

## ANALISIS ASPEK HUMANIS PADA INTERIOR KAMAR TIDUR ASRAMA MTs MUHAMMADIYAH 6 KARANGANYAR

**Dinna Alfianita**

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
d300210171@student.ums.ac.id

**Rini Hidayati**

Program Studi Arsitektur Fakultas Teknik  
Universitas Muhammadiyah Surakarta  
rh215@ums.ac.id

### ABSTRAK

*Seiring kemajuan zaman, setiap individu dituntut untuk terus semakin berkembang. Asrama memiliki peran penting dalam peningkatan akademik, interaksi sosial, dan pengembangan sikap. Kehadiran asrama diharapkan dapat memaksimalkan pendidikan dengan adanya fasilitas yang tersedia, termasuk kamar tidur. Kamar tidur asrama yang ideal harus memenuhi kebutuhan kenyamanan penghuni yang dapat diwujudkan melalui pendekatan arsitektur humanis. Pendekatan humanisme dapat terwujud melalui kenyamanan psikologis dan kenyamanan yang dapat berupa pemilihan pemakaian warna, kebutuhan privasi, dan sirkulasi serta tata ruang. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis aspek humanis dalam interior kamar tidur asrama MTs Muhammadiyah 6 Karanganyar dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Tahapan penelitian mencakup pengumpulan data dengan mencari studi literatur, melakukan observasi, dan melakukan wawancara dengan pengguna kamar tidur asrama. Kemudian data yang sudah diperoleh dianalisis untuk memberikan kesimpulan mengenai kenyamanan di kamar tidur asrama. Hasil yang didapatkan yaitu : (1) Kebutuhan privasi belum terfasilitasi, (2) Penggunaan furnitur meja, kursi, dan ruang penyimpanan belum sesuai dengan standar, dan (3) Penempatan furnitur yang tidak selaras satu sama lain.*

### KEYWORDS:

aspek humanis; interior; kamar tidur; asrama

## PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman, tingkat peningkatan juga kemajuan ilmu pengetahuan, yang tentunya akan memberikan tuntutan seseorang untuk selalu berkembang. Dalam proses berkembang, hal yang perlu diperhatikan adalah mengenai pentingnya pendidikan karakter untuk menanamkan jiwa semangat perubahan. Pentingnya dalam sebuah Lembaga Pendidikan Formal adalah memiliki wadah untuk siswa dalam membuat perubahan.

Asrama adalah tempat tinggal yang berperan penting sebagai salah wadah untuk peningkatan akademik, interaksi sosial, dan pengembangan sikap. Asrama yang baik adalah yang memenuhi kriteria, antara lain adalah aspek interior ruang, pencahayaan yang baik, dan fasilitas memadai untuk kebutuhan belajar yang kondusif, serta desain yang

memungkinkan terjadinya kegiatan sosial yang luas (Anindita, 2006). Kehadiran asrama diharapkan mampu untuk memaksimalkan pendidikan dengan adanya fasilitas-fasilitas yang tersedia, salah satunya adalah kamar tidur asrama. Kamar tidur adalah tempat untuk melakukan aktivitas di luar jam sekolah.

Dalam merancang fasilitas sebuah asrama sangat penting untuk dapat menciptakan suasana yang mendukung kegiatan penghuni asrama agar situasi belajar dan tinggal diasrama lebih kondusif (Monica, Izzati, & Anshory, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa kenyamanan penghuni merupakan sebuah prioritas dalam merancang sebuah asrama. Upaya yang dapat dilakukan untuk mendukung kehidupan penghuni yaitu melalui pendekatan arsitektur humanis.

Arsitektur humanis merupakan arsitektur yang 'memanusiakan manusia' dengan berorientasi pada kebutuhan dan aktivitas

penghuninya. Sehingga bangunan yang baik seharusnya dapat mengakomodasi berbagai aktivitas pengguna (Bennu, et al., 2023). Salah satu faktor penting dari kamar tidur adalah kenyamanan interior. Desain interior mempunyai tujuan untuk menciptakan suasana ruang agar menjadi lebih baik, lebih indah, dan lebih anggun sehingga dapat memuaskan dan menyenangkan bagi para pemakai ruang. Desain interior yang baik memiliki dampak yang baik pada kesehatan tubuh seseorang. Secara fisiologis maupun psikologis, kesehatan seseorang dapat dipengaruhi suasana dan kondisi ruang (Muslimah, Said, & Burhanuddin, 2020). Sebagai objek utama dalam perencanaan dan perancangan, aktivitas yang dilakukan manusia sudah seharusnya diwadahi dalam suatu perancangan desain. Karenanya, dilakukan penelitian ini dengan tujuan untuk menganalisa aspek humanis pada interior kamar tidur asrama MTs Muhammadiyah 6 Karanganyar.

