

STUDI PERILAKU MAHASISWA ARSITEKTUR PADA RUANG STUDIO ARSITEKTUR UNIVERSITAS CITRA BANGSA KUPANG

Arfie Pigan Solissa

Program Studi Arsitektur Universitas Citra Bangsa
Jln. Manafe No 17 Kayu Putih, Kec Oebobo, Kupang-NTT
arfiesolissa@gmail.com

Abstrak

Tata ruang pada studio arsitektur yang baik harus memperhatikan beberapa faktor penting untuk memastikan lingkungan yang optimal untuk belajar dan bekerja. Ruang belajar studio arsitektur di universitas citra bangsa juga memiliki kekurangan seperti pencahayaan buatan yang kurang memadai sehingga mengakibatkan konsentrasi mahasiswa dalam mengerjakan tugas di dalam studio tidak berjalan dengan baik. Uraian masalah pada penelitian ini adalah bagaimana Studi Perilaku Mahasiswa Arsitektur Pada Ruang Studio Arsitektur Universitas Citra Bangsa Kupang. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui Studi Perilaku Mahasiswa Arsitektur Pada Ruang Studio Arsitektur Universitas Citra Bangsa Kupang. Metode yang digunakan merupakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan penelitian fenomenologi dengan cara pemetaan perilaku. Hasil dari penelitian ini merupakan pola aktivitas yang mempengaruhi tata letak furniture pada ruangan studio arsitektur dan fasilitas yang belum memadai.

Kata kunci- *Arsitektur Perilaku, Studio Arsitektur, Ruang.*

I. PENDAHULUAN

Perilaku dalam arsitektur adalah studi tentang bagaimana desain dan lingkungan mempengaruhi perilaku manusia. Ini meliputi bagaimana desain dan lingkungan mempengaruhi emosi, motivasi, interaksi sosial, dan aktivitas manusia. Dalam arsitektur, perilaku sering dianggap sebagai elemen penting dalam proses desain, karena memahami dan memperhatikan perilaku pengguna dapat membantu menciptakan lingkungan yang lebih nyaman, aksesibel, dan bermanfaat bagi masyarakat.

Arsitek sebagai desainer lingkungan harus memahami bagaimana perilaku dan aktivitas mempengaruhi kenyamanan dan produktivitas dalam belajar dan bekerja, dan memperhatikan hal-hal ini dalam proses desain. Desain lingkungan yang memperhatikan perilaku dan aktivitas dapat membantu menciptakan lingkungan belajar dan kerja yang nyaman, produktif, dan bermanfaat bagi masyarakat.

Pemahaman tentang perilaku pengguna sangat penting dalam desain arsitektur karena perilaku mereka dapat mempengaruhi suasana dan kualitas dalam ruang, (Sherman, 1977). Perilaku manusia dalam ruang dipengaruhi oleh kenyamanan dan aksesibilitas dalam ruang (Lynch, 1972).

Studio arsitektur dapat diterima sebagai ruang belajar karena memberikan lingkungan fisik dan lingkungan yang mendukung untuk proses belajar dan kreatif. Dalam studio arsitektur, mahasiswa dan instruktur dapat berkumpul dan bekerja bersama untuk

membahas proyek dan memecahkan masalah.

Ruang belajar yang baik dalam studio arsitektur harus memperhatikan faktor-faktor seperti pencahayaan, akustik, ergonomi, dan kemudahan akses terhadap alat dan bahan. Faktor-faktor ini dapat mempengaruhi kenyamanan dan produktivitas mahasiswa dalam belajar dan bekerja. Selain itu, studio arsitektur juga harus memfasilitasi interaksi dan kerja sama antar mahasiswa dan instruktur, yang dapat membantu membangun relasi dan mempromosikan proses belajar yang berkesinambungan. Dengan demikian, studio arsitektur yang baik harus menjadi lingkungan yang menyenangkan, nyaman, dan produktif untuk proses belajar dan kreatif dalam dunia arsitektur.

Tata ruang pada studio arsitektur yang baik harus memperhatikan beberapa faktor penting untuk memastikan lingkungan yang optimal untuk belajar dan bekerja. Berikut adalah beberapa elemen yang harus diperhatikan dalam tata ruang studio arsitektur: Pencahayaan: Pencahayaan yang baik dan alami harus tersedia untuk membantu memperkuat konsentrasi dan produktivitas. Akustik: Akustik yang baik harus diperhatikan untuk memastikan bahwa suara tidak terdistorsi dan memfasilitasi interaksi dan komunikasi antar mahasiswa dan instruktur. Ergonomi: Meja dan kursi harus didesain untuk memastikan kenyamanan dan ergonomi saat belajar dan bekerja. Kemudahan akses: Alat dan bahan harus mudah diakses dan tersedia untuk digunakan oleh mahasiswa dan instruktur. Interaksi dan kerja sama: Ruang harus memfasilitasi interaksi dan kerja sama antar mahasiswa dan instruktur untuk mempromosikan proses belajar yang berkesinambungan. Privacy:

Ruang harus memperhatikan privasi individu dan memfasilitasi belajar dan bekerja secara individu maupun kelompok. Desain: Desain ruang harus memperhatikan estetika dan mempromosikan suasana yang positif dan menyenangkan.

Ruang belajar studio arsitektur di universitas citra bangsa hanya terdapat 1 studio yang dapat digunakan hal ini tidak sesuai dengan penggunaan studio yang sudah ada tiga angkatan. Dengan menggunakan satu studio saja akan mengakibatkan proses belajar mengajar terganggu dan tidak efektif dalam memberikan praktikum dengan waktu yang lama.

Ruang belajar studio arsitektur di universitas citra bangsa juga memiliki kekurangan seperti pencahayaan buatan yang kurang memadai sehingga mengakibatkan konsentrasi mahasiswa dalam mengerjakan tugas di dalam studio tidak berjalan dengan baik. Akustik pada ruang studio juga belum menerapkan dinding yang sesuai dengan standar akustik ruang belajar. Ergonomi dalam kasus ini berkaitan dengan meja kursi pada ruang studio arsitektur belum sesuai dengan standar ruang kerja studio arsitektur yang baik dan oleh karena itu dapat mempengaruhi interaksi dan kerja sama antar mahasiswa dan instruktur/dosen. Dan yang terakhir adalah masalah desain tidak memperhatikan estetika agar suasana yang positif dan menyenangkan itu dapat dirasakan oleh mahasiswa.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya maka uraian masalah pada penelitian ini adalah bagaimana Studi Perilaku Mahasiswa Arsitektur Pada Ruang Studio Arsitektur Universitas Citra Bangsa Kupang. Tujuan dari penelitian ini adalah mengetahui Studi Perilaku Mahasiswa Arsitektur Pada Ruang Studio Arsitektur Universitas Citra Bangsa Kupang.

II. DASAR TEORI

Arsitektur perilaku adalah sebuah pendekatan dalam arsitektur yang memfokuskan pada studi tentang bagaimana lingkungan fisik mempengaruhi perilaku manusia dan bagaimana desain lingkungan dapat memengaruhi kebahagiaan dan kenyamanan manusia dalam ruang.

Pendekatan ini didasarkan pada teori bahwa lingkungan fisik memiliki pengaruh besar terhadap emosi, tingkah laku, dan kinerja manusia. Oleh karena itu, desain lingkungan harus mempertimbangkan dan menyesuaikan diri dengan kebutuhan manusia, seperti kenyamanan, aksesibilitas, dan privasi.

