

PERANCANGAN KANTIN BERSAMA UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT BANJARBARU

Adilla Rizqi Ramadhani

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
2010812220005@mhs.ulm.ac.id

Irwan Yudha Hadinata

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
irwan.yudha@ulm.ac.id

Yuswinda Febrita

Program Studi Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat
yfebrita@ulm.ac.id

ABSTRAK

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 menetapkan bahwa setiap satuan pendidikan wajib memiliki prasarana, termasuk kantin. Meski setiap fakultas di Universitas Lambung Mangkurat Banjarbaru telah memiliki kantin, fungsinya belum sesuai dengan yang ditetapkan Depdiknas, yaitu sebagai tempat berdiskusi dan menunggu di waktu kosong. Hal ini diperkuat melalui observasi, wawancara, dan kuesioner yang dilakukan kepada pelaku kantin fakultas di Universitas Lambung Mangkurat Banjarbaru. Berdasarkan hal tersebut, permasalahan yang diangkat adalah "Bagaimana rancangan Kantin Bersama Universitas Lambung Mangkurat sebagai prasarana yang mampu mewadahi dan memberikan kemudahan bagi mahasiswanya dalam melakukan berbagai aktivitas di luar jam perkuliahan?". Perancangan dilakukan menggunakan metode programming dengan pendekatan Arsitektur Perilaku untuk memenuhi kebutuhan pengguna.

Kata Kunci: Kantin, Universitas Lambung Mangkurat, Arsitektur Perilaku

ABSTRACT

The Government Regulation of the Republic of Indonesia Number 19 of 2005 mandates that every educational institution must provide infrastructure, including a canteen. Although each faculty at Lambung Mangkurat University Banjarbaru already has a canteen, its function does not align with the standards set by the Ministry of National Education, which defines a canteen as a place for discussion and waiting during free periods. This is supported by observations, interviews, and questionnaires conducted with canteen stakeholders at Lambung Mangkurat University Banjarbaru. Based on these

findings, the problem raised is: "How can the design of the Shared Canteen at Lambung Mangkurat University serve as infrastructure that accommodates and facilitates students in.

Keyword: Canteen, Lambung Mangkurat University, Architecture Behavior

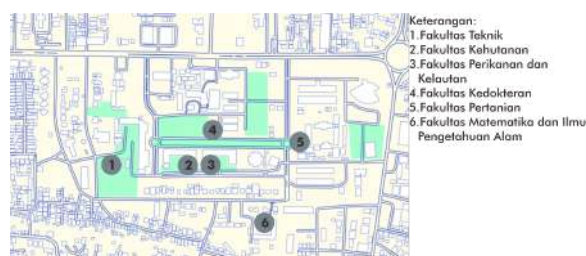
PENDAHULUAN

Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan, setiap satuan pendidikan wajib memiliki prasarana yang meliputi lahan, ruang kelas, ruang pimpinan satuan pendidikan, ruang pendidik, ruang tata usaha, ruang perpustakaan, ruang laboratorium, ruang bengkel kerja, ruang unit produksi, ruang kantin, instalasi daya dan jasa, tempat berolahraga, tempat beribadah, tempat bermain, tempat berkreasi, dan ruang/tempat lain yang diperlukan untuk menunjang proses pembelajaran yang teratur dan berkelanjutan (BAB VII, Pasal 42 ayat 2). Universitas Lambung Mangkurat sendiri sudah memiliki seluruh prasarana yang disebutkan dalam peraturan tersebut.

Namun, Universitas Lambung Mangkurat juga memerlukan sebuah bangunan atau kawasan yang mampu menjadi wadah bagi mahasiswa untuk melakukan aktivitas di luar perkuliahan mereka. Bangunan tersebut adalah kantin bersama, yang dirancang untuk memenuhi kebutuhan mahasiswa akan ruang yang nyaman dan fungsional untuk berbagai kegiatan non-akademis. Dengan adanya kantin bersama, diharapkan dapat tercipta lingkungan yang lebih kondusif bagi mahasiswa dalam menjalani kehidupan kampus mereka.

Universitas Lambung Mangkurat Banjarbaru sudah memiliki beberapa kantin yang tersedia di setiap fakultasnya. Namun kantin-kantin fakultas tersebut belum sesuai dengan definisi kantin yang disebutkan oleh

Depdiknas. Menurut Departemen Pendidikan Nasional fungsi kantin adalah sebagai tempat untuk berdiskusi tentang pelajaran-pelajaran di sekolah, dan tempat menunggu apabila ada jam kosong. (Depdiknas,2007). Kantin-kantin fakultas Universitas Lambung Mangkurat Banjarbaru hanya dirancang untuk membeli makanan dan minuman saja. Setelah membeli makanan dan minuman mahasiswa akan menghabiskannya dengan terburu-buru karena berbagai faktor sehingga mahasiswa tidak betah untuk berada di kantin karena kantin tidak memberikan kemudahan bagi mahasiswa untuk melakukan aktivitasnya.