## TINJAUAN PUSTAKA

### Aspek Humanis pada Interior

Manusia merupakan pusat utama dalam proses perancangan dan perencanaan, sudah seharusnya aktivitas manusia sudah terwadahi dalam perencanaan desain. Namun, seiring perkembangan zaman, semakin banyak melihat maraknya kalangan anak-anak melakukan kegiatan bebas yang tidak bisa dipantau 24 jam oleh orang tua. Setiap hari hanya bermain *smartphone*, sosial media, dan lainnya. Hal tersebut akan mengganggu kegiatan belajar anak dan melunturkan karakter pada anak. Penerapan aspek humanis pada sebuah ruangan diharapkan mampu untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut. Tujuan humanis adalah untuk menciptakan wadah bagi anak-anak yang memenuhi kebutuhan praktis pengguna.

Menurut Rachmawati (2010), disebutkan dalam penulisan Hariyono (2017) dikatakan bahwa hubungan antara manusia dan arsitektur adalah :

- Pemenuhan kebutuhan dasar manusia (*needs*)
- Pemenuhan kebutuhan manusia sebagai komunitas (*Society*)

- Pemenuhan kebutuhan dalam konteks berkemanusiaan
- Perubahan peran, dan arsitek sebagai pelindung/penjaga alam mampu menciptakan kualitas hidup yang berkesinambungan

Menurut Sari (2020) yang menjelaskan Teori Humanistik yang dikemukakan oleh Abraham Maslow di antaranya adalah :

- a) Kebutuhan Fisiologis  
3 kebutuhan ini termasuk kebutuhan pokok yaitu sandang, papan, dan pangan.
- b) Kebutuhan Keamanan dan Keselamatan  
Aspek penting yang perlu untuk diperhatikan adalah mengenai keamanan dan keselamatan penghuni kamar. Hal ini termasuk aman secara fisik maupun psikis. Ruangan harus dirancang sesuai dengan standar keselamatan kamar tidur.
- c) Kebutuhan afiliasi dan interaksi sosial  
Kebutuhan untuk berinteraksi dengan penghuni yang lain tidak boleh ada batasan dan diharapkan memiliki hubungan yang baik antar sesama
- d) Kebutuhan akan harga diri  
Aplikasi dalam bidang arsitektur adalah adanya wadah untuk penghuni mendapatkan prestasi.
- e) Kebutuhan Aktualisasi Diri  
Kebutuhan untuk menunjukkan dan membuktikan pada orang lain untuk mengembangkan potensi yang dimiliki.

Humanisme dapat terwujud melalui kenyamanan psikologis dan visual dari bangunan, sehingga penghuninya dapat merasakan kenyamanan dalam melakukan aktivitas (Hariyono, 2017). Dalam penelitiannya dapat disimpulkan bahwa kenyamanan psikologis dapat berupa :

- a) Penggunaan warna pada interior  
Warna memiliki dampak psikologis yang berbeda-beda yang secara langsung terkait dengan manusia. Menurut Theory of Colours, Johann Wolfgang von Goethe dalam penelitian (Yogananti, 2015) memberikan pernyataan bahwasanya dalam masing-masing warna memberikan persepsi yang berpengaruh dalam emosi.

Tabel 1. Psikologi warna

Warna	Kesan Positif	Kesan Negatif	Pengaruh terhadap Emosi
Kuning	Cepat, ceria		
Kuning-Merah	Hidup, <i>passion</i> yang tinggi	Tidak menyenangkan	Memunculkan efek sukacita
Merah Kuning	Hangat, sukacita/kegembiraan	Menjengkelkan	
Biru	Warna yang menyenangkan	Dingin, melankolis gelisah	
Merah-Biru	Aktif	Rentan	Menciptakan suasana sedih
Biru- Merah	Aktif	Cemas	
Merah	Berseemangat		Menambah semangat
Hijau	Tenang		Memberikan efek tenang

Selain itu, dalam bukunya *The elements of color*, (Itten, 1970) yang disebutkan dalam penelitian (Yogananti, 2015) memberikan pernyataan bahwasanya warna dapat memberikan efek dan persepsi yang berbeda. Warna juga dapat memberi dampak yaitu :

- Merah : Kekuatan
  - Biru : Keyakinan
  - Kuning : Ceria
- Apabila warna dipadukan, maka akan memberikan hasil kesan berbeda pula :
- Merah + Kuning = Oranye
  - Kekuatan + Ceria = Kesombongan
  - Merah + Biru = Ungu
  - Kekuatan + Keyakinan = Kesucian
  - Kuning + Biru = Hijau
  - Ceria + Keyakinan = Kasih Sayang

b) Kebutuhan privasi

Ruangan bersama dapat digunakan sebagai media berinteraksi satu sama lain, namun setiap individu memiliki hak privasi (ruang pribadi) dalam melakukan aktivitas.

