilities for students. A good student dormitory not only functions as a place to live but also provides communal facilities designed to support social interactions among its residents. Student dormitories in Surakarta have tried to provide communal facilities to support social interaction; however, the condition and quality of these facilities are sometimes less than comfortable for use. The concept of student dormitories with a co-living design is essentially an architectural typology with a primary focus on fulfilling the residential function and shared activities among residents through spaces that can be used jointly, which is an important aspect of the applied co-living concept. The sharing concept that supports interaction and can build networking among students is very suitable for student dormitories

to reduce the sense of loneliness experienced by students due to a lack of interaction with other students. Co-living facilities designed to support social interaction, such as communal spaces and joint activities, provide a conducive environment for building relationships. Thus, the co-living concept can be an effective solution to reduce the level of loneliness among students.

Keywords: Student dormitory, Co-living

1. PENDAHULUAN

Kota Surakarta atau yang sering dikenal dengan Kota Solo merupakan salah satu kota di Indonesia yang dikenal karena memiliki jumlah perguruan tinggi yang cukup banyak. Jumlah lembaga perguruan tinggi di Surakarta hingga tahun 2023 sebanyak 71 lembaga yang terbagi menjadi beberapa jenis perguruan tinggi. Selain itu, Surakarta juga memiliki perguruan tinggi dan sekolah tinggi swasta yang menyediakan beragam program akademik untuk para mahasiswa dari berbagai latar belakang. Keanekaragaman institusi pendidikan ini telah menjadikan Surakarta sebagai salah satu destinasi pendidikan bagi mahasiswa dari berbagai daerah.

Tabel 1 Data jumlah perguruan tinggi di Surakarta

No	Perguruan Tinggi	Jumlah
1.	Universitas	15
2.	Institut	1
3.	Sekolahn Tinggi	17
4.	Akademi	31
5.	Politeknik	7
Jumlah		71

Sumber: Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi Wilayah VI (LLDIKTI VI)

Untuk memenuhi kebutuhan akomodasi mahasiswa dari luar kota, banyak perguruan tinggi di Surakarta menyediakan fasilitas asrama bagi mahasiswa. Asrama mahasiswa ini menjadi fasilitas tempat tinggal sementara yang sangat diperlukan bagi mahasiswa yang berasal dari luar daerah untuk mengejar pendidikan tinggi di kota ini. Asrama mahasiswa di Surakarta telah mencoba menyediakan fasilitas umum untuk mendukung interaksi sosial, namun kondisi dan kualitas fasilitas ini terkadang masih kurang nyaman untuk digunakan. Upaya untuk menciptakan ruang komunal seringkali terdapat masalah desain yang kurang nyaman bagi mahasiswa dan kurangnya pemeliharaan yang mempengaruhi pengalaman penghuni asrama.

Kondisi ini dapat membatasi potensi penghuni asrama untuk benar-benar mengambil manfaat dari fasilitas umum tersebut dan berinteraksi dengan sesama mahasiswa. Keterbatasan atau kekurangan dalam fasilitas umum yang kurang memadai dapat membuat mahasiswa merasa terpaksa mengikuti kegiatan sosial di asrama. Sebagai akibatnya, keinginan untuk berinteraksi dengan sesama mahasiswa atau berpartisipasi dalam aktivitas sosial mungkin menurun. Hal ini dapat menyebabkan rasa isolasi dan kesepian yang dapat memicu stress dan tekanan emosional pada mahasiswa.

Kesepian dapat terjadi karena adanya faktor pendorong berupa faktor situasional dan faktor *characterological* (Deviana, 2017). Faktor situasional merupakan faktor situasi akibat dari kehidupan yang dialami seseorang. Seperti situasi kehidupan akibat perceraian, perpisahan dan sosial situasi individu yang dirawat di rumah sakit. Sedangkan faktor *characterological* merupakan faktor pendorong kesepian berupa karakter pribadi seseorang dengan ciri-ciri kepribadian seperti introversi, rasa malu dan rendah diri. Mahasiswa yang sering mengalami rasa kesepian adalah mahasiswa rantau yang jauh dari keluarga. Mahasiswa yang tidak memiliki persiapan dalam perubahan sosial ini akan menjadikan mereka sulit untuk berinteraksi dengan lingkungan barunya dan cenderung untuk memilih melakukan interaksi sosial secara virtual dengan keluarga dan teman-teman lama. Aktivitas ini yang dapat menjadikan mahasiswa merasa kesepian karena tidak melakukan interaksi dengan lingkungannya yang baru. Dari hasil penelitian Nugroho dkk (2022) sebanyak 45,2% (70) responden mengalami rasa kesepian, angka ini dihasilkan dari 155 responden yang berasal dari 6 Perguruan Tinggi yang ada di Indonesia. Sedangkan di wilayah Surakarta sebanyak 41,6% mahasiswa mengalami rasa kesepian.