Gambar 1. Titik lokasi kantin fakultas ULM Banjarbaru

Sumber: Penulis (2024)

Setelah melakukan observasi secara langsung, wawancara, dan pencarian responden kuesioner, maka didapatkan lah faktor-faktor yang menyebabkan pengunjung kesulitan atau tidak mudah dalam melakukan aktivitas mereka. Di dalam kuesioner tersebut mahasiswa menyebutkan bahwa mereka tidak dapat melakukan aktivitasnya dengan mudah karena:

- Jumlah tempat duduk kurang dan tidak sesuai dengan jumlah pengunjung

- Masih mengandalkan penghawaan alami sehingga pengunjung kepanasan
- Variasi makanan kurang
- Layout perabot tidak ramah introvert
- Kotor
- Perabot sudah banyak yang rusak
- Tidak terdapat stop kontak untuk mengisi daya perangkat elektronik (smartphone, laptop, dll)
- Dan lain sebagainya

Di dalam hasil kuesioner pun mahasiswa juga menyebutkan bahwa ketika berada di kantin mereka melakukan berbagai aktivitas selain makan dan minum. Aktivitas lainnya yang mahasiswa lakukan pada saat di kantin adalah berdiskusi/rapat, bermain gadget, berdandan, mengerjakan tugas, mengisi daya perangkat elektronik, membaca buku, merokok, dan banyak lagi aktivitas lainnya. Namun dengan adanya faktor-faktor yang disebutkan diatas tadi mahasiswa menjadi tidak kesulitan atau tidak mendapatkan kemudahan dalam melakukan aktivitas mereka. Oleh karena itu, kantin bersama universitas lambung mangkurat dapat menjadi solusi terhadap permasalahan yang ada demi mewujudkan ketersediaan wadah aktivitas mahasiswa diluar jam perkuliahan.

PERMASALAHAN

Dalam upaya meningkatkan kualitas kehidupan kampus, prasarana yang memadai dan fungsional memegang peranan penting. Salah satu fasilitas yang memiliki peran sentral adalah kantin, yang tidak hanya berfungsi sebagai tempat makan, tetapi juga sebagai ruang sosial dan pusat aktivitas bagi mahasiswa. Oleh karena itu, penulisan ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan utama: "Bagaimana rancangan

Kantin Bersama Universitas Lambung Mangkurat sebagai prasarana yang mampu mewadahi dan memberikan kemudahan bagi mahasiswanya dalam melakukan berbagai aktivitas di luar jam perkuliahan?" Dengan mengidentifikasi kebutuhan dan harapan mahasiswa terhadap fasilitas kantin, diharapkan rancangan yang dihasilkan dapat meningkatkan kenyamanan dan produktivitas mahasiswa di lingkungan kampus.

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kantin Bersama

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), definisi dari kantin adalah ruang tempat menjual minuman dan makanan (di sekolah, di kantor, di asrama, dan sebagainya) (KBBI, 2023). Sedangkan definisi bersama menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah semua; sekalian (KBBI, 2023). Sehingga pengertian kantin bersama Universitas Lambung Mangkurat Banjarbaru adalah sebuah tempat yang menjual minuman dan makanan di dalam satu wadah yang sama untuk semua warga Universitas Lambung Mangkurat Banjarbaru.

Di perguruan tinggi, kantin merupakan fasilitas penunjang yang penting untuk menyediakan makanan yang mendukung kegiatan belajar mengajar dan kegiatan lain di perguruan tinggi. Penyediaan kantin yang baik dapat membantu masyarakat di lingkungan kampus agar mudah mencari makanan dengan nyaman, cepat, dengan harga yang terjangkau, serta memberikan tempat yang nyaman untuk istirahat dan refreshing. Oleh karena itu, kantin perguruan tinggi harus didesain untuk memenuhi kebutuhan pelanggan. Pada setiap

perguruan tinggi, kantin menghadapi situasi persaingan yang ketat dengan banyak penjual makanan di sekitarnya. Penjual makanan di sekitar perguruan tinggi sangat banyak dengan berbagai jenis, kualitas dan harga makanan yang ditawarkan. Persaingan tersebut mempengaruhi daya tarik kantin bagi penyewa. Jika kantin tidak terlihat cukup menarik bagi penyewa, maka kantin akan kesulitan mencari penyewa yang baik dan pada gilirannya gagal menarik pelanggan untuk datang (Wirawan, 2019).

B. Arsitektur Perilaku

Arsitektur perilaku adalah cara berpikir yang menerapkan pertimbangan-pertimbangan perilaku dalam melakukan perancangan (Marlina, 2019). Arsitektur perilaku adalah arsitektur yang mempelajari dan menganalisis hubungan antara tingkah laku manusia dengan lingkungannya. Variabel yang mempengaruhi perilaku manusia (Setiawan, 1995), antara lain:

1. Ruang, Hal terpenting dari pengaruh ruang terhadap perilaku manusia adalah fungsi dan pemakaian ruang tersebut. Perancangan fisik ruang memiliki variabel yang berpengaruh terhadap perilaku pemakainya.
2. Ukuran dan Bentuk, Ukuran dan bentuk ruang harus disesuaikan dengan fungsi yang akan diwadahi, ukuran yang terlalu besar atau kecil akan mempengaruhi psikologis pemakainya.
3. Perabot dan Penataan, Bentuk penataan perabot harus disesuaikan dengan sifat dari kegiatan yang ada di ruang tersebut. Penataan yang simetris memberi kesan kaku, dan resmi.

