

**PEMANFAATAN RUANG OLEH MAHASISWA
ARSITEKTUR TAHUN PERTAMA PEMBELAJARAN
HYBRID MASA PANDEMI COVID-19
(KASUS : PRADITA UNIVERSITY)**

Marchelia Gupita Sari¹, Imaniar Sofia Asharhani²

1.Arsitektur, Universitas Pradita,
Scientia Business Park, Jl. Gading Serpong Boulevard No.1, Curug Sangereng, Kecamatan Kelapa
Dua, Kabupaten Tangerang, Banten 15810

Email: marchelia.gupita@pradita.ac.id

2.Arsitektur, Universitas Pradita,
Scientia Business Park, Jl. Gading Serpong Boulevard No.1, Curug Sangereng, Kecamatan Kelapa
Dua, Kabupaten Tangerang, Banten 15810

Email: imaniar.sofia@pradita.ac.id

Abstrak

Setelah pelaksanaan kelas daring atau *online class* yang marak sejak tahun 2020 silam, beberapa universitas kini telah mengadakan kelas *hybrid*, percampuran pembelajaran antara *offline* dan *online* secara sinkronus. Pembelajaran *hybrid* disebut-sebut sebagai solusi pada era new normal karena melibatkan pembelajaran tradisional tata muka dengan komunikasi sinkronus dengan komunikasi secara daring. Meskipun begitu, masa transisi pandemi COVID-19 ke era *New Normal* telah membawa perubahan pemanfaatan ruang di kampus oleh mahasiswa karena adanya protokol kesehatan, seperti halnya *physical distancing*, pembatasan jam belajar, maupun kapasitas ruang. Kampus desain arsitektur sebagai wadah proses kreatif mahasiswa kini telah mulai digunakan mahasiswa di tengah pembatasan-pembatasan yang berlaku. Artikel ini berparadigma post-positivistik dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Dilakukan identifikasi ruang kreatif pada bangunan pendidikan sesuai dengan tipe ruang kreatif. Teknik pengumpulan data berupa pemetaan pemanfaatan ruang oleh mahasiswa sesuai dengan proses kreatif pembelajaran studio melalui observasi langsung dan wawancara terstruktur. Hasil dari artikel ini adalah adanya pemanfaatan ruang dengan *setting* yang bervariasi untuk kebutuhan proses kreatif mahasiswa, ruang luar atau *semi-outdoor* maupun ruang *outdoor*, *presentation space* terjadi secara formal di dalam ruangan, tidak kuatnya keberadaan *maker space* dalam studio seperti pada pembelajaran terdahulu pre-pandemi COVID-19.

Kata kunci : kelas *hybrid*, pandemi covid-19, ruang kreatif

Abstract

Title : Utilization on Campus Space by First Year Architecture Students in Hybrid Learning during COVID-19 Pandemic (Case : Pradita University)

After the implementation of online classes or online classes that have been rampant since 2020, several universities have now held hybrid classes, a synchronous mixing of offline and online learning. Hybrid learning is touted as a solution in the new normal era because it involves traditional face-to-face learning with synchronous communication with online communication. Even so, the transition from the COVID-19 pandemic to the New Normal era has brought changes in the use of space on campus by students due to the existence of health protocols, such as physical distancing, limiting study hours, and room capacity. The

architectural design campus as a forum for students' creative processes has now been used by students amidst the prevailing restrictions. This article has a post-positivistic paradigm with a descriptive approach. Identification of creative spaces in educational buildings is carried out according to the type of creative space of the creative space toolkit. Data collection techniques in the form of mapping the use of space by students in accordance with the creative process of studio learning through direct observation and structured interviews. The results of this article are the use of space with various settings for the needs of students' creative processes, outdoor or semi-outdoor and outdoor spaces, presentation space takes place formally indoors, there is no strong presence of maker- space in the studio as in previous pre-school learning. COVID-19 pandemic.

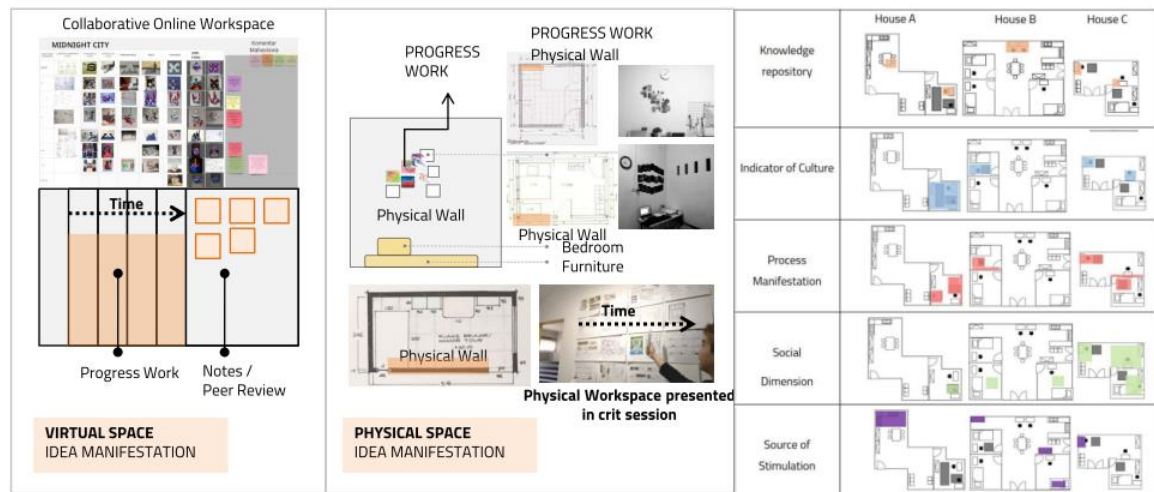
Keywords: *creative space, covid-19, hybrid learning*