Dalam arsitektur perilaku, para ahli seperti Kevin Lynch dan Roger Sherman berpendapat bahwa

kenyamanan dan aksesibilitas dalam ruang mempengaruhi perilaku manusia. Mereka juga menekankan pentingnya mempertimbangkan konsep waktu dan ruang dalam perencanaan lingkungan.

A. Kenyamanan

Berdasarkan teori arsitektur perilaku, kenyamanan merupakan kondisi fisik, psikologis, dan sosial yang menciptakan pengalaman positif bagi pengguna ruang. Kenyamanan dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti suhu, cahaya, kelembaban, bahan bangunan, warna, bentuk, dan ukuran ruang.

1. Cahaya

Cahaya alami memiliki dampak yang positif terhadap kenyamanan dan produktivitas manusia. Pencahayaan alami dapat memperbaiki suasana hati, meningkatkan energi, dan memperkuat sistem kekebalan tubuh. Karya-karya Louis Kahn, seorang arsitek terkenal, juga membahas tentang pentingnya pencahayaan alami dalam arsitektur. Ia menekankan bahwa cahaya alami harus menjadi bagian integral dari desain arsitektur dan harus disesuaikan dengan fungsionalitas ruang.

2. Suhu

Dalam arsitektur perilaku membahas bagaimana suhu mempengaruhi perilaku manusia dalam ruang. Suhu yang nyaman akan membantu memperbaiki kondisi fisik dan mental, sehingga dapat meningkatkan produktivitas dan kenyamanan. Menurut beberapa sumber, suhu ideal untuk ruang belajar dan bekerja adalah antara 22°C hingga 24°C. Suhu yang terlalu panas atau terlalu dingin dapat menimbulkan ketidaknyamanan dan mempengaruhi konsentrasi dan produktivitas.

3. Material

Material juga mempengaruhi kenyamanan dalam ruang. Material yang berkualitas tinggi dan ramah lingkungan dapat memperbaiki kualitas udara dan suhu dalam ruang, serta membantu mengurangi stres dan kelelahan.

4. Warna

Warna juga memiliki peran penting dalam mempengaruhi kenyamanan dalam ruang. Warna dapat mempengaruhi suasana hati dan emosi manusia. Warna gelap, seperti hitam dan merah, dapat memicu emosi yang kuat, sementara warna terang, seperti kuning dan hijau, dapat membuat orang merasa lebih rileks dan optimis.

5. Bentuk

Tinjauan teori mengenai bentuk dan kenyamanan dalam arsitektur perilaku mengatakan bahwa bentuk ruang memiliki pengaruh yang kuat terhadap perilaku dan kenyamanan manusia dalam ruang. Bentuk yang baik harus memenuhi syarat-syarat fungsional dan

estetika, serta memberikan rasa aman, nyaman, dan membuat penggunaannya merasa tenang, (Ching, 2014) & (Krier, 2009). Menurut teori psikologi evolusi, bentuk yang sederhana dan geometris lebih nyaman dan rasional bagi pikiran manusia, sedangkan bentuk yang kompleks dan abstrak dapat membuat pengguna merasa tidak nyaman. Bentuk juga dapat memengaruhi percepatan visual dan mempengaruhi mood dan perilaku manusia, seperti bentuk yang curam dan bersudut membuat orang merasa tidak nyaman dan tegang. Sebagai contoh, dalam desain interior, bentuk meja kerja yang ergonomis akan membantu memperbaiki postur dan kenyamanan kerja, sedangkan bentuk furniture yang tidak ergonomis dapat menyebabkan sakit pada tulang belakang dan mengurangi efisiensi kerja.

6. Ukuran ruang

Tinjauan teori mengenai ukuran ruang dan kenyamanan dalam arsitektur perilaku memperhatikan bagaimana ukuran ruang mempengaruhi interaksi sosial, aktivitas, dan kenyamanan manusia dalam ruang tersebut. Ukuran ruang yang tepat mempengaruhi kenyamanan dan fungsi ruang itu sendiri, (Leon Krier).

Menurut teori ergonomi, ukuran ruang harus disesuaikan dengan ukuran dan kebutuhan manusia, seperti tinggi duduk, jarak pandang, dan aktivitas. Dalam hal ini, ukuran ruang harus memenuhi kebutuhan manusia untuk bergerak, bekerja, dan berkumpul dengan nyaman, (Rosengren & Prasad, 2013).

Menurut teori psikologi, ukuran ruang juga mempengaruhi perasaan dan emosi manusia, seperti menimbulkan perasaan takut, rasa aman, atau perasaan terpinggirkan. Ukuran ruang yang terlalu besar dapat membuat orang merasa terasing dan kurang nyaman, sedangkan ukuran ruang yang terlalu kecil dapat membuat orang merasa tertekan dan tidak nyaman, (Meyers, 2013).

Menurut Kevin Lynch, seorang ahli arsitektur dan urbanisme, perilaku manusia dalam ruang dipengaruhi oleh kenyamanan dan aksesibilitas dalam ruang. Dalam bukunya, "What Time is This Place?" (Lynch, 1972) membahas tentang bagaimana manusia memahami dan berinteraksi dengan lingkungan mereka, dan bagaimana kenyamanan dan aksesibilitas mempengaruhi perilaku mereka dalam ruang.

Roger Sherman, seorang ahli arsitektur dan desain lingkungan, juga membahas tentang kenyamanan dalam arsitektur perilaku. Dalam bukunya, "The Doctor and the Designer: Psychological Theories in Environmental Design" (Sherman, 1977) membahas tentang bagaimana faktor psikologis dan sosial mempengaruhi kenyamanan manusia dalam ruang.

B. Aksesibilitas

Dalam buku "The Image of the City (Lynch K. , 1960), dia menjelaskan bahwa aksesibilitas adalah salah satu faktor yang mempengaruhi perilaku manusia dalam ruang. Lynch menyatakan bahwa desain yang baik harus mempertimbangkan aksesibilitas dan memastikan bahwa setiap bagian dari ruangan dapat dengan mudah ditemukan dan diakses. Dalam hal ini, Lynch berpendapat bahwa aksesibilitas memegang peran penting dalam menentukan kenyamanan dan efisiensi dalam sebuah ruangan. Oleh karena itu, dalam merancang sebuah ruangan, para arsitek harus mempertimbangkan kebutuhan aksesibilitas bagi pengguna ruangan dan memastikan bahwa desainnya memenuhi standar aksesibilitas yang baik. Secara keseluruhan, Lynch menunjukkan bahwa aksesibilitas adalah faktor penting dalam menentukan perilaku manusia dalam ruang dan memegang peran penting dalam menentukan kenyamanan dan efisiensi dalam sebuah ruangan. Oleh karena itu, para arsitek harus mempertimbangkan aksesibilitas dalam setiap tahapan merancang sebuah ruangan untuk memastikan hasil yang optimal bagi pengguna ruangan.

"A Pattern Language" adalah buku yang ditulis oleh (Alexander, Ishikawa, & Silverstein, 1977) yang membahas tentang desain arsitektur dan lingkungan yang memfokuskan pada konsep aksesibilitas dan perilaku. Dalam buku ini, para penulis membahas bagaimana aksesibilitas dalam ruang mempengaruhi perilaku dan kenyamanan pengguna ruang. Para penulis juga menekankan bahwa desain ruang harus memperhatikan kenyamanan dan aksesibilitas sejak dalam tahap perencanaan. Hal ini dilakukan dengan memperhatikan aspek-aspek seperti jarak, arah, dan konektivitas antar ruang. Oleh karena itu, desain ruang harus memastikan bahwa setiap elemen dalam ruang memiliki aksesibilitas yang baik dan memfasilitasi interaksi yang nyaman antar pengguna ruang.

