



Arsitektur Perilaku untuk Kualitas Hidup Mahasiswa: Desain Hunian Komunal Responsif Perilaku di Sleman, Yogyakarta

Behavioral Architecture for Student Quality of Life: Responsive Communal Housing Design in Sleman, Yogyakarta

Irma Noviani Susanti*, Suparno

Program Studi Arsitektur, Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Teknologi Yogyakarta

*Corresponding author: irmanoviani30@gmail.com

Article history

Received: 26 July 2025

Accepted: 21 Nov 2025

Published: 30 Nov 2025

Abstract

The need for behaviorally responsive communal housing in Sleman is urgent to address conventional design issues (density, conflict). This study aims to develop a student housing design framework based on Behavioral Architecture. Using a descriptive qualitative method with Behavior Mapping and empirical study, behavioral data was analyzed for applicable design guidelines. The result is an innovative Design Framework, including the Extended Core Corridor Plan concept and semi-private unit zoning, which functionally addresses behavioral needs. The Novelty lies in the synthesis of local empirical behavioral data (Sleman) converted into an integrated design model to enhance Student Quality of Life.

Keywords: *behavior; behavioral architecture; design; Sleman Regency; student dormitory*

Abstrak

Kebutuhan akan hunian komunal yang responsif perilaku di Sleman mendesak untuk mengatasi masalah desain konvensional (kepadatan, konflik). Penelitian ini bertujuan mengembangkan kerangka perancangan hunian berbasis *Behavioral Architecture*. Menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan *Behavior Mapping* dan studi empiris, data perilaku dianalisis untuk panduan desain aplikatif. Hasilnya adalah kerangka perancangan inovatif, termasuk konsep *Extended Core Corridor Plan* dan zonasi unit semi-privat, yang secara fungsional menjawab kebutuhan perilaku. Kebaruan studi ini terletak pada sintesis data perilaku empiris lokal Sleman yang dikonversi menjadi model desain terintegrasi untuk meningkatkan kualitas hidup mahasiswa.

Kata kunci: *perilaku; behavioral architecture; perancangan; Kabupaten Sleman; asrama mahasiswa*

1. PENDAHULUAN

Kabupaten Sleman merupakan pusat pendidikan tinggi di D.I. Yogyakarta yang menampung lebih dari 70% mahasiswa dari luar daerah. Pada tahun 2023 tercatat 107.637 mahasiswa, sementara kapasitas hunian hanya mampu menampung 76%. Keterbatasan tersebut tidak hanya menimbulkan persoalan ketersediaan hunian, tetapi juga memicu berbagai dinamika perilaku penghuni pada asrama *existing*, seperti individualisme, konflik, pola makan tidak teratur, ketidaktertiban penggunaan fasilitas bersama, hingga ketidaknyamanan akustik.

Permasalahan perilaku yang timbul di asrama *existing* seperti individualisme yang tinggi, konflik penggunaan fasilitas bersama, hingga ketidaknyamanan akustik akibat kebisingan koridor memiliki konsekuensi yang melampaui aspek fisik. Dinamika negatif ini secara langsung memengaruhi kesehatan mental dan kinerja akademik mahasiswa. Lingkungan hunian yang gaduh dan minim privasi dapat memicu stres berkepanjangan, mengganggu kualitas tidur, serta menurunkan fokus belajar, yang pada akhirnya berkorelasi negatif dengan indeks prestasi mahasiswa. Oleh karena itu, kebutuhan hunian mahasiswa tidak hanya dapat diselesaikan melalui penambahan kapasitas unit, tetapi memerlukan intervensi desain arsitektural yang mampu memitigasi pemicu stres lingkungan dan mempromosikan perilaku positif, sebuah pendekatan yang esensial dalam *Behavioral Architecture*. Kekosongan penelitian mengenai kerangka perancangan yang mengintegrasikan secara komprehensif pola perilaku lokal mahasiswa Sleman sebagai dasar desain inilah yang menjadi ruang kontribusi utama penelitian ini.

Permasalahan tersebut menunjukkan bahwa kebutuhan hunian mahasiswa tidak dapat diselesaikan hanya melalui penyediaan unit, tetapi juga memerlukan pendekatan arsitektural yang mempertimbangkan perilaku pengguna (*Behavioral Architecture*). Namun, penelitian tentang asrama mahasiswa sebelumnya lebih berfokus pada desain fisik dan standar hunian, tanpa mengintegrasikan perilaku aktual mahasiswa sebagai dasar pengembangan ruang.

