

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

3.1.1 Kedudukan Kerja

Selama melaksanakan kegiatan Kerja Praktik di Monokroma Architect, penulis berperan sebagai intern yang terlibat dalam proses perancangan arsitektur di bawah pembimbingan Supervisor intern dan Principal Architect. Alur kerja dimulai dari Principal Architect yang menerima permintaan klien, kemudian merumuskan arah konsep dan kebutuhan proyek sebelum diteruskan kepada Supervisor. Arahan tersebut selanjutnya diterjemahkan menjadi tugas perancangan yang lebih terstruktur, sehingga penulis terlibat dalam proses desain yang telah melalui tahap pengolahan visi dan konsep awal oleh tim internal konsultan.

Dalam kedudukan ini, penulis berkontribusi pada proses perancangan melalui pengembangan gambar kerja arsitektural, pemodelan tiga dimensi, serta pengolahan visual sebagai media komunikasi desain. Pekerjaan teknis seperti penggunaan AutoCAD, SketchUp, dan perangkat presentasi lainnya dilakukan untuk mendukung kejelasan ide, konsistensi ruang, serta penyampaian konsep kepada tim dan klien. Selain itu, penulis juga dilibatkan dalam diskusi dan brainstorming desain pada beberapa proyek, meskipun keputusan akhir tetap berada pada Supervisor dan Principal Architect sebagai penanggung jawab utama.

Proses kerja berlangsung melalui tahapan pengerjaan, evaluasi, dan revisi yang berulang, menyesuaikan kebutuhan proyek dan arahan perancang utama. Pola kerja ini memberikan pemahaman langsung kepada penulis mengenai praktik perancangan arsitektur profesional, khususnya bagaimana ide desain diterjemahkan menjadi keputusan ruang yang dapat diterapkan secara nyata.

3.1.2 Koordinasi Kerja

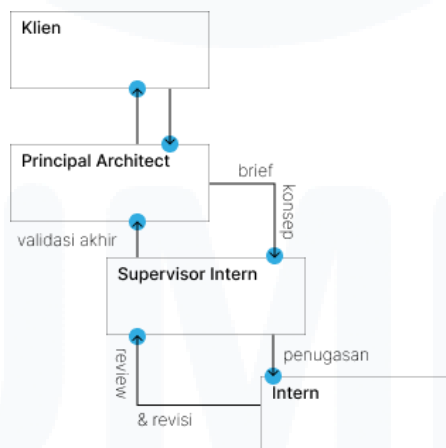
Koordinasi kerja di Monokroma Architect berjalan melalui alur yang terstruktur, dimulai dari Principal Architect yang merumuskan kebutuhan klien

menjadi arahan konsep dan strategi awal proyek. Arahan tersebut kemudian disampaikan kepada Supervisor intern untuk diterjemahkan menjadi instruksi teknis yang operasional, sehingga intern menerima tugas yang selaras dengan visi perancangan yang telah ditetapkan.

Proses koordinasi dilakukan melalui berbagai media, seperti grup WhatsApp untuk arahan harian dan pelaporan progres, Zoom Meeting untuk penyampaian brief dan penjelasan konsep secara menyeluruh, serta diskusi langsung di kantor untuk klarifikasi teknis yang membutuhkan respons cepat. Intern juga berkoordinasi dengan sesama mahasiswa Kerja Praktik dalam pembagian tugas dan penyelesaian kendala teknis sebelum hasil pekerjaan diverifikasi oleh Supervisor dan ditinjau oleh Principal Architect.

Melalui pola koordinasi ini, penulis memperoleh pemahaman mengenai bagaimana arahan desain dibentuk, disampaikan, dan dikembangkan secara profesional dalam praktik perancangan arsitektur.

Gambar 3 Alur Koordinasi pada Kedudukan Intern MA



Sumber: Olahan penulis, 2025

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Praktik

Selama pelaksanaan Kerja Praktik, penulis terlibat secara langsung dalam berbagai tahapan pekerjaan perancangan, mulai dari pengembangan konsep, penyesuaian teknis desain, hingga peninjauan perangkat arsitektural sesuai kebutuhan proyek dan arahan klien.

Tabel 1 Tabel Uraian Kerja Praktik

No.	Proyek	Waktu	Tahapan Desain	Keterangan
1.	Dog Park	Juli – November 2025	Construction Document	Memperbarui gambar kerja <i>construction document</i> : <ul style="list-style-type: none"> - Menyesuaikan elevasi tanah dan elemen arsitektural terkait - Menyelaraskan model 3D SketchUp dengan gambar 2D AutoCAD - Memperbarui gambar potongan dan denah sesuai revisi - Memastikan konsistensi dimensi dan proporsi bangunan - Melakukan pemeriksaan dan klarifikasi gambar dengan Supervisor
2.	Reswara: - Ragnala - Ranjana E3	Juli – November 2025	Tender Document > Construction Document	Menyesuaikan dan menghasilkan gambar kerja dari tahap <i>tender</i> hingga <i>construction document</i> : <ul style="list-style-type: none"> - Menyusun dan melengkapi denah dasar rumah tinggal - Membuat gambar potongan, tampak, dan detail teknis (kusen, kamar mandi, struktur) - Menyusun denah titik lampu dan koordinasi utilitas - Menyusun alternatif denah untuk perbaikan sirkulasi dan fungsi ruang - Diskusi dan koordinasi dengan tim intern dan Supervisor - Mengolah visualisasi denah dan elemen arsitektural menggunakan SketchUp dan Photoshop
3.	Cikarang	Juli – November 2025	Concept Design > Schematic Design	Melakukan eksplorasi <i>concept design</i> hingga terbentuknya alternatif <i>schematic design</i> : <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan eksplorasi konsep arsitektural dan pendekatan <i>green industrial city</i>