C. Privasi

Dalam arsitektur, privasi merupakan faktor penting dalam menentukan kenyamanan dan efisiensi dalam ruang belajar dan bekerja. Banyak teori yang membahas mengenai privasi dalam arsitektur, di antaranya adalah teori yang dikembangkan oleh Louis Kahn, Jane Jacobs, dan Christopher Alexander.

Teori (Kahn, 2009) mengenai privasi menekankan pentingnya menciptakan ruang-ruang yang memiliki tingkat privasi yang berbeda sesuai dengan kebutuhan pengguna. Ia menyatakan bahwa privasi adalah bagian penting dari kenyamanan dalam ruang, dan setiap ruang harus memiliki tingkat privasi yang tepat sesuai dengan fungsi dan tujuannya.

(Jacobs, 1961) menekankan bahwa privasi tidak hanya terkait dengan pemisahan fisik antara ruang-ruang, tetapi juga dengan pengendalian akses dan visibilitas dalam ruang. Ia menyatakan bahwa privasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kenyamanan dan efisiensi dalam ruang belajar dan bekerja.

(Alexander, Ishikawa, & Silverstein, 1977) menekankan pentingnya menciptakan tata ruang yang memiliki tingkat privasi yang sesuai dengan kebutuhan setiap individu. Ia menyatakan bahwa privasi merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi kenyamanan dan efisiensi dalam ruang belajar dan bekerja, dan setiap ruang harus memiliki tingkat privasi yang sesuai dengan fungsi dan tujuannya.

IV. METODE PENELITIAN

Sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui studi perilaku mahasiswa arsitektur pada ruang studio arsitektur universitas citra bangsa kupang? maka diperlukan suatu metode penelitian kualitatif dengan pendekatan penelitian fenomenologi dengan cara pemetaan perilaku.

Menurut (Creswell, 2007), penelitian kualitatif adalah pendekatan penelitian yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data dalam situasi sosial dan lingkungan yang kompleks. Ini berkaitan dengan menggambarkan dan memahami pengalaman dan pandangan dari individu dan kelompok dalam situasi tertentu. Menurut (Denzin & Lincoln, 2011), metode penelitian kualitatif adalah sebuah pendekatan yang bertujuan untuk memahami dan mengeksplorasi fenomena sosial melalui pengumpulan dan analisis data seperti narasi, diskusi, dan simbol-simbol.

Menurut (Creswell, 2007), fenomenologi adalah sebuah metode penelitian kualitatif yang digunakan untuk memahami pengalaman subjektif dari individu. Tujuannya adalah untuk memahami dan menggambarkan pengalaman yang unik dan memiliki makna bagi individu tersebut. Dalam penelitian fenomenologi, para peneliti mencoba untuk memahami bagaimana individu mengalami dan menafsirkan realitas mereka. Creswell menjelaskan bahwa metode penelitian fenomenologi melibatkan beberapa langkah, antara lain: (1) pengumpulan data melalui wawancara, observasi atau catatan, (2) pengurangan data, dimana data yang dikumpulkan direduksi dan dianalisis untuk menemukan tema yang menonjol, (3) deskripsi tema yang menonjol, yaitu penggambaran tema yang menonjol dalam pengalaman individu, (4) generalisasi tema, yaitu identifikasi tema yang terjadi pada beberapa individu. Penelitian dilakukan di ruang studio arsitektur Universitas Citra Bangsa sebagai ruang pembelajaran.

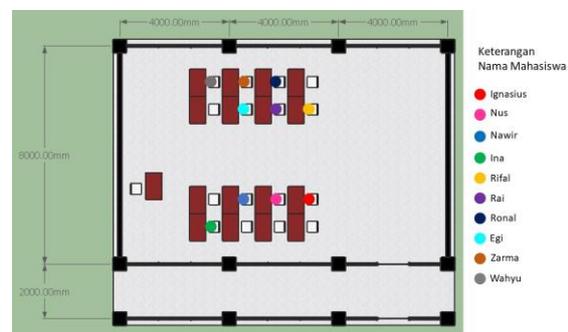
Sedangkan populasi penelitian adalah mahasiswa sebagai pengguna ruang studio yang melakukan aktivitas pembelajaran. Dalam tahap pengumpulan data terdapat dua jenis data yang harus diperoleh yaitu pengumpulan data primer dan data sekunder. Dalam menganalisis data maka peneliti harus menyesuaikan data yang didapatkan dengan permasalahan dan tujuan dari penelitian agar kemudian dibahas. Metode analisis merupakan salah satu cara untuk mencapai tujuan dari penelitian. Metode analisis data menurut Paton dalam (Moleong, 2007) adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya dalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian berupa data-data dari lapangan yang sudah diolah dan disusun sesuai tujuan dari penelitian yaitu mengetahui studi perilaku mahasiswa arsitektur pada ruang Studio Arsitektur Universitas Citra Bangsa Kupang. Hasil pengamatan lapangan berupa peta master dan diolah menjadi *behavior mapping* selama jam perkuliahan berlangsung yaitu pada mata kuliah SPA 2 dan SK 2 dengan fokus pembahasan berupa perilaku mahasiswa terhadap ruang studio arsitektur di Universitas Citra Bangsa. Oleh karena itu hasil yang dipaparkan berupa *behavior mapping* dan langsung dibahas dalam bentuk deskriptif agar membantu dan mempermudah dalam membaca.

A. Mata Kuliah SPA 2 Di Ruang Studio UCB

Lokasi: Studio Arsitektur Universitas Citra Bangsa
Mata Kuliah: Studio Perancangan Arsitektur (SPA 2)
Waktu : Jumat, 28 Mei 2022 (09:50-10:50)



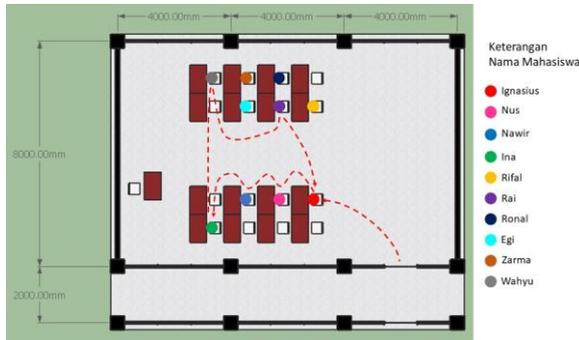
Gambar 4. 1. Peta master posisi penempatan duduk mahasiswa MK SPA2

Sumber: Analisis pribadi, 2022.

Berikut merupakan posisi duduk mahasiswa pada Mata Kuliah Studio Perancangan Arsitektur 2 di ruang studio arsitektur Universitas Citra Bangsa. Posisi duduk ini diamati pada jam 09:50-10:50 atau satu jam pengamatan. Warna merah merupakan simbol dari mahasiswa yang bernama Ignasius, warna merah muda Nus, warna biru Nawir, warna hijau Ina, warna oranye Rifal, warna ungu rai, warna biru tua

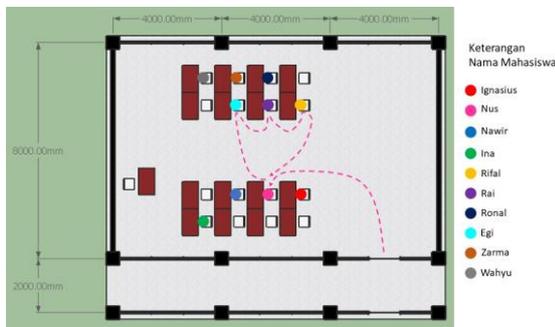
Ronal, warna biru toska Egi, warna coklat Zarma, dan warna abu-abu Wahyu.