Tabel 2 Persentase jenis kesepian yang dialami mahasiswa asrama di Kota Surakarta

Jenis	f	%
Kesepian	10	41,67
Khawatir nilai kuliah buruk	4	16,67
Penghasilan orang tua turun	4	16,67
Hubungan jauh dari orang terdekat	3	12,5
Tidak dapat melakukan aktivitas seperti biasa	3	12,5
Total	24	100

Sumber : (Nugroho et al., 2022)

Objek asrama mahasiswa konsep Co-living pada dasarnya adalah tipologi arsitektur dengan fokus utama untuk memenuhi fungsi hunian dan aktivitas bersama para penghuninya melalui ruang-ruang yang dapat digunakan secara bersama sebagai aspek penting dari konsep *Co-living* yang diterapkan. *Co-living* memiliki komponen pembeda dengan apartemen konvensional. Komponen ruang pada *Co-living* terdiri dari private space dan *communal space*. (Pratiwi Pudita Sekar, 2021). Konsep sharing yang mendukung terjadinya interaksi dan dapat membangun networking antar mahasiswa sangat cocok diterapkan pada asrama mahasiswa untuk mengurangi rasa kesepian yang dialami mahasiswa karena kurangnya interaksi dengan mahasiswa lain. Melalui interaksi sehari-hari dengan sesama penghuni asrama, mahasiswa memiliki kesempatan untuk membangun hubungan, berbagi pengalaman, dan saling mendukung dalam tantangan akademik dan kehidupan sehari-hari. Dengan adanya keragaman di dalam komunitas, mahasiswa dapat belajar tentang berbagai latar belakang budaya dan pandangan yang membuka pikiran terhadap keragaman dunia. Selain itu, fasilitas *Co-living* yang dirancang untuk mendukung interaksi sosial seperti ruang komunal dan aktivitas bersama memberikan lingkungan yang kondusif untuk menjalin hubungan. Dengan demikian, konsep *Co-living* dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengurangi tingkat kesepian pada mahasiswa.

2. METODE

2.1 Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang dimana pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan studi kasus, studi pustaka dan observasi lapangan. Kemudian data akan diolah dengan cara analisis dan sintetis. Setelah itu hasil kesimpulan penelitian akan digunakan sebagai dasar konsep perancangan desain dari masalah yang ada sebelumnya.

a) Studi Pustaka

Studi pustaka ini dilakukan dengan cara membaca berita melalui website dan beberapa artikel terbaru untuk memperoleh beberapa data sebagai berikut :

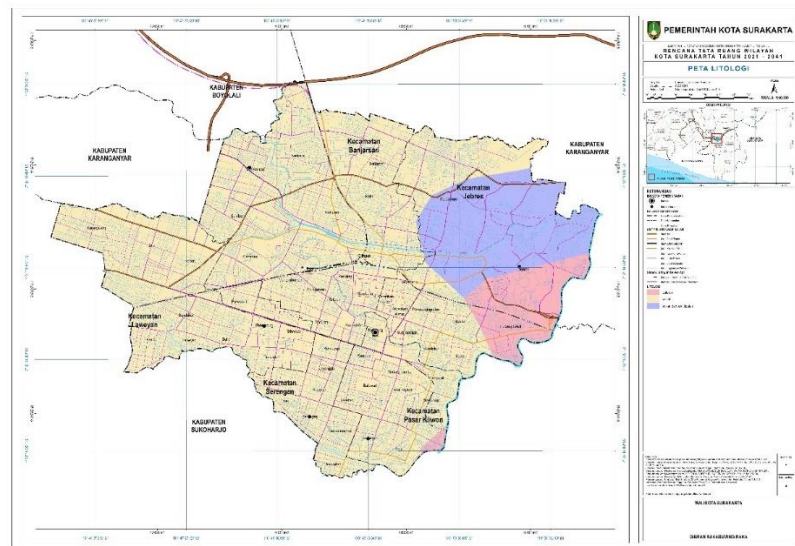
- Pengumpulan data isu tentang asrama mahasiswa di Surakarta
- Pengumpulan data isu tentang mahasiswa kesepian di Surakarta akibat asrama mahasiswa yang kurang memadai.
- Literatur tentang desain bangunan asrama yang dapat mengurangi rasa kesepian pada mahasiswa asrama.

b) Studi Kasus

Studi kasus dilakukan dengan cara mengumpulkan data beberapa bangunan yang memiliki kriteria yang sama dengan objek penelitian. Hal ini dilakukan untuk menjadi pedoman desain yang akan dilakukan.

2.2 Analisis Data

a. Data Fisik



Tabel 3 Kondisi Geografis Kota Surakarta

Sumber: BAPPEDA Kota Surakarta

Kota Surakarta atau yang sering dikenal dengan Kota Solo merupakan salah satu kota yang menjadi bagian dari Provinsi Jawa Tengah. Luas wilayah Kota Surakarta sekitar 44,1 kilometer persegi dengan persentase luas wilayah kota sekitar 0,14% dari luas total Provinsi Jawa Tengah. Dengan jumlah luasan tersebut, Kota Surakarta menjadi wilayah yang relatif kecil dengan jumlah 5 kecamatan yang terbagi menjadi 51 kelurahan.

b. Data Nonfisik

Kota Surakarta terbagi menjadi 5 kecamatan yang memiliki jumlah kelurahan sebanyak 51 kelurahan. Berdasarkan dari buku KOTA SURAKARTA DALAM