				<ul style="list-style-type: none"> - Studi preseden untuk referensi desain konsep rumah tinggal, fasilitas pendukung, infrastruktur, utilitas, dan ruang atau fitur-fitur arsitektural lainnya - Membuat beberapa alternatif <i>schematic design</i> untuk pemetaan pembagian kawasan industri dan permukiman yang paling efektif. - Menyusun presentasi <i>concept design</i> dan <i>schematic design</i>, standar visual dan perencanaan alur presentasi
4.	Lihat Langit	Juli – Agustus 2025	Concept Design	<p>Melakukan eksplorasi <i>concept design</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan eksplorasi konsep arsitektural dan pendekatan <i>human centered design</i> - Studi preseden untuk referensi material, pencahayaan, dan suasana ruang atau fitur-fitur arsitektural lainnya - Diskusi dan koordinasi dengan tim intern dan Supervisor - Menyusun presentasi <i>concept design</i>, standar visual dan perencanaan alur presentasi - Presentasi <i>concept design</i> kepada <i>Principal Architect</i>
5.	Bale Meruya	November 2025	Concept Design > Schematic Design	<p>Secara khusus melakukan eksplorasi <i>concept design</i> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Melakukan eksplorasi konsep arsitektural dan pendekatan <i>biophilic design</i> - Studi preseden untuk referensi material, pencahayaan, dan suasana ruang atau fitur-fitur arsitektural lainnya - Menyusun presentasi <i>concept design</i>, standar visual dan perencanaan alur presentasi

				<ul style="list-style-type: none"> - Memilih dan menata vegetasi pendukung atmosfer ruang - Presentasi <i>concept design</i> kepada pihak klien
6.	Siligita	Oktober 2025	Construction Document	Melengkapi gambar kerja <i>construction document</i> : <ul style="list-style-type: none"> - Melengkapi gambar potongan

Sumber: Olahan penulis, 2025

Dalam praktik arsitektur, arsitek memiliki peran untuk merancang ruang yang tidak hanya berfungsi secara teknis, tetapi juga mampu memberikan pengalaman bagi penggunaanya dengan tetap memperhatikan konteks ruang dan waktu. Namun, dalam proses perancangan, keputusan akhir tetap berada pada kebutuhan dan pertimbangan klien. Oleh karena itu, arsitek dituntut untuk bersikap fleksibel dan cermat dalam menyesuaikan ide desain agar tetap relevan, dapat diterapkan, serta menjawab kebutuhan klien secara tepat.

Selama mengikuti Kerja Praktik di Monokroma Architect (MA), penulis memahami bahwa proses perancangan tidak berhenti pada pencarian bentuk semata, melainkan berangkat dari upaya menyusun cerita dan pengalaman ruang. MA mengembangkan konsep desain melalui pendekatan *storyline* yang bersumber dari berbagai media, seperti narasi, referensi visual, maupun karya lain. Uraian pada sub-bab berikutnya merupakan pengalaman nyata penulis dalam mempelajari dan mengimplementasikan proses perancangan arsitektur di MA melalui keterlibatan pada beberapa proyek yang ditangani.

3.2.1 Dog Park

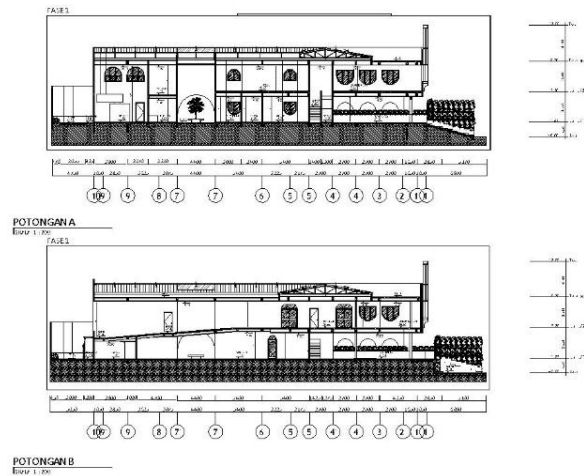
Dog Park merupakan proyek yang berlokasi di Cihuni, Pagedangan, Kabupaten Tangerang, dengan luas lahan $\pm 2.200 \text{ m}^2$ yang dirancang sebagai ruang rekreasi khusus bagi hewan peliharaan, khususnya anjing. Pelaksanaan proyek ini terbagi ke dalam dua tahap utama. Tahap pertama berfokus pada penyusunan gambar kerja arsitektural dengan melanjutkan revisi sejumlah detail elevasi tanah. Pada tahap kedua, proses penyusunan

Aksesibilitas bagi lansia diwujudkan melalui penerapan *ramp* sebagai pengganti perbedaan level yang tajam, sehingga pergerakan menuju area utama taman, ruang tunggu, maupun fasilitas pendukung dapat dilakukan secara lebih nyaman. Selain itu, disediakan *foyer* khusus yang menghubungkan pengunjung ke area layanan seperti ruang dokter hewan dan ruang kremasi. Keberadaan foyer ini membantu memisahkan alur kunjungan antara aktivitas rekreasi dan kebutuhan layanan, sehingga setiap fungsi tetap berjalan tanpa saling mengganggu.

Bagi hewan dan pemeliharanya, area bermain dirancang dengan karakter ruang yang lapang dan terbuka, memungkinkan hewan bergerak bebas serta memudahkan pemilik dalam mengawasi aktivitas. Transisi antar area diupayakan berlangsung secara bertahap dan tidak *abrupt*, sehingga sirkulasi terasa lebih intuitif, baik bagi manusia maupun hewan. Penataan ini juga mempertimbangkan kebutuhan ruang untuk aktivitas bermain di area terbuka, sekaligus ruang-ruang khusus yang berfungsi untuk perawatan hingga tempat pemberian penghormatan terakhir bagi hewan.

