



## **Asrama Putra Dan Putri Sma Negeri 6 Elar Di Kabupaten Manggarai Timur Dengan Tema Arsitektur Perilaku**

\*Silvester M. Siso<sup>1</sup>, Petrus J. Alfred D.D<sup>2</sup>, Frida Skolastika Reka<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Teknik, Universitas Flores, Ende

<sup>3</sup>[silvestersiso1983@gmail.com](mailto:silvestersiso1983@gmail.com)

### **ABSTRAC**

*Dormitory is a place of lodging intended for members of a group, generally school students. Dormitory is usually a building with rooms that can be occupied by several occupants in each room. The purpose of the research is to design a dormitory building which is equipped with facilities to meet the needs of students and behavioral architecture is a part of providing the required facilities. The method used in this study is in the form of collecting observation data, interviews, evaluating, and observing user behavior as a reference in the analysis of the application of building design. The concept of implementing behavioral architecture in dormitory buildings follows the symbol or symbol of the high school student council such as in the parking lot a hand-shaped pattern is applied. In the library building a book-shaped pattern is applied, at the roundabout a circular pattern is applied like a wrench and in the garden a star-shaped pattern is applied. The application of behavioral architecture is inseparable from the 4 principles of behavioral architecture such as aesthetics of form, being able to communicate with humans and the environment, paying attention to user behavior, and accommodating behavioral activities. So it can be concluded that the dormitory is one of the most important buildings, especially for SMAN 6 Elar and with the application of behavioral architectural design principles, it can be seen in the activity zone processing building, mass composition, as well as the inside and outside appearance of the building adapted to the character of the students. students..*

**Keywords:** Dormitory; Behavioral Architecture; Design, Concept

### **ABSTRAK**

*Asrama biasanya merupakan sebuah bangunan dengan kamar-kamar yang dapat di tempati oleh beberapa penghuni di setiap kamarnya. Tujuan dari penelitian ini adalah Merancang bangunan asrama yang dilengkapi dengan fasilitas untuk memenuhi kebutuhan siswa / siswi dengan menggunakan pendekatan arsitektur perilaku menjadi bagiannya dalam memberikan fasilitas yang dibutuhkan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa pengumpulan data observasi, wawancara, pengevaluasian, dan pengamatan perilaku pengguna sebagai acuan dalam analisis penerapan desain bangunan. Konsep penerapan arsitektur perilaku pada bangunan asrama mengikuti simbol atau lambang osis SMA seperti Pada tempat parkir diterapkan pola yang berbentuk tangan. Pada bangunan Perpustakaan diterapkan pola yang berbentuk buku, Pada bundaran jalan diterapkan pola lingkaran seperti kunci pas dan Pada taman diterapkan pola berbentuk bintang. Penerapan arsitektur perilaku tersebut tidak terlepas dari 4 prinsip arsitektur perilaku seperti estetika bentuk, mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan, memperhatikan perilaku pemakai, dan mewadahi aktifitas perilaku. Maka dengan begitu dapat disimpulkan bahwa asrama merupakan salah satu bangunan yang sangat penting, terlebih khusus bagi SMAN 6 Elar dan dengan penerapan prinsip desain arsitektur perilaku maka dapat dilihat pada bangunan*

*pengolahan zona kegiatan, gubahan massa, serta tampilan dalam dan luar bangunan disesuaikan dengan karakter para siswa – siswi..*

**Kata Kunci :** *Asrama; Arsitektur Perilaku; Desain, Konsep*

## **PENDAHULUAN**

Asrama siswa 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 siswa juga merupakan suatu bangunan tempat tinggal bagi siswa selama menuntut ilmu dengan tujuan dapat berinteraksi sosial sebagai usaha pengembangan kepribadiannya. Kehidupan di asrama yang terdiri dari beragam individu yang memiliki latar belakang sosial budaya berbeda, bermacam-macam karakteristik kepribadian, dan ekonomi beragam mengakibatkan terjadi konflik antar individu atau konflik interpersonal yang dilatar belakangi oleh perbedaan pendapat, kepentingan masing-masing, dan kesalahpahaman dalam berinteraksi

Indonesia merupakan salah satu Negara yang sedang berkembang, NTT khususnya Kabupaten Manggarai Timur termasuk salah satu di dalamnya. Kabupaten Manggarai Timur adalah salah satu kabupaten yang berada di provinsi Nusa Tenggara Timur. Kabupaten Manggarai Timur juga merupakan hasil pemekaran dari Kabupaten Manggarai, tepatnya pada tanggal 17 Juli 2007. Luas Wilayahnya 2.643,41 km<sup>2</sup> memiliki 9 Kecamatan, 17 kelurahan dan 159 desa. Sebagai salah satu Kabupaten yang berkembang, Kabupaten Manggarai Timur juga mengalami banyak perubahan dan perkembangan yang terjadi, terlebih khusus perkembangan pada dunia pendidikan, maka dengan perkembangan ini banyak sekali perancangan pembangunan yang akan diadakan, khususnya perancangan pembangunan yang berkaitan dengan sekolah yang telah berkembang di berbagai daerah begitu pula di Desa Haju Ngendong Kabupaten Manggarai Timur.

Desa Haju Ngendong, Kecamatan Elar, Kabupaten Manggarai Timur merupakan salah satu desa yang berada 67 km dari kota, bisa dibilang bahwa desa ini merupakan desa yang berada di hutan atau digunung karena letaknya 30 km dari jalur umum sehingga membuat jangkauan transportasi ke desa ini terasa sangat sulit dimana jalan di desa ini masih menggunakan jalan batu. Desa ini juga merupakan termasuk desa yang belum ada sarana dan prasarana seperti jalan dan listrik (PLN), masyarakat setempat masih menggunakan genset.