ANGKA 2023 jumlah penduduk Kota Surakarta sebanyak 523.008 jiwa. Kota Surakarta memiliki sistem pendidikan yang komprehensif dengan berbagai tingkat pendidikan yang mencakup seluruh spektrum pendidikan formal. Mulai dari pendidikan dasar yang mencakup Taman Kanak-Kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), hingga Sekolah Menengah Pertama (SMP). Tingkat pendidikan menengah atas, yang terdiri dari Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Madrasah Aliyah (MA). Di samping itu, Kota Surakarta juga terdapat pendidikan tinggi dengan keberadaan universitas dan perguruan tinggi terkemuka. Berikut adalah data tingkat pendidikan pada penduduk yang ada di Kota Surakarta:

Tabel 4 Data tingkat pendidikan penduduk Kota Surakarta

Tingkat Pendidikan	2022		
	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
Sampai dengan SD	76	3	79
SMP/Sederajat	138	6	144
SMA/Sederajat	491	199	690
Diploma I, II/Akta I, II	27	38	65
Diploma III/Akta III/ Sarjana Muda	154	524	678
Tingkat Sarjana/Doktor/Ph.D	1.589	2.713	4.302
Jumlah/Total	2.475	3.483	5.958

Sumber: Kota Surakarta dalam Angka, 2023

Tabel 5 Jumlah sekolah di Kota Surakarta

Tingkat Sekolah	Jumlah Sekolah (2022)					
	Laweyan	Serengan	Pasar Kliwon	Jebres	Banjarsari	Total
TK	55	27	35	63	87	267
RA	3	3	5	11	11	33
SD	51	24	43	51	81	250
MI	1	3	1	4	2	11
SMP	20	11	10	16	21	78
MTs	2	-	2	3	2	9
SMA	6	2	3	7	14	32
SMK	14	4	3	7	21	49
MA	2	1	1	1	1	6

Sumber: Kota Surakarta dalam Angka, 2023

Tabel 6 Jumlah perguruan tinggi di kecamatan yang ada di Kota Surakarta

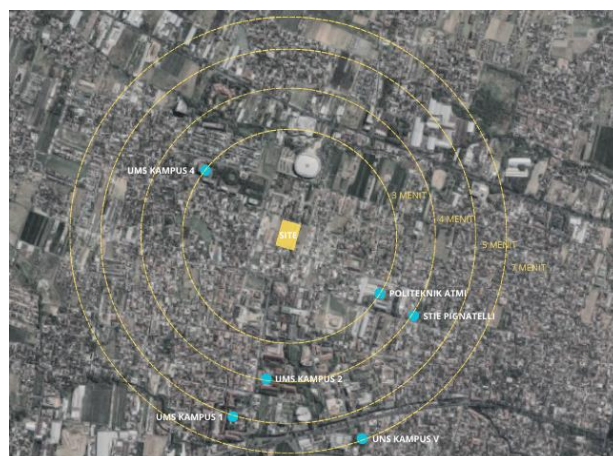
Kecamatan	Perguruan Tinggi		
	2019	2020	2021
Laweyan	9	8	9
Serengan	2	1	2
Pasar Kliwon	-	-	-
Jebres	2	3	2
Banjarsari	8	8	8
Kota Surakarta	21	20	21

Sumber: Kota Surakarta dalam Angka, 2023

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Lokasi Tapak

Site berada di Jl. Blewah Raya I, Karangasem, Kecamatan Laweyan, Kota Surakarta. *Site* ini memiliki luas total sebesar $\pm 9.994,27\text{m}^2$. *Site* ini berlokasi di kawasan yang sangat strategis, dengan keberadaan beberapa perguruan tinggi yang mudah dijangkau. Salah satu perguruan tinggi terdekat dari lokasi *site* ini adalah Kampus 4 yang merupakan bangunan untuk Fakultas Kedokteran Universitas Muhammadiyah Surakarta. Dengan durasi perjalanan sekitar 3 menit saja, mahasiswa dan pengunjung memiliki akses yang sangat nyaman ke fasilitas pendidikan tinggi ini. Keberadaan perguruan tinggi terkemuka di sekitar *site* ini menjadi alasan dipilihnya *site* ini sebagai lahan perencanaan asrama mahasiswa yang menginginkan akses mudah ke pendidikan berkualitas.



Gambar 1 Lokasi Tapak

Sumber: Analisis Penulis, 2024

Tabel 7 Data Site

No	Faktor	Detail Site
1.	RTRW	- KDB: 40% - KLB: 3 - RTH: 20% - GSB: 3 m dari as jalan
2.	Kondisi kontur	Kontur datar
3.	Batas-batas	Utara: Jalan raya yang akan berfungsi sebagai akses utama menuju <i>site</i> . Timur: kost syariah dan rumah makan Selatan: lahan kosong Barat: Ruko-ruko
4.	Akses	Jalan pada kawasan termasuk kategori jalan arteri primer yaitu pada jalan Ir.H.Juanda