Berikut merupakan aktivitas perilaku mahasiswa yang di tinjau dengan metode *behavior mapping* pada saat proses pembelajaran Studio Perancangan Arsitektur 2 di ruang studio arsitektur dari jam 09:50-10:50 pada hari jumat 28 mei 2022.



Gambar 4. 2. Peta pola aktivitas Ignasius pada MK SPA2
Sumber: Analisis pribadi, 2022.

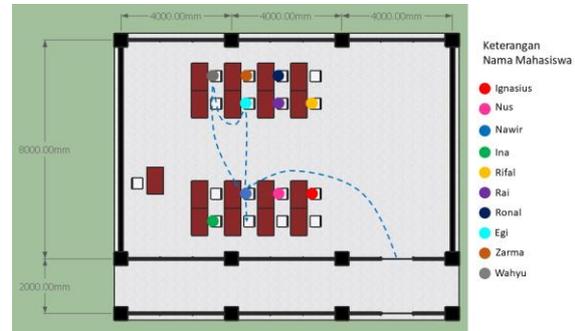
Pada gambar di atas menunjukkan bahwa pola pergerakan dari Ignas masuk studio SPA 2 langsung menuju ke tempat duduk di bagian belakang, ia lebih suka duduk di bagian belakang dekat dengan pintu masuk sebab ketika dosen masuk ruang studio langsung dapat melihat hasil gambarnya. sekitar 15 menitan Ignas berdiri sambil menggambar, setelah itu ia pergi ke tempat duduknya Nus untuk berbincang dan melihat hasil gambarnya. Kemudian Ignas pergi ke mejanya Nawir untuk melihat gambarnya juga setelah itu Ignas pergi ke mejanya Ina untuk melihat gambarnya Ina. Beberapa saat kemudian Ignas pergi ke mejanya Wahyu untuk melihat progres tugas dari gambarnya wahyu ia lakukan hal yang sama ke Rai kemudian kembali ke tempat duduknya untuk duduk dan menggambar lagi.



Gambar 4. 3. Peta pola aktivitas Nus pada MK SPA2
Sumber: Analisis pribadi, 2022.

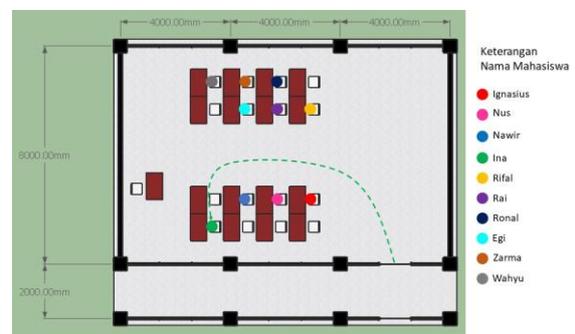
Pada gambar diatas pola pergerakan dari Nus dapat kita lihat bahwa Nus masuk ke ruang studio langsung ke tempat duduk di baris ke tiga dari depan lalu mengeluarkan tugasnya untuk di kerjakan sekitar 30 menit Nus pergi ke mejanya Egi untuk meminjam penggaris dan melihat gambarnya Egi kemudian ia

pergi lagi ke mejanya Rai untuk melihat gambarnya Rai setelah itu ia pergi ke mejanya Rifal untuk berbincang kemudian ia kembali ke tempat duduknya untuk lanjut mengerjakan tugas gambarnya. Nus suka duduk di pinggir bagian tengah agar ingin langsung dilihat gambarnya oleh dosen. Dari hasil wawancara dan pengamatan juga bahwa Nus merupakan orang yang pemalu dan pendiam.



Gambar 4. 4. Peta pola aktivitas Nawir pada MK SPA2
Sumber: Analisis pribadi, 2022.

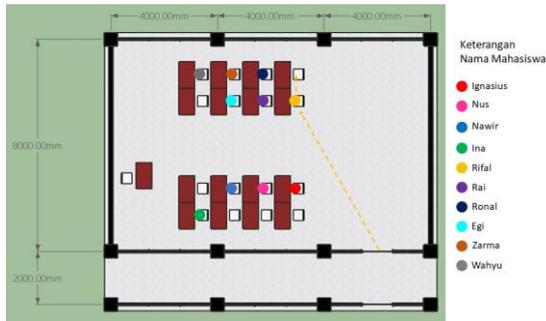
Gambar diatas menunjukkan pola pergerakan dari Nawir, dia masuk ke studio langsung duduk di tempat duduk baris kedua lalu mengeluarkan tugasnya untuk di kerjakan sekitar 7 menit dia pergi ke mejanya Egi untuk meminjam penghapus dan melihat gambarnya Egi setelah itu ia pergi lagi ke mejanya Wahyu untuk berbincang selesai berbincang dia kembali ke tempat duduknya, beberapa saat kemudian dia berpindah tempat duduk ke arah dalam samping tempat duduknya lalu mengerjakan tugasnya sambil berdiri dan beberapa saat kemudian duduk, Nawir lebih suka duduk di bagian dalam agar tidak dilihat tugas gambarnya oleh dosen maupun teman-temannya.



Gambar 4. 5 Peta pola aktivitas Ina pada MK SPA2
Sumber: Analisis pribadi, 2022.

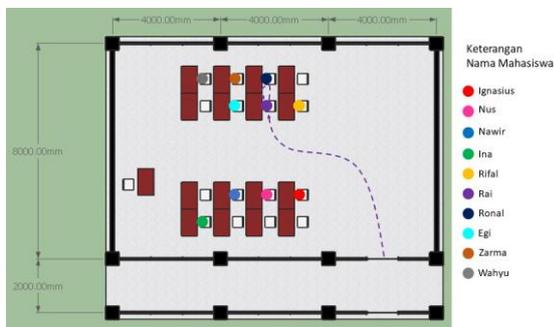
Pada gambar diatas menunjukkan pola pergerakan dari Ina dia masuk studio langsung duduk di bagian depan menjorok kedalam kemudian mengeluarkan gambar lalu mengerjakan tugasnya beberapa saat kemudian dia berdiri lalu duduk kembali ke kursinya. Ina tidak pergi ke teman lainnya karena Ina merupakan satu-satunya perempuan yang mengambil matakuliah SPA 2. Dari hasil wawancara dan

observasi Ina merupakan mahasiswa transfer dan paling senior diantara teman-teman lainnya oleh karena itu Ina lebih pendiam dan tenang.



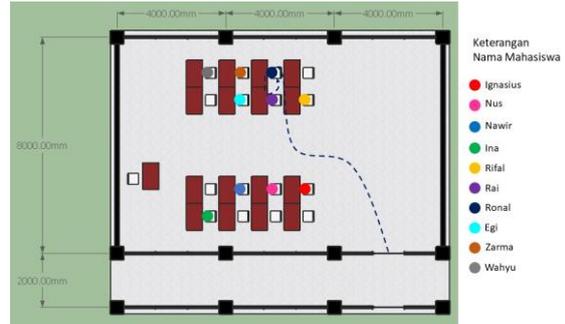
Gambar 4. 6. Mapa pola aktivitas Rifal pada MK SPA2
Sumber: Analisis pribadi, 2022.