Banyak sekali sekolah dan perguruan tinggi di Indonesia yang tidak memiliki asrama salah satunya adalah Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri 6 Elar yang berada di Desa Haju Ngendong Kabupaten Manggarai Timur, yang dimana sekolah ini berada ditengah – tengah Desa Haju Ngendong. Sebagian besar (175 orang) siswa – siswi yang bersekolah disini memiliki tempat tinggal yang berjarak 10 km dari rumah, untuk sampai di sekolah siswa – siswi ini biasanya berjalan kaki melewati jalan bebatuan, karena terlalu jauh banyak siswa yang kadang tidak pergi ke sekolah. Bukan hanya jarak tetapi ada juga penyebab lain yaitu curah hujan yang cukup sering terjadi sehingga mengakibatkan tanah longsor dan pohon tumbang. Oleh sebab itu SMAN 6 Elar saat ini sangat membutuhkan gedung asrama, dimana asrama ini berfungsi untuk menampung siswa- siswi yang memiliki jarak yang cukup jauh dari rumah sehingga membantu dan memudahkan siswa – siswi untuk menempuh sekolah. Adapun fasilitas – fasilitas di sekitar SMAN 6 Elar saat

ini adalah SMPN Satap Rantang, Perpustakaan SMPN Satap Rantang, SDI Rantang, Kapela St. Laurensius Golo Rambu, dan beberapa rumah warga yang terdiri dari 13 KK. Asrama siswa SMAN 6 Elar di Desa Haju Ngendong juga merupakan suatu perancangan arsitektur dalam klasifikasi bangunan pemukiman. Bangunan pemukiman hendaknya dapat mewadahi segala aktivitas yang berdasarkan karakter perilaku pengguna serta memberikan kualitas lingkungan sesuai yang diinginkan oleh pengguna sehingga pengguna merasa nyaman, tenang, dan aman karena semua aktivitasnya dapat terpenuhi dengan kualitas lingkungan yang nyaman. Dua faktor hunian yaitu faktor fungsional dan faktor pengguna dari desain bangunan tempat tinggal. Faktor fungsional adalah bagaimana pengguna memanfaatkan dan merasa nyaman terhadap ruang sedangkan faktor pengguna yaitu karakter dari pengguna itu sendiri.

Oleh karena itu diperlukan sebuah pendekatan arsitektural yang sesuai untuk dapat menyelesaikan permasalahan arsitektur dari faktor fungsional dan faktor pengguna. Pendekatan arsitektur perilaku memperhatikan faktor fungsional dan faktor pengguna tersebut, sehingga manusia dalam menghuni dan memanfaatkan ruang merasa nyaman sehingga arsitektur perilaku cocok digunakan untuk menyelesaikan permasalahan arsitektur dari faktor fungsional dan faktor pengguna. Perilaku yang dijadikan pertimbangan dalam merumuskan konsep perencanaan dan perancangan adalah perilaku para siswa sehingga rancangan yang dihasilkan dapat memberikan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan oleh para siswa. Oleh sebab itu arsitektur perilaku dianggap mampu menjawab permasalahan dengan mewadahi kebutuhan pengguna secara non – fisik. Berkaitan dengan permasalahan yang ada di Desa Haju Ngendong, arsitektur perilaku berperan sebagai rekayasa arsitektur terhadap kebiasaan perilaku pengguna dalam berkegiatan di Asrama.

Dengan menerapkan pendekatan arsitektur perilaku, diharapkan dapat menciptakan ruang dan suasana yang aman untuk para siswa siswi dalam mengekspresikan gagasan serta mampu menstimulasi para siswa siswi untuk bereksplorasi dan berkreasi dalam proses belajar mengajar dan mengembangkan kreativitasnya sesuai dengan kebutuhan, karakter, dan perilaku para siswa siswi. Faktor-faktor yang berpengaruh dalam prinsip arsitektur perilaku adalah faktor manusia, meliputi kebutuhan dasar, usia, jenis kelamin, kelompok pengguna, kemampuan fisik dan antropometrik, faktor psikologis yang meliputi privasi, ruang pribadi, teritorialitas, proksemik, kepadatan (*density*), kesesakan (*crowding*), dan orientasi, serta faktor fisiologis berupa kenyamanan dan kesehatan (James C. Snyder 1989).

## **METODE PENELITIAN**

Studi ini dilakukan dalam empat tahap, tahap pertama yaitu pengumpulan data. Pengumpulan data dilakukan dengan dua metode yaitu observasi dan dokumentasi. Metode observasi di lapangan dilakukan untuk mendapatkan data mengenai kondisi site, kondisi fisik, kondisi geografis dan pengamatan lingkungan. Data yang dikumpulkan berupa kondisi fisik site meliputi topografi, batasan site, pencapaian lokasi, tata guna lahan, kelayakan obyek. Kondisi geografis meliputi data suhu, iklim, angin, kelembaban udara, dan data yang mendukung perancangan. Kondisi site yaitu meliputi vegetasi, drainase air, sirkulasi kendaraan, sirkulasi manusia, dan sarana dan prasarana yang mendukung dan Pengamatan lingkungan meliputi aktifitas masyarakat sekitar, misalnya pengunjung maupun pengguna lainnya yang beraktifitas di sekitar site. Sedangkan metode dokumentasi dilakukan untuk mencari data – data yang terkait dalam perancangan

obyek dan tema berupa kondisi site eksisting dengan data yang dikumpulkan meliputi foto lokasi, video maupun sketsa.