Hingga kini belum tersedia kerangka perancangan asrama berbasis perilaku yang merumuskan hubungan antara:

- pola perilaku mahasiswa,
- kebutuhan ruang, dan
- strategi perancangan arsitektur.

Kekosongan inilah yang menjadi ruang kontribusi penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk:

- Mengidentifikasi pola perilaku mahasiswa dalam hunian komunal di Sleman.
- Menganalisis implikasi perilaku tersebut terhadap kebutuhan ruang berdasarkan prinsip *Behavioral Architecture*.
- Merumuskan kerangka perancangan hunian mahasiswa berbasis perilaku yang dapat menjadi acuan pengembangan asrama di wilayah urban serupa.

2. METODE

Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan triangulasi data untuk membangun kerangka perancangan berbasis perilaku.

1) Data Primer

- Observasi lapangan dilakukan pada beberapa asrama mahasiswa di Sleman untuk mengidentifikasi perilaku nyata penghuni dan kondisi ruang yang memengaruhinya.
- Wawancara semi-terstruktur dengan mahasiswa untuk mendapatkan informasi mengenai kebiasaan, aktivitas harian, permasalahan ruang, dan preferensi hunian.

2) Data Sekunder

- Studi literatur mengenai *Behavioral Architecture*, psikologi lingkungan, tipologi hunian komunal, serta standar asrama (De Chiara, Neufert, Haryadi & Setiawan).
- Studi kasus sebagai komparasi untuk memahami strategi perancangan berbasis perilaku pada bangunan sejenis.

3) Analisis Data

Data dianalisis melalui tiga tahap:

- *Behavior Mapping* untuk memetakan hubungan perilaku–ruang.
- *Content Analysis* untuk mengelompokkan masalah perilaku dan kebutuhan ruang.
- Sintesis menjadi kerangka perancangan yang merupakan kebaruan penelitian.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil observasi dan wawancara menemukan sembilan perilaku utama yang memengaruhi kualitas hunian, seperti individualisme, ketidaktertiban, konflik penggunaan fasilitas, kebisingan koridor, gaya hidup tidak sehat, dan ketidakramahan disabilitas. Perilaku ini berkaitan langsung dengan kondisi ruang dan pengelolaan fasilitas.

Analisis menunjukkan tiap perilaku memiliki konsekuensi ruang, contohnya:

- Individualisme → kebutuhan ruang komunal yang memicu interaksi
- Gaduh → kebutuhan koridor dengan pengendalian akustik
- Pola makan tidak teratur → kebutuhan dapur bersama yang mudah diakses
- Konflik fasilitas → penyediaan kamar mandi dalam unit

Hubungan ini kemudian dirumuskan dalam tabel perilaku–ruang sebagai dasar kerangka desain. Dari analisis perilaku dirumuskan tiga kluster kebutuhan:

- Fungsional (belajar, tidur, mandi)
- Sosial (komunal, interaksi, olahraga)
- Psikologis (privasi, kenyamanan, warna, material)

Kebaruan penelitian adalah perumusan kerangka perancangan (*framework*) yang terdiri atas empat tahapan:

- Identifikasi Perilaku → observasi & wawancara
- Pemetaan masalah ruang → behavior mapping
- Strategi perancangan → bentuk ruang, ergonomi, warna, material
- Formulasi tipologi ruang asrama → rekomendasi unit, komunal, sirkulasi, fasilitas

Kerangka ini berbeda dari studi desain sebelumnya karena berorientasi pada perilaku, bukan hanya standar teknis.

3.1 Prinsip *Behavioral Architecture*

Pendekatan *Behavioral Architecture*, atau yang disebut juga arsitektur perilaku, menitikberatkan pada keterkaitan antara ruang dengan manusia yang memanfaatkan atau menghuni ruang tersebut, terutama yang berhubungan dengan kenyamanan dan gerak (Haryadi & Setiawan, 1995, hal. 15). Menurut Jessica (2011), Arsitektur Perilaku dapat diartikan sebagai lingkungan binaan yang diciptakan manusia sebagai tempat beraktivitas, dengan mempertimbangkan segala aspek tanggapan atau reaksi manusia itu sendiri, berdasarkan pola pikir, karakteristik, ataupun persepsi pengguna. Sementara itu, Clovis Heimsath, dalam bukunya "*Behavior Architecture, Towards an Accountable Design Proses*", menafsirkan bahwa perilaku dalam perancangan arsitektural berkaitan antara penghuni dengan bangunan dan hubungan di antara keduanya dalam konteks perilaku serta teknik perancangan arsitektur berbasis perilaku.

