



BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan Masyarakat yang terus meningkat setiap tahunnya di setiap kota-kota pelajar terutama di Kota Bandung karena dengan banyaknya yang menghadirkan mahasiswa baru setiap tahunnya dari berbagai daerah di tanah air maupun juga dari luar negeri. Pertumbuhan inilah yang ikut berperan dalam pertumbuhan pembangunan di Kota Bandung sehingga dapat memenuhi kebutuhan tempat tinggal untuk sementara.

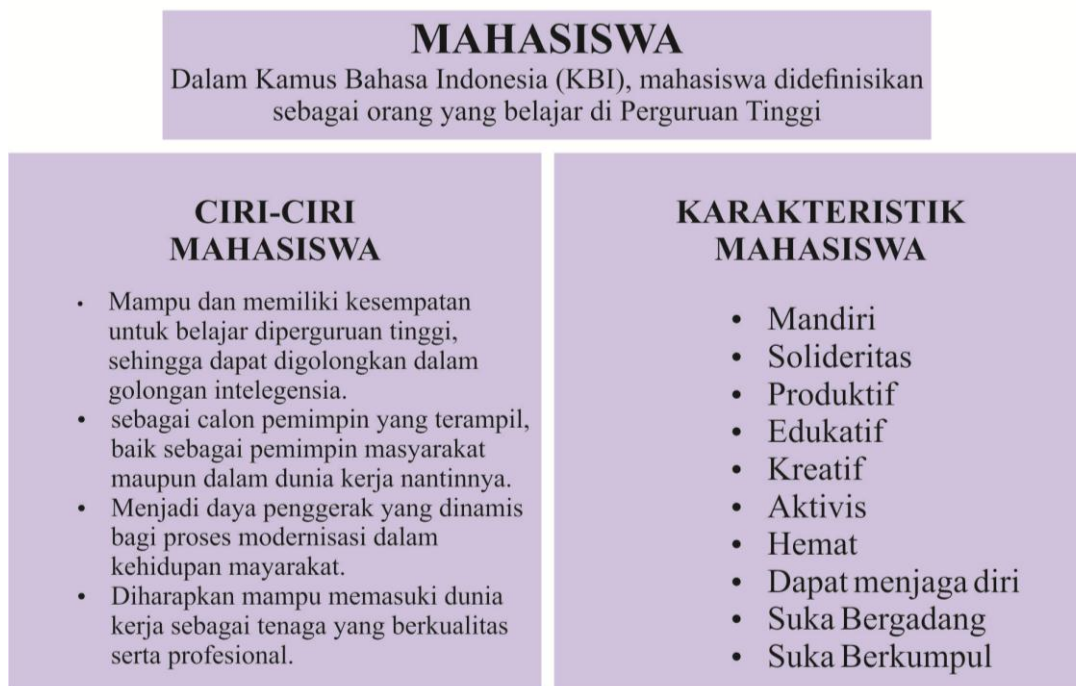
Adapun Salah satu Universitas yang sangat mengedepankan pendidikan pada Teknologi Komputer dalam sistem pembelajarannya yang memiliki daya yang cukup besar bagi para mahasiswa baru baik dari dalam maupun luar kota bahkan luar negeri.

Salah satu layanan perguruan tinggi kepada mahasiswa adalah disediakan sarana asrama sebagai hunian tempat tinggal. Dengan adanya asrama mahasiswa, maka mahasiswa akan mendapatkan keuntungan seperti tidak perlu mencari tempat kos, tidak perlu anak mengeluarkan ongkos atau jarak tempuh yang jauh karena letaknya berada dalam lingkungan kampus yang dapat ditempuh dengan berjalan kaki sehingga mahasiswa dapat menghemat waktu dan biaya untuk menuju kampus. Setiap mahasiswa juga dapat berinteraksi langsung dengan lingkungan kampus dan memanfaatkan fasilitas yang telah disediakan dalam Kampus. Selain itu, pada asrama ini pun dibuat berbagai program kegiatan kelompok diskusi, bersosialisasi, beribadah bersama, menjalin komunikasi yang baik, pembinaan olah raga, bakti sosial dan juga yang lainnya, agar menjalin keharmonisan antar mahasiswa dari berbagai daerah dan juga menjalin keharmonisan terhadap lingkungan sekitar kampus.