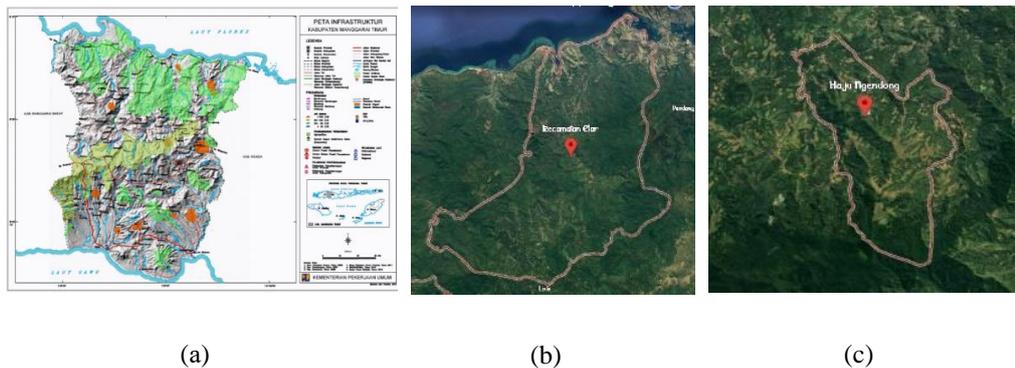
Tahap kedua yaitu metode analisa data, metode analisa ini dibagi menjadi dua analisa yaitu analisa kualitatif dan analisa kuantitatif. Analisa kuantitatif merupakan analisa perhitungan tertentu berdasarkan standar untuk pemenuhan kebutuhan dan dimensi ruang. Sedangkan analisa kualitatif merupakan penciptaan suasana dan karakter tampilan seperti proposi bangunan, warna, tekstur dan elemen dekoratif yang mengikuti perpaduan dengan tema arsitektur perilaku.

Tahap ketiga yaitu studi pustaka mengenai arsitektur perilaku sebagai terapan dan dasar pertimbangan desain dari asrama. Konsep arsitektur perilaku yang diterapkan pada bangunan yaitu dengan memperhatikan empat prinsip arsitektur perilaku seperti : mewedahi aktifitas pengguna, mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan, estetika bentuk dan memperhatikan kondisi pemakai.

Tahap keempat yaitu metode perancangan. Metode perancangan ini dilakukan untuk menyusun konsep perencanaan dan perancangan asrama putra dan putri sesuai output dan analisa yang telah dilakukan yakni penerapan karakteristik arsitektur perilaku pada bangunan meliputi : Analisa tapak, analisa perilaku dan aktifitas, dan konsep perancangan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Lokasi Asrama Putra Dan Putri SMAN 6 Elar Berada Di Kabupaten Manggarai Timur, Kecamatan Elar, Desa Haju Ngendong tepatnya ditengah – tengah desa, dengan luas site 12000 m<sup>2</sup>, lokasi ini juga sangat strategis karena berada di atas gunung dengan dikelilingi oleh sekolah SMAN 6 Elar, SMPN Satap Rantang, SDI Rantang, dan Perumahan Warga.



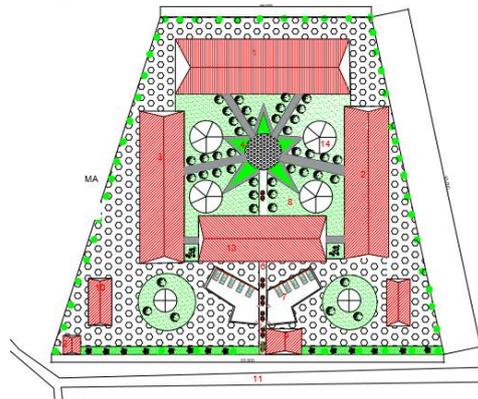
**Gambar 1 (a) Peta Kabupaten Manggarai Timur, b) Peta Kecamatan Elar, c) Peta Desa Haju Ngendong.**

### 1. Penerapan Arsitektur Perilaku

Penerapan arsitektur perilaku pada bangunan dilakukan dengan memperhatikan 4 poin prinsip - prinsip arsitektur perilaku, yaitu sebagai berikut :

- a. Mampu Berkomunikasi Dengan Manusia dan Lingkungan

Prinsip desain arsitektur perilaku ini akan diterapkan pada proses bentuk dan gubahan masa. Pola masa bangunan yang digunakan dalam perancangan asrama putra dan putri adalah pola massa bangunan majemuk. Dengan pola ini Ruang dapat dimanfaatkan dengan baik sesuai jenis kegiatan dan fungsi bangunannya masing - masing. Pola ini juga diterapkan untuk mewujudkan desain yang mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan. Seperti yang terlihat pada gambar, tidak ada bangunan penghalang antara asrama putra dan putri,hal tersebut dilakukan agar antara putra dan putri bisa berkomunikasi dan beradaptasi dengan baik dengan lingkungannya,dan hal tersebut tidak terlepas dari bimbingan dan pantauan pengelolah asrama.



**Gambar 2 Pola Massa Pada Bangunan**

*Sumber : Analisis Penulis*

Konsep bentuk bangunan yang akan diterapkan adalah bentuk dasar segi empat karena penataan ruangan pada bangunan akan lebih mudah dan tidak membingungkan pengguna. Bentuk dasar ini juga menyesuaikan bentuk bangunan disekitar site.