Ruang-ruang pembentuk Arsitektur Perilaku terdiri dari beberapa komponen. Bentuk dan Ruang harus disesuaikan dengan fungsi yang akan diwadahi agar perilaku yang terjadi sesuai dengan yang diharapkan, di mana bentuk dalam perancangan akan memengaruhi psikologis dan tingkah laku pemakainya. Aspek Ergonomi mencakup beberapa pertimbangan krusial, di antaranya adalah pencahayaan, yang merupakan masalah utama karena bangunan harus menyediakan cahaya yang cukup untuk kegiatan tanpa memberikan efek tidak nyaman seperti panas berlebih, kontras berlebih, atau silau; untuk menghindari efek ini, ditentukan standar pencahayaan yang dingin. Selain itu, Kontrol kebisingan harus diterapkan terhadap kebisingan yang mengganggu aktivitas dan dapat dicapai dengan memberikan jarak antar ruang, penambahan vegetasi, dan penggunaan material pereduksi kebisingan. Terakhir, Kenyamanan termal adalah kondisi yang nyaman dirasakan oleh pengguna ruang dan dicapai dengan penentuan orientasi bangunan,

sistem penghawaan alami atau buatan, serta perlindungan terhadap sinar matahari.

Komponen penting lainnya adalah Warna Ruang. Warna bukan hanya unsur di lingkungan alam tetapi juga di lingkungan arsitektural buatan manusia, yang selalu berperan dalam proses evolusi manusia. Lingkungan dan warnanya dirasakan, diproses, dan dinilai oleh otak secara objektif dan subjektif, di mana pengaruh psikologis, komunikasi, informasi, dan efek pada jiwa adalah aspek penilaian persepsi. Oleh sebab itu, penentuan warna tidak hanya ditujukan sebagai dekorasi, melainkan memainkan peranan penting dalam mewujudkan suasana ruang dan mendukung terwujudnya perilaku tertentu. Pemilihan warna didasarkan pada karakteristik, efek yang ditimbulkan, dan persepsi yang dihasilkan. Selain itu, Furnitur dan Susunan Ruang perlu disesuaikan dengan kebutuhan dan kebiasaan hidup pengguna. Penting untuk memastikan ruang sirkulasi tetap tersedia dengan menata perabot secara terorganisir, yaitu mengelompokkan perabot berdasarkan fungsi yang serupa; sebagai contoh, kursi dan meja tamu yang memiliki fungsi serupa dikelompokkan dalam satu area agar tidak menghambat alur sirkulasi di ruang tunggu.

Terakhir, Tekstur dan material juga berperan penting. Tekstur dapat menciptakan nuansa yang berbeda dalam sebuah ruang atau bangunan, baik dengan permukaan halus maupun kasar; contohnya penggunaan material kayu dapat memberikan kesan alami dan hangat. Selain itu, pola yang diterapkan dalam pemasangan material penutup lantai, seperti keramik, marmer, atau granit, dapat meningkatkan kualitas visual ruang, menjadikannya tampak lebih mewah dan eksklusif. Pemilihan pola ini juga berperan dalam memperkuat atau mengurangi kesan tertentu dalam ruang, misalnya pola horizontal dapat digunakan untuk mengurangi kesan tinggi pada ruang tertentu.

3.2 Perilaku Mahasiswa dan Ruang yang Dibutuhkan

Perilaku mahasiswa yang tinggal di asrama dianalisis untuk merumuskan kebutuhan ruang spesifik yang didasarkan pada pendekatan *Behavioral Architecture*.

