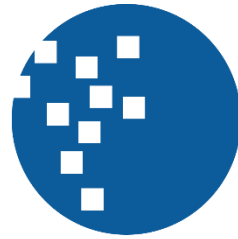


**IMPLEMENTASI PROSES PERANCANGAN BERBASIS
PENGALAMAN RUANG DAN PENGGUNA DI
MONOKROMA ARCHITECT**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN KERJA PRAKTIK

Amanda Nicole

00000066837

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
TAHUN 2025**

**IMPLEMENTASI PROSES PERANCANGAN BERBASIS
PENGALAMAN RUANG DAN PENGGUNA DI
MONOKROMA ARCHITECT**



LAPORAN KERJA PRAKTIK

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh

Gelar Sarjana Arsitektur (S. Ars.)

Amanda Nicole

00000066837

**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
SENI DAN DESAIN
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG
2025**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Amanda Nicole

Nomor Induk Mahasiswa : 00000066837

Program studi : Arsitektur

Laporan Kerja Praktik Penulisan dengan judul:

IMPLEMENTASI PROSES PERANCANGAN BERBASIS PENGALAMAN RUANG DAN PENGGUNA DI MONOKROMA ARCHITECT

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan Kerja Praktik, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk laporan Kerja Praktik yang telah saya tempuh.

Tangerang, 8 Januari 2025



Amanda Nicole

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Kerja Praktik dengan judul
IMPLEMENTASI PROSES PERANCANGAN BERBASIS PENGALAMAN
RUANG DAN PENGGUNA DI MONOKROMA ARCHITECT

Oleh

Nama : Amanda Nicole
NIM : 00000066837
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Seni dan Desain


Telah diujikan pada hari Kamis, 8 Januari 2025
Pukul 13.00 s/d 13.25 dan dinyatakan
LULUS
Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing



Hedista Rani Pranata, S. Ars., M.Ars.
0304029302/074886

Penguji



Theodorus Cahyo Wicaksono, S.T., M.Ars.
0324059102/074885

Ketua Program Studi Arsitektur



Hedista Rani Pranata, S. Ars., M.Ars.
0304029302/074886

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Amanda Nicole
NIM : 00000066837
Program Studi : Arsitektur
Fakultas : Seni dan Desain
JenisKarya : Laporan Kerja Praktik

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

“IMPLEMENTASI PROSES PERANCANGAN BERBASIS PENGALAMAN RUANG DAN PENGGUNA DI MONOKROMA ARCHITECT”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan laporan Kerja Praktik saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 22 Desember 2025

Yang menyatakan,



Amanda Nicole

KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas selesainya penulisan Laporan Kerja Praktik ini dengan judul: “IMPLEMENTASI PROSES PERANCANGAN BERBASIS PENGALAMAN RUANG DAN PENGGUNA DI MONOKROMA ARCHITECT” dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar S1 Jurusan Arsitektur Pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tugas akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ir. Andrey Andoko, M.Sc., Ph.D., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Universitas Multimedia Nusantara.
3. Hedista Rani Pranata, S.Ars., M.Ars., selaku Ketua Program Studi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Hedista Rani Pranata, S.Ars., M.Ars., sebagai Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya Laporan Kerja Praktik ini.
5. Bapak Ari Widio Prihananto selaku *Principal Architect* dan *partner* Fiorent Fernisia yang telah memberikan wadah melaksanakan Kerja Praktik ini sebagai sarana pembelajaran yang bermanfaat.
6. Lidyana, selaku *Supervisor* Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya laporan Kerja Praktik ini.
7. Jesslyn, Ronny, dan Enrico selaku arsitek dan mentor yang membantu dan membimbing penulis selama masa Kerja Praktik.
8. Keluarga yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Kerja Praktik ini.

9. Helen dan Alika, selaku rekan Kerja Praktik, yang telah membantu memberikan arahan atas kendala yang dihadapi sehingga laporan ini dapat terselesaikan.