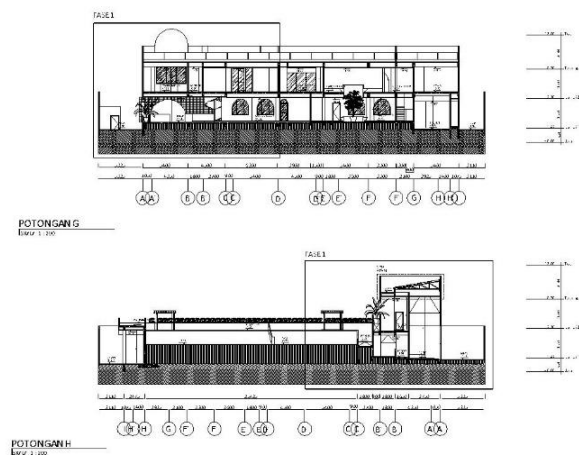
Pada tahap awal pelaksanaan Kerja Praktik, proyek Dog Park menjadi wadah pembelajaran pertama bagi penulis dalam memahami standar teknis dan alur kerja gambar konstruksi di Monokroma Architect. Penulis memperoleh tugas utama untuk memperbarui *construction document* menggunakan AutoCAD, khususnya pada aspek ketinggian elevasi tanah. Meskipun perubahan elevasi tergolong kecil, penyesuaian tersebut memengaruhi keseluruhan gambar arsitektural bangunan. Oleh karena itu, penulis melakukan penyesuaian ulang terhadap elemen-elemen arsitektural yang berkaitan, seperti elevasi dasar bangunan, tinggi dinding, titik referensi struktur, serta hubungan antara ruang dan permukaan tanah, terutama pada gambar potongan arsitektural A, B, G, dan H.

Gambar 5 Gambar Arsitektural Proyek Dog Park (A, tahap 1)



Sumber: Olahan penulis, 2025

Gambar 6 Gambar Arsitektural Proyek Dog Park (B, tahap 1)



Sumber: Olahan penulis, 2025

Di sisi lain, proses pembaruan gambar tidak hanya bersifat teknis, tetapi juga menuntut ketelitian dalam menyelaraskan berbagai media visual yang digunakan dalam proyek. Penulis merujuk pada construction document terdahulu serta model tiga dimensi yang telah diperbarui melalui SketchUp sebagai acuan utama. Perbedaan tingkat detail antara model 3D dan gambar kerja dua dimensi sering kali menimbulkan ketidaksesuaian yang perlu

dikaji ulang secara cermat. Setiap penyesuaian dilakukan secara berlapis, mulai dari membaca perubahan kontur dan elevasi, hingga memastikan konsistensi dimensi dan proporsi bangunan agar tetap selaras dengan konsep ruang yang telah direncanakan.

Dalam proses ini, arahan dari Supervisor menjadi pijakan penting, tidak hanya untuk menjaga ketepatan teknis gambar, tetapi juga untuk memastikan bahwa keputusan penyesuaian elevasi dan elemen ruang tetap mendukung kemudahan akses, kenyamanan pengguna, serta kelancaran aktivitas antara area bermain, perawatan, dan fasilitas pendukung lainnya.

b. Dog Park Tahap 2

Pada tahap ini, penulis terlibat dalam proses pengamatan dan pembelajaran mengenai dasar-dasar pembaruan proyek yang dilakukan berdasarkan kondisi aktual di lapangan. Sebelum dokumen konstruksi dipastikan berada pada tahap final, kegiatan *site visit* dilakukan untuk mengamati kondisi tapak secara langsung, terutama untuk mengidentifikasi potensi perubahan atau penyesuaian yang dapat mendukung kelancaran dan efisiensi pekerjaan konstruksi.

Gambar 7 Visitasi Proyek Dog Park, Cihuni

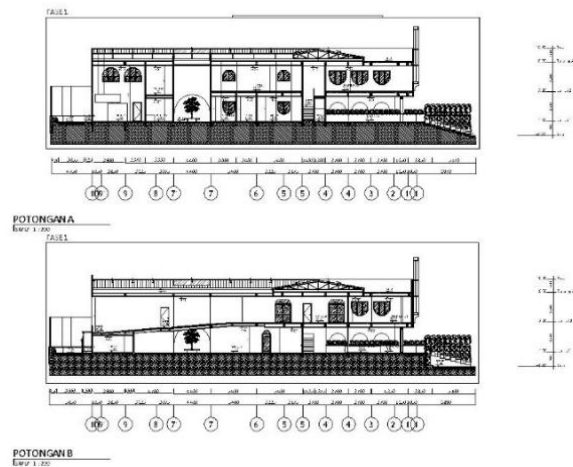


Sumber: Olahan penulis, 2025

Berdasarkan hasil kunjungan lapangan tersebut, ditemukan bahwa terdapat bongkahan tanah asli dalam jumlah yang lebih besar dibandingkan dengan perkiraan awal. Kondisi ini mendorong dilakukannya penyesuaian kembali terhadap ketinggian elevasi tanah pada proyek Dog Park.

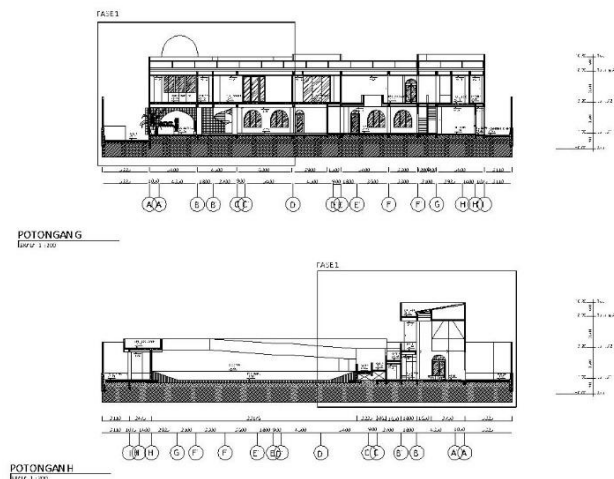
Penyesuaian dilakukan dengan mempertimbangkan kondisi tapak yang ada, di mana lantai dasar bangunan dinilai lebih tepat apabila tidak terlalu tinggi terhadap level jalan. Oleh karena itu, ketinggian lantai dasar yang semula direncanakan berada pada elevasi +2,40 meter kemudian diturunkan menjadi +1,70 meter.