Langkah untuk mengatasi perilaku individualis, perancangan hunian harus menyediakan ruang hiburan komunal, yang berfungsi sebagai ruang untuk menonton film, bermain *video game*, atau kegiatan hiburan lainnya yang bisa dinikmati bersama. Guna mendorong interaksi dan fokus akademik, diperlukan Ruang Belajar Bersama yang dirancang dengan meja, kursi ergonomis, fasilitas warnet, dan akses internet cepat. Kebutuhan Dapur Bersama juga esensial, dilengkapi peralatan memasak dan tempat makan, untuk mendukung mahasiswa dalam hidup mandiri.

Masalah motivasi belajar rendah diakomodasi melalui penyediaan Ruang Belajar Bersama dan Ruang Belajar dalam unit masing-masing agar mudah dijangkau mahasiswa.

Permasalahan konflik antar penghuni dan berebut fasilitas bersama diatasi dengan mengutamakan privasi dan ketersediaan fasilitas. Solusinya adalah merancang Area Tidur dengan privasi yang nyaman dan dapat diatur sesuai keinginan pribadi, serta menyediakan KM/WC dalam unit untuk menghindari antrean kamar mandi bersama. Selain itu, perlu ada Dapur Bersama tiap lantai dan Fasilitas Olahraga yang dipisahkan antara laki-laki dan perempuan untuk mencegah perebutan.

Isu ketidaktertiban diselesaikan melalui perancangan Ruang Jemur pribadi dalam unit masing-masing, yang berfungsi menghindari mahasiswa menjemur pakaian di balkon hunian yang dapat merusak fasad bangunan.

Tantangan gaduh atau kebisingan ditangani melalui Koridor Tipe Extended Core Corridor Plan. Desain ini membagi koridor menjadi dua segmen dengan *void* sebagai perantara untuk memecah jalur suara sekaligus menghindari kemacetan yang memicu kebisingan.

Upaya untuk mendorong gaya hidup sehat dan mengatasi pola makan tidak teratur, dibutuhkan Lapangan Basket, Meja Tennis, dan Lapangan Badminton sebagai area untuk berolahraga ringan yang mudah diakses. Dapur Bersama yang mudah diakses juga mendukung pola makan teratur karena mahasiswa dapat menyiapkan makanan kapan saja, mengurangi ketergantungan pada kantin dengan jam operasional terbatas.

Terakhir, perancangan hunian harus ramah disabilitas. Kebutuhan ini diwujudkan melalui desain Unit Disabilitas, Toilet Disabilitas, Ramp Disabilitas, dan Parkir Disabilitas yang keseluruhannya didesain sesuai dengan standar yang ditentukan.

3.3 Implementasi Pendekatan *Behavioral Architecture* pada Asrama Mahasiswa

Analisis strategi penyelesaian masalah terhadap perilaku penghuni asrama diterapkan melalui pendekatan *Behavioral Architecture* pada ruang-ruang di asrama.

1) Unit Hunian & KM/WC

Perancangan unit hunian menyediakan dua tipe unit, yaitu tipe *mezzanine* (ditampilkan pada Gambar 1) dan tipe *bunkbed* dan (ditampilkan pada Gambar 2), untuk menyesuaikan dengan anggaran mahasiswa. Salah satu kontribusi kunci dari kerangka perancangan ini adalah penanganan dikotomi antara kebutuhan privasi individu dan tuntutan interaksi komunal.

Salah satu kontribusi kunci dari kerangka perancangan ini adalah penanganan dikotomi antara kebutuhan privasi individu dan tuntutan interaksi komunal. Desain unit hunian semi-privat, baik tipe *mezzanine* maupun *bunkbed*, secara sengaja menciptakan *defensible space* minimal di dalam kamar, yang mana hal ini krusial untuk mencegah konflik antar penghuni. Pemisahan vertikal ruang antara zona tidur (atas) dan zona belajar (bawah). Ada tipe *mezzanine* memberikan batasan spasial dan psikologis, memastikan penghuni dapat memperoleh waktu privasi intensif yang dibutuhkan. Dengan terjaminnya privasi dan kenyamanan pribadi di dalam unit, tekanan psikologis akibat hidup komunal berkurang, sehingga ketika mahasiswa memasuki ruang komunal (seperti dapur atau ruang bersama), mereka cenderung terlibat dalam interaksi sosial yang lebih positif dan berkualitas, alih-alih melarikan diri dari lingkungan yang penuh tekanan.