Tangerang, 22 Desember 2025



Amanda Nicole



IMPLEMENTASI PROSES PERANCANGAN BERBASIS PENGALAMAN RUANG DAN PENGGUNA DI MONOKROMA ARCHITECT

Amanda Nicole

ABSTRAK

Kerja Praktik merupakan bagian dari proses pembelajaran yang bertujuan menjembatani pengetahuan akademik dengan praktik profesional arsitektur. Laporan ini disusun berdasarkan pelaksanaan program Professional Step (PRO STEP) di Monokroma Architect selama lima bulan. Dalam praktiknya, proses perancangan di Monokroma Architect tidak hanya dipahami sebagai pencarian bentuk, tetapi sebagai upaya menyusun pengalaman dan narasi ruang yang mempertimbangkan konteks pengguna, ruang, dan waktu, dengan tetap menyesuaikan kebutuhan serta keputusan klien. Selama Kerja Praktik, penulis terlibat dalam berbagai tahapan perancangan, mulai dari pengembangan konsep, studi preseden, penyusunan dan pembaruan gambar kerja, hingga pengembangan gagasan desain melalui eksplorasi konseptual pada tahap awal perancangan proyek. Keterlibatan tersebut memberikan pemahaman mengenai alur kerja profesional arsitek, peran media visual sebagai alat berpikir desain, serta pentingnya fleksibilitas dan ketelitian dalam merespons kebutuhan klien dan kondisi proyek. Melalui pengalaman ini, penulis memperoleh pembelajaran bahwa perancangan arsitektur merupakan proses dinamis yang menuntut keseimbangan antara gagasan konseptual, ketepatan teknis, dan pengalaman pengguna.

Kata kunci: kerja praktik, eksplorasi konseptual, praktik profesional

IMPLEMENTATION OF AN ARCHITECTURAL DESIGN PROCESS EMPHASIZING SPATIAL AND USER EXPERIENCE AT MONOKROMA ARCHITECT

Amanda Nicole

ABSTRACT (English)

Internship is an integral part of the learning process aimed at bridging academic knowledge with professional architectural practice. This report is based on the implementation of the Professional Step (PRO STEP) program at Monokroma Architect over a five-month period. In practice, the design process at Monokroma Architect is not merely understood as a search for form, but as an effort to construct spatial experiences and narratives that consider the context of users, space, and time, while remaining responsive to client needs and decisions. Throughout the internship, the author was involved in various stages of the design process, including concept development, precedent studies, the preparation and revision of working drawings, and the development of design ideas through conceptual exploration during the early stages of project design. This involvement provided insight into the professional workflow of architects, the role of visual media as a tool for design thinking, and the importance of flexibility and precision in responding to client requirements and project conditions. Through this experience, the author learned that architectural design is a dynamic process that requires a balance between conceptual ideas, technical accuracy, and user experience.

Keywords: *internship, conceptual exploration, professional practice*

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	2
HALAMAN PENGESAHAN	3
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	4
KATA PENGANTAR.....	5
ABSTRAK	7
<i>ABSTRACT (English)</i>	8
DAFTAR ISI.....	9
DAFTAR TABEL	11
DAFTAR GAMBAR.....	12
DAFTAR LAMPIRAN	13
BAB I PENDAHULUAN.....	14
1.1. Latar Belakang.....	14
1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Praktik	15
1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Praktik	16
1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Praktik	16
1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Praktik	16
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	18
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	18
2.1.1 Visi Misi	19
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	19
BAB III PELAKSANAAN KERJA PRAKTIK	21
3.1 Kedudukan dan Koordinasi	21
3.1.1 Kedudukan Kerja	21
3.1.2 Koordinasi Kerja.....	21
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Praktik.....	22
3.2.1 Dog Park	25
3.2.2 Reswara: Ragnala, Ranjana E3	Error! Bookmark not defined.
3.3 Kendala yang Ditemukan	42
3.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	43

BAB IV SIMPULAN DAN SARAN	45
4.1 Simpulan	45
4.2 Saran	46
DAFTAR PUSTAKA	48
LAMPIRAN.....	50



DAFTAR TABEL

Tabel 1 Waktu Pelaksanaan Kerja Praktik Perusahaan..... **Error! Bookmark not defined.**