**Tabel 1 Bentuk Massa Bangunan**

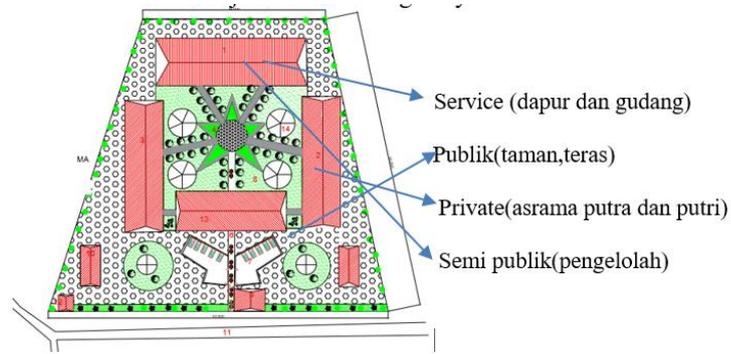
Bentuk	Kelebihan	kekurangan
Segi tiga 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orientasi ruang pada setiap sudut.</li> <li>• Pengembangan ruang pada ketiga sisinya.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fleksibilitas ruang kurang.</li> <li>• Layout ruang sulit</li> <li>• Kurang efisien</li> </ul>
Segi empat 	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bentuk statis</li> <li>• Mudah dikembangkan kesegala arah.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Orientasi ruang cenderung statis</li> </ul>

*Sumber : Analisa Pribadi*

b. Memperhatikan kondisi dan prilaku pemakai

Prinsip desain arsitektur perilaku ini akan diterapkan pada pengolahan peletakan dan pencapaian zona kegiatan, sesuai dengan kebutuhan pengguna masing - masing zona. Berikut adalah konsep penzoningan. pada konsep penzoningan ini zona publik direncanakan dibagian depan dan tengah, seperti taman dan tempat parkir, sedangkan zona service dibelakang( dapur pengelolah)dan zona service bagian depan(ruang genset)hal ini dilakukan dengan tujuan agar zona service dan zona publik tidak saling terganggu. Zona private khususnya zona istirahat dan zona belajar merupakan zona yang membutuhkan suasana kondusif sehingga zona ini

diletakkan di area dengan potensi kebisingan rendah, sehingga para siswa – siswi bisa belajar dan tidur dengan nyaman.



**Gambar 3 Penzoningan**

Sumber : Sumber : Analisis Penulis

- c. Mewadahi aktifitas pengguna dengan nyaman dan nilai estetika, komposisi dan estetika bentuk. Kedua Prinsip desain arsitektur perilaku ini diterapkan pada pengolahan tampilan bangunan. Konsep tampilan bangunan sangat penting dalam perancangan arsitektur perilaku dan kekhasan unsur bangunan. Pemilihan warna pada tampilan luar bangunan adalah warna merah,coklat, biru, dan putih. Berdasarkan tema arsitektur perilaku maka warna merah dan putih yang diterapkan menggambarkan perilaku siswa yang semangat, berani dan percaya diri, sedangkan warna coklat menggambarkan sikap kedewasaan dan rela berkorban,serta warna biru menggambarkan perilaku bersih, tidak membosankan, dan ceria dari siswa.

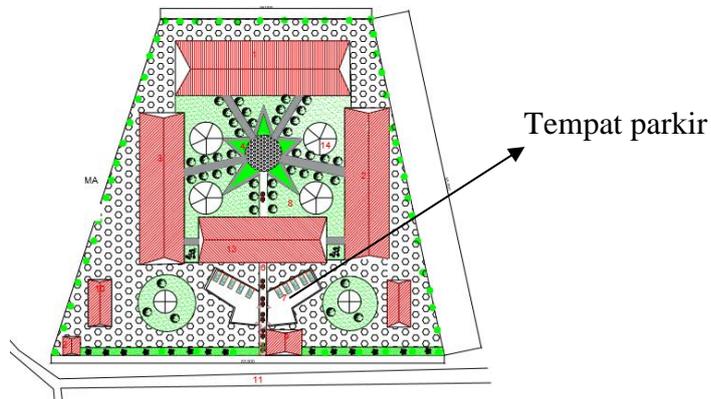


**Gambar 4 Tampilan Bangunan**

Sumber : Analisis Penulis

Berdasarkan 4 Prinsip arsitektur perilaku diatas maka penerapan konsep arsitektur perilaku pada bangunan sedikit mengadopsi tata letak lambang osis SMA, berikut adalah penerapannya:

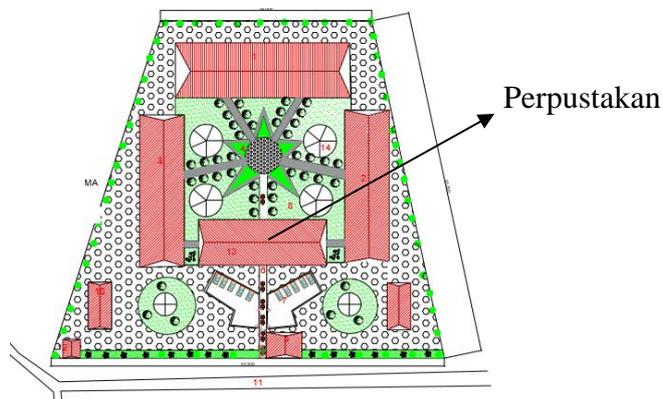
1. Pada tempat parkir diterapkan pola yang berbentuk tangan yang terbuka, pola ini membentuk karakteristik siswa dalam berperilaku baik seperti saling membantu, memberi, dan menolong sesama baik itu dalam lingkungan asrama maupun di luar asrama. Pola ini juga didasari dengan prinsip arsitektur perilaku yang pertama yaitu mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan.