Sedangkan penataan asimetris lebih berkesan dinamis dan kurang resmi.

4. Warna, Warna memiliki peranan penting dalam mewujudkan suasana ruang dan mendukung terwujudnya perilaku-perilaku tertentu. Pada ruang, pengaruh warna tidak hanya menimbulkan suasana panas atau dingin, tetapi warna juga dapat mempengaruhi kualitas ruang tersebut.
5. Suara, Temperatur, dan pencahayaan, Suara diukur dengan desibel, akan berpengaruh buruk bila terlalu keras. Demikian pula dengan temperatur dan pencahayaan yang dapat mempengaruhi psikologis seseorang.

Sedangkan prinsip-prinsip tema arsitektur perilaku harus memperhatikan hal-hal berikut:

- A. Mampu berkomunikasi dengan manusia dan lingkungan, rancangan yang harus dapat dipahami oleh pemakainya melalui indera ataupun imajinasi pengguna bangunan. Bentuk yang disajikan dapat dimengerti sepenuhnya oleh pengguna bangunan.

Dari bangunan yang diamati oleh manusia syarat-syarat yang harus dipenuhi adalah:

- 1) Pencerminkan fungsi bangunan;
 - 2) Menunjukkan skala dan proporsi yang tepat serta dapat dinikmati;
 - 3) Menunjukkan bahan dan struktur yang akan digunakan dalam bangunan.
- B. Mewadahi aktivitas penghuninya dengan nyaman secara fisik dan psikis serta menyenangkan secara fisik dan fisiologis;

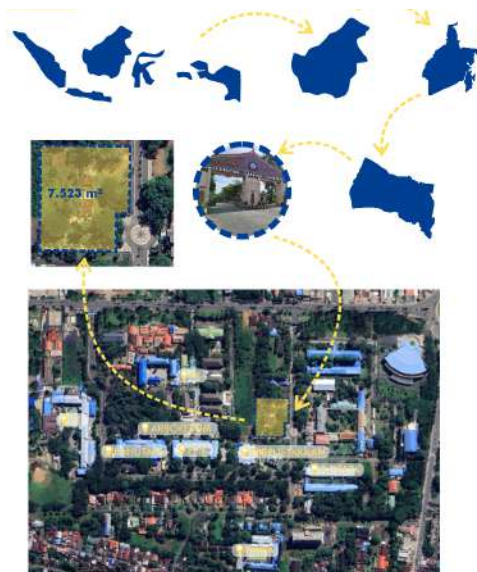
C. Memperhatikan kondisi dan perilaku pemakai.

Barat :Arboretum
Fakultas Kehutanan & Fakultas Kedokteran

PEMBAHASAN

A. Lokasi

Kantin Bersama Universitas Lambung Mangkurat Banjarbaru merupakan fasilitas umum milik Universitas Lambung Mangkurat sehingga lokasi perancangan haruslah berada di dalam kawasan kampus ULM Banjarbaru. Kampus ULM Banjarbaru terletak di Jl. A. Yani Km 36, Kel. Loktabat Selatan, Kec. Banjarbaru Selatan, Kota Banjarbaru, Kalimantan Selatan. Kawasan Universitas Lambung Mangkurat Banjarbaru pada gambar 3.1, memiliki luasan 54 hektar dengan posisi koordinat 3°26'43.4"S 114°50'34.6"E.



Gambar 2. Lokasi Tapak
Sumber: Diolah dari

<https://earth.google.com/web/>

Lokasi perancangan memiliki luas sebesar 7.523 m² dengan setiap sisi site memiliki perbatasan dengan:

Utara : Lahan Kosong
Selatan : Perpustakaan ULM
Timur : Fakultas Pertanian



Gambar 3. Lahan Kosong di Arah Utara Tapak
Sumber: Penulis (2024)



Gambar 4. Perpustakaan di Arah Selatan Tapak
Sumber: Penulis (2024)



Gambar 5. Arboretum Fakultas Kehutanan di Arah Timur Tapak
Sumber: Penulis (2024)



Gambar 6. Warung di Arah Barat Tapak
Sumber: Penulis (2024)

Kondisi eksisting tapak didominasi oleh lahan kosong yang berada di dalam kawasan Universitas Lambung Mangkurat Banjarbaru yang ditumbuhi oleh rerumputan liar. Terdapat juga perkerasan yang menjadi akses bagi pejalan kaki untuk menuju ke tapak.

Berdasarkan Peraturan Daerah (PERDA) Kota Banjarbaru Nomor 13 Tahun 2014 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Banjarbaru Tahun 2014-2034 terdapat ketentuan yang menghasilkan data sebagai berikut:

- Koefisien Dasar Bangunan (KDB) : Maksimum 60-90%
 $7.523 \times 60\% = 4.513,8 \text{ m}^2$
- Koefisien Lantai Bangunan (KLB): Maksimum 3,5
- Koefisien Dasar Hijau (KDH) minimum 10%
 $6.000 \times 10\% = 752,3 \text{ m}^2$
- Garis Sempadan Bangunan (GSB) : 20 meter

B. Pelaku



Gambar 7. Pelaku Kantin
 Sumber: Penulis (2024)