Gambar 8 Gambar Arsitektural Proyek Dog Park (A, tahap 2)



Sumber: Olahan penulis, 2025

Gambar 9 Gambar Arsitektural Proyek Dog Park (B, tahap 2)



Sumber: Olahan penulis, 2025

Proses visitasi ini memberikan ruang bagi arsitek untuk bersikap fleksibel dalam menyesuaikan desain dengan kondisi nyata di lapangan,

sehingga keputusan yang diambil dapat mendukung pelaksanaan proyek secara lebih terukur. Menindaklanjuti perubahan tersebut, penulis melanjutkan penyesuaian gambar kerja yang berkaitan, khususnya pada gambar potongan arsitektural yang terdampak perubahan elevasi.

Setiap hasil pembaruan gambar kemudian melalui proses pemeriksaan dan klarifikasi bersama Supervisor. Melalui arahan dan catatan perbaikan yang diberikan secara berkala, penyesuaian dilakukan secara bertahap hingga gambar dinyatakan siap untuk diteruskan ke tahap finalisasi. Secara keseluruhan, rangkaian proses pada tahap ini, bersama dengan tahap sebelumnya, menunjukkan bagaimana penyesuaian desain dan gambar kerja tidak hanya berangkat dari pertimbangan teknis, tetapi juga dari upaya menghadirkan ruang yang nyaman bagi pengguna serta merespons kondisi tapak secara bijak, sehingga proyek dapat diwujudkan melalui pendekatan yang lebih efisien dan berkelanjutan.

3.2.2 Lihat Langit

Proyek Lihat Langit merupakan proyek villa yang mengusung gagasan melihat ke arah langit sebagai pengalaman utama ruang. Konsep ini dirumuskan sebagai respons terhadap konteks tapak yang berada di lingkungan dengan potensi kepadatan bangunan di masa mendatang, sehingga pandangan langsung ke area sekitar diperkirakan akan semakin terbatas. Oleh karena itu, orientasi pandangan dalam villa tidak diarahkan secara horizontal ke luar tapak, melainkan ke arah atas, dengan menjadikan langit sebagai elemen visual utama yang dapat dinikmati dari dalam bangunan.

Gambar 10 Lokasi Tapak Project Lihat Langit



Sumber: Olahan penulis, 2025

Permainan konsep ini memanfaatkan keterkaitan antara ruang dan waktu, di mana pengalaman visual yang ditawarkan bersifat dinamis dan berubah mengikuti pergerakan matahari sepanjang hari. Cahaya alami menjadi elemen penting yang membentuk irama ruang melalui bukaan-bukaan yang terkontrol, sehingga tercipta inward view yang mengarahkan perhatian pengguna ke dalam bangunan sekaligus ke arah langit. Perubahan intensitas, arah, dan kualitas cahaya kemudian membangun suasana ruang yang berbeda pada setiap waktu.

Selain berfokus pada peran langit dan cahaya, konsep perancangan juga disesuaikan dengan kebutuhan pengguna yang menginginkan pengalaman bermeditasi yang tenang dan khusyuk. Ruang-ruang dirancang untuk mendukung kondisi hening, perlambatan gerak, serta kesadaran terhadap lingkungan sekitar, sehingga aktivitas meditasi tidak hanya terjadi sebagai fungsi, tetapi sebagai pengalaman ruang yang utuh.

Dalam proses pengembangan konsep, pemahaman mengenai pengalaman melihat langit juga diperkaya melalui studi naratif dan visual dari media lain, salah satunya dengan menonton film *Castle in the Sky* karya Hayao Miyazaki. Melalui film ini, dipelajari bagaimana posisi, sudut pandang, dan momen melihat langit dapat menghadirkan perasaan ringan,

tenang, dan kontemplatif. Narasi dalam film tersebut memperlihatkan bahwa langit tidak hanya diperlakukan sebagai latar visual, tetapi sebagai ruang imajiner yang membentuk emosi, ritme cerita, dan hubungan manusia dengan lingkungannya. Pendekatan ini kemudian menjadi inspirasi dalam menyusun konsep ruang, khususnya dalam menentukan bagaimana bukaan cahaya dan arah pandangan dapat menghadirkan pengalaman melihat langit yang menyenangkan dan bermakna.

Gambar 11 *Castle In the Sky (Sky Viewing)*



Sumber: [PrimeVideo, 2026](#)

Gambar 12 Gambar 9 *Castle In the Sky (Sky Panorama)*

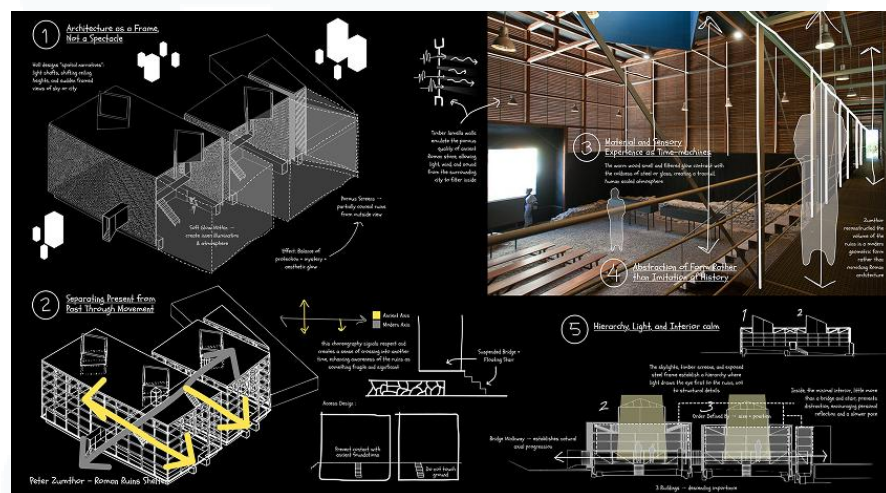


Sumber: [Rositano, D. \(Medium\), 2025](#)

Untuk mewujudkan konsep perancangan tersebut, dilakukan beberapa studi preseden yang selaras dengan ide dan arah desain yang ingin diterapkan. Studi preseden ini berfokus pada bagaimana ruang dapat membentuk pengalaman melihat langit melalui pengolahan cahaya, material, dan urutan pergerakan tubuh di dalam bangunan. Preseden tidak dipahami semata sebagai referensi bentuk, melainkan sebagai pembelajaran mengenai cara arsitektur mengarahkan persepsi, membingkai pandangan, dan membangun pengalaman ruang yang berlangsung seiring waktu.