**Gambar 5 Tempat Parkir**

*Sumber : Analisis Penulis*

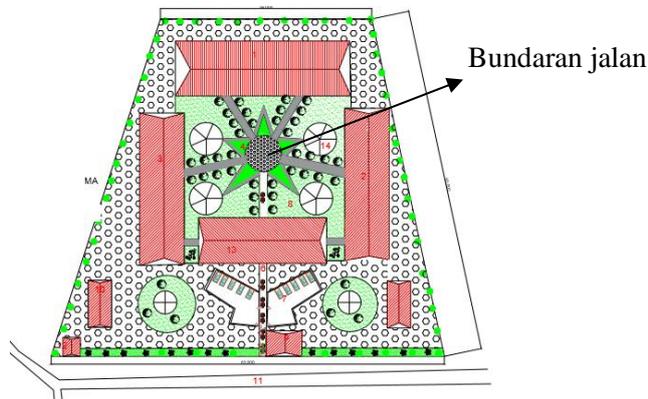
2. Pada bangunan Perpustakaan diterapkan pola yang berbentuk buku, dikarena buku merupakan gudang ilmu dan perpustakaan merupakan gudang buku. pola ini membentuk karakteristik atau perilaku siswa yang memiliki rasa ingin tau yang tinggi pada pelajaran yang disenanginya atau mem bentuk perilaku rajin belajar dan rajin membaca buku para siswa, pola ini juga mendasari prinsip arsitektur prilaku yang kedua yaitu memperhatikan kondisi dan perilaku pemakai.



**Gambar 6 Perpustakaan**

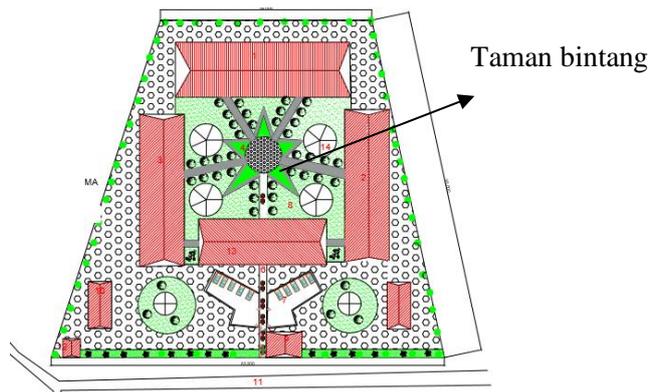
*Sumber : Analisis Penulis*

3. Pada bundaran jalan diterapkan pola lingkaran seperti kunci pas, pola ini membentuk perilaku pekerja keras siswa dalam menuntut ilmu, pola ini juga didasari dengan prinsip arsitektur perilaku yang keempat yaitu mewedahi nilai estetika, komposisi dan estetika bentuk.



**Gambar 7 Bentuk Bundaran Jalan**  
 Sumber : Analisis Penulis

4. Pada taman diterapkan pola berbentuk bintang, pola ini membentuk perilaku siswa yang suka mengagumi keindahan dan keunikan alam sekitar. Pola ini juga berdasarkan prinsip perilaku yaitu nilai estetika bentuk.



**Gambar 8 Taman Berbentuk Bintang**  
 Sumber : Analisis Penulis

## 2 Konsep pragmatik

- a. Analisa pelaku  
 Dari total guru dan siswa sekolah SMAN 6 Elar sebanyak 248 orang perlu ada asrama untuk mengakomodir kebutuhan tempat tinggal agar lebih terpusat.
- b. Analisa kapasitas asrama:  
 Dari jumlah guru dan siswa diatas maka kapasitas asrama yang akan dibangun adalah:
  - Untuk guru 14 orang.
  - Untuk siswa 175 orang (laki – laki 65 dan perempuan 80).
  - Untuk penambahan 3-5 tahun kedepan 30 orang
- c. Tipe Ruang Kamar Asrama

Asrama memiliki tipe-tipe ruang kamar sebagai berikut:

- 1) Single room  
 Jumlah penghuni 1 orang dalam 1 kamar  
 Kelebihan:

**TEKNOSIAR** Volume 17, No.1, April 2023

p-ISSN 1907-5197 (versi cetak) e-ISSN 2721-2270 (versi online)

- Privasi penghuni kamar terjamin
  - Tidak terjadi keributan
- Kekurangan:
- Kesepian
- 2) Double room  
 Penghuni 1 kamar 2 orang  
 Kelebihan:
- Privasi agak terjamin
  - Dapat berdiskusi
- Kekurangan:
- Akan terjadi bentrokan kalau tidak cocok
- 3) Four-student room  
 Penghuni 1 kamar 4 orang  
 Kelebihan:
- Dapat berinteraksi
  - Dapat berdiskusi
- Kekurangan:
- Privasi semakin kurang

Dari analisa diatas maka penerapan kamar pada pengelolah(guru) adalah dengan menggunakan tipe single room, dan untuk siswa adalah tipe double room.

### 3 Konsep Besaran Ruang

#### a. Asrama putri

Tabel 2 Konsep Besaran Ruang Asrama Putri

No	Nama ruang	Luas total
1	Ruang tamu putri	157,5 m <sup>2</sup>
2	Ruang santai putri	24,48 m <sup>2</sup>
3	Ruang belajar putri	113,4 m <sup>2</sup>
4	Kamar tidur putri	350 m <sup>2</sup>
5	Kamar mandi putri	288 m <sup>2</sup>
6	Wc putri	4,68 m <sup>2</sup>

Sumber : Analisa Pribadi

#### b. Asrama putra

Tabel 3 Konsep Besaran Ruang Asrama Putra

No	Nama ruang	Luas total
1	Ruang tamu putra	157,5 M <sup>2</sup>
2	Ruang santai putra	24,48 m <sup>2</sup>
3	Ruang belajar putra	113,4 m <sup>2</sup>
4	Kamar tidur putra	131,25 m <sup>2</sup>
5	Kamar mandi putra	108 m <sup>2</sup>
6	Wc putra	9,16 m <sup>2</sup>