Seseorang yang tinggal di asrama akan berhadapan dengan orang-orang yang berbeda latar belakang budaya dan tempat tinggal (Handono dan Bashori, 2013) mengungkapkan bahwa seseorang yang berbeda pada



suatu lingkungan baru akan menghadapi norma-norma, aturan-aturan dan kebiasaan baru yang ada di lingkungannya. Pada saat seseorang harus masuk pada suatu lingkungan yang baru akan timbul masalah sendiri abadi individu tersebut karena adanya perbedaan lingkungan fisik dan sosial. Mahasiswa baru juga mengalami permasalahan yang menyangkut tentang konflik dengan teman sekamar atau teman asrama (Genai dan Al-Qaisy,2014).



Gambar 1.1 Karakteristik

Maka dari itu pentingnya ada keharmonisan dalam suatu lingkungan, menurut KBBI sendiri arti Harmoni adalah pernyataan aksi, rasa, gagasan dan minat; keserasian; keselarasan; antara gerakan dan irama, namun kata harmoni pada kehidupan sendiri yaitu membuat atau kejadian kehidupan atau tempat tinggal menjadi harmoni dengan adanya keselarasan, keserasian antara irama dan gerak, antara sosial dan budaya, antara fisik dan material, dan juga antar lingkungan sekitar entah itu dengan alam atau pun dengan penghuninya.



Dengan adanya harmonisasi di dalam kehidupan asrama mahasiswa ini maka akan memberikan kenyamanan, ketenteraman serta keamanan bagi para penghuninya dengan menyatukan perbedaan yang ada dengan aturan dan kegiatan yang ada pada asrama tersebut.

1.2 Maksud dan Tujuan

Adapun maksud dan tujuan yang ingin dicapai dalam perancangan Asrama Mahasiswa Universitas Komputer Indonesia dengan **Living in Harmony** sebagai topic pembahasannya adalah:

1.2.1 Maksud

Maksud dari perancangan asrama mahasiswa ini adalah :

1. Merancang asrama mahasiswa yang dapat mawadahi kebutuhan mahasiswa
2. Merancang asrama sebagai bangunan berkelanjutan yang dapat menjadi contoh pembangunan yang efisien.

1.2.2 Tujuan

Tujuan perancangan asrama mahasiswa ini adalah :

1. Meningkatkan efisiensi tata guna lahan
2. Memberikan tempat hunian yang aman dan nyaman bagi pelajar, mahasiswa/i yang menetap di Kota Bandung untuk sementara
3. Menjadika asrama sebagai area program pembinaan akademi dan multi budaya serta berbasis teknologi.
4. Menyediakan wahana pembelajaran dan pengembangan karakter mahasiswa/i dalam kehidupan sosial dengan proses pembelajaran di kampus
5. Menjadikan asrama sebagai tempat untuk berbagi, bersosialisasi dan berdiskusi
6. Menyediakan tempat tinggal sebagai tempat tinggal yang layak dan dekat dengan lingkungan kampus bagi mahasiswa/i berprestasi dan mahasiswa/i internasional, agar mahasiswa/i dapat secara tuntas menyelesaikan masa trasnsisi pengembangan hidup dan mengenal social budaya perguruan tinggi dan lingkungan masyarakat kampus.



7. Menciptakan sebuah asrama yang tidak hanya memiliki fungsi sebagai tempat tinggal, namun juga sebagai zona pengembangan diri dan kreativitas.