c) Sirkulasi (fleksibel dalam bergerak)

Agar penghuni dapat bergerak secara bebas dan tidak terganggu, perlu memikirkan secara matang mengenai tata layout dan penempatan furnitur yang ada di dalamnya.

d) Pencahayaan dan penghawaan yang optimal

Ruangan yang baik yaitu ruangan yang tidak pengap meskipun digunakan dan ditempati oleh banyak orang, oleh karenanya perlu adanya bukaan sebagai akses untuk udara masuk ke dalam kamar, selain itu bukaan tersebut bermanfaat sebagai akses cahaya matahari yang masuk secara optimal.

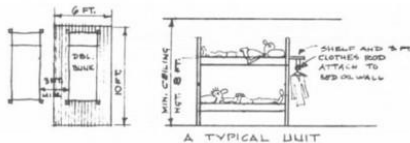
**Interior Ruang Tidur**

Desain Interior bertujuan agar dapat menghasilkan sebuah ruang yang lebih baik, indah, serta elegan, serta memberikan kepuasan dan kenyamanan untuk penghuninya. Pertimbangan desain interior untuk asrama berfokus pada penciptaan lingkungan yang kondusif untuk belajar dan beristirahat. Faktor-faktor seperti penempatan furnitur dan pilihan warna memainkan peran penting dalam meningkatkan kenyamanan dan kegunaan ruang-ruang ini (Muslimah, Said, & Burhanuddin, 2020).

Desain interior merupakan perencanaan tata ruang dan perancangan ruang di dalam sebuah bangunan. Kondisi fisiknya memenuhi kebutuhan dasar kita akan perlindungan dan tempat berlindung, serta mempengaruhi cara kita beraktivitas, mencerminkan aspirasi kita, dan mengekspresikan gagasan yang mendasari tindakan kita. Selain itu, desain interior juga mempengaruhi persepsi, suasana hati, dan kepribadian kita. Dengan demikian, tujuan perancangan interior adalah untuk mengembangkan fungsi, memperkaya aspek estetika, dan meningkatkan pengalaman psikologis ruang (Atika, 2015). Kaitannya dengan interior ruang tidur adalah pada dasarnya dalam merancang sebuah ruang tidur perlu mengombinasikan layout, material, dan elemen-elemen interior lain untuk menghasilkan ruang yang fungsional dan estetis, sehingga pengguna dapat menjalankan aktivitas dengan nyaman dan merasakan ketenangan.

Menurut beberapa penjelasan yang sudah dijabarkan di atas, dapat disimpulkan bahwa elemen interior pada kamar tidur yang perlu dipikirkan secara matang yaitu :

- a) Penggunaan Furnitur
- Ukuran ruang penyimpanan adalah empat kaki (4 ft) dengan empat laci. Dengan mengaplikasikan kombinasi sederhana akan memberikan seting sebuah ruang yang mengedepankan fleksibilitas (Nugroho, 2019).
  - Ukuran standar lemari tunggal satu pintu adalah panjang berkisar 50-60 cm, lebar 35-60 cm, dengan ketinggian yang menyesuaikan. Memilih untuk menggunakan lemari pakaian yang bersifat permanen. Selain itu juga perlu menyeragamkannya dengan desain yang fungsional (Nugroho, 2019).
  - Tempat tidur dua susun  
Pemilihan kamar tidur dua susun ini dapat menjadi alternatif jika memiliki keterbatasan ruang.



**Gambar 1. Gambar Area minimal double bunk**

Sumber : (Callender, 1980)

Pada gambar terlihat jika minimal untuk ketinggian langit-langit adalah 2,4 m, namun itu pun tidak bisa digunakan untuk duduk oleh pengguna kasur pada tingkat kedua. Untuk minimum area per *double bunk* adalah 60 sq ft

- Meja dan kursi belajar



**Gambar 2. Gambar ideal meja**

Sumber : (Callender, 1980)

Sesuai dengan gambar 2 menunjukkan bahwa ukuran ideal untuk meja belajar yaitu 100 x 60 cm.

- b) Penempatan Furnitur
- Penataan furnitur kamar dirancang untuk menghemat ruang namun *ambience* kenyamanan belajar tetap diprioritaskan dengan bersifat privat.