Sumber: Penulis, 2024

3.2 Gagasan Perancangan

1. Alasan pemilihan Kota Surakarta sebagai lokasi perancangan adalah karena kota ini memiliki banyak perguruan tinggi, dan data penelitian menunjukkan tingkat kesepian mahasiswa yang signifikan di sini.
2. Pemilihan Kecamatan Tapak sebagai lokasi dilakukan berdasarkan jumlah perguruan tinggi yang ada di sana dan kesesuaian lahan untuk perumahan.
3. Lokasi situs dipilih pada tanah kosong yang memiliki luas minimal 2.500 m², akses yang mudah, dan tingkat kebisingan yang rendah.
4. Tujuan dari proses perancangan asrama mahasiswa adalah menciptakan asrama yang dapat mengurangi tingkat kesepian mahasiswa di Surakarta.
5. Desain asrama mahasiswa mengusung konsep *Co-living*, yang menitik beratkan pada ruang komunal sebagai tempat untuk bersosialisasi guna mengurangi perasaan kesepian pada mahasiswa.

3.3 Kegiatan dan butuhan Ruang

- a. Aktivitas dan kebutuhan ruang

Tabel 8 Aktivitas dan kebutuhan ruang

Aktivitas di dalam asrama			
Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Jenis Aktivitas
Mahasiswa	Istirahat	Kamar tidur	Privat
	Kegiatan kakus	Kamar mandi	

	Belajar	Ruang belajar	
Mahasiswa	Bersosialisasi	Ruang Komunal	Semi Privat
Pengelola	Menunggu	Lobi	
	Pendaftaran	Resepsionis	
	Belajar bersama	Ruang belajar bersama <i>Co-working area</i>	
	Membaca buku	Perpustakaan	
	Kegiatan kreatif	Workshop space	
	Perkumpulan	Ruang serbaguna	
	Memasak	Dapur	
	Beribadah	Masjid	
	Berolahraga	Area <i>gym</i>	
	Kegiatan kakus	Toilet	
	Cuci jemur	Area Jemur	
	Pengelola	Menerima tamu	
Memantau keadaan		Ruang cctv	
Penyimpanan barang		Gudang	
Melakukan pekerjaan		Ruang pengelola	
Aktivitas Penunjang			
Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Jenis Aktivitas
Mahasiswa	Menjual/membeli makan dan	<i>Food court</i>	Publik
Pengelola	minum		
Pengunjung	Makan bersama	Ruang makan	
	Acara bersama	Ruang serbaguna	
	Menjual/membeli kebutuhan	Minimarket	
	<i>Laundry</i> pakaian	Ruang <i>laundry</i>	
	Fotocopy	Ruang <i>fotocopy</i>	
	Keamanan	Pos satpam	
	Beribadah	Masjid	
	Menabung	<i>ATM Center</i>	
	Parkir kendaraan	Area parkir	
Aktivitas Servis			
Pengguna	Aktivitas	Kebutuhan Ruang	Jenis Aktivitas
Pengelola Teknisi	Mekanikal elektrik	Ruang panel	Privat
		Ruang ME	
		Ruang genset	

Kebersihan	Pembuangan sampah
	Pengolahan

Sumber: Analias penulis, 2024

3.4 Besaran Ruang

Tabel 9 Besaran Ruang

Besaran Ruang		
Bangunan	Luas lantai dasar	Luas seluruh lantai
Asrama	1452	4420,92
Area UKM	691,5	691
Bangunan servis	108	108
Lahan parkir	1310	1310
Total	3.561,5	6.530,42

Sumber: Penulis, 2024

Berdasarkan data Kota Surakarta, dalam perhitungan luas bangunan:

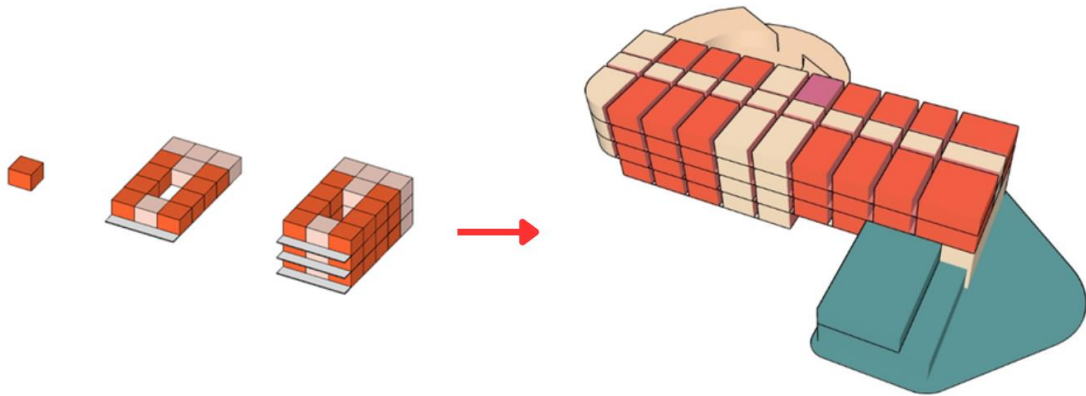
1. Luas tapak : 9.994,27m²
2. KDB : Maksimal 60%
: 60% x 9.994,27 = 5.997
Total luas lantai dasar : 3.561,5 (**memenuhi**)
3. KDH : Minimal 20%
: 9.994,27 – 5.997 = 3,998
: (6.432,77 : 9.994,27) x 100% = 64% (**memenuhi**)
4. Luas total kebutuhan ruang : 6.530,42 m²
5. KLB : Luas kebutuhan ruang / luas lahan
: 6.530,42 / 9.994,27 = 0.65