1.3 Identifikasi Masalah

Keterkaitan antara tempat tinggal dan kampus tidak bisa dihindari oleh para mahasiswa, oleh karena itu pembangunan asrama mahasiswa yang berada dilingkungan kampus sangat dibutuhkan oleh para mahasiswa, karena akses yang dekat memudahkan mahasiswa untuk mencapai kampus dan meminimalisir perjalanan pada jarak tempuh, sehingga bisa menghemat efisiensi waktu. Pembangunan asrama yang dekat dengan lingkungan kampus mengalami pertumbuhan cukup signifikan dan menjadi gaya hidup baru pada sektor properti oleh para pengembang.

Banyaknya mahasiswa yang indekos namun menggunakan kendaraan padahal lokasi tempat tinggal dekat hanya saja jarak tempuh yang jauh dan menanjak karena harus berkeliling, dengan adanya asrama di dekat kampus akan mempermudah mahasiswa dalam mencapai kampus dan juga lebih menghemat biaya dan waktu.

Berdasarkan pengamatan lamanya berjalan kaki responden di sepanjang Jalan Dipatiukur didominasi oleh waktu 5-10 menit (50%), selanjutnya 10-15 menit (38%). Sehingga rata-rata pejalan kaki berjalan kurang lebih 5-15 menit. Hal ini karena Jalan Dipatiukur yang tidak begitu panjang, namun berdiri berbagai fungsi bangunan. akan memungkinkan pejalan kaki untuk berjalan kaki dalam mengunjungi suatu tempat ke tempat lain dengan fungsi yang berbeda dalam waktu yang cukup singkat, yaitu 5-15 menit.

(Widiyanti dan Rohmawati, 2017)

Untuk memenuhi kebutuhan pertambahan mahasiswa di sekitar indekos,, makan perlunya dibangun sebuah hunian dengan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan penghuninya. Untuk mencapai hal tersebut, pertimbangan merencanakan asrama mahasiswa yang beridentitas maka bersamaan dengan itu dibangun juga fasilitas di sekitar lingkungannya.



Universitas Komputer Indonesia yang menjadi salah satu kampus terbesar di Bandung memiliki mahasiswa sebanyak 1800 sampai 2000 lebih mahasiswa pertahunnya, sehingga di lingkungan UNIKOM rumah-rumah menjadi tempat tinggal sementara para mahasiswa namun banyak pula kosan yang tidak memiliki fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan para mahasiswa. Pada setiap bangunan dibutuhkan keserasian antara bangunan dan lingkungannya adalah dialog arsitektur penting yang harus dinilai dan dievaluasi bersama ketika mencoba mencari solusi melalui pertimbangan desain.

Sebagai contoh, sebuah rumah yang menggunakan pelapis batu bata pada pelat beton dan lembaran baja pada rangka atap baja akan membutuhkan lebih sedikit energi dibandingkan dengan penggunaan energi selama masa pakainya, karena hampir semua energi akan dikonsumsi untuk penerangan, pendinginan, dan / atau sistem pemanas. Cara yang efektif untuk mengurangi siklus hidup rumah tangga adalah dengan menggunakan bahan energi dilestarikan dan sistem dibutuhkan sepanjang proses operasional. Prinsip desain pasif surya dengan alat hemat energi dan sistem pencahayaan adalah faktor kunci yang mengurangi konsumsi energi, yang menghasilkan CO₂ serta konsekuensi dari peningkatan produksi energi. (Abioso, 2010)

Asrama mahasiswa merupakan hunian bersama bagi pelajar yang dibangun dalam berbagai skala, mulai dari skala kecil (sampai 50 kamar) hingga skala sangat besar (lebih dari 200 kamar). Asrama mahasiswa juga merupakan suatu bangunan tempat tinggal bagi mahasiswa selama menuntut ilmu dengan tujuan dapat berinteraksi sosial sebagai usaha pengembangan kepribadiannya. Menjadikan salah satu sarana bagi mahasiswa baru untuk dapat lebih mudah untuk saling mengenal, maka dari itu setiap mahasiswa perlu memikirkan setiap masalah yang berkaitan dengan pola interaksi antar individu maupun lingkungan kehidupan dalam masyarakat.