Salah satu preseden yang dikaji adalah karya Peter Zumthor pada Roman Ruins Shelter. Proyek ini menunjukkan bagaimana arsitektur tidak diposisikan sebagai objek yang dominan, melainkan sebagai bingkai yang membimbing pengunjung untuk merasakan ruang secara perlahan. Melalui urutan ruang yang terkontrol, transisi terang dan gelap, serta pemisahan antara masa lalu dan masa kini, cahaya digunakan sebagai elemen utama yang membangun suasana kontemplatif. Pendekatan ini memberikan pemahaman bahwa arsitektur dapat berfungsi sebagai medium pengalaman, bukan sekadar wadah aktivitas, di mana perhatian pengguna diarahkan pada kualitas ruang dan kehadiran cahaya itu sendiri.

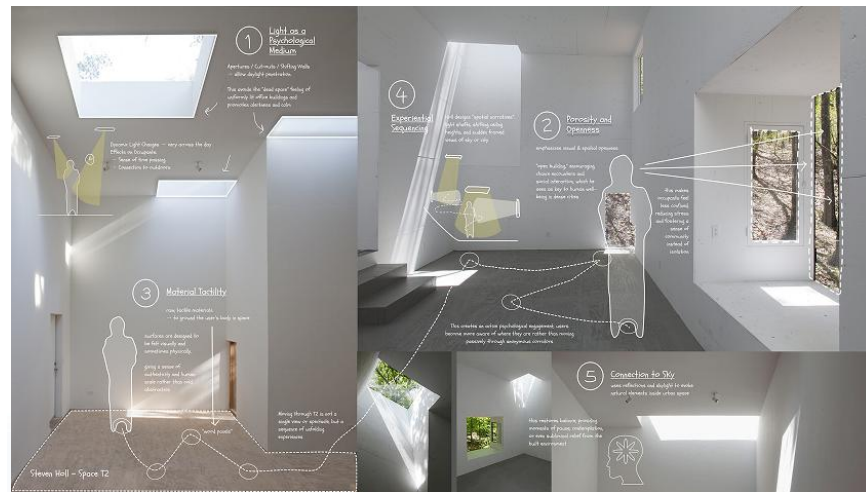
Gambar 13 Studi Preseden, Peter Zumthor - Roman Ruins Shelter



Sumber: Olahan penulis, 2025

Preseden lain yang dipelajari adalah Steven Holl - Space T2, yang menekankan peran cahaya sebagai medium psikologis dan spasial. Dalam proyek ini, cahaya tidak hanya berfungsi sebagai penerangan, tetapi sebagai elemen yang membentuk orientasi, ritme ruang, dan pengalaman bergerak di dalam bangunan. Bukan cahaya dirancang dengan variasi ukuran, arah, dan ketinggian, sehingga setiap ruang memiliki karakter pencahayaan yang berbeda. Material dipilih untuk merespons cahaya secara halus, memperkuat kesan taktil, serta menciptakan hubungan antara interior dan kondisi luar bangunan.

Gambar 14 Studi Preseden, Steven Holl - Space T2



Sumber: Olahan penulis, 2025

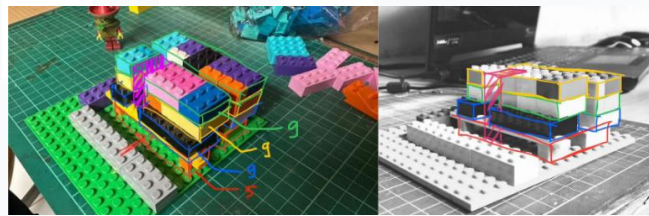
Dari studi preseden dan referensi tersebut, dipahami bahwa pengalaman ruang dapat dibangun melalui pengolahan sekuens ruang, pengendalian pandangan, serta permainan cahaya alami yang berubah sepanjang waktu. Cahaya menjadi penghubung antara ruang dalam dan konteks luar, sekaligus membentuk suasana yang tenang dan reflektif. Pembelajaran ini kemudian diterjemahkan dalam Proyek Lihat Langit sebagai upaya membingkai pandangan ke arah langit, menciptakan *inward view*, serta menghadirkan ruang yang mendukung pengalaman meditasi dan kesadaran terhadap perubahan waktu melalui pergerakan cahaya matahari.

3.2.3 Bale Meruya

Bale Meruya merupakan proyek hotel bertema urban yang berlokasi di Meruya Selatan, Jakarta Barat, dengan kondisi tapak yang berada di tengah kawasan perumahan. Proyek ini dikembangkan untuk menjawab kebutuhan klien yang menginginkan sebuah tempat singgah yang menawarkan suasana baru, ruang yang memberikan kenyamanan, ketenangan, dan pengalaman beristirahat yang berbeda dari lingkungan rumah. Atas dasar *brief* tersebut, dilakukan diskusi dan eksplorasi konsep dengan mencoba pendekatan desain *biophilic*, sehingga unsur alam, cahaya, dan material alami dapat menjadi elemen utama pembentuk atmosfer ruang.

Sebagai bagian dari proses eksplorasi awal, penulis mempelajari pendekatan perancangan melalui eksplorasi massa menggunakan media fisik sederhana berupa balok lego. Metode ini digunakan untuk memahami komposisi massa bangunan secara tiga dimensi, khususnya dalam mengamati proporsi bangunan, skala terhadap lingkungan sekitar, serta kemungkinan konfigurasi bukaan yang relevan dengan fungsi hotel di kawasan perkotaan yang padat.