3.5 Konsep Desain

a. Gubahan Massa

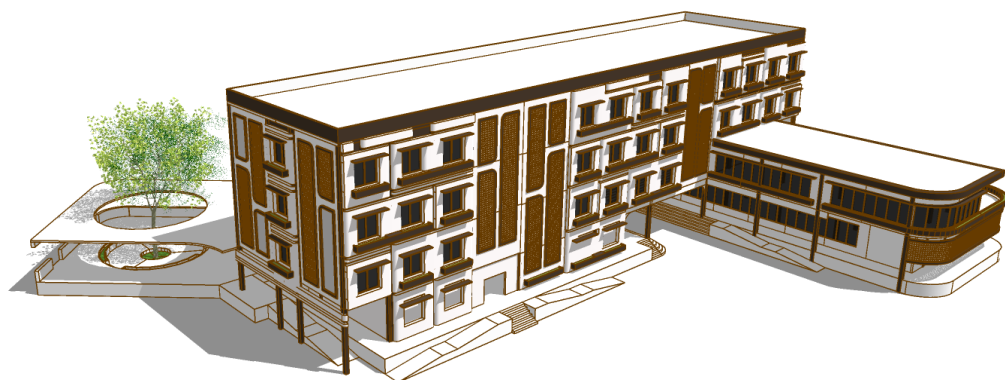
Proses perancangan asrama dengan konsep *Co-living* dimulai dari perencanaan unit terkecil, yaitu kamar tidur. Selanjutnya, kamar-kamar tidur ini ditempatkan di berbagai lantai dan dipadukan dengan ruang bersama (shared room) yang terletak di lantai dasar, sesuai dengan studi yang dilakukan oleh Indah & Wardono pada tahun 2021. Hal ini menghasilkan suatu modul hunian *Co-living* yang terintegrasi, di mana

modul-modul ini kemudian disusun secara vertikal membentuk tower-tower hunian *Co-living*. Selanjutnya, tower-tower hunian *Co-living* ini diatur secara horizontal untuk membentuk blok-blok hunian *Co-living* yang meliputi seluruh area objek perancangan.



Gambar 2 proses Gubahan Massa

Sumber : Analisis penulis, 2024

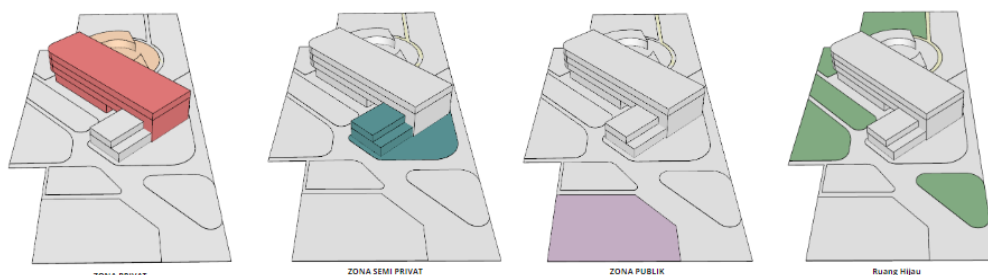


Gambar 3 Gubahan Massa

Sumber : Analisis penulis, 2024

b. Konsep Co-Living pada Asrama Mahasiswa

Zona Interaksi Mahasiswa



Gambar 4 Zona Interaksi Mahasiswa

Sumber: Analisis penulis, 2024

Pada lingkungan asrama, diterapkan 4 zonasi interaksi yang menjadi dasar perancangan asrama dengan konsep *Co-living*. Zonasi ini menjadi pengaturan interaksi mahasiswa, memastikan bahwa kegiatan mahasiswa berlangsung lebih teratur dan terorganisir.

Zona Privasi



Gambar 5 Zona privasi

Sumber: Analisis penulis, 2024

Ruang pribadi dalam konsep *Co-living* di bangunan asrama adalah kamar tidur yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan penghuni dengan menyediakan elemen-elemen penting, termasuk tempat tidur yang nyaman, meja belajar untuk sesi belajar yang produktif, dan lemari untuk penyimpanan pribadi. Kamar tidur ini telah dibagi menjadi tiga tipe yang berbeda, berikut adalah detail kamar tidur tersebut:

Tabel 10 Daftar tipe kamar asrama

Jenis Kamar	Penghuni	Luas (m ²)	Kapasitas (orang)
Tipe A	Mahasiswa	24	1
Tipe B	Mahasiswa	24	2
Tipe C	Pengelola	12	1

Sumber: Analisis pribadi, 2024

Konsep Zona Semi Privat



Gambar 6 Zona Semi Privat

Sumber: Analisis penulis, 2024

Perancangan asrama mahasiswa menggunakan konsep *Co-living* yang menekankan adanya ruang komunal sebagai media bersosialisasi sehingga dapat mengurangi adanya rasa kesepian pada mahasiswa.