Tabel 2 Tabel Uraian Kerja Praktik 23



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Logo MA	18
Gambar 2 Struktur organisasi MA	19
Gambar 3 Alur Koordinasi pada Kedudukan Intern MA.....	22
Gambar 4 Denah Lantai 1 Dog Park	26
Gambar 5 Gambar Arsitektural Proyek Dog Park (A, tahap 1)	28
Gambar 6 Gambar Arsitektural Proyek Dog Park (B, tahap 1)	28
Gambar 7 Visitasi Proyek Dog Park, Cihuni	29
Gambar 8 Gambar Arsitektural Proyek Dog Park (A, tahap 2)	30
Gambar 9 Gambar Arsitektural Proyek Dog Park (B, tahap 2)	30
Gambar 10 Lokasi Tapak Project Lihat Langit.....	32
Gambar 11 Castle In the Sky (Sky Viewing).....	33
Gambar 12 Gambar 9 Castle In the Sky (Sky Panorama).....	33
Gambar 13 Studi Preseden, Peter Zumthor - Roman Ruins Shelter	34
Gambar 14 Studi Preseden, Steven Holl - Space T2.....	35
Gambar 15 Lego Massing Exploration	36
Gambar 16 Tema Bale Meruya	36
Gambar 17 Biophilic Design Concept for Bale Meruya	37
Gambar 18 Diagram Output Bale Meruya	38
Gambar 19 Latar Belakang, Tema, Konsep Proyek Bale Meruya	38
Gambar 20 Studi Preseden Takahara Seikichi Shokudo.....	39
Gambar 21 Studi Preseden Trunk (Hotel) Yoyogi Park	39
Gambar 22 Schematic Drawing	40
Gambar 23 Bale Meruya Schematic Section	40
Gambar 24 Presentasi Bale Meruya	41



DAFTAR LAMPIRAN

A.	Lampiran 1 Surat Pengantar PRO-STEP	49
B.	Lampiran 2 Kartu PRO-STEP	50
C.	Lampiran 3 Daily Task Kewirausahaan (Kerja Praktik 03).....	51
D.	Lampiran 4 Lembar Verifikasi Laporan PRO-STEP	68
E.	Lampiran 5 Surat Penerimaan Kerja Praktik (PRO-STEP)	69
F.	Lampiran 6 Lampiran pengecekan hasil Turnitin	70
G.	Lampiran 7 Semua hasil karya tugas yang dilakukan selama Pro-Step....	73

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Arsitektur pada dasarnya hadir untuk menjawab kebutuhan manusia. Dengan menempatkan manusia sebagai fokus utama dalam proses perancangan, pemahaman terhadap aspek emosional, perilaku, dan pengalaman manusia menjadi elemen penting dalam membentuk kualitas ruang yang bermakna (Patria dkk., 2018). Untuk menjembatani pembelajaran akademik dengan keahlian tersebut, Kerja Praktik atau Kerja Praktik menjadi sarana bagi mahasiswa dapat mengenal dinamika profesi arsitektur secara langsung. Di Universitas Multimedia Nusantara (UMN), program ini dikenal sebagai *Professional Step* (PRO STEP), yaitu program yang bertujuan memperluas kompetensi akademik dan profesional mahasiswa arsitektur jenjang sarjana.

Penulis melaksanakan program PRO STEP di konsultan arsitek Monokroma Architect (MA) selama lima bulan. Pemilihan MA didasarkan pada keterbukaan konsultan dalam memberikan peluang belajar bagi mahasiswa untuk terlibat dalam berbagai kegiatan perancangan proyek arsitektur. Dalam praktiknya di MA, sebuah proyek berangkat dari konsep yang dipersiapkan secara matang dengan mempertimbangkan konteks pengguna, ruang, serta dimensi waktu di sekitarnya. Sejalan dengan pemikiran Lefebvre & Nicholson-Smith (1991), ruang tidak dipahami sebagai wadah yang netral, melainkan sebagai produk sosial yang terbentuk melalui aktivitas sehari-hari manusia dan dialami secara berkelanjutan dalam dimensi waktu.

Melalui keterlibatan langsung selama kerja praktik, penulis dituntut untuk membaca, menyusun, serta meninjau berbagai perangkat visual arsitektural, sekaligus memahami dan terlibat dalam proses perancangan arsitektur. Kegiatan ini memberikan pemahaman mengenai bagaimana proses perancangan ruang dapat menghasilkan pengalaman yang sesuai dengan kebutuhan penggunaannya, serta membentuk cara pengambilan keputusan profesional dalam praktik arsitektur.