Gambar 15 Lego Massing Exploration



Sumber: Olahan penulis, 2025

Melalui simulasi ini, susunan massa merespons kondisi tapak yang berada di tengah area permukiman, tingkat keterpaparan bangunan terhadap lingkungan sekitar dan jalan, serta potensi masuknya cahaya dan udara alami tanpa mengganggu privasi warga sekitar. Pendekatan ini membantu menyederhanakan proses pengambilan keputusan desain sebelum masuk ke tahap pengembangan skematik yang lebih teknis. Hasil eksplorasi awal tersebut kemudian menjadi dasar dalam penyusunan arah konsep dan atmosfer ruang proyek.

Gambar 16 Tema Bale Meruya

tema



Secara filosofis, **Eden** melambangkan kondisi ideal eksistensi manusia: kedamaian, keterhubungan dengan alam, dan kebahagiaan batin.

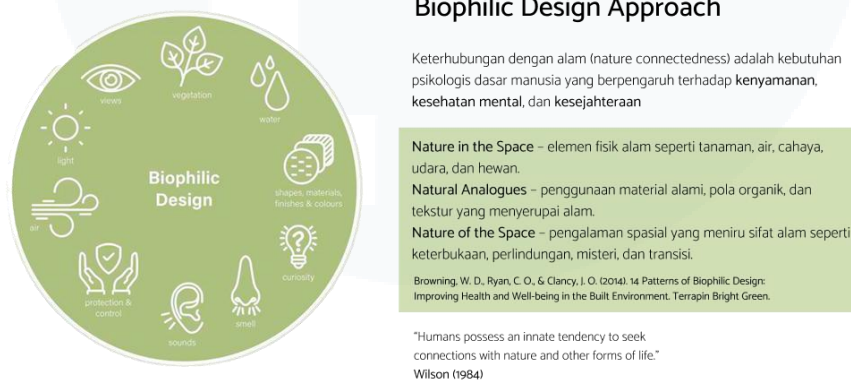
Sementara **Urban** mewakili kondisi aktual: kompleks, padat, sarat aktivitas, dan sering kali kehilangan nilai spiritualitas ruang.

Urban Eden merupakan upaya untuk menghadirkan kembali harmoni di tengah urbanisasi.

Sumber: Olahan penulis, 2025

Sejalan dengan arah konseptual tersebut, tema Urban Eden kemudian dirumuskan sebagai representasi atmosfer ruang yang ingin dihadirkan pada proyek Bale Meruya. Tema ini memposisikan bangunan sebagai ruang jeda di tengah kepadatan lingkungan urban, di mana pengalaman menginap tidak hanya dipahami sebagai fungsi akomodasi, tetapi sebagai proses beristirahat yang bersifat restoratif. Karakter *elegant tropical* dan *industrial* dipadukan untuk membangun ekspresi arsitektur yang *modern* namun tetap lembut, sehingga bangunan mampu berdialog dengan lingkungan sekitarnya tanpa kehilangan kualitas kenyamanan dan ketenangan yang diharapkan oleh pengguna.

Gambar 17 *Biophilic Design Concept for Bale Meruya*

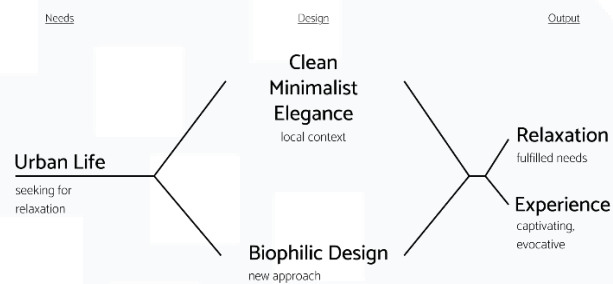


Sumber: Olahan penulis, 2025

Pendekatan *biophilic design* berperan sebagai strategi utama dalam menerjemahkan tema tersebut ke dalam kualitas ruang. Hubungan dengan alam dihadirkan melalui pengolahan cahaya alami, sirkulasi udara, serta pembentukan pengalaman sensorik yang tidak bersifat instan, melainkan bertahap. Selain kehadiran elemen alam secara langsung, karakter alami juga diterjemahkan melalui pemilihan material, warna, dan tekstur yang mendukung suasana hangat dan tenang. Pendekatan ini memperkuat pengalaman ruang yang bersifat intuitif, di mana pengguna dapat merasakan perubahan cahaya, bayangan, dan keterbukaan ruang sebagai bagian dari aktivitas sehari-hari selama berada di dalam hotel.

Untuk memperjelas hubungan antara latar belakang proyek, tema, dan pendekatan desain yang dipilih, konsep tersebut kemudian dirangkum dalam diagram berikut.

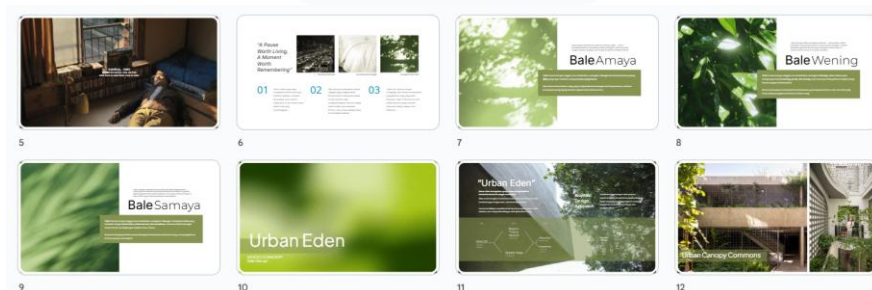
Gambar 18 Diagram Output Bale Meruya



Sumber: Olahan penulis, 2025

Pada tahap selanjutnya, perancangan mulai diarahkan pada penyusunan output visual berupa materi presentasi, yang diawali dengan perumusan latar belakang proyek, tema, dan konsep desain ke dalam satu kesatuan narasi visual.