Gambar diatas menunjukkan pola pergerakan dari Rifal yaitu masuk ruang studio langsung duduk dan mengerjakan tugas dan terkadang berdiri sambil menggambar sekitaran 20 menit dia berpindah tempat duduk ke arah dalam. Rifal lebih suka mencari spot yang di pojok agar dapat mendengarkan lagu lebih puas dan nyaman.



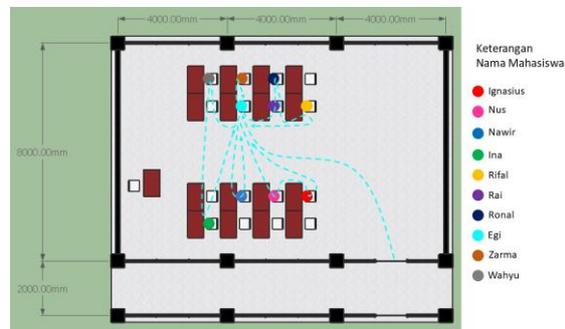
Gambar 4. 7. Mapa pola aktivitas Rai pada MK SPA2
Sumber: Analisis pribadi, 2022.

Pada gambar diatas menunjukkan pola pergerakan dari Rai, ia masuk ke ruang studio SPA 2, kemudian duduk mengambil tugasnya lalu mengerjakannya, beberapa saat kemudian dia berdiri sambil mengerjakan tugas dan pergi ke meja rekan sebelah mejanya yaitu Ronal lalu kembali ke mejanya untuk melanjutkan mengerjakan tugasnya. Rai duduk di sebelah Ronal karena mereka adalah sahabat dekat. Rai sendiri tidak pergi ke teman lainnya karena tugasnya masih banyak yang belum diselesaikan.



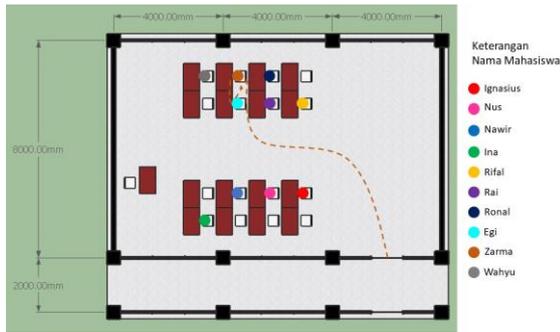
Gambar 4. 8. Mapa pola aktivitas Ronal pada MK SPA2
Sumber: Analisis pribadi, 2022.

Pada gambar diatas menunjukkan pola pergerakan dari Ronal masuk ruang studio pergi ke tempat duduk bagian dalam di sebelahnya Rai duduk. Ia mengeluarkan tugasnya lalu mengerjakan kemudian pergi ke Rai lalu berbincang dan kembali ke tempat duduknya beberapa saat kemudian berdiri sambil menggambar. Ronal memilih duduk di bagian dalam dekat jendela karena posisi ini mendapatkan banyak cahaya alami yang langsung dari luar.



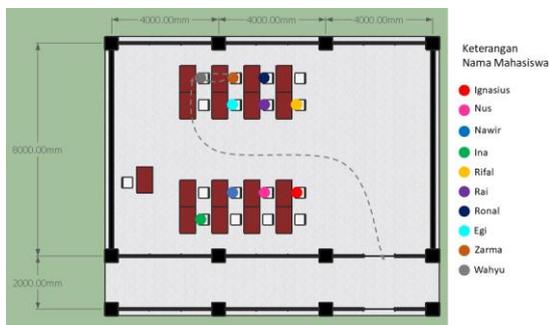
Gambar 4. 9. Mapa pola aktivitas Egi pada MK SPA2
Sumber: Analisis pribadi, 2022.

Gambar diatas menunjukkan pola pergerakan dari Egi. Ia masuk studio duduk sembari mengeluarkan tugasnya 5 menit kemudian ia pergi ke mejanya Wahyu untuk berbincang sebentar setelah itu ia pergi ke mejanya Ina lalu kembali ke tempat duduknya beberapa saat kemudian ia pergi lagi ke mejanya Zarma, setelah dari Zarma ia pergi ke Nawir lalu kembali ke tempat duduknya, beberapa saat kemudian ia pergi lagi ke mejanya Nus kemudian pergi ke Ignasius lalu kembali lagi ke tempat duduknya untuk mengerjakan tugasnya lagi. Setelah beberapa saat kemudian ia pergi ke Rifal lalu ke mejanya Rai dan Ronal lalu kembali ke tempat duduknya. Dari hasil observasi dan wawancara Egi merupakan mahasiswa yang aktif dan merupakan mahasiswa yang pandai bergaul, hal tersebut dilakukan agar Egi dapat menambah ilmu dalam mendesain karena dia sendiri mengatakan bahwa melihat hasil karya teman merupakan referensi bagi dia.



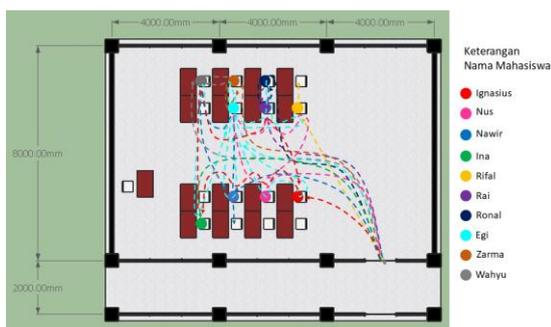
Gambar 4. 10. Peta pola aktivitas Zarma pada MK SPA2
Sumber: Analisis pribadi, 2022.

Pada gambar diatas menunjukkan pola pergerakan dari Zarma, Ia masuk ruang studio lalu pergi duduk di baris ke dua dekat jendela yang menghadap keluar. Ia duduk beberapa saat kemudian ia berdiri sambil mengerjakan tugas kemudian pergi ke meja Egi yang duduk di sampingnya dan kembali ke tempat duduknya. Zarma dan Egi adalah sahabat akrab karena mereka berasal dari satu daerah yang sama.



Gambar 4. 11. Peta pola aktivitas Wahyu pada MK SPA2
Sumber: Analisis pribadi, 2022.

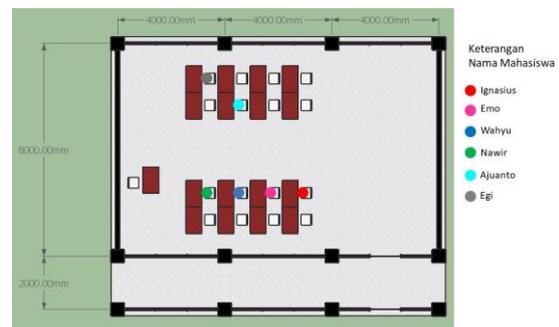
Pada gambar diatas Menunjukkan pola pergerakan dari Wahyu yaitu ia masuk ruang studio lalu pergi ke tempat duduk di bagian depan menjorok ke dalam dekat dengan jendela, Wahyu mengerjakan tugasnya kemudian ia berdiri dan berbalik ke arah Zarma untuk berdiskusi lalu berbalik Kembali ke tempat duduknya untuk mengerjakan tugas. Dari hasil observasi Wahyu lebih suka duduk menyendiri dan tidak terlalu suka untuk berkeliling melihat-lihat hasil dari teman-temanya.