Berdasarkan pengalaman tersebut, laporan Kerja Praktik ini disusun untuk memaparkan implementasi penulis dalam proses perancangan berbasis pengalaman ruang dan pengguna di Monokroma Architect. Laporan ini difokuskan pada keterlibatan penulis dalam berbagai tahapan perancangan dan penyusunan perangkat arsitektural yang tidak hanya berfungsi sebagai dokumentasi, tetapi juga sebagai sarana untuk memperjelas dan mendukung keputusan desain yang diambil oleh arsitek.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Praktik

Adapun maksud dan tujuan dari pelaksanaan Kerja Praktik di Monokroma Architect (MA) dapat dijabarkan sebagai berikut:

- **Maksud**

Maksud dari pelaksanaan Kerja Praktik ini adalah untuk memberikan pengalaman langsung kepada mahasiswa dalam memahami dinamika praktik profesional arsitektur, khususnya dalam penerapan proses perancangan dan penyusunan perangkat visual arsitektural sebagai bagian dari pengambilan keputusan desain di konsultan arsitek Monokroma Architect.

- **Tujuan**

Tujuan yang ingin dicapai selama Kerja Praktik antara lain:

1. Memahami alur kerja profesional arsitek dalam proses perancangan, mulai dari pengembangan konsep hingga tahap penyusunan dan finalisasi gambar teknis.
2. Mengidentifikasi serta terlibat langsung dalam penyusunan perangkat visual arsitektural sebagai sarana pendukung kejelasan informasi dan koordinasi kerja di Monokroma Architect.
3. Mengembangkan pemahaman, sikap, dan keterampilan kerja profesional yang dibutuhkan dalam praktik arsitektur, termasuk ketelitian, tanggung jawab, serta kemampuan mengikuti arahan desain dalam lingkungan kerja konsultan.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Praktik

Sub bab ini menjelaskan periode pelaksanaan serta tahapan prosedural Kerja Praktik yang dilaksanakan di Monokroma Architect (MA).

1.3.1. Waktu Pelaksanaan Kerja Praktik

Dalam pemenuhan target durasi Kerja Praktik sebanyak 640 jam, kegiatan Kerja Praktik di MA dilaksanakan selama kurang lebih lima bulan, terhitung sejak 2 Juli hingga 2 Desember 2025. Mekanisme pelaksanaannya menggunakan sistem *hybrid working*, yaitu *work from office* (WFO) pada hari Rabu dan Kamis, serta *work from home* (WFH) pada hari Senin, Selasa, dan Jumat. Jam kerja berlangsung dari pukul 10.00 hingga 17.00 WIB, dengan total enam jam kerja efektif setiap hari setelah dikurangi waktu istirahat satu jam.

1.3.2. Prosedur Pelaksanaan Kerja Praktik

Tahap Pengajuan Kerja Praktik

- a. Mempersiapkan dokumen persyaratan Kerja Praktik yang meliputi *portfolio*, *curriculum vitae* (CV), dan *cover letter* dengan bimbingan dari dosen pembimbing.
- b. Mengajukan usulan perusahaan tempat Kerja Praktik kepada dosen Koordinator Kerja Praktik.
- c. Menghubungi perusahaan tujuan, yaitu Monokroma Architect (MA), serta mengirimkan Surat Pengantar, CV, *portfolio*, dan *cover letter* ke email resmi perusahaan.
- d. Menerima balasan dari pihak perusahaan terkait penerimaan mahasiswa untuk melaksanakan Kerja Praktik serta menyepakati waktu pelaksanaan Kerja Praktik.
- e. Memperoleh dokumen administrasi Kerja Praktik dari pihak kampus, meliputi Kartu Kerja Praktik, Formulir Kehadiran, Formulir Realisasi Kerja Praktik, dan Formulir Penilaian Kerja Praktik.