Sumber : Analisa Pribadi

#### c. Pengelola

Tabel 4 Konsep Besaran Ruang Pengelolah

No	Nama ruang	Luas total
----	------------	------------

1	Ruang pengelola hubungan publik	25 m
2	Ruang administrasi	25 m
3	Aula	372,36 m <sup>2</sup>
4	Ruang makan putri	296,16 m <sup>2</sup>
5	Ruang makan putra	231,96 m <sup>2</sup>
6	Ruang bimbingan konseling	2,88 m <sup>2</sup>
7	Ruang wakil	25 m <sup>2</sup>
8	Ruang rapat	20,16 m <sup>2</sup>
9	Ruang kepala	25 m <sup>2</sup>
10	Ruang pengelola kedisiplinan	25 m
11	Ruang cetak dan foto kopi	38,38 m <sup>2</sup>
12	Dapur	4,32 m <sup>2</sup>
13	Ruangan laundry	2,88 m <sup>2</sup>
14	Wc umum	12,76 m <sup>2</sup>
15	Kamar tidur	1728 m <sup>2</sup>
16	Kamar mandi umum	108 m <sup>2</sup>

Sumber : Analisa Pribadi

**d. Perpustakaan**

Tabel 5 Konsep Besaran Ruang Pos Jaga

No	Nama ruang	Luas total
1	Ruang baca	525,072 m <sup>2</sup>
2	Ruang administrasi	25 m <sup>2</sup>
3	Ruang buku	19,8 m <sup>2</sup>
4	Toilet	12,76 m <sup>2</sup>
2	Ruang cetak foto/copy	38,38 m <sup>2</sup>

Sumber : Analisa Pribadi

**e. Pos jaga**

Tabel 6 Konsep Besaran Ruang Pos Jaga

No	Nama ruang	Luas total
1	Kamar tidur	175 m <sup>2</sup>
2	Ruang kerja	200 m <sup>2</sup>

Sumber : Analisa Pribadi

**f. Parkiran**

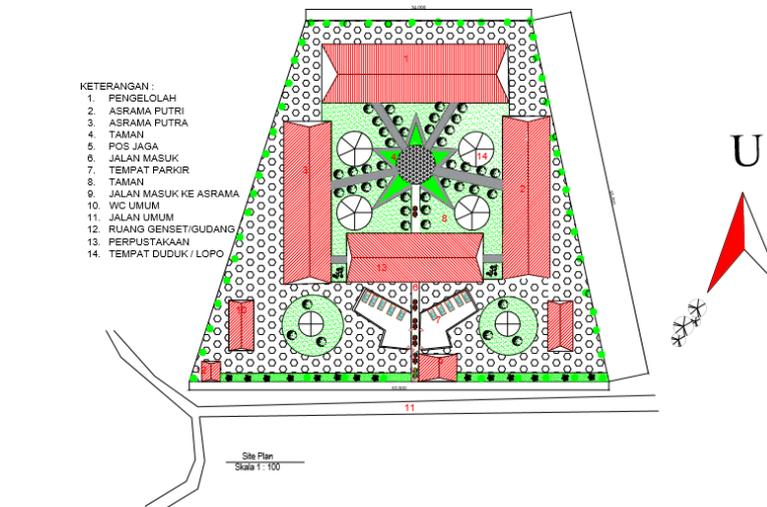
Tabel 7 Konsep Besaran Ruang Parkiran

No	Nama ruang	Luas total
1	Parkir roda 2	298,125 m <sup>2</sup>
2	Parkir roda 4	60 m <sup>2</sup>
3	Ruang genset	8 m <sup>2</sup>

Sumber : Analisa Pribadi

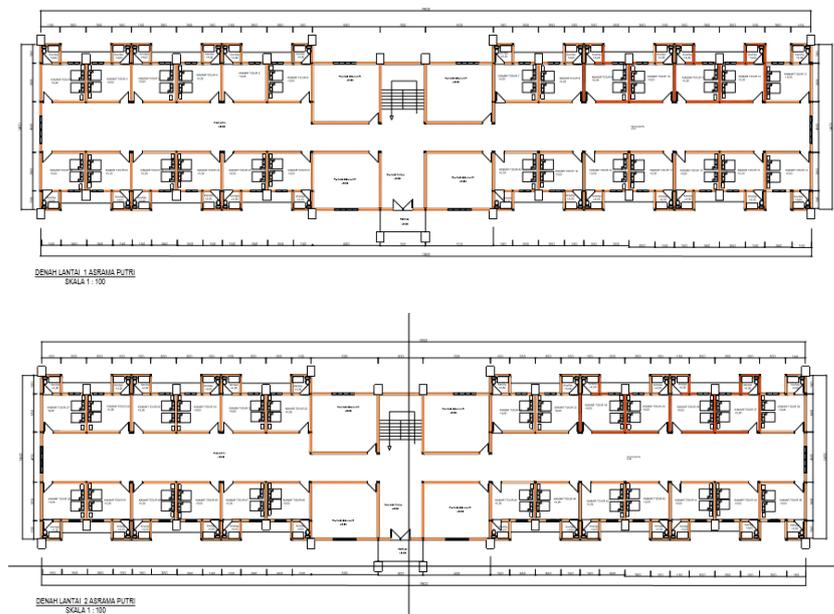
**4 Hasil Desain Arsitektur Perilaku**

Diibawah ini adalah Gambar Site Plan Asrama Putra Dan Putri SMAN 6 Elar dengan luas lahan 11.000 m<sup>2</sup> , yang terdiri dari 12 massa bangunan seperti pada keterangan:



**Gambar 9 Site Plan**  
*Sumber : Analisis Penulis*

Pada denah lantai satu dan dua bangunan asrama putri terdapat zona istirahat, belajar, bersantai, dan bertemu, dengan jumlah seluruh kamar dari lantai 1 sampai lantai 2 adalah 52 kamar yang disertai kamar mandi/wc di setiap kamar, 8 ruang belajar dan juga ruang koridor untuk mereka bersirkulasi dan bersantai, jadi selain berinteraksi di kamar siswi juga berinteraksi di luar kamar dan di ruang belajar.