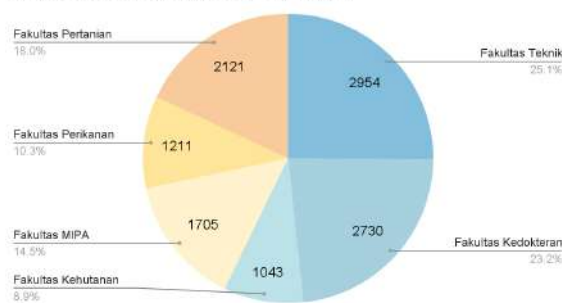
Berdasarkan pelaku aktivitas jual-beli yang diterangkan oleh Mills Kantin Bersama Universitas Lambung Mangkurat Banjarbaru memiliki pelaku yang terlibat langsung di dalamnya. Pelaku-pelaku tersebut diklasifikasikan menjadi tiga kelompok antara lain:

1. Pengunjung

Pengunjung yang dimaksud adalah Mahasiswa, Dosen, Staf akademik Universitas Lambung Mangkurat, dan civitas akademik lainnya yang melakukan aktivitas di dalam lingkungan kantin seperti berbelanja, makan, bercengkrama, dll.

Berdasarkan website resmi milik Universitas Lambung Mangkurat terhitung pada bulan mei 2024 jumlah mahasiswa aktif di Universitas Lambung Mangkurat Banjarbaru saat ini adalah sebanyak 11.764 mahasiswa, hal ini terlihat pada Grafik 3.1 dibawah ini:

Jumlah Mahasiswa Aktif ULM mei 2024



Grafik 1. Jumlah Mahasiswa Aktif Universitas Lambung Mangkurat Mei 2024

Sumber: <https://ulm.ac.id/id/data-mahasiswa/>

Kecil kemungkinan untuk seluruh mahasiswa aktif Universitas Lambung Mangkurat Banjarbaru mengunjungi Kantin Bersama Universitas Lambung Mangkurat Banjarbaru secara bersamaan. Maka dibuatlah asumsi sejumlah 30% dari jumlah mahasiswa aktif tersebut yang akan mengunjungi Kantin Bersama Universitas Lambung Mangkurat Banjarbaru.

Tabel 3.5 Asumsi Jumlah mahasiswa yang menggunakan kantin bersama ULM banjarbaru

Mahasiswa aktif ULM Banjarbaru per Mei 2024	Asumsi persentase mahasiswa yang menggunakan kantin bersama ULM banjarbaru setiap harinya	Asumsi jumlah mahasiswa yang menggunakan kantin bersama ULM banjarbaru setiap harinya
11.264	10%	1.126

Sumber : Analisis Penulis

Berdasarkan Edaran Rektor Nomor 3 Tahun 2023 tentang Aktivitas di Lingkungan Universitas Lambung Mangkurat diatas jika aktivitas Kantin Bersama Universitas

Lambung Mangkurat Banjarbaru dimulai dari pukul 08.00-18.00 WITA maka jam operasional kantin adalah selama 10 jam setiap hari. Sehingga jika dikaitkan dengan asumsi jumlah mahasiswa yang akan menggunakan Kantin Bersama Universitas Lambung Mangkurat Banjarbaru setiap hari maka:

$$\text{Mahasiswa per jam} = 1.126/10 \text{ jam} = 113 \text{ mahasiswa/jam}$$

Kemudian karena kantin juga digunakan sebagai tempat untuk belajar, rapat, bersosialisasi, dan kegiatan lainnya maka perlu ditambah lagi kapasitasnya. Asumsinya adalah 30% untuk mengakomodasi aktivitas lainnya. Maka total kapasitas untuk Kantin Bersama Universitas Lambung Mangkurat Banjarbaru adalah

$$\text{Kapasitas} = 113 + (113 \times 30\%) = 147 \text{ orang}$$

Universitas Lambung Mangkurat juga memiliki mahasiswa penyandang disabilitas. Berdasarkan berita harian Antara Kalsel pada 6 Juni 2023, Zainuddin melaporkan bahwa terdapat 44 mahasiswa penyandang disabilitas di Universitas Lambung Mangkurat, tersebar di berbagai program sarjana dan fakultas, dengan jumlah terbanyak di Program Sarjana Pendidikan Luar Biasa FKIP sebanyak 30 orang. Dengan mempertimbangkan data tersebut, Kantin Bersama Universitas Lambung Mangkurat Banjarbaru menambah kapasitas dari 147 menjadi 150 orang untuk mengantisipasi kekurangan tempat duduk dan memastikan aksesibilitas yang memadai bagi semua mahasiswa.

Total Kapasitas = 150 orang

2. Pedagang

Pedagang adalah individu atau kelompok yang menggunakan lapak atau kios di kantin untuk menjual produk atau layanan mereka. Contohnya adalah Pedagang Kaki Lima (PKL), Penjual Makanan, Penjual Minuman, dan lain-lain.