Perancangan ini bermaksud untuk membangun sebuah hunian khusus mahasiswa untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa yang berprestasi, aktif dalam bidang akademis maupun *non* akademis dan mahasiswa baru yang tidak mau kesulitan dalam mencari tempat tinggal dan ini mendapatkan hunian



yang aman, nyaman serta memiliki fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan mahasiswa.

1.4 LINGKUP PEMBAHASAN

Lingkup pembahasan pada perencanaan dan perancangan Asrama Mahasiswa Universitas Komputer Indonesia mencakup:

- Pemahaman terhadap proyek Asrama Mahasiswa Universitas Komputer Indonesia dan menerapkan konsep sesuai dengan topik / tema *Living in Harmony* sebagai inti dari perancangan dan perencanaan
- Pemahaman terhadap *Living in Harmony* serta penerapan pada desain
- Pemahaman terhadap permasalahan yang ada saat melakukan analisa serta mengimplementasikan solusinya terhadap bangunan.
- Identifikasi yang terjadi pada permasalahan proyek maupun topic/ tema, baik yang berasal dari aspek manusia, bangunan maupun lingkungan.

1.5 SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Penyusunan dan perencanaan laporan dan perancangan Asrama Mahasiswa Universitas Komputer Indonesia dibagi pada beberapa bab, yaitu :

1. BAB I : PENDAHULUAN

Latar belakang yang perlunya fasilitas asrama bagi para mahasiswa yang tidak hanya mendapatkan asrama sebagai tempat tinggal sementara, tetapi juga sebagai tempat pengembangan diri dan kreativitas, maksud dan tujuan asrama mahasiswa, sistematika pembahasan serta kerangka berfikir penulisan dan perancangan.

2. BAB II : DESKRIPSI PROYEK

Tinjauan teoritis mengenai Asrama Mahasiswa, Universitas Komputer Indonesia dan tinjauan khusus mengenai topik *Living in Harmony* serta peraturan-peraturan yang berlaku di atas tapak atau lahan sebagai pendekatan perancangan arsitektur disertai dengan kelengkapan data dan pustaka yang mendukung dan



juga studi kasus dan studi banding yang relevan proyek Asrama Mahasiswa.

3. BAB III: ELABORASI TEMA

Penjabaran tentang tema dan konsep yang akan dikembangkan pada perancangan tersebut dengan menyesuaikan dengan beberapa presedent tema sejenis.

4. BAB IV : ANALISIS

Analisa permasalahan-permasalahan yang ada dan yang akan terjadi nantinya berdasarkan ketentuan atau peraturan-peraturan bangunan yang berlaku dan menyesuaikan dengan topik *Living in Harmony* . Dari analisis ini nantinya akan ditemukan solusi atau konsep perancangan yang dijadikan dasar atau landasan dalam merencanakan dan merancang bangunan, program ruang maupun *landscape*.