Gambar 4. 12. Peta pola aktivitas mahasiswa pada MK SPA2
Sumber: Analisis pribadi, 2022.

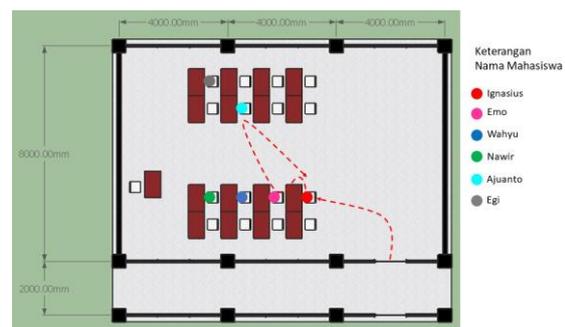
Kesimpulan dari pola pergerakan mahasiswa yang mengambil mata kuliah SPA 2 pada hari jumat 28 mei 2022 jam 09:50-10:50 lebih banyak menghabiskan waktu pada bagian tengah dan sebelah jendela yang langsung menghadap keluar, sedangkan bagian jendela yang menghadap ke arah dalam yaitu lorong tidak banyak yang duduk di area tersebut, hal ini disebabkan cahaya alami yang sangat sedikit mencapai area tersebut oleh karena itu dibantu dengan cahaya buatan akan tetapi masih kurang maksimal. Area bagian depan dan belakang jarang mahasiswa mengaksesnya karena disibukkan dengan tugas gambar yang harus diselesaikan.

B. Mata Kuliah SK 2 Di Ruang Studio UCB
Lokasi: Studio Arsitektur Universitas Citra Bangsa
Mata Kuliah: Struktur dan Konstruksi 2 (SK 2)
Waktu: Kamis, 30 juni 2022 (13:15-14:15)



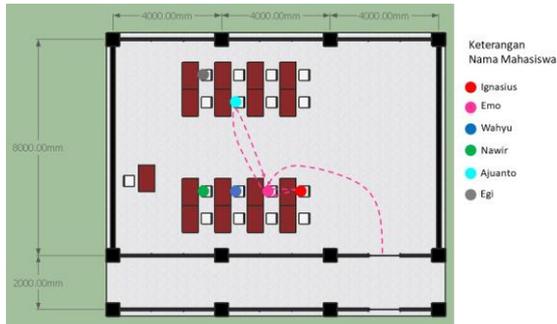
Gambar 4. 13. Peta master posisi penempatan duduk mahasiswa MK SK2
Sumber: Analisis pribadi, 2022.

Berikut merupakan posisi duduk mahasiswa pada mata kuliah Struktur dan Konstruksi 2 di ruang studio arsitektur universitas citra bangsa. Posisi duduk ini diamati pada jam 13:15-14:15 atau satu jam pengamatan. Warna merah merupakan simbol dari mahasiswa yang bernama Ignasius, warna merah muda Emo, warna biru Wahyu, warna hijau Nawir, warna biru toska Ajuanto, dan warna abu-abu Egi. Berikut merupakan aktivitas perilaku mahasiswa yang di tinjau dengan metode *behavior mapping* pada saat proses pembelajaran Struktur dan Konstruksi 2 di ruang studio arsitektur dari jam 13:15-14:15 pada hari kamis 30 juni 2022.



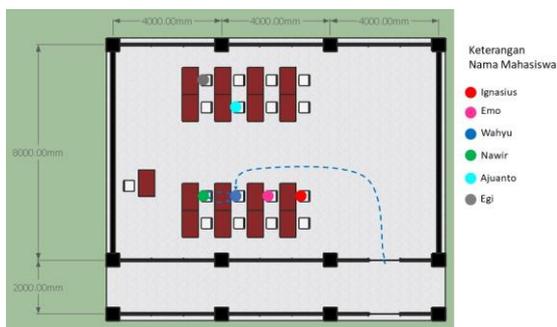
Gambar 4. 14. Peta pola aktivitas Ignasius pada MK SK2
Sumber: Analisis pribadi, 2022.

Gambar diatas menunjukkan Pola pergerakan dari Ignasius, dia masuk ruang studio duduk di barisan empat sebelah kanan dia mengeluarkan tugasnya dan menggambar, setelah beberapa saat kemudian dia pergi ke mejanya Emo lalu pergi ke mejanya Ajuanto untuk berbincang lalu Kembali ke tempat duduknya untuk mengerjakan tugas kadang berdiri dan kadang duduk. Ignasius sangat senang duduk di bagian belakang yang dekat dengan pintu karena Ketika dosen masuk dapat di lihat hasil kerjanya.



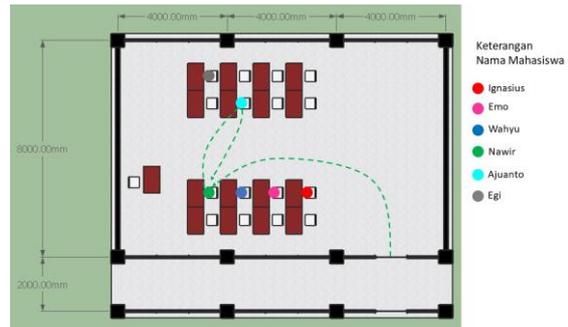
Gambar 4. 15. Peta pola aktivitas Emo pada MK SK2
Sumber: Analisis pribadi, 2022.

Gambar di atas menunjukkan peta pola pergerakan dari Emo, dia datang duduk di baris ke tiga dari depan. Emo mengerjakan tugas beberapa saat kemudian dia berdiri dan pergi ke meja Ajuanto kemudian kembali ke tempat duduknya setelah itu dia pergi ke Ignasius kemudian balik ke tempat duduknya untuk lanjut mengerjakan tugasnya. Emo suka duduk di tengah lorong antar meja karena ingin dilihat dosen hasil tugasnya Ketika masuk ruang studio.



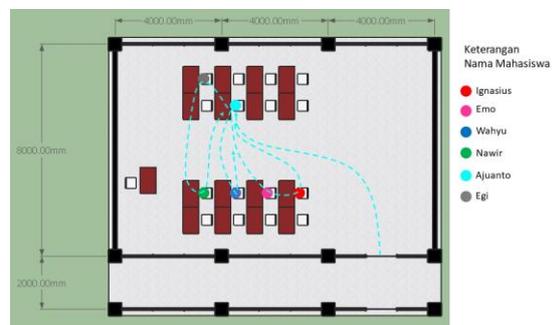
Gambar 4. 16. Peta pola aktivitas Wahyu pada MK SK2
Sumber: Analisis pribadi, 2022.

Pada gambar di atas dapat kita lihat pola pergerakan Wahyu yaitu dia masuk ruang studio lalu duduk dan mengerjakan tugas SK 2 setelah beberapa saat kemudian dia berbalik ke Nawir lalu Kembali ke tempat duduknya lagi. Wahyu cukup akrab dengan Nawir karena mereka biasa pergi sholat Bersama, dan dia ingin hasil tugasnya dilihat dosen pada saat masuk ruang studio oleh karena itu dia menempati tempat duduk di lorong antar meja yang sering dilalui oleh dosen.