Kios makanan di Kantin Bersama Universitas Lambung Mangkurat Banjarbaru dirancang untuk menjual makanan cepat saji atau menyajikan makanan sesuai permintaan pembeli tanpa perlu dimasak terlebih dahulu. Dengan asumsi waktu pelayanan oleh pramuniaga dan kasir adalah 3 menit per pembeli, maka setiap kios dapat melayani hingga 20 pembeli dalam 1 jam dengan perhitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{Jumlah pembeli yang mampu dilayani dalam} \\ \text{1 jam} &= 60 \text{ menit} : \text{lama sekali pelayanan} \\ &= 60 \text{ menit} : 3 \text{ menit} \\ &= \mathbf{20 \text{ orang}} \end{aligned}$$

Durasi pelayanan di kios selama 3 menit dianggap wajar untuk makanan cepat saji atau makanan yang tidak memerlukan persiapan lama. Namun, waktu ini dapat bervariasi tergantung pada jenis makanan, kompleksitas pesanan, dan efisiensi pramuniaga. Jika kios hanya menyediakan makanan yang sudah siap saji atau memerlukan sedikit persiapan, seperti memanaskan atau menyusun hidangan, waktu 3 menit sudah mencukupi. Namun, untuk makanan yang membutuhkan lebih banyak langkah persiapan, waktu pelayanan kemungkinan akan lebih lama.

Jika total kapasitas pengunjung yang mengunjungi Kantin Bersama Universitas Lambung Mangkurat di setiap jamnya adalah 150 orang, maka jumlah pedagang yang diperlukan adalah

Jumlah kios = total kapasitas : jumlah pembeli per jam

$$= 150 : 20$$

$$= 7,5 \text{ kios}$$

$$= 8 \text{ kios (dibulatkan)}$$

3. Pengelola

Pengelola adalah sekelompok pelaku yang bertanggung jawab untuk mengelola administrasi sampai servis di Kantin Bersama Universitas Lambung Mangkurat Banjarbaru, yaitu staf administrasi, staf keamanan, dan staf kebersihan.

C. Konsep Rancangan

1. Konsep Programatik

Konsep Programatik Perancangan Kantin Bersama Universitas Lambung Mangkurat Banjarbaru bertujuan untuk mengatasi permasalahan dan kebutuhan yang ditemukan di kantin-kantin fakultas di universitas tersebut. Permasalahan utamanya adalah bagaimana merancang sebuah kantin bersama yang mampu menjadi prasarana efektif bagi mahasiswa untuk melakukan berbagai aktivitas di luar jam perkuliahan? Berdasarkan hasil pengamatan, wawancara, dan observasi terhadap berbagai kelompok pengguna kantin fakultas, ditemukan bahwa fasilitas kantin yang ada saat ini tidak sepenuhnya dapat mewadahi aktivitas pengunjung di luar jam kuliah. Oleh karena itu, konsep Arsitektur Perilaku diterapkan sebagai solusi perancangan.

Konsep Arsitektur Perilaku berfokus pada perilaku pengguna suatu ruang, dengan tujuan agar ruang tersebut mampu menyediakan fasilitas yang sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Penerapan konsep ini pada perancangan bangunan melibatkan lima variabel utama yang perlu

diperhatikan untuk memberikan kenyamanan dan memastikan bangunan berfungsi sesuai tujuannya, yaitu: Ruang, Ukuran & Bentuk, Penataan & Perabot, serta Suara, Temperatur, dan Pencahayaan. Dengan mempertimbangkan variabel-variabel ini, Kantin Bersama diharapkan dapat menjadi ruang yang optimal bagi mahasiswa untuk berinteraksi, beristirahat, dan melakukan aktivitas lainnya di luar jam perkuliahan.

a. Ruang

Dalam kegiatan mendesain suatu ruang, harus memperhatikan tiga variabel terkait aktivitas, yaitu aktivitas yang pasti terjadi, aktivitas yang mungkin terjadi, dan aktivitas yang diharapkan terjadi (Novi, 2024). Oleh karena itu, Kantin Bersama Universitas Lambung Mangkurat menerapkan tiga sifat ruang untuk tiga variabel terkait aktivitas, yaitu:

Ruang Efektif: Untuk aktivitas yang pasti terjadi, seperti makan dan minum, ruang dirancang dengan sifat efektif, yang menekankan efisiensi dalam kapasitas, dan sirkulasi.

Ruang Dinamis: Aktivitas yang diharapkan terjadi, seperti diskusi, belajar, dan rapat, membutuhkan ruang dengan sifat dinamis. Ruang ini dirancang untuk fleksibilitas dalam pola penggunaan dan interaksi antar pengguna.

Ruang Fleksibel: Untuk aktivitas yang mungkin terjadi, seperti bersantai, merokok, merapikan diri, atau kegiatan lainnya yang tidak dapat diprediksi, ruang fleksibel diperlukan. Ruang yang fleksibel memungkinkan perubahan konfigurasi atau penggunaannya untuk berbagai aktivitas.

b. Penataan dan Perabot

Ruang Efektif: Penataan perabot harus mendukung penggunaan ruang yang optimal tanpa menghambat alur pergerakan. Penataan yang linear atau simetris bisa diterapkan pada area makan untuk memastikan kapasitas pengunjung maksimal tanpa mengurangi kenyamanan. Pastikan bahwa jalur sirkulasi tetap efisien, memungkinkan pengunjung bergerak tanpa terganggu oleh penempatan perabot.

Ruang Dinamis: Penataan perabot yang lebih fleksibel dan asimetris dapat diterapkan di area yang mendukung aktivitas diskusi atau belajar, seperti di dekat jendela atau area lesehan. Penempatan perabot harus memfasilitasi perubahan aktivitas, dari diskusi kecil hingga pertemuan yang lebih besar, sehingga ruang tetap responsif terhadap kebutuhan pengguna.