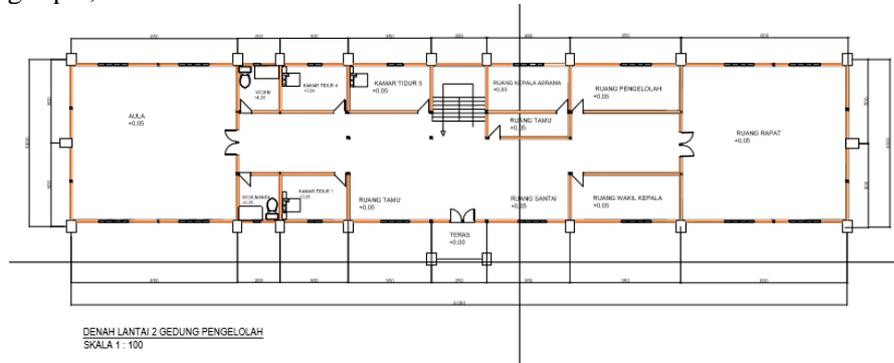


**Gambar 10 Denah Lantai 1 Dan 2 Asrama Putri**  
*Sumber : Analisis Penulis*

Pada denah lantai satu dan dua bangunan asrama putra terdapat zona istirahat, belajar, bersantai, dan bertemu, dengan jumlah seluruh kamar dari lantai 1 sampai



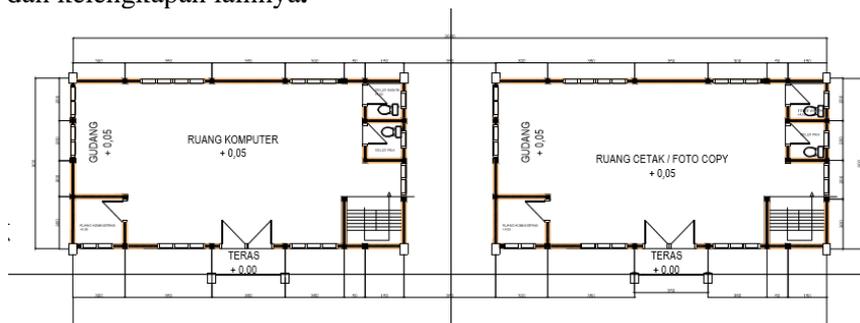
Pada denah lantai dua bangunan pengelolah terdapat zona private seperti, ruang tamu, ruang santai, ruang wakil kepala, ruang kepala asrama, ruang pengelolah, ruang rapat, dan kamar tidur.



**Gambar 13 Denah Lantai 2 Pengelolah**

Sumber : Analisis Penulis

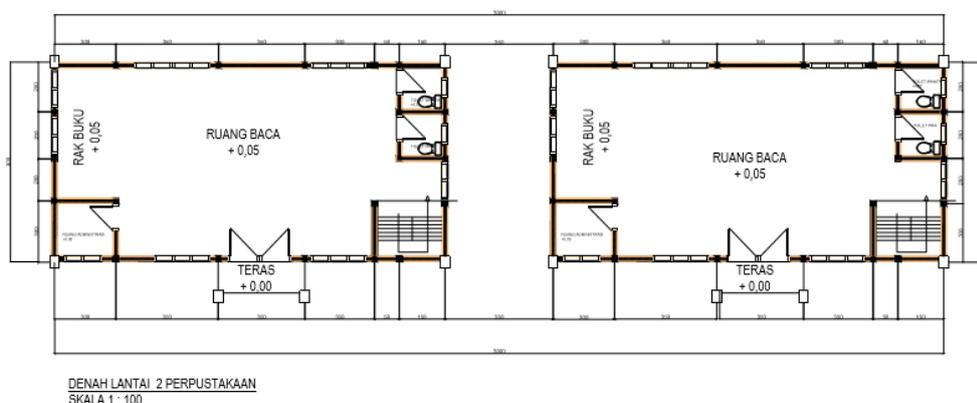
Pada denah lantai satu perpustakaan terdapat ruang komputer dan ruang cetak/ foto copy, hal ini dibuat untuk memudahkan para penghuni asrama dalam mengurus tugas dan kelengkapan lainnya.