## Ruang Tidur pada Asrama

Pengertian asrama menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah bangunan tempat tinggal bagi kelompok orang untuk sementara waktu, terdiri atas sejumlah kamar dan dipimpin oleh kepala asrama. Menurut (Monica, Izzati, & Anshory, 2024) asrama tidak sekadar menyediakan tempat tinggal, namun berfungsi sebagai lingkungan tempat anak-anak mengembangkan diri secara sosial, fisik, dan psikologis. Pembelajaran di asrama melibatkan pembinaan karakter, tanggung jawab pribadi, dan ketaatan terhadap peraturan.

Ruang tidur adalah sebuah wadah yang dapat mendukung pengembangan anak, sebuah ruang tidur yang baik perlu untuk memenuhi persyaratan, yaitu: kebutuhan fungsi, sebagai kamar tidur yang mendukung kesehatan dan kenyamanan (termasuk dimensi dan letak kamar) & memenuhi tuntutan estetika, yaitu memiliki tatanan yang cocok, seimbang, selaras, dan sesuai, serta sepadan dengan karakter penghuni (RM. Bambang Setyohadi, 2010).

Penelitian tentang kamar asrama di lembaga pendidikan Indonesia menyoroti pentingnya desain interior untuk kenyamanan dan fungsionalitas siswa. Studi telah meneliti adaptasi yang dilakukan oleh siswa perempuan di sekolah asrama, di mana kesederhanaan dan nilai-nilai agama mempengaruhi perilaku dan pemanfaatan ruang (Nugroho, 2019).

Kaitannya dengan ruang tidur di asrama adalah perancangan interior ruang tidur di asrama perlu memenuhi kebutuhan fungsi anak sekolah. Diantaranya yaitu belajar, berinteraksi dengan yang lainnya, tidur, dan hak privasi. Setiap orang pasti mendambakan sebuah kamar tidur yang nyaman.

## METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini akan menerapkan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang dilakukan dengan sesuai dengan kehidupan riil (alamiah) dengan memiliki tujuan untuk menyelidiki dan memahami fenomena: apa yang sedang terjadi, mengapa hal tersebut dapat terjadi, dan bagaimana proses terjadinya? Yang memiliki arti bahwa riset kualitatif berbasis

pada konsep *going exploring* yang melibatkan *in-depth and case-oriented study* atau sejumlah kasus atau kasus Tunggal (Chariri, 2009). Terdapat pengertian lain menurut Walidin, Idris, & Tabrani (2018) yaitu sebuah proses penelitian yang bertujuan untuk menggali fenomena-fenomena manusia atau sosial dengan membangun gambaran yang komprehensif dan mendalam, yang dapat dijelaskan melalui narasi, serta melaporkan pandangan mendetail yang diperoleh dari informan, sambil mempertimbangkan konteks atau lingkungan alami dimana fenomena tersebut terjadi. Metode ini dapat didukung dengan berdasar pada observasi, wawancara, dan analisis melalui studi kepustakaan yang berasal dari buku maupun jurnal yang relevan.

**Objek Penelitian**

Penelitian ini memilih objek Kamar Tidur Asrama MTS Muhammadiyah 6 Karanganyar yang berada pada di Cekel, Karangturi, Kecamatan Gondangrejo, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah, Indonesia, Kodepos 57188.



Gambar 3. Gambar Objek Penelitian (Sumber : Google Maps, 2024)

**Fokus Penelitian**

Fokus penelitian adalah menganalisis beberapa aspek humanis dalam interior dalam segi psikologis dan kenyamanan pengguna.

**Tahap Penelitian**

Pengumpulan data akan dilakukan dengan mencari studi literatur teori pendukung mengenai kamar tidur asrama dan aspek humanis. Kemudian observasi untuk mencari informasi kamar tidur asrama MTs Muhammadiyah 6 Karanganyar yang beralamat di Cekel, Karangturi, Kecamatan Gondangrejo, Kabupaten Karanganyar, Jawa Tengah secara langsung. Beberapa informasi yang diperlukan antara lain yaitu :

**Tabel 2. Parameter dan Indikator Penelitian**

Parameter	Indikator
Kenyamanan psikologis pengguna kamar tidur asrama	- Rancangan tata ruang dalam perlu memperhatikan penggunaan warna sesuai dengan fungsinya - Kebutuhan privasi yang merupakan hak pribadi dalam melaksanakan kegiatan - Sirkulasi (fleksibiliti dalam bergerak). Tingkat kenyamanan diperoleh dari dimensi ruang yang memberikan kenyamanan bergerak dalam ruangan.
Kenyamanan Layout Ruang	- Penggunaan dan penempatan furnitur yang dapat memberikan kenyamanan hubungan antar ruang.