Ruang Fleksibel: Perabot di area yang memungkinkan berbagai aktivitas, seperti duduk lesehan atau bersantai, harus mudah dipindahkan atau diatur ulang. Penataan yang asimetris dan tidak formal memungkinkan ruang ini digunakan untuk berbagai kegiatan, dari bersantai hingga rapat informal, sehingga ruang ini tetap beradaptasi dengan berbagai kebutuhan pengunjung.

c. Ukuran & Bentuk

Ukuran dan bentuk ruang harus disesuaikan dengan fungsi yang akan diwadahi, ukuran yang terlalu besar atau kecil akan mempengaruhi psikologis pemakainya (Setiawan, 1995).

Ukuran & bentuk yang Proporsional akan membentuk keseimbangan antara ukuran ruang dengan fungsi yang diwadahi, menciptakan kenyamanan dan efisiensi bagi pengguna.

- Bentuk bangunan memanjang memungkinkan distribusi ruang yang lebih efisien, sesuai dengan fungsi yang diwadahi. Dengan tata letak yang

memaksimalkan sirkulasi udara dan pencahayaan alami, bentuk ini mendukung kenyamanan pengguna.

- Dengan penyesuaian persentase sirkulasi sesuai kebutuhan ruang, penerapan bentuk ini membantu menghindari area yang terlalu luas atau terlalu sempit, sehingga tetap mendukung aspek psikologis pengguna.

d. Warna

Di dalam seni visual (seni rupa, fotografi, film), warna menjadi karakter yang menandai identitas jenis atau genre sebagai pembeda keterangan karakterisasi waktu atau masa (Paksi, et .al. 2021)

Bangunan Kantin Bersama terletak di kawasan Universitas Lambung Mangkurat Banjarbaru, sehingga perlu menerapkan warna yang mencirikan identitas kampus tersebut. Warna kuning dan biru, yang merupakan warna khas Universitas Lambung Mangkurat, akan digunakan sebagai elemen utama. Untuk memberikan kesan yang lebih netral dan seimbang, warna putih juga akan diterapkan sebagai kombinasi.

Kuning, yang melambangkan keceriaan dan energi, menciptakan suasana yang ramah dan mengundang bagi pengunjung. Biru, yang bersifat dingin dan tenang, menciptakan suasana yang kondusif untuk belajar dan diskusi. Untuk memberikan kesan netral dan seimbang, warna putih akan dikombinasikan sebagai latar belakang, menjaga keseimbangan visual dan memberikan kesan bersih. Kombinasi warna ini tidak hanya mendukung identitas universitas, tetapi juga menciptakan atmosfer yang mendukung fungsi sosial, akademik, dan relaksasi di kantin bersama.

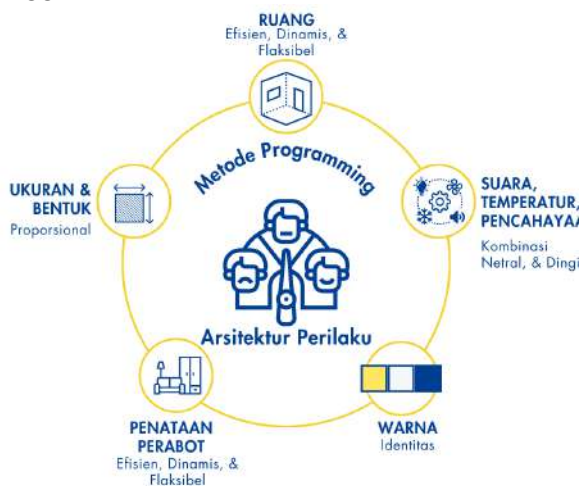
e. Suara, Temperatur, & Pencahayaan

Suara, Kantin Bersama Universitas Lambung Mangkurat Banjarbaru berpotensi menghasilkan kebisingan yang dapat mengganggu lingkungan sekitarnya. Untuk

mengurangi dampak ini, diterapkan zonasi pada tapak bangunan serta penataan pola sirkulasi pengguna yang dirancang untuk meminimalisir kebocoran suara dari dalam bangunan ke luar.

Temperatur, Orientasi bangunan disesuaikan dengan arah datangnya angin untuk memaksimalkan sirkulasi udara alami, dilengkapi dengan bukaan yang dinamis. Penggunaan kipas angin ditambahkan sebagai distributor udara untuk memastikan aliran angin merata ke seluruh ruangan, menjaga suhu tetap nyaman.

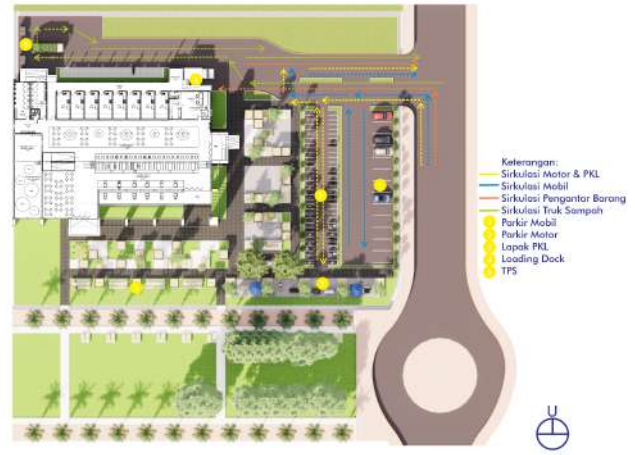
Pencahayaan, Bangunan memanfaatkan pencahayaan alami dari matahari untuk mengurangi ketergantungan pada cahaya buatan. Namun, intensitas cahaya yang masuk dikendalikan dengan penggunaan sun shading, sehingga cahaya matahari tidak mengganggu kenyamanan pengguna di dalam kantin.