Gambar 1. Desain Unit Hunian Tipe *Mezzanine*



Gambar 2. Desain Unit Hunian Tipe *Bunkbed*

Untuk warna ruang, digunakan aksesoris warna *sage green* berdasarkan prinsip psikologi warna yang dirancang untuk meredakan stres dan meningkatkan fokus belajar, sementara warna putih gading pada dinding lainnya membuat ruangan terlihat terang dan luas. Susunan furnitur di unit kamar dibuat semi-privat dengan memisahkan zona belajar (di bawah) dan zona tidur (di atas) pada tipe *mezzanine*.

Aspek ergonomi diterapkan pada kursi dengan ketinggian 50 cm, lebar dudukan 45 cm, dan sandaran yang mengikuti kurva tulang belakang, serta meja setinggi 75 cm dengan pencahayaan alami yang maksimal. Selain itu, desain KM/WC berada di dalam unit masing-masing (ditampilkan pada Gambar 3 dan Gambar 4) untuk menghindari antrian atau konflik berebut fasilitas umum, di mana satu kamar mandi dirancang untuk memfasilitasi dua mahasiswa.



Gambar 3. Desain Unit Hunian Tipe *Mezzanine*



Gambar 4. Desain Unit Hunian Tipe *Bunkbed*

2) Ruang Komunal Indoor

Implementasi *Behavioral Architecture* pada Ruang Komunal Indoor dilakukan melalui pemilihan warna hangat lembut seperti terracotta untuk menciptakan suasana yang ramah dan mengundang interaksi (Gambar 5).



Gambar 5. Desain Ruang Komunal Indoor

Furnitur dan susunan ruang dirancang dengan kombinasi bean bag, tribun, karpet, dan bangku panjang untuk memenuhi berbagai preferensi, sekaligus menyediakan layar proyektor untuk kegiatan nonton bareng atau edukatif (Gambar

6). Selain itu, ruangan ini juga dilengkapi fasilitas bermain seperti kicker table, meja biliar, dan PlayStation. Penggunaan bata ekspos pada tekstur dan materialnya bertujuan menciptakan nuansa santai dan ramah yang mendorong interaksi. Dari segi ergonomi, ruangan ini memaksimalkan pencahayaan alami dan ventilasi silang untuk menjamin sirkulasi udara yang baik.



Gambar 6. Desain Ruang Komunal Indoor

3) Fasilitas Olahraga

Terdapat area lapangan basket, lapangan bulu tangkis, meja tenis, dan ruang yoga ditempatkan di lokasi yang mudah diakses dan terlihat (Gambar 7). Penempatan ini berfungsi untuk memicu motivasi mahasiswa agar lebih sering menggunakannya. Selain itu, fasilitas olahraga antara laki-laki dan perempuan juga dirancang berbeda atau dipisahkan. Pemilihan warna menggunakan warna-warna energik seperti oranye, kuning, dan hijau di area ini bertujuan memotivasi gerakan aktif.



Gambar 7. Desain Lapangan Olahraga

Implementasi prinsip ergonomi dan *Behavioral Architecture* juga menyentuh aspek promosi gaya hidup sehat dan regulasi pola makan tidak teratur. Penempatan fasilitas olahraga (lapangan basket, meja tenis) di area yang mudah diakses dan memiliki visibilitas tinggi (visible and accessible) bertindak sebagai nudge atau dorongan halus yang memicu motivasi mahasiswa untuk aktif.

4) *Extended Core Corridor Plan*

Solusi terperinci untuk masalah gaduh atau kebisingan di koridor hunian yang menjadi pemicu stress—diimplementasikan melalui desain Koridor Tipe *Extended Core Corridor Plan* (Gambar 8).

Secara teknis, koridor dibagi menjadi dua segmen per lantai dengan *void* sebagai perantara vertikal. Pemecahan segmen ini secara efektif mencegah penumpukan jalur suara yang biasanya terjadi pada koridor *double-loaded* konvensional. Selain itu, dimensi koridor dilebarkan hingga 2 meter, yang tidak hanya menghindari kemacetan, tetapi juga secara psikologis memberikan ruang personal (*personal space*) yang lebih longgar bagi penghuni, sehingga mengurangi potensi interaksi verbal yang berlebihan dan memicu kebisingan. Strategi ini secara fungsional bekerja sebagai buffer akustik dan secara perilaku mendukung ketenangan yang diperlukan mahasiswa untuk beristirahat dan belajar.