Pendahuluan

Sedari bulan April 2020 lalu, universitas-universitas di Indonesia ‘dipaksa’ untuk mengubah metode pembelajaran formal akibat pemberlakuan protokol kesehatan sesuai rekomendasi *World Health Organization* (WHO) dalam pandemi COVID-19. Skema belajar dari rumah atau PJJ (Pembelajaran Jarak Jauh) secara daring atau *online* dengan segala ketentuan dan peraturan barunya diterapkan oleh berbagai universitas di Indonesia. (<https://kompaspedia.kompas.id/baca/infografik/kronologi/kebijakan-covid-19-dari-psbb-hingga-ppkm-empat-level>, diakses 1 Juli 2022). *Physical distancing* dalam Pembatasan Sosial Berskala Besar (Istilah PSBB ini kini bernama PPKM - Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat) dilakukan demi pencegahan rantai infeksi COVID-19.

Dalam perkembangannya, pada awal tahun 2022 tren jumlah mortalitas pasien COVID-19 telah mengalami penurunan dan pemerintah telah memperbolehkan perkuliahan tatap muka terbatas pada semester genap tahun akademik 2020/2021 dengan beberapa pembatasan-pembatasan. (<https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/12/perkuliahan-dapat-dilakukan-secara-tatap-muka-dan-dalam-jaringan-tahun-2021>, diakses 1 Juli 2022). Peraturan pemerintah yang menyangkut ruang adalah penerapan *physical distancing* atau jaga jarak minimal 1,5 meter antar orang, membatasi penggunaan ruang maksimal 50% kapasitas ruangan/ kelas/ laboratorium dan maksimal 25 (dua puluh lima) orang. *Policy Brief : Education during COVID-19 and Beyond* oleh Persatuan Bangsa-Bangsa (PBB) mencatat kecenderungan fasilitas pendidikan yang secara signifikan mengurangi ukuran kelas, memberikan pembelajaran pada luar ruang maupun *semi-outdoor*, selain mengharuskan mahasiswa dan pendidik menggunakan masker. Kampus merespon peraturan-peraturan dan rekomendasi tersebut dengan menerbitkan aturan tentang teknis pembelajaran *hybrid*. Pengaturan yang dilakukan adalah membagi studio menjadi 2 (dua) bagian, yaitu meja gambar ditata berjarak aman (minimal 1.5 meter antar mahasiswa), dan memberikan tanda ‘X’ pada kursi di luar kelas. Komarzynska-Swieciak (2021) berpendapat bahwa dalam pendidikan arsitektur interaksi tatap muka mahasiswa dan dosen adalah tulang punggung studio. Akibat kejadian pandemi COVID-19 maka dalam waktu singkat, pembelajaran studio harus didesain ulang dengan tujuan untuk mengaturnya secara *online* sepenuhnya.

Hybrid Learning berdasarkan Riyanda, et.al. (2022) merupakan istilah yang digunakan representasikan proses pembelajaran yang menggaungkan sistem pembelajaran secara daring dengan pembelajaran konvensional yang memanfaatkan kecanggihan teknologi dan internet. Megahed & Hasan (2021) mencatat sistem pembelajaran *hybrid* dilakukan dengan adanya integrasi *Learning Management System (LMS)* digunakan secara *synchronous* dan *asynchronous*, kemudian adanya penjadwalan seperti mereduksi personil kelas dan membagi *shift* antara daring dan luring. *Hybrid learning* juga berpotensi mentransformasi mahasiswa dalam sistem pendidikan menjadi pembelajar aktif dan mandiri. Megahed & Hasan (2021) juga telah memetakan sejauh mana ICT berperan pada studi literatur pembelajaran *blended* arsitektur. Jika menilik ke pembelajaran kampus, saat ini adalah masa adaptasi pembelajaran *hybrid* dengan adanya percampuran daring dan luring. Tolstikova, et.al (2021) menyebutkan bahwa pembelajaran *hybrid* juga dikenal dengan istilah pembelajaran *blended*. Konsep pembelajaran tersebut menggunakan metode pembelajaran terpadu sebagai kombinasi pembelajaran tatap muka dengan pembelajaran berbantuan komputer, atau mengkombinasikan internet dan media elektronik, sehingga kehadiran bersama dosen dan mahasiswa di kelas dapat terlaksana. Shofihara (2022) mengungkapkan pendapat bahwa permasalahan pembelajaran *blended* salah satunya ada di pola pikir pengajar, di mana dosen adalah kontrol utama pembelajaran, namun ternyata kondisi di rumah juga perlu disesuaikan untuk mendukung pembelajaran.



Gambar.1. Mahasiswa melakukan proses kreatif dan menata ruang (*self modification*) saat pembelajaran daring di rumah masing - masing

Sumber : Penulis (2022)

Dari gambar 1 terlihat bahwa pada saat semester 1 (satu), mahasiswa berusaha untuk melakukan *self modification* interior rumah tinggal masing-masing sehingga memunculkan ruang-ruang yang mendukung kreativitas saat pembelajaran arsitektural daring. Pembelajaran daring memberikan kebebasan mahasiswa dalam pemanfaatan waktu dan ruang di rumah. Selain itu, dalam pembelajaran daring mahasiswa terbiasa untuk melakukan tugas-tugas secara lebih mandiri atau individual. Oleh karena itu, perlu adanya studi lanjutan

bagaimana jika mahasiswa arsitektur tahun pertama berkegiatan di kampus dalam pembelajaran *hybrid*.

