

BAB VIII

PENUTUP

8.1 Kesimpulan

Kesimpulan adalah menjawab rumusan masalah pada bab satu, yang diproses berdasarkan analisa dan konsep sebagai berikut:

- Dengan mendesain Asrama Mahasiswa *Mixed-Use Creative Leisure* dapat mengurangi tingkat stress pada mahasiswa dengan melakukan kesenangan berupa kegiatan kreatif.
- Dengan menggunakan pendekatan *Smart Living*, dimana penghuni Asrama Mahasiswa merasakan kenyamanan dalam pandangan ruang dengan fasilitas pendukung yang modern guna mengikuti perkembangan zaman dan *lifestyle* mahasiswa saat ini.
- Menciptakan hunian yang memperhatikan antisipasi pada permasalahan psikologis serta kenyamanan dalam berhuni dengan adanya privasi atau space bagi setiap penghuninya .
- Untuk site plan terpilih dari ke tiga alternatif yang sudah dibuat, yaitu alternatif pertama dengan konsep massa bangunan merupakan bentuk dasar dari geometri seperti persegi, segitiga dan lingkaran yang kemudian di sederhanakan dan mengalami perubahan. Perubahan bentuk didasarkan pada analisa tapak yang telah dilakukan yaitu terkait respon terhadap fisik alamiah sehingga muncul *indoor garden* yang didalamnya difungsikan sebagai ruang *leisure*, respon terhadap sirkulasi melalui sirkulasi terpusat, respon terhadap angin yang membuat massa terbagi menjadi beberapa massa bangunan untuk memaksimalkan angin masuk. Respon terhadap view dan aspek cahaya alami juga

menjadi penilaian yang membuat terjadi transformasi bentuk pada massa dan selubung. Konsep dari site plan terpilih juga mengkoneksikan antara ruang dalam dengan ruang luar, sehingga dapat menjadi bentuk lanskap *open space* kawasan asrama.