Konsep Zona Publik



Gambar 7 Zona Publik

Sumber: Analisis penulis, 2024

Zona publik dalam konteks ini memiliki peran sentral dalam memberikan pengalaman berharga bagi mahasiswa selama masa tinggal mereka di asrama. Area ini mencakup berbagai fasilitas yang digunakan untuk mendukung usaha kecil dan menengah (UKM) yang berkolaborasi dengan manajemen asrama mahasiswa. Zona ini berfungsi sebagai wadah bagi mahasiswa untuk berinteraksi dengan komunitas sekitar, membantu mereka mengembangkan kemampuan sosialisasi dengan masyarakat. Di zona ini, mahasiswa dapat mempromosikan dan menjual hasil kreativitas mereka, sekaligus membeli produk yang ditawarkan oleh UKM mitra.

Konsep Ruang Hijau



Gambar 8 Konsep Ruang Hijau

Sumber: Analisis penulis, 2024

Konsep ruang hijau adalah fondasi penting dalam perencanaan lingkungan yang berkelanjutan. Ini melibatkan pengembangan area taman yang indah dan menyehatkan,

didukung oleh elemen-elemen pendukung yang melengkapi dan memperkaya pengalaman penghuni. Area taman ini dirancang dengan pertimbangan yang matang, termasuk pemilihan tanaman hias, pohon, dan elemen air yang menciptakan suasana yang nyaman dan menyenangkan. Selain itu, elemen pendukung seperti bangku-bangku, jalur pejalan kaki yang berliku, dan penerangan yang baik dapat meningkatkan fungsionalitas dan daya tarik ruang hijau tersebut. Konsep ruang hijau ini bukan hanya menciptakan tempat untuk relaksasi dan rekreasi, tetapi juga berkontribusi pada kualitas udara yang lebih baik, memberikan habitat bagi flora dan fauna, serta memperindah lingkungan hunian secara keseluruhan.

c. Implementasi interaksi sosial pada desain

Pengadaan aktivitas terjadwal di asrama bertujuan untuk menciptakan lingkungan yang terstruktur dan mendukung interaksi intens antar-mahasiswa. Dengan jadwal kegiatan yang teratur, diharapkan dapat mengontrol aktivitas mahasiswa sehingga mereka dapat terlibat dalam berbagai kegiatan bersama, memperkuat ikatan sosial, dan menciptakan atmosfer yang kondusif untuk pertumbuhan pribadi dan akademis.

Pendidikan

- Menyediakan fasilitas pendukung demi meningkatkan kualitas pendidikan dan aktivitas di dalam bangunan asrama ini.
- Dukungan spasial : Ruang perpustakaan, ruang co-working

Pengembangan Keterampilan:

- Menyelenggarakan workshop atau pelatihan untuk mengembangkan keterampilan diantaranya kelas memasak, kursus yoga, kelas berkebun dan kursus kerajinan.
- Dukungan spasial: Ruang Workshop, Dapur Bersama, Kebun Sayur

Aktivitas Kesehatan dan Kebugaran:

- Menyediakan kegiatan olahraga dan rekreasi untuk mempromosikan gaya hidup sehat dan aktif seperti menyediakan tempat yoga, gym, dan jogging track.
- Dukungan spasial: Ruang yoga, gym, Ruang kesehatan

Kegiatan Seni dan Kreatif:

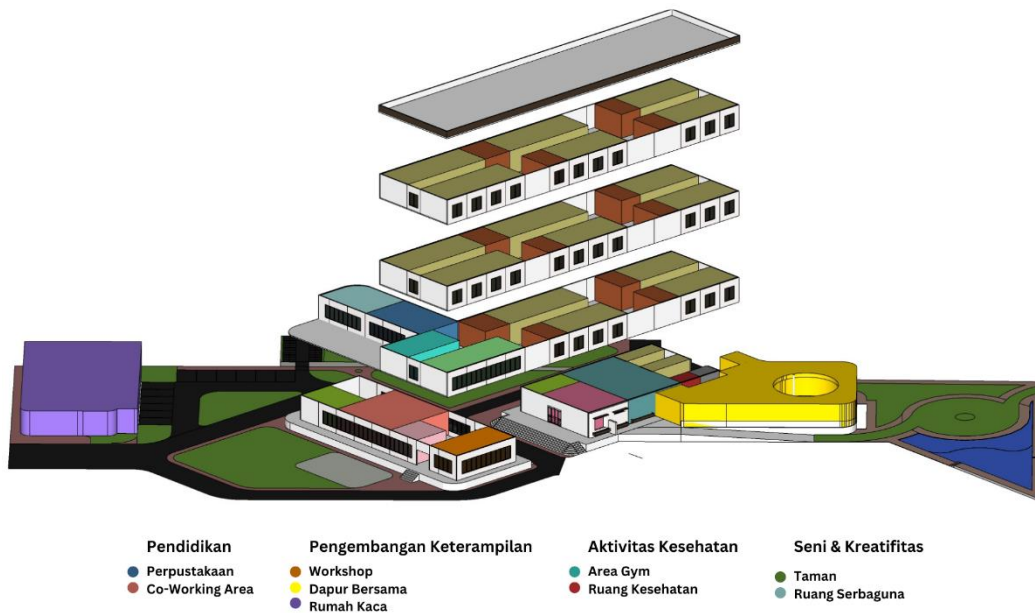
- Menyediakan tempat untuk mengembangkan kreativitas melalui seni visual, musik, atau pertunjukan bersama untuk memperkuat ikatan sosial.
- Dukungan spasial: Taman, Ruang serbaguna

Pelayanan Masyarakat dan Sosial:

- Melibatkan penghuni dalam proyek-proyek pelayanan masyarakat untuk membangun kesadaran sosial dan tanggung jawab tentang kegiatan amal seperti infak bulanan.