Isu yang diangkat dalam artikel ini adalah, 1) adaptasi belajar mahasiswa tahun pertama, yaitu mereka yang baru beranjak dari sekolah menengah atas menjadi mahasiswa di perguruan tinggi. Hal ini penting untuk disoroti karena besarnya tuntutan kemandirian mahasiswa dalam belajar di universitas. Terlebih lagi, mahasiswa tahun pertama belum pernah mengalami proses belajar arsitektural secara *hybrid*. Dalam Kurniati, Haristianti, Sabatini (2020) memaparkan isu kerentanan psikologis mahasiswa selama masa pembelajaran daring. 2) penggunaan kampus sebagai wadah proses kreatif mahasiswa tahun pertama selama masa pembelajaran *hybrid*.

Pertanyaan penelitian dalam artikel ini adalah, 1) Seperti apa pemanfaatan ruang kampus pada masa pembelajaran *hybrid* sejalan dengan proses berpikir kreatif mahasiswa desain? 2) Faktor-faktor apa yang menjadi pendorong pemanfaatan ruang tersebut? Tujuan penelitian dalam artikel ini adalah, 1) gambaran dan pemahaman tentang pemanfaatan ruang kampus yang bersifat deskriptif - naratif, dan 2) pemahaman mengenai faktor pendorong pemanfaatan ruang pada lingkup lingkungan kampus Universitas Pradita yang bersifat deskriptif - naratif.

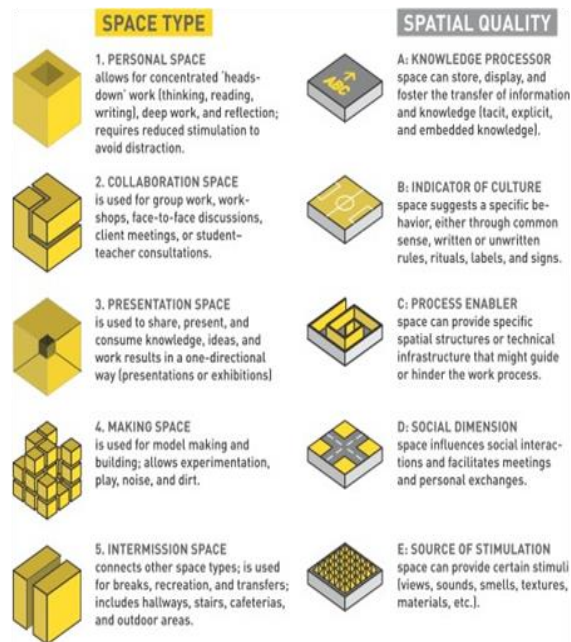
Proses Berpikir Kreatif

Guilfort (1950) mencatat terdapat 4 (empat) tahap proses kreatif, yaitu dimulai dengan *a) preparation*, atau persiapan yaitu mengumpulkan informasi dan bahan, mengidentifikasi sumber inspirasi, dan memperoleh pengetahuan tentang proyek atau masalah yang dihadapi, *b) incubation*, saat ide dan informasi yang dikumpulkan tahap *preparation* dianggap telah meresap ke dalam pikiran. Saat ini ide perlahan mendidih, pekerjaan semakin dalam dan koneksi baru terbentuk. Saat ini mengambil beragam ide dan penyelesaian, *c) illumination*, saat ide-ide mulai menjadi solusi atau penyelesaian. Saat ini mahasiswa dapat solusi secara eksternal (dengan orang lain), dan *d) verification*, tahap memastikan dan penyelesaian proses kreatif. Asharhani & Sari (2022) menulis bahwa kegiatan studio perancangan arsitektur dan pembelajaran di arsitektur pada umumnya merupakan salah satu wujud dari proses kreatif.

Tipe Ruang Kreatif

Sejalan dengan proses kreatif, Thoring (2019) mengemukakan tipe ruang kreatif adalah 1) *Personal space* atau ruang personal, merupakan ruang di mana individu dapat berkonsentrasi dan tidak gampang terdistraksi; 2) *Collaboration Space* atau ruang kolaborasi, digunakan untuk bekerja bersama atau kolaborasi antar individu atau grup; 3) ruang presentasi, digunakan menyajikan, memaparkan produk; 4) *Making space*, digunakan sebagai proses produksi, meliputi ruang studio, laboratorium, bengkel produk; 5) *Intermission space* atau ruang intermisi, digunakan untuk rekreasi, santai, maupun ruang antara ruang lainnya. Dalam konteks kualitas spasial, ruang kreatif, harus mencakup; a) penyimpanan pengetahuan, di mana ruang dapat dipakai untuk menyimpan, mewartakan dan mendorong transfer keterampilan dan pengetahuan; b) indikator budaya, ruang

dapat menjadi katalis terciptanya kebiasaan, norma dan budaya; c) *process enabler*, ruang dapat mendorong pengguna melalui penyediaan infrastruktur; d) dimensi sosial, ruang dapat mencakup baik aktivitas personal maupun interaksi komunitas; e) sensor, mencakup *view*, pencahayaan, penghawaan, kebisingan, bau, tekstur, dan material. Chaw (2020) mendeskripsikan *makerspace* dalam bangunan institusi pendidikan desain menjadi salah satu ruang utama yang digunakan oleh mahasiswa dalam proses kreatif desain.