Selain itu, dalam penelitian ini akan dilakukan wawancara dengan pengguna kamar tidur asrama sesuai dengan topik penelitian yang tertera pada Tabel 2. Pertanyaan yang akan disampaikan didasari dengan berbagai sumber mengenai aspek humanis pada sebuah kamar tidur asrama, yaitu dengan menggunakan isi pertanyaannya adalah sebagai berikut:

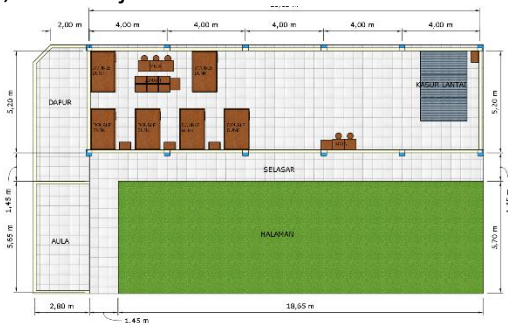
**Tabel 3. Isi pertanyaan**

No.	Pertanyaan
1.	Apakah pengguna merasakan nyaman dengan pemilihan warna dinding yang digunakan pada kamar tidur asrama?
2.	Apakah pengguna merasakan nyaman terkait privasi dalam beraktivitas di dalam kamar?
3.	Apakah pengguna merasakan nyaman bergerak dalam melakukan aktivitas di dalam kamar tidur asrama?
4.	Apakah pengguna merasakan nyaman dengan penataan ruang dalam kamar?
5.	Apakah pengguna merasakan nyaman dengan penggunaan furnitur yang ada di dalam kamar?
6.	Apakah pengguna merasakan nyaman dengan penataan furnitur di dalam kamar tidur asrama?

Setelah data-data diperoleh, dapat melakukan analisis untuk menyimpulkan data yang didapat dalam penelitian, sehingga dapat memberikan jawaban mengenai permasalahan dalam penelitian.

## HASIL PENELITIAN

Data yang didapat terkait interior kamar tidur asrama MTs Muhammadiyah 6 Karanganyar yaitu, memiliki luas kamar 124 m<sup>2</sup> dengan panjang 20 m x 5,2 m. Saat ini bangunan sudah terbangun hanya 1 lantai, dan terdapat rencana untuk membangun lantai 2. Terdapat fasilitas bersama yaitu dapur bersama yang terletak pada sebelah timur kamar dengan ukuran 280 cm x 620 cm. Untuk kamar mandi asrama ini masih terpisah dengan bangunan asrama atau dapat dikatakan sebagai kamar mandi luar. Kamar mandi terletak pada sebelah barat kamar dengan melewati dua buah ruang serbaguna dengan jumlah 4. Di sebelah dapur terdapat sebuah ruang kumpul (aula) serbaguna yang dapat digunakan santri melakukan aktivitas seperti mengaji, sholat, berinteraksi dengan santri lain, dan belajar.



**Gambar 4. Denah Asrama**  
(Sumber : Dokumen Penulis, 2024)

Pada saat observasi peneliti menemukan data-data yang diperlukan, yaitu :

- 1) Penggunaan warna  
Penggunaan warna pada dinding kamar tidur yaitu menggunakan warna kuning cerah dan pada bagian kolom menggunakan warna biru.



**Gambar 5. Pemilihan Warna**  
Sumber : Dokumen Penulis, 2024

- 2) Kebutuhan privasi pengguna  
Kegiatan yang dilakukan pada kamar asrama memerlukan hubungan keterkaitan antar sesama penghuni.

Namun, kebutuhan privasi setiap pengguna kamar asrama juga merupakan hal yang perlu dipertimbangkan.

- 3) Sirkulasi  
Jarak penempatan antar *double bunk* dapat mempengaruhi aktivitas bergerak pengguna.



**Gambar 6. Sirkulasi Kamar**  
(Sumber : Dokumen Penulis, 2024)

- 4) Penggunaan Furnitur

- *Double bunk*

*Double bunk* yaitu tempat tidur yang ditempatkan secara bertumpuk atau bersusun dengan menggunakan material kayu. Penggunaan *double bunk* digunakan sebagai solusi dari keterbatasan ruang agar lebih efisien.



**Gambar 7. Double Bunk**  
(Sumber : Dokumen Penulis, 2024)

- Meja belajar dan kursi

Meja dan kursi menggunakan material kayu yang cenderung lebih kokoh. Selain itu tersedia juga kursi plastik yang lebih ringan dan mudah untuk dipindahkan.



**Gambar 8. Meja dan Kursi**  
(Sumber : Dokumen Penulis, 2024)

- Lemari

Furnitur ini digunakan pengguna sebagai tempat penyimpanan baju

atau barang lain yang dibutuhkan dalam asrama. Menggunakan material kayu dengan adanya hiasan pada pintu lemari.