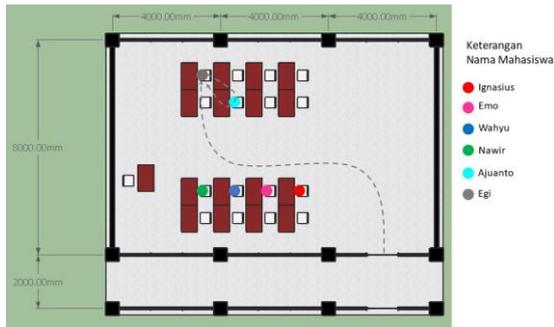
Gambar 4. 17. Peta pola aktivitas Nawir pada MK SK2
Sumber: Analisis pribadi, 2022.

Pada gambar diatas menunjukkan pola pergerakan dari Nawir, datang studio masuk duduk mengerjakan tugas setelah beberapa saat pergi ke meja Ajuanto berbincang-bincang dan meminjam penghapus setelah itu Kembali ke tempat duduknya untuk mengerjakan tugas. Posisi yang ditempati Nawir memang ingin dilihat oleh dosen oleh karena itu dia mengambil tempat paling depan dekat dengan meja dosen.



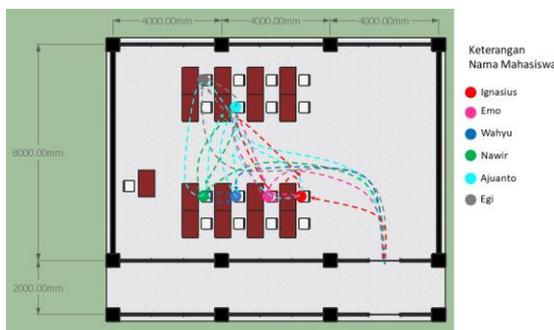
Gambar 4. 18. Peta pola aktivitas Ajuanto pada MK SK2
Sumber: Analisis pribadi, 2022.

Pada gambar di atas memperlihatkan pola pergerakan dari Ajuanto, dia masuk ruang studio langsung duduk pada baris kedua dari depan, setelah duduk dan mengerjakan tugas ia pergi ke mejanya Egi dan Nawir kemudian Kembali ke tempat duduknya setelah beberapa saat kemudian dia pergi ke mejanya Wahyu lalu Kembali ke tempat duduknya lagi, kemudian ia pergi ke mejanya Emo dan Ignas lalu kembali ke tempat duduknya. Ajuanto suka duduk di bagian tengah di lorong antar meja karena ingin dilihat hasil dari gambar yang dikerjakan olehnya, karena pemilihan penempatan posisi tempat duduk sangat berpengaruh terhadap kecepatan dalam asistensi dengan dosen ungkapnya.



Gambar 4. 19. Peta pola aktivitas Egi pada MK SK2
Sumber: Analisis pribadi, 2022.

Pada gambar di atas kita dapat melihat dan mengetahui pola pergerakan dari Egi yaitu dia datang kampus dan masuk ruang studio lalu duduk dan mengerjakan tugas setelah beberapa saat kemudian ia pergi ke mejanya Ajuanto lalu setelah berbincang dia kembali ke mejanya untuk lanjut mengerjakan tugasnya. Untuk mata kuliah SK II ini dia lebih suka duduk terhalang oleh sekat meja dan juga dia dapat pencahayaan yang cukup banyak karena posisinya dekat dengan jendela yang menghadap langsung ke luar.



Gambar 4. 20. Peta pola aktivitas mahasiswa pada MK SK2
Sumber: Analisis pribadi, 2022.

Pada gambar di atas menunjukkan bahwa pola pergerakan perilaku antar mahasiswa cenderung berada di tengah hal ini disebabkan karena posisi mahasiswa duduk rata-rata di tengah. Posisi duduk mahasiswa mempunyai alasan yaitu agar terlihat oleh dosen dan mudah untuk segera di asistensi lebih dahulu. Sedangkan hanya satu mahasiswa yaitu Egi saja yang duduk menjauhi posisi tengah karena dengan alasan pencahayaan yang kurang baik.

C. Fasilitas Pendukung Pada Ruang Studio Arsitektur UCB

Fasilitas yang berada pada ruang studio arsitektur UCB sebagai berikut:

1. Meja



Gambar 4. 21. Kondisi ruangan dan fasilitas pada ruang studio arsitektur

Sumber: Analisis pribadi, 2022.

Meja pada ruang studio arsitektur belum sesuai dengan standar meja gambar yang seharusnya untuk melakukan aktivitas belajar sambil bekerja. Sebuah meja gambar merupakan perangkat yang sangat penting dalam ruang studio arsitektur. Meja gambar yang baik harus memiliki fitur dan ukuran yang memadai untuk memfasilitasi aktivitas menggambar dan membuat desain arsitektur. Beberapa faktor yang perlu diperhatikan saat memilih meja gambar antara lain ketinggian meja, ukuran, kemiringan permukaan meja, dan kualitas bahan yang digunakan.

Menurut (Smith, 2014), meja gambar yang baik harus memiliki kemiringan yang dapat diatur, agar pengguna dapat menyesuaikan sudut kemiringan permukaan meja sesuai dengan kebutuhan saat menggambar. Selain itu, ketinggian meja juga harus sesuai dengan postur tubuh pengguna agar nyaman saat digunakan. ukuran meja gambar harus memadai untuk memfasilitasi aktivitas pengguna dalam menggambar atau membuat desain arsitektur. Meja gambar yang terlalu kecil dapat membuat pengguna tidak nyaman saat bekerja, sementara meja gambar yang terlalu besar dapat memakan banyak ruang dan kurang fleksibel dalam penggunaannya.

Kesimpulannya, pemilihan meja gambar yang tepat dapat mempengaruhi kenyamanan dan efisiensi pengguna dalam melakukan aktivitas menggambar atau membuat desain arsitektur. Oleh karena itu, mempertimbangkan beberapa faktor seperti kemiringan permukaan meja, ukuran, ketinggian, dan bahan yang digunakan merupakan hal yang penting saat memilih meja gambar yang baik.

2. Kursi

Kursi pada ruang studio arsitektur belum sesuai dengan standar kursi gambar yang seharusnya untuk melakukan aktivitas belajar sambil bekerja. Kursi yang di pakai merupakan kursi yang ada meja kecilnya oleh karena itu kursi pada ruang studio tidak sesuai dengan standar kursi untuk orang bekerja dan belajar dengan waktu yang cukup lama karena terganggu oleh meja kecil pada lengan samping kanannya.

Buku Data Arsitektur adalah sumber referensi teknis yang diakui secara internasional, dan menetapkan standar kursi minimum untuk tugas-tugas tertentu, termasuk menggambar (Neufert, 1996). Standar tersebut menurut Buku Data Arsitektur adalah sebagai berikut:

- Kursi yang digunakan untuk menggambar harus memiliki ketinggian 18 hingga 24 inci (45 hingga 60 cm) dari lantai.
- Kursi harus memiliki kedalaman yang cukup agar

pengguna dapat duduk dengan nyaman.

- Lengan kursi harus mendukung tangan pengguna agar tidak cepat lelah ketika menggambar.
- Kursi harus memiliki bantalan yang cukup agar pengguna dapat duduk dengan nyaman selama periode waktu yang lama.

Namun, perlu diingat bahwa standar kursi yang ideal dapat bervariasi tergantung pada preferensi pribadi dan kebutuhan pengguna.