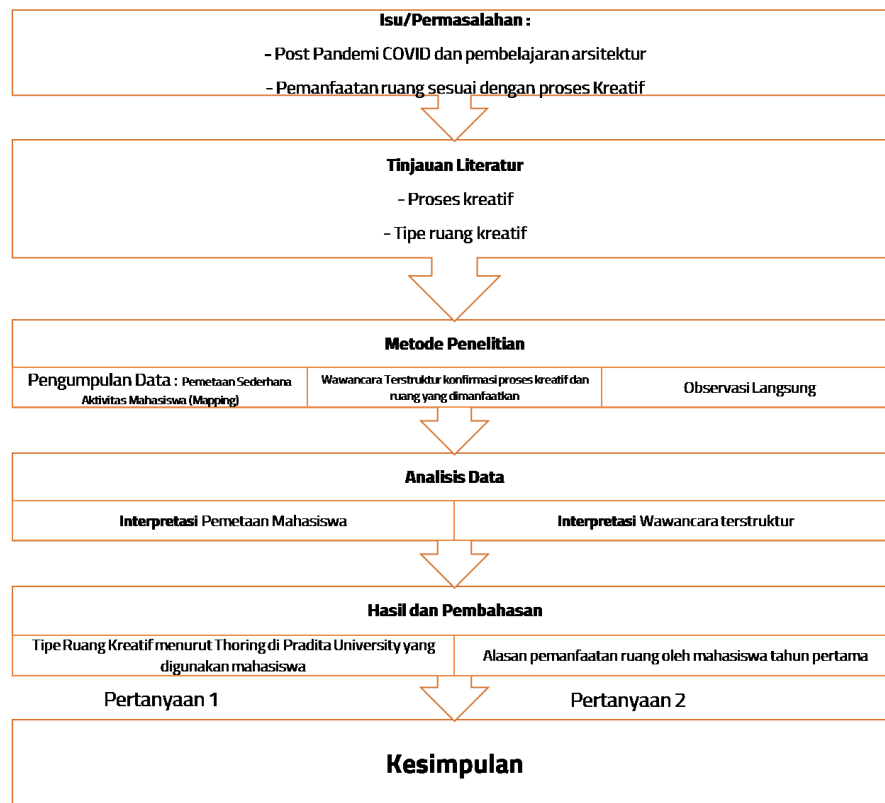


Gambar 2. Tipologi ruang kreatif, tipe ruang (kiri) dan kualitas spasial (kanan),

Sumber: Thoring, 2018: 1972

Metode

Artikel ini berparadigma postpositivistik, dan bersifat kuasi-kualitatif karena masih membawa teori. Pendekatan yang digunakan adalah deskriptif kualitatif di mana terdapat sifat interpretif pada analisis data yang dilakukan oleh penulis. Teori yang dibawa oleh penulis saat tinjauan literatur pada utamanya adalah proses berpikir kreatif dan tipe ruang kreatif. Teori ini memiliki fungsi sebagai panduan pengumpulan dan proses analisis data yang menghasilkan kesimpulan. Responden penelitian berjumlah 15 (lima belas) mahasiswa, yaitu mahasiswa peserta mata kuliah pembelajaran studio *hybrid* Desain Arsitektur 2 (Ruang dan Lingkungan) dan peserta mata kuliah *hybrid* dengan capaian pembelajaran adanya ide-ide desain. Jumlah responden ini yang secara konsisten datang ke kampus untuk skema belajar *offline* dan *synchronous*. Waktu penelitian adalah 4 (empat) bulan efektif pembelajaran *hybrid* pada semester genap tahun akademik 2021/2022.

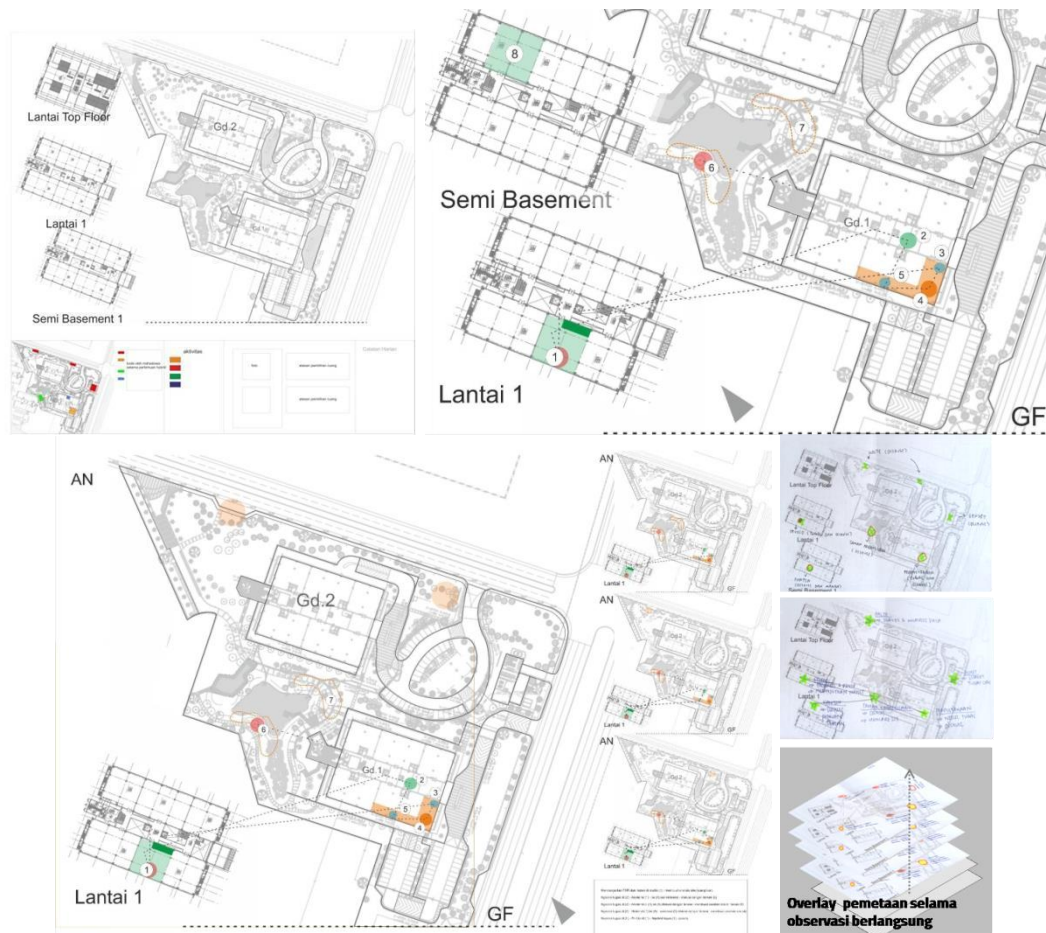


Gambar.3. Alur Berpikir

Sumber : Penulis (2022)