**Gambar 9. Lemari**  
(Sumber : Dokumen Penulis, 2024)

- Kipas  
Tersedia 3 kipas angin sebagai salah satu fasilitas yang dapat memberikan kenyamanan dengan membantu menambah aliran udara, terlebih pada ruangan kamar asrama yang dihuni oleh banyak orang.
- Lampu  
Lampu yang digunakan yaitu lampu LED dengan jumlah 6 dengan tujuan pencahayaannya yang terang dan merata.
- Plafon  
Belum adanya plafon yang terpasang. Atap masih menggunakan spandek yang memiliki kekurangan yaitu panas.



**Gambar 10. Atap Kamar**  
(Sumber : Dokumen Penulis, 2024)

- 5) Tata Ruang (pemilihan dan penempatan furnitur)  
Tata layout ruang masih belum dipikirkan secara matang karena dipengaruhi oleh jumlah penghuni masih sedikit. Sehingga penempatan furnitur juga belum merata. Ditambah dengan adanya jemuran pada pojok ruangan.



**Gambar 11. Tata Ruang**  
Sumber : Dokumen Penulis, 2024

Setelah melakukan observasi, penulis melakukan wawancara dengan 3 orang pengguna dengan pertanyaan yang sudah disiapkan sebelumnya pada Tabel 3 dengan rincian sebagai berikut :

**Tabel 4. Rincian Hasil Wawancara**

No.	Pengguna 1	Pengguna 2	Pengguna 3
1.	Ya	Ya	Ya
2.	Ya	Tidak	Ya
3.	Ya	Ya	Ya
4.	Tidak	Ya	Ya
5.	Ya	Ya	Ya
6.	Tidak	Tidak	Tidak

#### Analisis Penggunaan Warna

Berdasarkan wawancara yang dilakukan kepada penghuni kamar asrama, dinyatakan bahwa penghuni merasa nyaman dengan penggunaan warna pada dinding, tidak mengganggu kenyamanan dan tidak berpengaruh buruk pada aktivitas yang dilakukan. Ditinjau dari tabel 1, penggunaan warna kuning tidak memberikan kesan negatif, justru dapat menambah kesan ceria yang dapat menambah suasana sukacita dalam melakukan aktivitas di dalamnya.

#### Analisis Kebutuhan Privasi

Kenyamanan pandangan merupakan hak pribadi orang dalam melaksanakan kegiatan di dalam bangunan. Oleh karenanya dapat mempertimbangkan gubahan masa, rancangan bukaan, tata ruang dalam dan luar bangunan, dan rancangan bentuk luar bangunan serta pemanfaatan potensi luar dan penyediaan lahan hijau (PP No.16 Tahun 2021 Pasal 44). Berdasarkan wawancara dengan penghuni, terdapat salah satu penghuni yang merasakan tidak nyaman dikarenakan saat melakukan aktivitas di dalam dapat terlihat dari luar kamar melalui jendela dikarenakan

belum adanya gorden pada jendela yang dapat menutupi aktivitas pada saat tertentu. Selain itu, dilihat dari fungsi ruang, kamar asrama merupakan sebuah tempat untuk membangun sebuah arti kekeluargaan dimana membutuhkan untuk berhubungan dengan orang lain. Tetapi bagaimanapun juga di dalam kamar pun setiap penghuni juga memiliki hak privasi dengan penghuni yang lainnya. Meskipun ruangan dirancang untuk memberikan rasa nyaman dan aman bagi penghuninya, kenyataannya aktivitas yang berlangsung di dalam kamar masih dapat terlihat dari luar. Hal ini mengindikasikan bahwa privasi yang seharusnya terjaga justru terganggu oleh keterbukaan tersebut melalui jendela. Dalam kondisi seperti ini, penghuni yang berada di dalam ruang mungkin merasa tidak nyaman karena potensi untuk dilihat orang lain yang berada di luar ruangan. Kamar asrama merupakan tempat yang memungkinkan interaksi sosial antar penghuni. Oleh karenanya perlu untuk memberikan keseimbangan antara ruang untuk berkomunikasi dengan orang lain dan ruang yang memberikan privasi bagi setiap penghuni.

#### **Analisis Sirkulasi**

Kenyamanan ruang gerak harus mempertimbangkan fungsi ruang, jumlah pengguna, perabot atau peralatan, dan aksesibilitas ruang didalamnya (PP No. 16 Tahun 2021 Pasal 42 ayat 4). Berdasarkan data yang ditampilkan pada gambar 6, menunjukkan bahwa tata letak antar *double bunk* memiliki jarak 1 m. Selain itu, hasil wawancara dengan penghuni menunjukkan bahwa jarak tersebut tidak menyebabkan gangguan terhadap aktivitas bergerak mereka. Hal ini dapat mengindikasikan bahwa penghuni dapat melakukan aktivitas mereka tanpa ada hambatan yang berarti.