Pendampingan Pribadi dan Sosial:

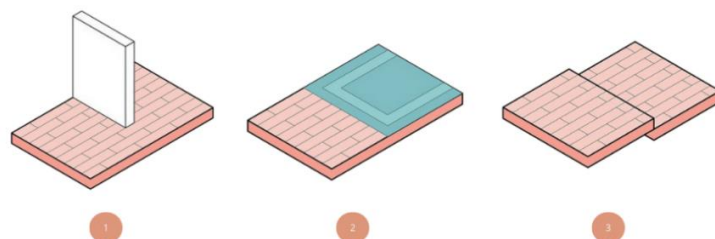
- Menyediakan akses ke sesi konseling atau pendampingan pribadi untuk mendukung perkembangan emosional dan psikologis penghuni.



Gambar 9 Pembagian zona pada bangunan

Sumber: Analisis penulis, 2024

Konsep Interior



Gambar 10 Konsep pembatas ruang

Sumber: instagram @studioanakarsi

Dalam setiap ruangan, konsep pembatas ruang memiliki peran yang sangat penting karena mampu mengindikasikan perbedaan fungsi yang ada di dalamnya. Konsep ini berfungsi sebagai petunjuk visual yang memisahkan area berdasarkan tujuan dan fungsi masing-masing. Pembatas ruang ini tidak hanya membantu mengatur

ruangan secara fungsional, tetapi juga memberikan kesan estetika yang berbeda di setiap zona. Berikut adalah beberapa konsep pembatas ruang pada interior :

1. Penggunaan partisi / dinding kontemporer

Penggunaan dinding partisi atau kontemporer telah menjadi pilihan populer dalam desain interior modern, terutama karena sifatnya yang sangat fleksibel. Dinding partisi ini dapat dengan mudah dipindahkan atau disusun ulang sesuai kebutuhan, memberikan kemampuan untuk mengubah dinamika ruang dengan cepat dan efisien. Selain itu, desainnya yang beragam dan inovatif memungkinkan untuk memilih partisi yang sesuai dengan gaya estetika, menciptakan elemen visual yang menarik dalam ruangan. Dinding partisi kontemporer juga memberikan solusi yang efisien dalam membagi ruang tanpa perlu melakukan perubahan struktural yang mahal atau permanen.

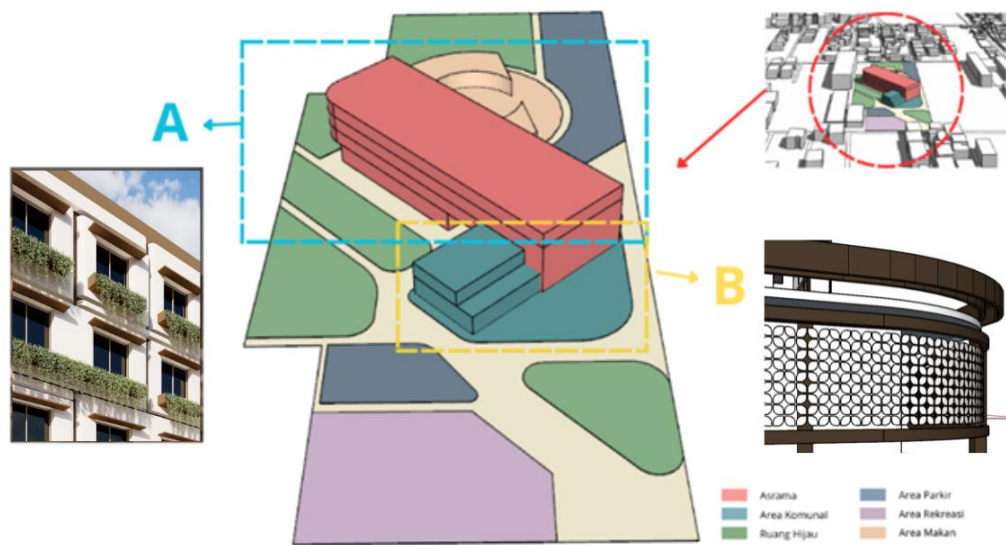
2. Perubahan warna dan tekstur lantai

Penerapan warna dan tekstur pada lantai adalah strategi desain yang kuat dalam membedakan dan membatasi fungsi berbeda di dalam ruangan. Warna yang berbeda pada lantai bisa digunakan untuk menandai area tertentu. Misalnya, menggunakan lantai dengan warna yang lebih gelap untuk ruang makan dapat memberikan kontras visual yang jelas dengan area lain yang mungkin memiliki lantai yang lebih terang. Di samping warna, tekstur lantai juga dapat memberikan petunjuk visual yang kuat untuk membedakan ruang.