**Gambar 14 Denah Lantai 1 Perpustakaan**

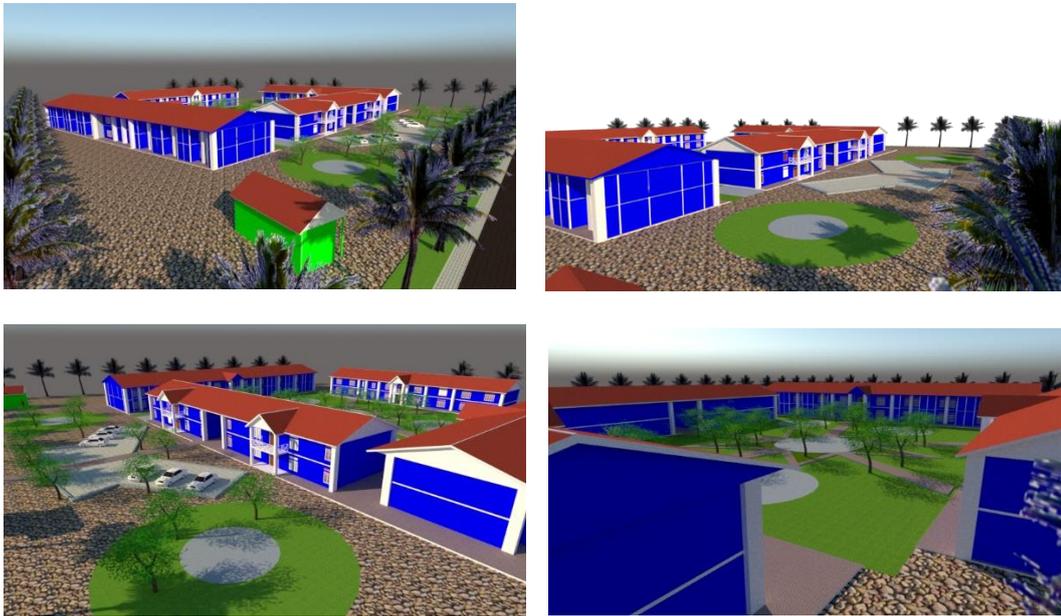
Sumber : Analisis Penulis

Pada denah lantai dua perpustakaan terdapat ruang baca dan ruang buku, hal ini dilakukan untuk memudahkan para penghuni asrama, terlebih khusus para siswa – siswi dalam meningkatkan daya belajar dan mendapatkan refrensi untuk tugas.



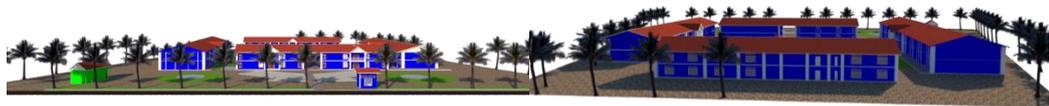
**Gambar 15 Denah Lantai 2 Perpustakaan**

Sumber : Analisis Penulis



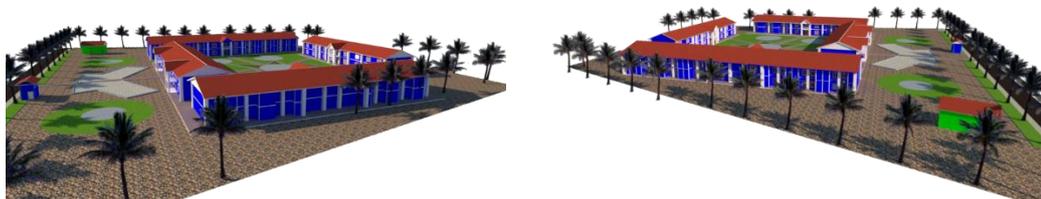
**Gambar 16 Perspektif Eksterior**

*Sumber : Analisis Penulis*



**Gambar 17 Tampak Depan Dan Belakang**

*Sumber : Analisis Penulis*



**Gambar 18 Tampak Samping Kiri Dan Kanan**

*Sumber : Analisis Penulis*

## Kesimpulan

Kesimpulan yang didapatkan dari hasil pembahasan diatas adalah pentingnya bangunan asrama bagi setiap sekolah terlebih khusus sekolah SMAN 6 Elar, dimana dengan adanya asrama ini siswa – siswi SMAN 6 Elar akan dipermudahkan untuk kesekolah dan lebih meningkatnya minat belajar, serta jumlah muridnya pun semakin bertambah.

Penerapan arsitektur perilaku juga sangat berperan penting dalam desain asrama putra dan putri SMAN 6 Elar, penerapan arsitektur perilaku pada bangunan memperhatikan 4 prinsip arsitektur perilaku seperti estetika bentuk yang diterapkan pada tampilan bangunan, mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan diterapkan pada pola massa bangunan, memperhatikan perilaku pemakai diterapkan pada bangunan perpustakaan asrama, mewadahi aktifitas perilaku diterapkan pada semua bangunan asrama.

## Saran

Saran yang dapat diberikan berdasarkan pada hasil pembahasan penerapan arsitektur perilaku pada desain bangunan asrama putra dan putri yaitu konsep arsitektur perilaku penerapannya dapat diaplikasikan ke dalam bangunan pada seluruh aspek sebagai timbal balik dari perilaku manusia terhadap arsitektur maupun arsitektur terhadap perilaku manusia untuk mencapai tujuan bangunan yang nyaman dan performa bangunan berjalan dengan baik dan optimal sesuai dengan kegiatan pengguna dan fungsi dari bangunan tersebut.

## DAFTAR PUSTAKA

Americana Corporation. (1971). *Encyclopedia Americana*, Vol. 13. 575 Lexington Avenue. New York: New York 10022.

Ching, F. D. K. (2007). *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tatanan*. Jakarta: Erlangga.

Chiara Yusuf Dkk. (2001). *Waktu Server Standar*. Mc. Bukit Graw. Hal 466 - 454.

James C. Snyder. (1984). *Pengantar Arsitektur*. Ir. Hendro Sangkayo, penerjemah. Jakarta : Erlangga

Joseph De Chiara And John Hancock Callender May 1975. *Time Saver Standarts For building Types* 2<sup>nd</sup> edition.

Laurens, Joyce M.(2004). *Arsitektur Dan Perilaku Manusia*. Jakarta : PT Garsindo

Mangunwijaya, Y. B. 1988. *Wastu Citra “Pengantar ke Ilmu Budaya Bentuk Arsitektur”*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.

Noor, Juliansyah. (2011). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Prenadamedia Group. 2011.

Prawira, S. D. (1989). *Warna Sebagai Salah Satu Unsur Seni & Desain*. Jakarta: P2LPTK.

Setiawan, H. B.(2010). *Arsitektur, Lingkungan, dan Perilaku*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press

The Random House Dictionary of the English Language( 1967,p.427 ). *Asrama seperti bangunan tinggi*. New York: Random House

Wikipedia Kabupaten Manggarai Timur ( <https://id.wikipedia.org>)