#### **Analisis Penggunaan Furnitur**

Beberapa furnitur yang tersedia dalam kamar asrama sudah cukup lengkap, yaitu terdapat *double bunk*, meja dan kursi, lemari, lampu, dan kipas angin. Dan berdasarkan pada hasil wawancara, penghuni merasa nyaman dengan furnitur yang tersedia. Untuk *double bunk*, seperti yang sudah tertera pada Gambar 1, ukuran tiap *double bunk* sudah memenuhi

standar kenyamanan dengan adanya space di sekitar *double bunk*.

Berdasarkan data yang sudah disebutkan pada gambar 2, untuk meja ukuran ideal meja belajar adalah 1 m x 0,6 m. Namun meja belajar yang digunakan pada kamar tidur asrama adalah 0,6 m x 0,55 m, yang menunjukkan bahwa meja tersebut tidak sesuai dengan standar. Selain itu, untuk penggunaan kursi pada kamar tidur asrama adalah menggunakan kursi bundar dengan ukuran dimensi 0,3 m, yang menunjukkan bahwa penggunaan kursi masih belum sesuai standar yang seharusnya standar kursi adalah 0,4 m x 0,4 cm. Hal ini menunjukkan adanya ketidaksesuaian antara fasilitas yang ada pada asrama dengan standar ukuran yang disarankan untuk kenyamanan dan efektivitas penggunaannya. Ketidaksesuaian ini dapat memberikan dampak terhadap kenyamanan dan efisiensi penggunaan ruang karena furnitur yang tidak memenuhi standar juga tidak dapat mendukung aktivitas yang diinginkan secara optimal dalam hal fungsionalitas.

Ruang penyimpanan memiliki ukuran 0,9 m x 0,5 m, sebagaimana yang sudah disebutkan (Nugroho, 2019) menunjukkan bahwa terdapat ketidaksesuaian dengan standar yang telah ditetapkan. Sementara itu untuk penggunaan lemari memiliki ukuran 0,6 m x 0,4 m x 1,1 m sudah memenuhi standar yang telah disarankan. Kemudian untuk penggunaan lampu dan kipas angin didalam kamar dapat mendukung kegiatan yang dilakukan oleh penghuni. Namun kondisi ruang belum dilengkapi dengan plafon yang membuat elemen struktural seperti kabel listrik atau rangka atap akan terlihat. Oleh karena itu, mengganti furnitur yang tidak memenuhi standar dan pemasangan plafon diperlukan untuk meningkatkan kualitas dan fungsionalitas ruangan yang dapat memberikan kenyamanan kepada penghuni kamar asrama.

#### **Analisis Penempatan Furnitur**

Penataan furnitur seperti *double bunk*, lemari, meja dan kursi terlihat tidak teratur dan tidak selaras satu dengan yang lainnya. Peletakan meja, kursi, dan lemari masih terpisah-pisah dan tidak teratur, sehingga space ruang pun ada yang masih longgar dan

ada pula yang terasa sempit. Di sisi kanan kamar ruangan terlihat kosong tidak adanya furnitur yang disebabkan karena jumlah penghuni yang masih sedikit. Selain itu, keberadaan jemuran di dalam kamar dapat mengganggu kenyamanan mengingat kamar asrama merupakan tempat yang di dalamnya terdapat banyak aktivitas. Selain itu, berdasarkan hasil dari wawancara, 3 penghuni merasakan tidak nyaman dengan penempatan furnitur di dalam kamar. Hal ini menunjukkan bahwa penempatan furnitur tidak terorganisir dengan baik yang dapat memberikan pengaruh terhadap kenyamanan penghuni karena tata *layout* yang belum dioptimalkan secara maksimal. Ketidakselarasan tidak hanya mengganggu estetika ruang, namun juga dapat mengganggu pergerakan penghuni di dalam ruangan karena tidak adanya alur yang jelas yang mendukung untuk penggunaan ruang efisien.

## KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari analisis yang sudah dijabarkan yaitu :

1. Kenyamanan terkait kebutuhan privasi masih belum sepenuhnya terfasilitasi dengan baik.
2. Penggunaan furnitur seperti meja, kursi, dan ruang penyimpanan pada kamar tidak memenuhi standar yang seharusnya, yang menunjukkan bahwa terdapat ketidaksesuaian fasilitas yang disediakan dengan kriteria yang diharapkan.
3. Penempatan furnitur yang tidak selaras satu sama lain yang menunjukkan bahwa pengaturan ruang tidak maksimal dalam memanfaatkan setiap ruang yang ada.