3. Pencahayaan

• Alami

Pencahayaan alami pada ruang belajar dapat mempengaruhi perilaku penghuni ruangan, seperti konsentrasi, produktivitas, dan kesehatan. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Hwang & Kim, 2018) di Korea Selatan, siswa yang belajar di ruangan yang mendapat pencahayaan alami yang cukup memiliki tingkat konsentrasi yang lebih tinggi dan produktivitas yang lebih baik dari pada mereka yang belajar di ruangan yang kurang terpapar cahaya alami. Pencahayaan alami pada ruang studio arsitektur UCB sudah sangat baik hal ini disebabkan bukaan pada jendela-jendela sangat luas yang mengakibatkan cahaya yang masuk sangatlah banyak akan tetapi pada jam-jam tertentu cahaya alami yang masuk ke ruangan menjadi berkurang karena posisi matahari terhalang oleh beberapa bangunan dan pohon yang tinggi, hal lain yang mengakibatkan kurangnya pencahayaan alami yang masuk pada ruang studio arsitektur adalah letak posisi studio berada pada lantai satu dan terhalang hampir setengahnya oleh dinding penahan tanah.

Untuk menciptakan pencahayaan alami yang baik pada ruang belajar, diperlukan desain arsitektur yang memperhatikan faktor-faktor seperti orientasi bangunan, ukuran dan posisi jendela, dan penggunaan bahan dan warna yang tepat. Desain tersebut harus mampu mengoptimalkan masuknya cahaya matahari ke dalam ruangan dan menyebar cahaya secara merata ke seluruh area ruangan.

• Buatan

Pencahayaan buatan adalah pencahayaan yang dibuat oleh manusia dalam suatu ruangan. Pencahayaan buatan sangat penting untuk memastikan ketersediaan cahaya yang cukup di dalam ruangan terutama pada saat malam hari atau saat kondisi cuaca yang kurang mendukung. Pencahayaan buatan yang baik akan membantu meningkatkan kenyamanan visual dan juga mempengaruhi perilaku dalam ruang belajar.

Selain itu, pencahayaan buatan yang diatur dengan baik dapat membantu menciptakan suasana yang nyaman dan menenangkan, yang dapat meningkatkan konsentrasi dan fokus siswa selama belajar. Pencahayaan buatan yang kurang baik dapat menyebabkan kelelahan mata dan bahkan dapat

mengganggu ritme sirkadian tubuh, yang dapat mempengaruhi kesehatan dan kesejahteraan siswa.

Dalam hal ini, penting untuk mempertimbangkan faktor seperti kualitas dan intensitas cahaya, warna cahaya, dan distribusi cahaya di dalam ruangan untuk menciptakan lingkungan belajar yang optimal. Sumber pencahayaan yang dipilih dan pengaturan cahaya harus disesuaikan dengan tujuan dan kebutuhan ruangan serta aktivitas yang dilakukan di dalamnya.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan mengenai Studi Perilaku Mahasiswa Arsitektur Pada Ruang Studio Arsitektur Universitas Citra Bangsa Kupang dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pola pergerakan aktivitas mahasiswa pada ruang studio arsitektur cenderung di tengah karena tata letak meja gambar yang belum memaksimalkan semua pengguna ruang dapat di akses dari segala arah oleh dosen dan mahasiswa itu sendiri.
2. Posisi favorit mahasiswa adalah duduk dekat dengan jendela yang menghadap langsung keluar karena ingin memaksimalkan cahaya alami pada saat menggambar dibandingkan posisi jendela yang menghadap ke arah dalam lorong.
3. Kesimpulannya, pemilihan meja gambar yang tepat dapat mempengaruhi kenyamanan dan efisiensi pengguna dalam melakukan aktivitas menggambar atau membuat desain arsitektur. Oleh karena itu, mempertimbangkan beberapa faktor seperti kemiringan permukaan meja, ukuran, ketinggian, dan bahan yang digunakan merupakan hal yang penting saat memilih meja gambar yang baik.
4. Untuk menciptakan pencahayaan alami yang baik pada ruang belajar, diperlukan desain arsitektur yang memperhatikan faktor-faktor seperti orientasi bangunan, ukuran dan posisi jendela, dan penggunaan bahan dan warna yang tepat. Desain tersebut harus mampu mengoptimalkan masuknya cahaya matahari ke dalam ruangan dan menyebar cahaya secara merata ke seluruh area ruangan.
5. Pencahayaan buatan sangat penting untuk memastikan ketersediaan cahaya yang cukup di dalam ruangan terutama pada saat malam hari atau saat kondisi cuaca yang kurang mendukung. Pencahayaan buatan yang baik akan membantu meningkatkan kenyamanan visual dan juga mempengaruhi perilaku dalam ruang belajar.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah disampaikan, terdapat beberapa saran dan masukan kepada Prodi Arsitektur UCB. Pertama, perlu dilakukan perancangan tata letak meja gambar yang memaksimalkan aksesibilitas dosen dan mahasiswa

serta meningkatkan efisiensi penggunaan ruang. Kedua, pemilihan meja gambar yang tepat perlu dipertimbangkan agar dapat memberikan kenyamanan dan efisiensi pengguna dalam melakukan aktivitas menggambar atau membuat desain arsitektur. Ketiga, desain arsitektur yang memperhatikan faktor-faktor seperti orientasi bangunan, ukuran dan posisi jendela, dan penggunaan bahan dan warna yang tepat perlu diterapkan untuk menciptakan pencahayaan alami yang baik pada ruang belajar. Keempat, pencahayaan buatan yang baik perlu dipertimbangkan untuk memastikan ketersediaan cahaya yang cukup di dalam ruangan terutama pada saat malam hari atau saat kondisi cuaca yang kurang mendukung. Sumber daya yang tepat perlu diperhatikan agar pencahayaan buatan dapat berfungsi dengan baik. Etalase yang baik untuk mempermudah penyimpanan hasil karya mahasiswa dan sekaligus sebagai tempat *display* hasil karya mahasiswa. Fasilitas internet guna menunjang proses belajar dan mengajar mahasiswa dan dosen.

VI. REFERENSI

- Alexander, C., Ishikawa, S., & Silverstein, M. (1977). *A pattern language: Towns, buildings, construction*. New York: Oxford University Press.
- Ching, F. D. (2014). *Form, Space, and Order*. John Wiley & Sons.
- Creswell, J. W. (2007). *Qualitative inquiry & research design: choosing among five approaches*. Sage.
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2011). *Handbook of qualitative research (Vol. 2)*. Sage.
- Hwang, S., & Kim, D. (2018). The impact of natural light exposure on concentration and productivity in learning environments. *Building and Environment, 133*, pp.208-216.
- Jacobs, J. (1961). *The Death and Life of Great American Cities*. Vintage Books.
- Kahn, L. I. (2009). *The Architecture of Community*. John Wiley & Sons.
- Krier, L. (2009). *The Architecture of Community*. Island Press.
- Lynch, K. (1960). *The Image of the City*. MIT Press.
- Lynch, K. (1972). *What Time is This Place?* MIT Press.
- Meyers, A. B. (2013). *Environment and Behavior: An Introduction*. Routledge.
- Moleong, L. J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Neufert, E. (1996). *Data Arsitek (Jilid 1)*. Jakarta: Erlangga.
- Rosengren, D. A., & Prasad, S. E. (2013). *Ergonomics for Beginners: A Quick Reference Guide, Third Edition*. CRC Press.
- Sherman, R. (1977). *The Doctor and the Designer: Psychological Theories in Environmental Design*. Van Nostrand Reinhold.
- Smith, J. (2014). The impact of architecture on behavior. *Journal of Environmental Psychology, 40*, 20-27. doi:DOI: 10.1016/j.jenvp.2014.02.001