Gambar 8. Desain Koridor

5) Dapur & Ruang Makan

Desain Dapur Bersama (Gambar 9) dan Ruang Makan (Gambar 10) menerapkan warna oranye muda atau kuning pastel untuk mendorong nafsu makan dan menciptakan suasana hangat. Material yang digunakan, seperti *stainless steel* untuk dapur dan wastafel, dipilih agar mudah dibersihkan dan tahan lama. Penyediaan furnitur memasak, seperti kompor dan sink, bertujuan menjadikannya pusat interaksi saat memasak atau makan bersama. Selain itu, meja makan panjang disediakan untuk makan bersama, yang bertujuan menciptakan suasana akrab layaknya keluarga. Ergonomi di area ini memaksimalkan pencahayaan alami dan ventilasi silang untuk sirkulasi udara yang baik.

Secara paralel, perancangan Dapur Bersama yang mudah dijangkau di setiap lantai berfungsi mengurangi ketergantungan mahasiswa pada makanan luar atau kantin dengan jam operasional terbatas. Dapur yang dirancang dengan material *stainless steel* untuk kebersihan dan warna oranye/kuning pastel untuk mendorong nafsu makan dan suasana hangat tidak hanya memenuhi kebutuhan fungsional (memasak), tetapi juga membentuk pola makan yang lebih teratur dan mandiri, serta menjadi arena sosialisasi yang tak terduga.



Gambar 9. Desain Dapur Bersama



Gambar 10. Desain Ruang Makan Bersama

6) Ruang Jemur

Perancangan Ruang Cuci & Jemur (Gambar 11) mengatasi masalah ketidaktertiban dengan menyediakan satu ruang jemur di tiap unit hunian. Hal ini juga bertujuan untuk mencegah potensi pencurian saat menjemur pakaian di fasilitas bersama. Ruang ini terletak dekat dengan balkon unit dan menjorok keluar untuk menangkap angin. Dari segi tekstur dan material, penggunaan tekstur berlubang pada roster menciptakan batas visual yang memberikan rasa aman dan nyaman bagi penghuni tanpa membuat ruang terasa tertutup.



Gambar 11. Desain Ruang Cuci & Jemur

7) Unit Difabel

Unit Difabel dirancang dengan mempertimbangkan aksesibilitas penuh. Secara bentuk ruang, unit ini ditempatkan di lantai 1, memiliki pintu minimal 90 cm, ruang gerak yang luas untuk kursi roda, dan perabot yang mudah dijangkau (tidak terlalu tinggi).

8) Toilet Difabel

Furnitur dan susunan ruangnya memiliki ruang gerak minimum 150 cm x 150 cm, kloset dilengkapi pegangan, dan wastafel dipasang dengan ketinggian 70-85 cm.

9) Parkir Difabel

Parkir difabel dirancang dekat pintu masuk dengan lebar minimal 3,6 meter per unit parkir mobil.

10) Ramp Difabel

Aksesibilitas vertikal difasilitasi melalui Ramp Difabel yang dilengkapi dengan *railing* dengan ketinggian 75-90 cm (Gambar 12).



Gambar 12. Desain Ramp Difabel pada *Drop Off*

3.4 Perspektif Eksterior

Perspektif Eksterior bangunan asrama dapat dilihat dari berbagai sudut pandang, baik dari udara (Gambar 13 dan Gambar 16) maupun pandangan mata manusia (Gambar 14 dan Gambar 15).



Gambar 13. Perspektif Mata Burung



Gambar 14. Perspektif Mata Manusia



Gambar 15. Perspektif Mata Manusia



Gambar 16. Perspektif Mata Burung

4. KESIMPULAN

Penelitian ini merumuskan kerangka perancangan hunian mahasiswa berbasis *Behavioral Architecture* melalui studi empiris di Kabupaten Sleman. Temuan penelitian menunjukkan bahwa permasalahan hunian mahasiswa tidak hanya berkaitan dengan keterbatasan kapasitas, tetapi juga pola perilaku

penghuni yang mempengaruhi kualitas ruang. Analisis perilaku menghasilkan pemetaan hubungan perilaku–ruang yang kemudian disintesis menjadi kebutuhan fungsional, sosial, dan psikologis penghuni.