Menurut hasil kesimpulan di atas, beberapa saran yang dapat dipergunakan sebagai gambaran untuk kedepannya agar dapat merancang kamar tidur asrama yang lebih efektif adalah :

1. Mempertimbangkan desain yang mengakomodasi antara ruang untuk berkomunikasi dan ruang privasi bagi setiap penghuni, seperti penggunaan tirai pada jendela, pengaturan tata letak yang memperhatikan pembatasan visual, dan juga penggunaan furnitur yang

mendukung seperti pada tempat tidur tingkat, untuk tingkat 1 nya adalah tempat multifungsi yang dapat digunakan untuk belajar mandiri dan untuk tingkat kedua adalah tempat untuk tidur. Dengan demikian, penghuni dapat merasakan kenyamanan dan memiliki kebutuhan privasinya tanpa harus mengorbankan kebutuhan berkomunikasi dengan sesama penghuni asrama.

2. Mempertimbangkan untuk mengganti furnitur sesuai dengan standar yang berlaku untuk memastikan bahwa fasilitas yang digunakan dapat mendukung dengan baik kebutuhan penghuni kamar. Selain itu juga dapat menambahkan keberadaan plafon yang berperan untuk meningkatkan kualitas akustik ruangan. Kemudian plafon juga dapat memberikan kesan ruangan yang lebih rapi dan teratur dengan visual yang bagus.
3. Merancang penataan furnitur dengan memperhatikan prinsip keselarasan dan keteraturan, dimana setiap furnitur diatur sedemikian rupa untuk mendukung dalam menciptakan ruang yang fungsional dan estetik. Dengan penataan yang terstruktur, ruang akan lebih terorganisir, nyaman, dan efektif, serta dapat memaksimalkan penggunaan *space* secara efisien.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anindita, R. (2006). Hämtat från dspace.uui.ac.id: <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/2101>
- Atika, J. (2015). Kajian Interior Ruang Tidur Pada Anak. *Jurnal Proporsi*, Vol. 1 No. 1, 29-38.
- Bennu, M. A., Latif, S., Zainuddin, S., Mustafa, M., Dollah, A. S., Amin, S. F., & Abdullah, A. (2023). Baruga Islamic Center Palaguna dengan Pendekatan Arsitektur Humanis di Kabupaten Wajo. *JOURNAL OF GREEN COMPLEX ENGINEERING Vol.1, No.1*, 51-58.

- Callender, J. D. (1980). *Time-saver Standards For Building Types 2nd Edition*. New York: Mc Graww Hill Book Company.
- Chariri, A. (2009). Landasan Filsafat dan Metode Penelitian Kualitatif. *PaperdisajikanpadaWorkshopMetodologiPenelitianKuantitatifdanKualitatif,LaboratoriumPengembanganAkuntansi (LPA),FakultasEkonomiUniversitasDiponegoroSemarang*.
- Hariyono, M. (den 7 Desember 2017). Hämtat från <https://repository.unika.ac.id/15402/>
- Itten, J. (1970). *The Elements of Color*. New York: Van Nostrand Rainhold Company.
- Monica, M., Izzati, A. W., & Anshory, B. J. (2024). Perancangan Desain Interior Asrama Putri Santa Philomena Dengan Pendekatan Konsep Biophilic Di Kota Manado. *Journal of Sciencetech Research and Development*, 878-886.
- Muslimah, N., Said, R., & Burhanuddin. (2020). Kajian Desain Interior Kamar Tidur Asrama Mahasiswi Fakultas Teknik Universitas Hasanuddin Gowa. *Architecture Student Journals*, 42-50.
- Nugroho, M. D. (2019). Perancangan Interior Ruang Asrama Santriwati Di Pesantren Al – Munawir Krapyak. *VISUAL*.
- Rachmawati, M. (2010). Humanisme (Kembali) dalam Arsitektur. *NALARs Volume 9 Nomor 2*, 103-116.
- RM. Bambang Setyohadi, K. (2010). Pengaruh Warna Terhadap Kamar Tidur Anak. *Jurnal Teknik Sipil & Perencanaan, Nomor 1 Vol 12*, 79-90.
- Walidin, W., Idris, S., & Tabrani. (2018). Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory. *FTK Ar-Raniry Press*.
- Yogananti, A. F. (2015). PENGARUH PSIKOLOGI KOMBINASI WARNA DALAM WEBSITE. *Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia. Vol.01 No.01*, 45-54.