Metode pengumpulan data adalah dengan pemetaan sederhana (*mapping*) dari aktivitas mahasiswa dalam rangka proses kreatif pembelajaran pada waktu pagi, siang, dan sore hari saat berada di kampus, dan wawancara terstruktur dengan panduan wawancara mengenai proses berpikir kreatif berdasarkan transkrip wawancara.

Mahasiswa diberikan *template* berupa peta bangunan kampus dan mencatat aktivitas mereka selama pembelajaran berlangsung melalui warna dan urutan (garis). Pengamatan langsung atau observasi dilakukan untuk melihat mahasiswa melakukan aktivitas di ruang-ruang tersebut. Aktivitas mahasiswa dianalisis dalam bentuk *map* atau pemetaan dan foto-foto, untuk faktor pemanfaatan akan tersaji dalam tabel. Tidak semua mahasiswa memakai ruang-ruang yang sama, sehingga perlu dilihat kecenderungan frekuensi pemakaiannya pada saat analisis. Proses penarikan kesimpulan adalah dengan melihat kecenderungan pemanfaatan ruang dan kecenderungan alasan mahasiswa memanfaatkan ruang-ruang tersebut. Batasan penelitian ini adalah aktivitas yang berkaitan dengan ide kreatif di kampus.



Gambar 4. Template dan contoh pengumpulan data dengan pemetaan aktivitas mahasiswa sesuai dengan proses kreatif

Sumber : Penulis (2022)

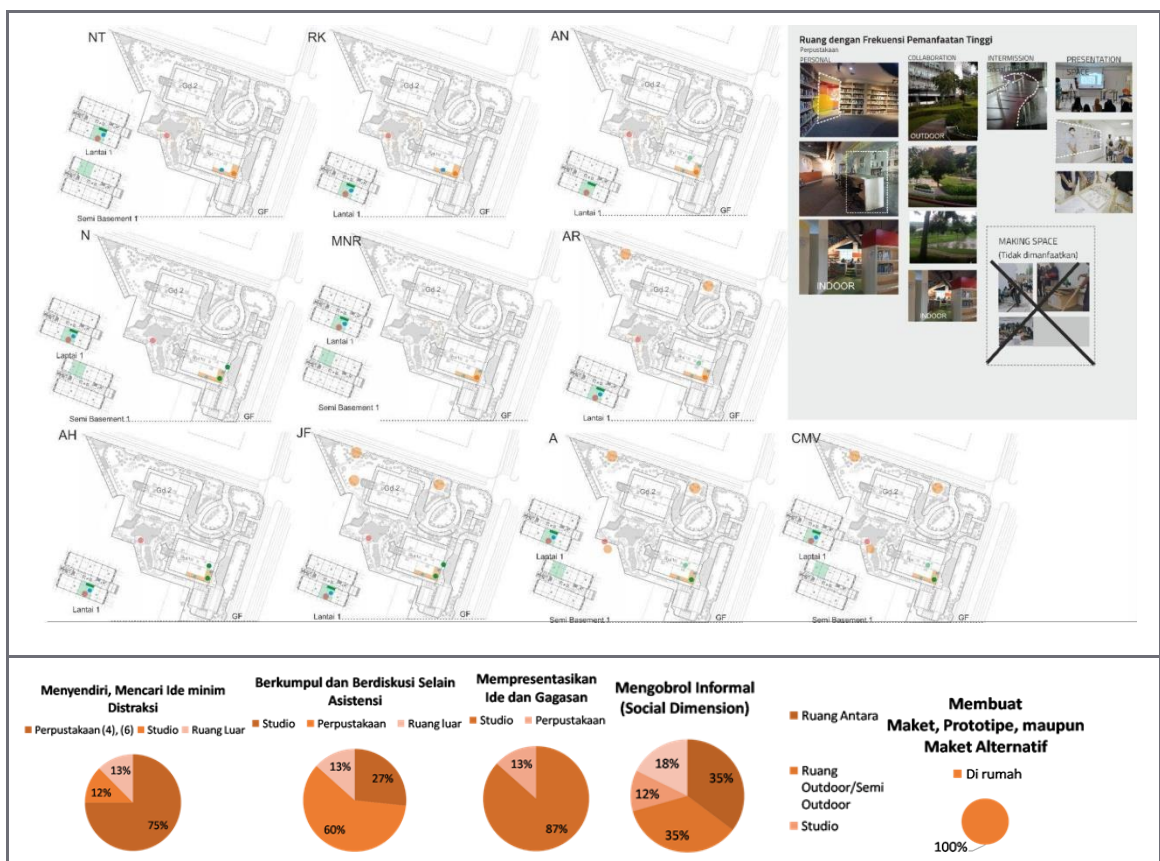
Hasil dan Pembahasan

Dengan mempertimbangkan peraturan yang berlaku, maka proses pembelajaran *hybrid* di kampus memiliki 3 (tiga) pola kegiatan utama sebagai berikut :