5. BAB V : KONSEP PERENCANAAN DAN PERANCANGAN

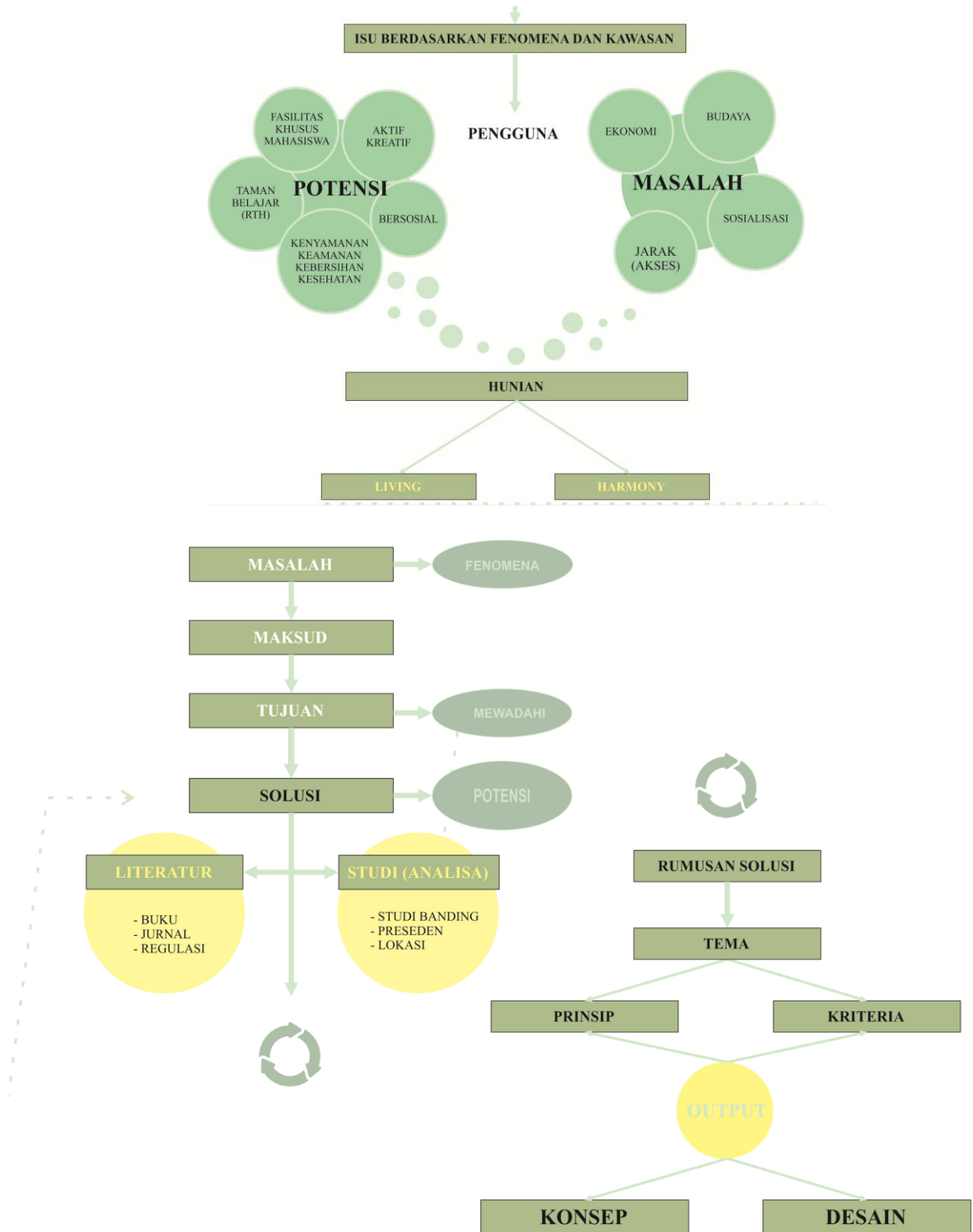
Konsep perancangan sebagai hasil dari analisis dan sosialisasi terhadap mahasiswa tentang permasalahan yang ada dan yang akan terjadi yang telah diidentifikasi dan dirumuskan pada bagian permasalahan. Konsep perancangan maupun dasar landasan perencanaan dan perancangan arsitektur sehingga karya arsitektur bisa menjadi lebih baik, benar dan estetis serta dapat menjawab permasalahan yang ada.

Konsep perancangan dilengkapi dengan skematik design sebagai alur pemikiran dalam perancangan.

6. BAB VI : HASIL RANCANGAN

Hasil dari perancangan yang sudah dibuat dalam berupa gambar kerja dan di presentasikan dalam gambar visual.

1.6 KERANGKA BERPIKIR



Gambar 1.2 Kerangka Berpikir