Kebaruan penelitian terletak pada penyusunan kerangka perancangan berbasis perilaku yang dapat diterapkan pada pengembangan asrama di wilayah urban serupa. Kerangka ini menjadi kontribusi ilmiah yang melengkapi penelitian sebelumnya yang cenderung berorientasi pada desain fisik tanpa mempertimbangkan aspek perilaku pengguna.

KONTRIBUSI PENULIS

Irma Noviani Susanti berperan dalam penyusunan naskah, pengolahan data lapangan, serta perumusan konsep kerangka perancangan. Suparno berkontribusi dalam peninjauan metodologi, analisis hasil, serta penyempurnaan struktur dan substansi penulisan artikel.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami sampaikan kepada Universitas Teknologi Yogyakarta atas segala dukungan, arahan, dan fasilitas yang telah diberikan selama proses penyusunan jurnal ini. Tidak lupa, kami mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam proses observasi, wawancara, dan pengumpulan data, sehingga jurnal ini dapat disusun secara sistematis dan komprehensif. Semoga hasil kajian ini dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat bagi pengembangan hunian mahasiswa yang lebih responsif dan berkualitas di masa mendatang.

REFERENSI

- Beder, D., & Imamoglu, C. (2023). Correlates of Dormitory Satisfaction and Differences Involving Social Density and Room Locations. *Journal of Housing and the Built Environment*. Advance online publication. <https://doi.org/10.1007/s10901-023-10040-2>
- Ching, F. D. K. (2007). *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Tataan*. Erlangga.
- De Chiara, J., & Callender, J. H. (1980). *Time Saver Standards For Building Types*. McGraw-Hill.
- De Chiara, J. (1984). *Time-Saver Standards For Residential Development*. McGraw-Hill.
- Haryadi, & Setiawan, B. (1995). *Arsitektur Lingkungan dan Perilaku: Suatu Pengantar ke Teori, Metodologi, dan Aplikasi*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Heimsath, C. (1977). *Behavioral Architecture: Toward an Accountable Design Process*. McGraw-Hill.
- Juana, J. S. (2005). *Panduan Sistem Bangunan Tinggi: Untuk Arsitek dan Praktisi Bangunan*. Erlangga.
- Muhiddin, S., Hardyanti, S., & Khasanah, S. (2015). *Personal Space dan Territory (Psikologi Lingkungan)*. Makassar.
- Neufert, E. (2002a). *Data Arsitek* (Jilid 1). Erlangga.
- Neufert, E. (2002b). *Data Arsitek* (Jilid 2). Erlangga.
- Nirmala, I., & Attamimi, A. N. R. (2016). *Statistik Pendidikan Tinggi 2014/2015*. PDDIKTI Kemenristekdikti.
- Putra, T. (2018). *Perancangan Apartemen Mahasiswa dengan Konsep Green Building* (Skripsi, Universitas Sumatera Utara).
- Ratodi, M. (2017). *Behavior Mapping: Pemetaan Perilaku dalam Penelitian & Perancangan Arsitektur* [Materi kuliah]. Perilaku dalam Arsitektur, Surabaya.
- Saragih, S. N., & Amy Marisa. (2023). *Designing Dormitory Student with Modern Architecture Concept at Universitas Sumatera Utara Kwala Bekala*. Jurnal Koridor, 14(2), 91–106. <https://doi.org/10.32734/koridor.v14i2.14384>
- Satriandika, B., Said, R., & Nursyam, N. (2020). Penerapan Arsitektur Perilaku Pada Perencanaan Asrama Mahasiswa di Kota Sengkang Kabupaten Wajo. *TIMPALAJA: Architecture Student Journals*, 4(2), 122–132. <https://doi.org/10.24252/timpalaja.v4i2a3>
- Senopati, A. (2016). *Kantor Sewa dan Apartemen dengan Pendekatan Arsitektur Simbiosis di Jakarta* (Skripsi, Universitas Sebelas Maret).

TMD Studio Ltd. (2017, November 23). *The Perception of Color in Architecture*. Medium.<https://medium.com/studiotmd/the-perception-of-color-in-architecture-cf360676776c>

Zhang, Y., Zhang, B., & Hou, J. (2024). *Simulation Study on Student Residential Energy Use Behaviors: A Case Study of University Dormitories in Sichuan, China*. *Buildings*, 14(5), 1484. <https://doi.org/10.3390/buildings14051484>