1. Materi di kelas secara *hybrid* -> melihat *site/* tapak-> asistensi secara *hybrid* atau bergantian dengan mahasiswa *offline* dulu kemudian *online* -> kerja mandiri (kerja mandiri bersifat fleksibel, tidak mesti di studio)
2. Asistensi di kelas secara *hybrid* -> kerja mandiri (kerja mandiri bersifat fleksibel, tidak mesti di studio)
3. *Pin Up/Crit Session* -> kerja mandiri (kerja mandiri bersifat fleksibel, tidak mesti di studio)

Ketiga pola ini diulang sebanyak tugas yang dikerjakan oleh mahasiswa selama kurang lebih 4 (empat) bulan efektif pembelajaran *hybrid*. Skema ini mengharapkan adanya kemandirian mahasiswa karena materi pembelajaran dan asistensi dengan fasilitator yang kerap terjadi di awal (pagi hari atau selepas sesi materi di kelas) dan mahasiswa bekerja mandiri selepas pukul 13.00 WIB. Sebetulnya, pada praktiknya mahasiswa masih diperkenankan menggunakan studio, namun tetap dalam protokol kesehatan yang berlaku.

Dengan skema pembelajaran yang lebih fleksibel daripada sebelum masa pandemi COVID-19 ini, didapatkan ruang - ruang dengan frekuensi pemanfaatan yang tinggi berdasarkan kemunculan pada *map* atau peta aktivitas mahasiswa. Ruang-ruang tersebut adalah, 1) ruang studio desain arsitektur, 2) ruang antara *hall* dan elevator, 3) ruang pada perpustakaan, 4) ruang diskusi pada perpustakaan, 5) meja-meja diskusi pada perpustakaan, 6) gazebo taman, 7) taman, 8) kantin *semi basement* selama mahasiswa berkegiatan di kampus. Dalam rangka pembelajaran *hybrid*, mahasiswa sebetulnya dibebaskan memakai ruang apa saja di lingkungan kampus. Tidak terdapat larangan menggunakan ruang-ruang lainnya yang mungkin digunakan seperti *student lounge*, tempat rekreatif seperti lapangan olahraga, maupun ruang kelas teori asalkan tetap mematuhi protokol kesehatan yang berlaku. *Student lounge* dan ruang kelas teori adalah ruang yang acap kali digunakan mahasiswa angkatan sebelumnya secara intens pre-masa pandemi COVID-19. Namun begitu, ternyata ruang-ruang ini tidak muncul pada pemetaan aktivitas mahasiswa tahun pertama pada masa pandemi COVID-19.



Gambar 5. Analisis data pemetaan aktivitas mahasiswa sesuai proses kreatif yang dijalani

Sumber : Penulis (2022)

Identifikasi Pemanfaatan Ruang Penunjang Proses Kreatif : Tipe Ruang Kreatif

1. Ruang untuk Mencari Ide - *Personal Space for Knowledge Repository - Preparation Phase*

Setelah mendapatkan kerangka acuan kerja (TOR) maupun tinjauan lokasi/ site, ruang perpustakaan paling banyak muncul sebagai ruang untuk mencari ide dengan cara melihat buku referensi, *browsing* atau berselancar di dunia maya untuk mencari preseden desain. Terdapat pilihan ruang yang minim distraksi dipilih mahasiswa karena proses untuk ini dilakukan secara individual. Studio untuk menyendiri hanya dipilih beberapa mahasiswa saja yang mau mengatur tempat duduk sedikit berjauhan dengan lainnya. Ruang luar dipilih karena memiliki *view* atau pemandangan ke elemen natural (alam) dan penghawaan alami.

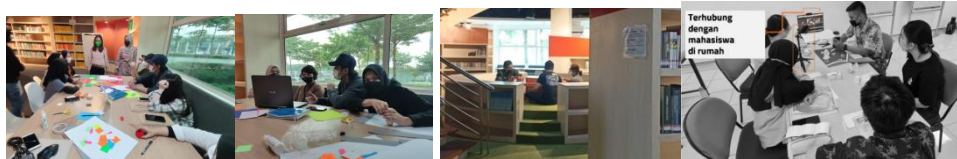


Gambar 7. Perpustakaan dan Studio sebagai *Personal Space*

Sumber : Penulis (2022)

2. Ruang untuk Berkumpul dan Berdiskusi - *Collaboration Space - Incubation Phase*

Perpustakaan paling banyak muncul sebagai tempat untuk berdiskusi dan inkubasi ide. Di perpustakaan terdapat beberapa pilihan *setting* tempat yang memungkinkan mahasiswa untuk dapat berdiskusi, saling memberikan masukan satu sama lain secara lebih informal dibandingkan di studio saat asistensi dengan dosen fasilitator. Studio dipilih mahasiswa karena mahasiswa proses asistensi *hybrid* memang direncanakan terjadi di studio. Terdapat dosen fasilitator dan mahasiswa yang mengadakan asistensi di ruang studio secara *hybrid*. Asistensi secara *hybrid* menggunakan platform daring *Google Meet*, perlengkapan *webcam*, serta tripod meja.



Gambar 8. Perpustakaan, *Collaboration Space* inkubasi ide kreatif secara *hybrid*

Sumber : Adhibuwono (2022), diolah penulis (2022)

3. Ruang untuk Mempresentasikan Gagasan/ Ide -*Presentation Space - Incubation -Illumination Phase*

Ruang studio ditata agar presentasi progres *pin up* dapat dilakukan secara *hybrid* antara ruang fisik studio dengan platform daring *Google Meet*, *Jamboard* dan *Miro*. Untuk perangkat keras menggunakan *webcam* dan mikrofon. Format *pin up* tidak selalu sama disesuaikan dengan kondisi atau kebutuhan saat itu. Mahasiswa yang datang ke kampus menyimak satu - per satu *progress* mahasiswa melalui gambar yang ditempel pada media dinding maupun meja gambar. Untuk mahasiswa di rumah, menggunakan fitur *share screen* dari *Google Meet* dan

ditampilkan *platform Jamboard*. Begitu pula sebaliknya, untuk mahasiswa yang berada di rumah, presentasi menggunakan *share screen* jamboard, dan mahasiswa yang berada di kampus menyimak.