Gambar 19 Latar Belakang, Tema, Konsep Proyek Bale Meruya



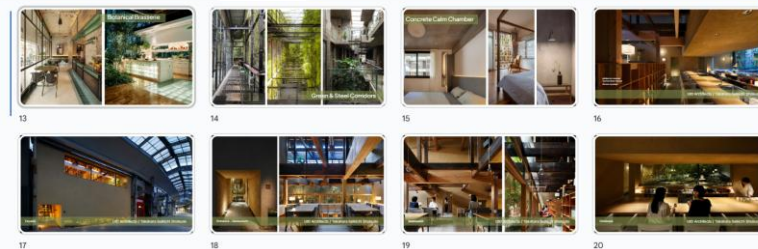
Sumber: Olahan penulis, 2025

Dalam pengembangan ide, konsep naratif Komorebi digunakan sebagai *storyline* yang membingkai arah atmosfer proyek. Komorebi, yang menggambarkan sinar matahari yang menembus sela dedaunan, menjadi inspirasi dalam memahami bagaimana kualitas cahaya dapat membangun suasana lembut dan menenangkan di dalam ruang. Narasi ini tidak memosisikan dirinya sebagai konsep desain final, tetapi menjadi kerangka

inspirasi yang membantu menyaring arahan visual dan perasaan ruang yang ingin dicapai.

Proses perumusan konsep diperkuat melalui studi preseden yang dilakukan terhadap beberapa proyek referensial. Salah satu preseden utama adalah karya UID Architects pada proyek Takahara Seikichi Shokudo, yang menampilkan hubungan erat antara material kayu, pencahayaan alami, dan suasana ruang yang intim. Dari preseden ini, tim memahami bagaimana cahaya tak langsung, *skylight*, dan bayangan vegetasi dapat membentuk kualitas ruang yang hangat dan menenangkan.

Gambar 20 Studi Preseden Takahara Seikichi Shokudo



Sumber: Olahan penulis, 2025

Preseden lain yang juga dipelajari adalah TRUNK(HOTEL) Yoyogi Park karya Keiji Ashizawa Design. Proyek ini memberikan wawasan tentang bagaimana hotel urban dapat menggabungkan beton ekspos, kayu, cahaya hangat, dan vegetasi secara harmonis untuk menciptakan atmosfer tenang di tengah kota. Kedua preseden ini menjadi rujukan penting dalam menyusun karakter ruang, *mood visual*, dan pendekatan material dalam proyek Bale Meruya.

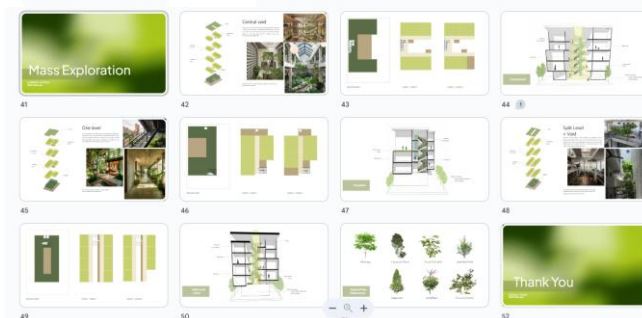
Gambar 21 Studi Preseden Trunk (Hotel) Yoyogi Park



Sumber: Olahan penulis, 2025

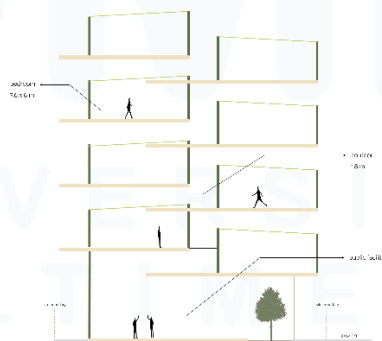
Tahap *schematic design* kemudian mengolah temuan eksplorasi massa, konseptual, dan preseden tersebut menjadi strategi ruang yang lebih konkrit. Eksplorasi dilakukan terhadap beberapa kemungkinan sistem tata massa dan sirkulasi, seperti penerapan Central Void sebagai elemen pengikat visual antar lantai, konfigurasi One-level circulation yang linear dan efisien, serta opsi Split-Level yang menghadirkan dinamika vertikal dan pandangan silang antar ruang. Setiap pendekatan dievaluasi berdasarkan alur pergerakan pengguna, akses cahaya alami, hubungan antar ruang, serta kemampuan ruang menciptakan suasana tenang dalam konteks urban. Melalui skematik ini, arah desain mulai terbentuk. Ruang publik ditempatkan di lantai dasar, koridor-koridor diperlakukan sebagai bagian dari pengalaman ruang, dan hubungan vertikal diperkuat melalui *void* untuk memberikan kualitas keterhubungan yang terbuka.

Gambar 22 *Schematic Drawing*



Sumber: Olahan penulis, 2025

Gambar 23 *Bale Meruya Schematic Section*



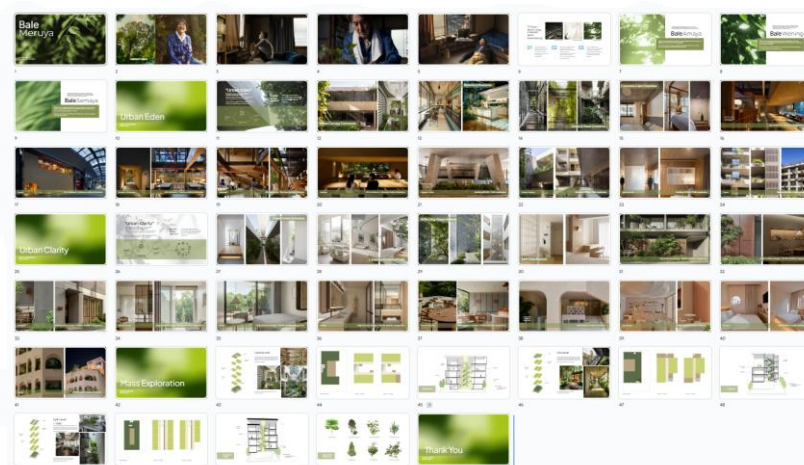
Sumber: Olahan penulis, 2025

Dalam pengembangan desain skematik, prinsip perancangan diterjemahkan melalui pengolahan massa dan sistem sirkulasi vertikal. Sistem *split level* setengah lantai dipilih untuk menghadirkan dinamika ruang sekaligus meningkatkan distribusi cahaya dan udara alami. Koridor dirancang dengan bukaan di sekeliling massa bangunan sehingga berfungsi sebagai ruang transisi yang sejuk dan terbuka, serta memperkuat hubungan antara interior dan lingkungan luar.