Gambar 8. Metode programming dengan pendekatan Arsitektur Perilaku
Sumber: Penulis (2024)

HASIL

1. Site Plan

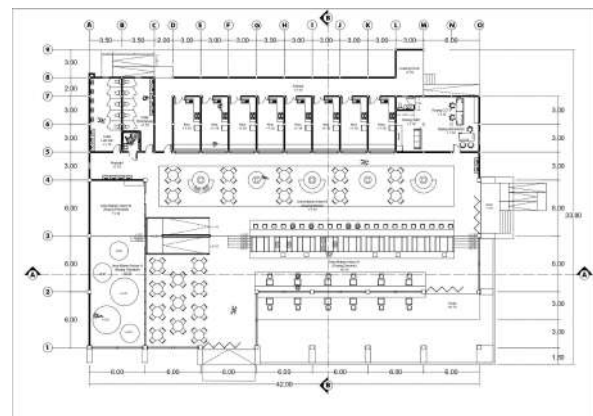


Gambar 9. Site Plan

Sumber: Penulis (2024)

Hasil dari Perancangan Kantin Bersama Universitas Lambung Mangkurat Banjarbaru ini memberikan zonasi-zonasi peletakan fasilitas bangunan serta ruang luar berupa parkir motor dan mobil, Lapak PKL, Area makan Outdoor, Loading Dock, dan Tempat Pembuangan Sampah sementara. Peletakan fasilitas dirancang agar memisahkan sirkulasi dari para pelaku aktivitas agar tidak terjadi bentrokan sehingga mengatasi permasalahan mengenai kemudahan bangunan.

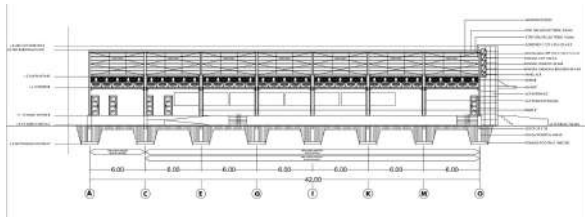
2. Denah



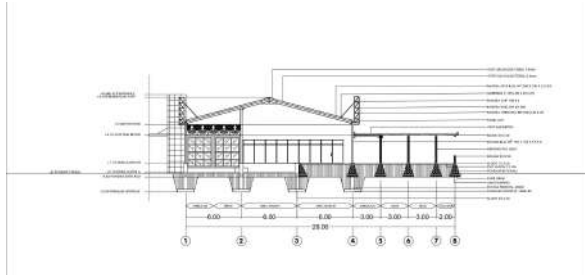
Gambar 10. Denah

Sumber: Penulis (2024)

3. Potongan



Gambar 11. Potongan A-A
Sumber: Penulis (2024)

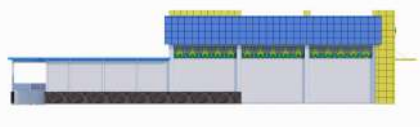


Gambar 12. Potongan B-B
Sumber: Penulis (2024)

4. Tampak



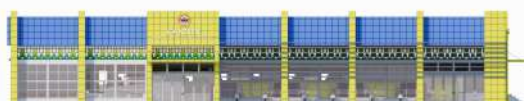
Gambar 13. Tampak Depan
Sumber: Penulis (2024)



Gambar 14. Tampak Belakang
Sumber: Penulis (2024)



Gambar 15. Tampak Samping Kiri
Sumber: Penulis (2024)



Gambar 16. Tampak Samping Kanan
Sumber: Penulis (2024)

5. Perspektif Interior



Gambar 17. Perspektif Interior
Sumber: Penulis (2024)



Gambar 18. Perspektif Area Makan Indoor B
(Ruang Efisien)
Sumber: Penulis (2024)



Gambar 19. Perspektif Area Makan Indoor A
(Ruang Dinamis)
Sumber: Penulis (2024)



*Gambar 20. Perspektif Area Makan Indoor A
(Ruang Fleksibel)
Sumber: Penulis (2024)*