Gambar 9. Studio as Hybrid - Presentation Space. Presentasi Mahasiswa dilaksanakan di Ruang Studio Arsitektur, dilakukan secara bergiliran
Sumber: Adhibuwono (2022) dan penulis

Ruang untuk Mengobrol Informal tentang tugas - tugas - *Incubation & Illumination Phase*

Hal ini sesuai dengan Thoring (2019) di mana mahasiswa melakukan obrolan - obrolan ringan di ruang antara mengenai tugas yang mereka kerjakan. Pada kampus Pradita University, ruang yang dimanfaatkan untuk mengobrol adalah ruang ruang di antara *hall* dan elevator. Ruang ini memiliki kursi panjang dengan pembatasan kapasitas bertanda 'x'. Ruang *Semi outdoor* yang digunakan adalah kantin di *semi basement*, dan Ruang *Outdoor* berlokasi di taman kampus.

4. Ruang untuk Membuat Produk - *Making Space - Verification Phase*

Jika Thoring (2019) menulis adanya *making space* dan pemanfaatannya dalam bangunan institusi pendidikan desain pada masa pre-pandemi COVID-19, di dalam artikel ini dipaparkan ketiadaan tipe ruang *making space* di kampus saat pembelajaran *hybrid*. Hal ini disebabkan mahasiswa telah terbiasa untuk membuat maket atau memproduksi gambar final di rumah masing - masing seperti saat masa pembelajaran *online*. Selain itu, pembatasan jam studio selama setengah hari pembelajaran membuat mahasiswa merasa kekurangan waktu jika harus mengerjakan maket atau gambar final di dalam studio. Mahasiswa tidak memanfaatkan studio arsitektur sebagai tempat bekerja atau *workshop* atau *making space* dalam masa pembelajaran *hybrid* ini.



Gambar.10. Making Space pada masa pre-pandemi COVID-19 (pada mid-2019) yang tidak muncul pada masa pembelajaran hybrid masa pandemi COVID-19.

Sumber : Penulis (2022)

Temuan tipe ruang kreatif pada saat Thoring (2019) melakukan studinya adalah adanya 'tambahan' karakter ruang kreatif berupa *virtual space*. Tipe ruang ini direkomendasikan untuk *virtual meeting room* untuk kolaborasi dengan *co-worker*

atau rekan sejawat. Namun begitu, Thoring (2019) masih mempertimbangkan ruang virtual hanya sebagai ‘aspek virtual’ daripada tipe ruang tersendiri. Dalam analisis data, terdapat penggunaan secara bersamaan antara ruang virtual dan ruang fisik pada proses materi pembelajaran, asistensi bersama dosen, dan saat mengobrol informal antar mahasiswa saat berdiskusi. Di luar materi dan asistensi bersama dosen, ternyata mahasiswa beberapa kali menggunakan ruang virtual untuk berkomunikasi dengan rekannya yang berada di rumah via *live instagram* maupun *virtual meeting* atau *virtual meet* yang bersifat timbal-balik.. Ruang yang dicari untuk berkomunikasi dengan rekan yang berada di rumah adalah ruang-ruang yang terdapat stop kontak. Dapat dikatakan bahwa ruang *Collaboration* dan Ruang *Presentation* menjadi ruang *blended* antara ruang fisik dan *virtual space* berupa *platform virtual meeting* dan ruang berkumpul fisik.

Pendorong Mahasiswa Memanfaatkan Ruang

	Perpustakaan	Studio	Ruang Semi-Outdoor	Ruang Outdoor	Alasan Pemanfaatan
Personal Space					- Indoor : Pencahayaan alami - variasi setting ruang fleksibel, WIFI, stop kontak - Outdoor : Pencahayaan alami, penghawaan alami, view ke taman.
Collaboration Space	 + Virtual Meet	 + Virtual Meet			- adanya variasi setting ruang fleksibel untuk berkelompok, WIFI, stop kontak - Outdoor : ruang fleksibel dan luas, view ke taman.
Presentation Space	 + Virtual Meet	 + Virtual Meet			- Bidang luas untuk menaruh ide - Dinding / bidang fleksibel untuk menempel gagasan / ide - WIFI, stop kontak - penghawaan alami
Intermission Space (Informality)					- penghawaan alami - bernuansa informal dan santai (physical distancing agak longgar karena penghawaan alami)
Making Space	Terjadi di rumah karena merasa lebih nyaman, belum memanfaatkan fasilitas kampus – untuk eksekusi output fisik				

Gambar 10. Pendorong Mahasiswa Melakukan Pemanfaatan Ruang

Sumber : Penulis (2022)

1. Dari sisi spasial, fleksibilitas ruang menjadi kata kunci yang kerap muncul sebagai alasan pemanfaatan ruang. Untuk *personal space* dan *collaboration space*, semua ruang dinilai dapat secara mudah diubah. Perubahan paling cepat mudah adalah pengaturan jarak antar individu atau grup, disesuaikan dengan kebutuhan mahasiswa. Pun ketika mahasiswa mempresentasikan ide atau gagasan, setting ruang presentasi dapat bervariasi. Misalnya ketika *Pin Up* atau *Crit Session* ide dan gagasan dapat ditempel di dinding, di meja, maupun dipresentasikan secara *digital* dengan proyektor.
2. Dalam artikel ini, ruang yang bersifat *outdoor* dan *semi-outdoor* juga dimanfaatkan sebagai area penunjang proses kreatif karena memiliki penghawaan alami dan pencahayaan alami. Penghawaan alami memberikan kenyamanan mahasiswa dalam beraktivitas karena memiliki opini transmisi COVID-19 tidak semudah saat mereka berada di ruang *indoor*. Protokol kesehatan di luar ruang masih dilakukan dengan memakai masker.
3. Untuk mendukung adanya komunikasi secara *hybrid*, mahasiswa cenderung memanfaatkan ruang yang memiliki fasilitas *Wireless Fidelity* atau WiFi dan stop kontak, baik pada ruang *outdoor* maupun *indoor*.