8.2 Saran

Dalam membangun sebuah fungsi bangunan dalam arsitektur tidak hanya tentang bentuk yang bagus dan besar melainkan bagaimana arsitektur sebagai *problem solving* yang ada. Menyelesaikan masalah besar sampai ke yang paling detail sehingga tercipta sebuah fungsi yang benar-benar bermanfaat dan memberikan kemudahan bagi setiap orang. Setiap aspek dari tapak di analisa satu per satu untuk mendapatkan pemecahan akan permasalahan yang ada, begitu juga dengan pola pergerakan manusianya yang akan menghadirkan tema yang relevan nantinya. Dalam hal ini bangunan hunian bagi mahasiswa, aspek kemudahan sirkulasi bagi pengguna yang membutuhkan akses yang cepat dan nyaman menjadi penting. Belajar bagaimana memanusiakan manusia melalui ruang yang mengenangkan dengan berbagai tantangan dan diselesaikan secara arsitektur sehingga manusia merasa nyaman di ruang mereka beraktivitas. Tidak hanya itu fungsi yang diciptakan jangan sampai hanya bermanfaat bagi satu kepentingan saja tapi libatkan masyarakat lokal didalamnya, dengan menghadirkan sosial budaya dan adat yang melekat pada mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- 2TA12167. (t.t.).
- British Council. (2014). *Creative Hubs: A Guide to the Future of Creative Spaces*.
- Caldwell, L. L. (2005). Leisure and the quality of life. *Leisure Sciences*, 27(4), 329-335. <https://doi.org/10.1080/01490400590956963>
- David, A. (2016). *Analisis Kerusakan dan Biaya Pemeliharaan Bangunan Gedung Asrama Mahasiswa Putra UII Yogyakarta*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia.
- De Chiara, J., & Callender, J. (1980). *Time-Saver Standards for Building Types*. New York: McGraw-Hill.
- Deasy, C., & Lasswell, H. D. (1985). *Designing Place for People*. New York: Wiley.
- Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. (1993). *Pedoman Penyelenggaraan Asrama*. Jakarta: Depdikbud.
- Dr. dr. P. Sudiharto. (2009). *Pengembangan Sistem Pelayanan Kesehatan di Desa*.
- Erza, M., Setyowati, E., & dkk. (2016). *Smart Living: Dimensi Kualitas Hidup dalam Smart City*. Jurnal Scale, 4(1), 1-10.
- Erza, O., Th Tambunan, T., & Syofian, S. (t.t.). *Pengembangan Kriteria Pengukuran Smart Living Berdasarkan Persepsi Masyarakat Lokal: Studi Kasus Kota Bandung*. www.DeepL.com/pro
- Flexner, S. (1987). *The New Dictionary of Cultural Literacy*. Boston: Houghton Mifflin.
- Florida, R. (2002). *The Rise of the Creative Class: And How It's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life*. Basic Books.
- Gehl, J. (2010). *Cities for People*. Island Press.
- Giffinger, R., Fertner, C., Kramar, H., & Kalasek, R. (2007). *Smart Cities: Ranking of European Medium-Sized Cities*. Vienna University of Technology.
- Imam Maulana, et al. (n.d.). *Creative Hub: Infrastruktur untuk Perilaku Kreatif*.
- Iso-Ahola, S. E. (1980). The social psychology of leisure and recreation. *Wm. C. Brown Company Publishers*.
- Januarius Anggoa. (2011). *Leisure and Recreation Management*. Jakarta: Penerbit Universitas.
- Johnson, R. (2019). *Student Housing and Campus Life: A Comprehensive Guide*. New York: Academic Press.
- Jurnal Scale, vol 4 no.1, 2016. Center of Region Science, Veiona UT, 2007.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. (2020). Balai Pustaka.
- Karir, A., et al. (n.d.). *Pengertian Mahasiswa dalam Peraturan Pemerintah RI No. 30 Tahun 1990*.
- Karir, S. P., Fakultas, M., Dan, M., Pengetahuan, I., Universitas, A., Surabaya, N., Ebtanastiti, D. F., & Muis, T. (t.t.). *SURVEI PILIHAN KARIR MAHASISWA FAKULTAS MATEMATIKA DAN ILMU PENGETAHUAN ALAM UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA CAREER CHOICE SURVEY FOR STUDENT OF FACULTY OF MATHEMATICS AND SCIENCES IN STATE UNIVERSITY OF SURABAYA*.
- Kato, H. (2018). *Living Arrangements for New Graduates in Japan: A Cultural Perspective*. Tokyo: University of Tokyo Press.
- Kementerian Desa, Pembangunan Daerah Tertinggal, dan Transmigrasi. (t.t.). *SDG's No. 3 dan No. 4*.
- Kitchin, R. (2014). *The Data Revolution: Big Data, Open Data, Data Infrastructures and Their Consequences*. SAGE Publications.
- Knopfemacher, H. (dalam Suwono, 1978). *Mahasiswa dan Peranannya dalam Masyarakat*. Jakarta: Penerbit Universitas.
- Kohn, N. (2014). *Mixed-Use Development: A Guide to Creating Vibrant Urban Spaces*. Urban Land Institute.
- Krippendorf, J. (dalam Suryasih, 2019). *Recreation and Leisure: A Human Perspective*. Jakarta: Penerbit Universitas.
- Kumalasari, D. (1989). *Pengelolaan Asrama Mahasiswa*. Jakarta: Penerbit Universitas.
- Lieberman, A. (1976). *Building Types and Their Uses*. New York: Wiley.
- Mannell, R. C., & Iso-Ahola, S. E. (1987). Psychological nature of leisure and tourism experience. *Annals of Tourism Research*, 14(3), 314-331. [https://doi.org/10.1016/0160-7383\(87\)90063-5](https://doi.org/10.1016/0160-7383(87)90063-5)
- Marhaeni, A. (2004). *Peran Media Massa dalam Masyarakat*. Jurnal Komunikasi.
- Markusen, A., & Gadwa, A. (2010). *Creative Placemaking*. National Endowment for the Arts.
- McGowan, J. (2015). *The Role of Dormitories in Student Life*. Journal of Higher Education, 45(2), 123-135.
- Nasari, A., & Darma, S. (2015). *Peran Mahasiswa dalam Masyarakat*. Jurnal Pendidikan.
- Nasari, F., & Darma, S. (2015). *PENERAPAN K-MEANS CLUSTERING PADA DATA PENERIMAAN MAHASISWA BARU (STUDI KASUS: UNIVERSITAS POTENSI UTAMA)*. 6–8.
- Neufert, E. (1989). *Architects' Data*. Oxford: Blackwell Science.
- Nur, A. (2021). *Pengaruh Media terhadap Interaksi Sosial*. Jurnal Ilmu Komunikasi.

- Sarwono, S. (1987). *Mahasiswa dan Pendidikan Tinggi*. Jakarta: Penerbit Universitas.
- SDG's (Sustainable Development Goals). (t.t.). *United Nations*.
- Sears, R. R. (1944). *The Social Psychology of Housing*. New York: Harper & Row.
- Setyowati, E., & dkk. (2019). *Kesehatan Lingkungan dalam Konsep Smart Living*. Jurnal Kesehatan Masyarakat, 15(2), 123-130.
- Setyowati, K., Susiloadi, P., & Suryawati, R. (2019). PENINGKATAN KUALITAS PELAYANAN PDAM DALAM MEWUJUDKAN SMART LIVING IMPROVING THE QUALITY OF PDAM SERVICES IN REALIZING SMART LIVING. *Spirit Publik*, 14(1). <http://perpamsi.or.id>
- Smith, A. (2017). *Understanding Student Accommodation in the UK*. London: Routledge.
- Tordkildsen, G. (1999). *Leisure and Recreation Management*. London: Routledge.
- Townsend, A. W. (2014). *Smart Cities: Big Data, Civic Hackers, and the Quest for a New Utopia*. W. W. Norton & Company.
- Widiastuti, S. (1995). *Pengelolaan Asrama Mahasiswa*. Jakarta: Penerbit Universitas.