6. Eksterior



*Gambar 21. Perspektif Parkiran
Sumber: Penulis (2024)*



*Gambar 22. Perspektif Entrance Timur
Sumber: Penulis (2024)*



*Gambar 23. Perspektif Entrance Timur
Sumber: Penulis (2024)*



*Gambar 24. Perspektif Area PKL
Sumber: Penulis (2024)*



*Gambar 25. Perspektif Area PKL
Sumber: Penulis (2024)*



*Gambar 26. Perspektif Area PKL
Sumber: Penulis (2024)*

KESIMPULAN

Kantin Bersama Universitas Lambung Mangkurat Banjarbaru dirancang sebagai solusi untuk permasalahan yang ada pada kantin-kantin fakultas di universitas tersebut. Bangunan ini bukan hanya berfungsi sebagai tempat makan, tetapi juga sebagai prasarana yang mampu mendukung berbagai aktivitas mahasiswa di luar jam perkuliahan, seperti diskusi, rapat, dan bersosialisasi. Hal tersebut disebabkan

karena kantin-kantin fakultas di Universitas Lambung Mangkurat Banjarbaru tidak sepenuhnya dapat memfasilitasi aktivitas tersebut. Sehingga permasalahan arsitektural yang diangkat adalah bagaimana "Bagaimana rancangan Kantin Bersama Universitas Lambung Mangkurat sebagai prasarana yang mampu mewadahi dan memberikan kemudahan bagi mahasiswanya dalam melakukan berbagai aktivitas di luar jam perkuliahan?"

Konsep yang diterapkan pada perancangan Kantin Bersama Universitas Lambung Mangkurat adalah konsep programming dengan pendekatan arsitektur perilaku. Pendekatan ini berfokus pada hubungan antara perilaku pengguna dan lingkungan fisiknya, sehingga dapat menjawab kebutuhan yang ada melalui analisis yang tepat. Dengan menerapkan variabel arsitektur perilaku, rancangan diarahkan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada, menciptakan bangunan dan lingkungan yang sesuai dengan perilaku dan kebutuhan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

Referensi Buku dan Jurnal

- Ching, F. D. K. (2008). *Bentuk, ruang, dan tatanan*. Jakarta: Erlangga.
- De Chiara, J., & Callender, J. H. (1990). *Time-saver standards for building types*. [No publisher information].
- Marcella, J. (2004). *Arsitektur & perilaku manusia*. Jakarta: Grasindo.
- Mills, E. D. (1976). *Planning: Buildings for administration, entertainment and recreation*. Robert E. Krieger Publishing Company.
- Neufert, E. (1996). *Data arsitek*. Jakarta: Erlangga.
- Setiawan, B. D. (2024). *Arsitektur lingkungan dan perilaku: Pengantar ke teori, metodologi, dan aplikasi*. Yogyakarta: UGM Press.
- Fitria, T. A. (2018). Pengaruh setting ruang terhadap perilaku pengguna dengan pendekatan behavioral mapping. *Jurnal Arsitektur dan Perencanaan*, 1(2), 183–206.
- Paksi, D. N. F., & Nur, D. (2021). Warna dalam dunia visual. *IMAJI: Film, Fotografi, Televisi & Media Baru*, 12(2), 90–97.
- Wirawan, C. (2019). University canteen business process improvement to increase sustainability. *Journal of Integrated System*, 2(2), 112–122. <https://doi.org/10.28932/jis.v2i2.1557>
- Zohrah, L., & Hartono, R. (2005). Studi perilaku mahasiswa arsitektur terhadap kantin jurusan Teknik Arsitektur Fakultas Teknik Universitas Lambung Mangkurat. *Info Teknik*, 6(1), 21–31.
- Website**
- KBBI. (2023). *Kamus Besar Bahasa Indonesia VI daring*. Diakses tanggal 12 Juni 2024, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>
- Nindita, A. (2023, Agustus 30). Tak sekadar tempat makan, kantin kampus ITB Jatinangor jadi alternatif pusat interaksi dan bersosialisasi. *Institut Teknologi Bandung*. <https://www.itb.ac.id/berita/tak-sekadar-tempat-makan-kantin-kampus-itb-jatinangor-jadi-alternatif-pusat-interaksi-dan-bersosialisasi/59750>
- Pemerintah Kota Banjarbaru. (2014). *Peraturan Daerah Kota Banjarbaru Nomor 13 Tahun 2014 tentang Rencana Tata Ruang Wilayah Kota Banjarbaru Tahun 2014-2034*.
- SEAMEO RECFON. (2018). *Petunjuk praktis pengembangan kantin sehat sekolah*. <https://repository.kemdikbud.go.id/21019/1/Modul-Kantin-Sehat-Sekolah.pdf> (Original work published 2018).
- Sifa, W. (2023, November 16). Kantin di area kampus Telkom University. *TelUtizen Campus Life*. <https://campuslife.telkomuniversity.ac.id/2023/11/16/kantin-di-area-kampus-telkom-university/>
- TAISEI DESIGN Planners Architects & Engineers. (2018, 31 Mei). Active Passive Hybrid Design Canteen. *ArchDaily*. <https://www.archdaily.com/895465/active-passive-hybrid-design-canteen-taisei-design-planners-architects-and-engineers>
- UTILITAS BANGUNAN UMUM SEDERHANA (RUSUNAWA). (2016, Agustus 8). *Tropical Architecture*.

<https://tropicalarchitectblog.wordpress.com/2016/08/08/utilitas-bangunan-umum-sederhana-rusunawa/>

Zainuddin, H. (2023, Juni 6). ULM jamin biaya kuliah dan hidup mahasiswa disabilitas. *ANTARA News Kalimantan Selatan*.
<https://kalsel.antaranews.com/berita/374112/ulm-jamin-biaya-kuliah-dan-hidup-mahasiswa-disabilitas>