Kesimpulan

Studi ini merupakan studi awal untuk mendeskripsikan kondisi kampus konteks lokasi dan konteks desain ruang tertentu sehingga temuan dan kesimpulan masih bersifat lokal. Pada masa pandemi COVID-19, mahasiswa dalam pembelajaran *hybrid* memanfaatkan ruang- ruang kampus sesuai dengan proses kreatif dalam mengerjakan tugas, yaitu adanya proses *preparation, incubation, illumination, dan verification*. Ada 4 (empat) tipe ruang yang dimanfaatkan, yaitu *Personal Space* pada perpustakaan, studio, dan ruang luar. *Collaboration Space* pada perpustakaan, studio, dan ruang-ruang semi outdoor dan ruang luar. *Intermission Space* atau ruang antara untuk mengobrol informal dan santai yang ada pada ruang antara *hall* dengan elevator maupun kantin *semi-outdoor* di *semi basement*, serta *Presentation Space* yang berada di studio dan perpustakaan.

Dilihat dari frekuensi pemanfaatan ruang, nampaknya ruang perpustakaan menjadi favorit mahasiswa karena fleksibilitasnya tinggi. Perpustakaan mampu menyediakan variasi *setting* untuk penggunaan yang berbeda sesuai dengan kebutuhan. Perpustakaan menyediakan ruang personal, ruang kolaborasi, dan ruang untuk pemaparan ide. Ketiadaan *making space* mungkin dapat menjadi gambaran perbedaan pemanfaatan ruang kampus pada sebelum masa pandemi COVID-19 dengan masa pandemi COVID-19. Pada masa pandemi COVID-19 mahasiswa cenderung menghindari membuat maket *progress* di kampus. Mengingat mahasiswa tahun pertama belum menggunakan *software* pengolah grafis dan *software* tiga dimensional, maka hal ini perlu untuk dikaji lebih jauh.

Ruang luar sebagai ruang berdiskusi (*collaboration*) dan mengobrol muncul di era pandemi COVID-19 dimanfaatkan karena memiliki penghawaan alami yang baik, memiliki vista atau pemandangan bernuansa alami, dan memiliki stop kontak untuk dapat tersambung dalam dunia maya atau daring.

Penelitian ini merupakan studi awal dari pemanfaatan ruang kampus oleh mahasiswa karena merupakan percobaan pertama pembelajaran *hybrid*. Studi selanjutnya disarankan mengubah metode agar data dapat terkumpul secara lebih seragam dan tidak dengan interpretatif, pada kampus-kampus konteks lokasi dan desain yang berbeda-beda agar temuan dapat bersifat lebih general.

Daftar Pustaka/ Referensi

- Asharhani, Imaniar Sofia, Sari, Marchelia Gupita.(2022). Resilient House : Self Modification to Create Creative Space during Online Learning. *IOP Conf. Ser.: Earth Environ. Sci.* 1058 012033
- Chau, Hing-Wah, Newton, C, Yang, S and Geng, Shiran (2020) Emerging Architectural Makerspaces: Analysis and Design Strategies. *Nordic Journal of Architectural Research*, 32 (2).
- A Blended Learning Strategy: Reimagining the Post-Covid-19 Architectural Education.
- Kurniati, F., Haristianti, V., & Sabatini, S. N. (2021). Adaptasi Pelaksanaan Mata Kuliah Studio Perancangan Arsitektur dan Desain Interior di Perguruan

Tinggi Indonesia pada Masa Pandemi. *SMART: Seminar on Architecture Research and Technology*, 5(1), 71–82.
<https://doi.org/10.21460/smart.v5i1.148>

Komarzynska-Swieciak, E.; Adams, B.; Thomas, L. *Transition from Physical Design Studio to Emergency Virtual Design Studio. Available Teaching and Learning Methods and Tools—A Case Study*. *Buildings* 2021, 11, 312.
<https://doi.org/10.3390/buildings11070312> Academic Editor: Hernan Casak

Shofihara, Inang Jalaludin. 2022. Blended Learning, Solusi Penyelenggaraan Pendidikan Pakai Teknologi. *Kompas.com* - 21/02/2022, 16:45 WIB.
<https://www.kompas.com/edu/read/2022/02/21/164500071/blended-learning-solusi-penyelenggaraan-pendidikan-pakai-teknologi?page=all>.

Thoring, K., Desmet, P., & Badke-Schaub, P. (2019). Creative space: A systematic review of the literature. *Proceedings of the International Conference on Engineering Design, ICED, August (2019)*, 299–308.

Tolstikova, I.I., et.a.2021. Blended learning generations Z: technology opportunities. *International Journal of Open Information Technologies* ISSN: 2307-8162 vol. 9, no. 12, 2021

Riyanda, et.al. (2022). Hybrid Learning: Alternatif Model Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Basicedu*, 6(3)

Policy Brief: Education during COVID-19 and Beyond,
<https://indonesia.un.org/id/node/93064>