Penataan kamar dan bukaan jendela dilakukan secara terkontrol untuk menjaga kualitas cahaya, pandangan, dan privasi. Kamar di bagian belakang tetap memperoleh *view* ke arah depan bangunan melalui pengaturan bukaan, sementara kamar di sisi depan memiliki bukaan jendela yang lebih luas. Privasi dijaga melalui elemen transisi seperti teras, kisi-kisi, dan orientasi bukaan yang tidak langsung terbuka penuh.

Pendekatan *biophilic* diperkuat melalui pemilihan vegetasi yang adaptif terhadap iklim tropis perkotaan dan mampu memfilter cahaya. Tanaman seperti *moringa*, *cajuputi*, *ficus rumphii*, *schefflera*, dan *deglypta* berperan membentuk bayangan lembut, menghadirkan keteduhan, serta memperkuat keterhubungan antara ruang dalam dan alam.

Gambar 24 Presentasi Bale Meruya



Sumber: Olahan penulis, 2025

Secara keseluruhan, proses perancangan Bale Meruya berjalan melalui serangkaian pemikiran konseptual, studi referensial, pengembangan skematik, dan pemilihan elemen alami yang saling melengkapi. Pemaparan ini menunjukkan bagaimana proyek dikembangkan melalui pendekatan kolektif yang mempertimbangkan konteks urban, kebutuhan pengguna, serta kualitas ruang yang menenangkan dan berorientasi pada pengalaman.

3.3 Kendala yang Ditemukan

Adapun beberapa kendala yang ditemukan oleh penulis seiring berjalannya proses Kerja Praktik ini.

1. Dog Park

Sebagai proyek pertama yang dikerjakan penulis, proses penyesuaian menjadi tahap penting untuk memahami arahan kerja serta target yang harus dicapai. Kendala awal terutama berkaitan dengan keterbatasan pengalaman penulis dalam menggunakan perangkat lunak AutoCAD dan SketchUp secara intensif untuk keperluan perancangan. Meskipun kedua perangkat lunak tersebut umum digunakan dalam praktik arsitektur, penulis sebelumnya belum terbiasa mengoperasikannya dalam konteks produksi gambar kerja yang detail dan berkelanjutan.

Kendala berikutnya muncul dari perbedaan *interface* dan teknis operasional antara AutoCAD dan SketchUp. Dalam proses revisi, model tiga dimensi sering dijadikan acuan utama, sehingga penyesuaian pada denah dua dimensi di AutoCAD kerap menimbulkan ketidaksesuaian dimensi antar *platform*. Kondisi ini menuntut ketelitian tinggi untuk menjaga konsistensi ukuran, proporsi, dan hubungan ruang pada setiap revisi gambar.

Selain aspek teknis, revisi desain arsitektural juga menuntut tingkat ketelitian yang tinggi agar gambar kerja dapat terbaca dengan jelas dan tidak menimbulkan kesalahan dalam pengambilan keputusan. Proses pengerjaan sempat terhambat oleh adanya penyesuaian desain yang dilakukan secara berulang dan tidak selalu konsisten, namun tetap harus diselesaikan dalam

waktu yang relatif singkat. Situasi ini menuntut fleksibilitas serta kemampuan adaptasi penulis dalam mengikuti dinamika proses perancangan.

2. Lihat Langit

Sebagai bagian dari kegiatan kerja praktik, keterlibatan dalam Proyek Lihat Langit terbatas pada tahap perumusan konsep dan studi awal. Proyek tidak dilanjutkan hingga tahap pengembangan desain atau detail teknis, sehingga beberapa gagasan konseptual belum dapat diuji dan disempurnakan lebih lanjut dalam bentuk desain yang komprehensif.

3. Bale Meruya

Dalam pengerjaan proyek Bale Meruya, kendala yang muncul tergolong minim. Tantangan utama adalah keterbatasan berbagai aset visual yang baik dan informatif, baik dari preseden maupun sumber lainnya, karena tidak semua materi yang tersedia di media sosial atau platform arsitektur cukup jelas untuk mendukung konsep dan penyusunan desain. Kondisi ini menuntut penulis melakukan pencarian tambahan agar materi visual tetap sesuai kebutuhan desain.

3.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dalam setiap proyek yang dikerjakan, penulis menghadapi berbagai kendala yang berbeda-beda, sesuai karakter dan skala proyek. Untuk mengatasi hambatan tersebut, penulis merancang beberapa strategi solusi yang dapat diterapkan agar proses perancangan tetap efektif, efisien, dan sesuai dengan target yang telah ditentukan. Berikut solusi yang diterapkan pada masing-masing proyek:

1. Dog Park

- Mengikuti tutorial dari internet seperti Youtube atau *online searching* untuk memperdalam penggunaan AutoCAD dan SketchUp agar proses pengerjaan lebih lancar.

- Membuat sistem verifikasi silang antara model 3D di SketchUp dan denah di AutoCAD untuk memastikan konsistensi dimensi dan hubungan ruang.
- Menyusun *checklist* revisi desain agar setiap perubahan tercatat dan diterapkan secara konsisten, sehingga meminimalkan kesalahan dan pengerjaan ulang.
- Membagi pekerjaan menjadi tahap-tahap yang jelas dan fleksibel untuk menyesuaikan perubahan desain, sekaligus mengelola waktu agar proyek tetap selesai sesuai target.

2. Bale Meruya

- Memperluas pencarian aset visual melalui berbagai platform, termasuk jurnal arsitektur, perpustakaan digital, dan sumber lokal yang mungkin belum banyak tersedia *online*.
- Mengumpulkan berbagai referensi visual dalam bentuk *moodboard* atau katalog internal agar materi dapat dibandingkan dan dipilih sesuai kebutuhan desain.
- Mengutamakan kualitas informasi visual daripada kuantitas, sehingga setiap aset yang digunakan benar-benar relevan dan mendukung konsep desain.