3. Perbedaan level atau elevasi lantai

Perbedaan elevasi pada lantai adalah elemen desain yang efektif untuk membedakan dan membatasi fungsi yang berbeda dalam sebuah ruangan. Dalam desain interior, elevasi lantai yang berbeda bisa menjadi alat yang kuat untuk mengidentifikasi zona tertentu. Misalnya, sebuah lantai yang ditinggikan dengan desain tangga atau platform dapat menciptakan zona yang jelas untuk area duduk atau ruang makan, sementara bagian lantai yang lebih rendah mungkin menandakan ruang tamu atau ruang kerja. Selain menciptakan perbedaan visual, elevasi lantai juga dapat memberikan perasaan ruang yang lebih terpisah dan khusus, mengarahkan perhatian pada fungsi tertentu dalam ruangan. Hal ini memberikan fleksibilitas dalam desain ruang yang memungkinkan untuk mencapai perasaan ruang yang lebih terstruktur dan berkontribusi pada pengalaman yang lebih beragam dalam penggunaan ruang.

Konsep Eksterior



Gambar 11 Analisa fasad bangunan

Sumber: Analisa penulis, 2023

Perancangan fasad bangunan asrama merupakan hasil adaptasi terhadap kondisi iklim dan lingkungan *site* yang spesifik. Di lingkungan *site*, bangunan-bangunan sekitar umumnya memiliki ketinggian yang tidak melebihi dua lantai. Selain itu, *site* ini dikenal dengan iklim panas dan berangin. Oleh karena itu, fasad bangunan dirancang dengan penggunaan elemen seperti kisi yang berfungsi sebagai secondary skin. Secondary skin ini memiliki peran penting dalam mengendalikan cahaya matahari yang masuk ke dalam ruangan, sehingga menciptakan kondisi yang nyaman dan efisien secara termal. Selain menjaga kenyamanan interior, konsep fasad ini juga mencerminkan harmoni dengan karakter lingkungan sekitarnya, menciptakan bangunan yang terintegrasi dengan baik. Dan untuk memenuhi aturan daerah mengenai fasad bangunan diwajibkan adanya unsur daerah sebesar 20% maka shading pada bangunan di desain dengan pola batik.

4. PENUTUP

Kota Surakarta menjadi salah satu tujuan bagi mahasiswa untuk menempuh pendidikan tinggi karena terdapat banyak perguruan tinggi yang tersedia di kota ini. Hal ini menjadikan banyak mahasiswa di kota ini yang berasal dari luar daerah. Asrama mahasiswa menjadi akomodasi penting bagi mahasiswa perantau. Asrama mahasiswa yang baik merupakan asrama mahasiswa yang memiliki ruang komunal dan agenda kegiatan yang rutin dilaksanakan setiap minggunya. Hal ini berguna untuk

terjalinnnya interaksi antar penghuni asrama mahasiswa. Kurangnya interaksi yang terjadi di dalam asrama dapat menyebabkan mahasiswa merasa kesepian, terutama mahasiswa perantau yang mengalami perubahan lingkungan dan jauh dari keluarga serta teman-temannya. Pengembangan desain ruang komunal bagi asrama mahasiswa dapat menggunakan pendekatan *Co-Living* yang memiliki karakter terbuka sehingga dapat menghindari terjadinya rasa kesepian. Dengan mengimplementasikan program ruang yang ada pada konsep Co-living dapat mendukung asrama mahasiswa menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Badan Pusat Statistik Kota Surakarta (2023). Kota Surakarta dalam Angka, 2023. <https://surakartakota.bps.go.id/publication/2023/02/28/8da64ce70793fbb9886e147f/kota-surakarta-dalam-angka-2023.html>
- BAPPEDA Kota Surakarta, 2023. *Album Peta INTIP Surakarta*. Online at <https://intip.surakarta.go.id/album-peta>
- Deviana, N. (2017). Hubungan Antara Self-Compassion Dengan Kesepian Pada Mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta. *Psikologi*, 1–17.
- LLDIKTI VI, 2023. *Data jumlah perguruan tinggi di Kota Surakarta*. Online at <https://lldikti6.kemdikbud.go.id/> [20 September 2023].
- Nugroho, B. Y. S., Iqbal, M., & Haikal, H. (2022). Gangguan Kesehatan Mental Pada Mahasiswa selama Penerapan Pembatasan Kegiatan Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan*, 21(1), 19–24. <https://doi.org/10.33221/jikes.v21i1.1565>
- Pratiwi Pudita Sekar. (2021). Perancangan Apartemen Terjangkau Untuk Mahasiswa Dengan Konsep Co-Living Di Seturan Yogyakarta. *Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952., 113.
- Studioanakarsi (2023). Konsep Pembatas Ruang. Online at <https://www.instagram.com/studioanakarsi/profile/>
- Time-Saver Standarts, Edited by De Chiara, Joseph. New York : McGraw-H, Inc., 1984.