Tahap Pelaksanaan Kerja Praktik

- a. Mengikuti orientasi dan briefing awal yang disampaikan oleh Principal Architect dan Supervisor di Monokroma Architect mengenai sistem kerja, prosedur teknis, serta pembagian tugas.
- b. Mematuhi seluruh peraturan dan sistem kerja yang berlaku di lingkungan Monokroma Architect.
- c. Melaksanakan tugas dan pekerjaan yang diberikan oleh Supervisor atau pimpinan proyek sesuai dengan *brief* dan target pembelajaran Kerja Praktik.

Tahap Akhir Kerja Praktik

- a. Merangkum seluruh kegiatan dan pengalaman selama masa Kerja Praktik ke dalam laporan Kerja Praktik sesuai dengan standar format dan sistematika penulisan yang ditetapkan oleh universitas.
- b. Melengkapi seluruh berkas administrasi yang diperlukan sebagai persyaratan pengajuan ujian Kerja Praktik.
- b. Mempertanggungjawabkan hasil laporan Kerja Praktik melalui ujian akhir (sidang) Kerja Praktik.

BAB II

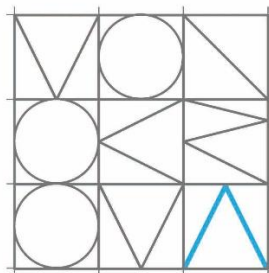
GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan

Monokroma Architect (MA) merupakan konsultan arsitek yang resmi berdiri pada Januari 2013 oleh Ari Widio Prihananto, seorang arsitek dengan pengalaman profesional lebih dari 17 tahun di bidang perancangan sebelum mendirikan perusahaan ini (Archify, 2013). Sejak awal, MA menekankan pandangan bahwa arsitektur tidak hanya sebatas wujud fisik bangunan, tetapi juga merupakan sarana pengetahuan dan keterampilan untuk menciptakan ruang hidup yang relevan dengan konteks sosial dan lingkungan. Setiap proyek diperlakukan secara khusus dengan mempertimbangkan dimensi spasial, temporal, dan subjektif yang melatarbelakanginya (Monokroma Architect, t.t.).

Seiring waktu, MA semakin menekankan pentingnya isu keberlanjutan sebagai bagian integral dari praktik desainnya. Pendekatan ini diintegrasikan dengan aspek pendidikan, baik melalui praktik berbasis pembelajaran maupun dalam kegiatan pembinaan mahasiswa Kerja Praktik (Anindita, 2022). Konsultan ini telah menangani beragam proyek, mulai dari perancangan hunian, interior, lanskap, hingga masterplan, dengan fokus pada penciptaan desain yang estetik, fungsional, serta efisien dari sisi pembangunan maupun pemeliharaannya (Arsitag, t.t.)

Gambar 1 Logo MA



Sumber: Archify, 2013

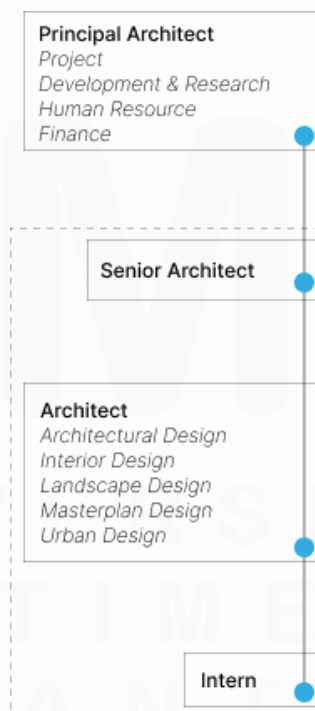
2.1.1 Visi Misi

Visi dan misi Monokroma Architect (MA) mencerminkan tujuan strategis dan prinsip utama dalam setiap proyek. MA berkomitmen menjadi mitra terpercaya dalam mewujudkan bangunan impian yang tidak hanya berfungsi secara fisik, tetapi juga memberikan pengalaman dan nilai hidup bagi penghuninya, dengan memperhatikan konteks ruang, waktu, dan pengalaman manusia.

Untuk mewujudkan visi ini, MA fokus pada desain yang nyaman, fungsional, dan estetis. Perusahaan mendorong kerja sama inklusif dengan klien dan profesional, sekaligus menekankan pembelajaran berkelanjutan dan berbagi pengetahuan. Kebutuhan pengguna selalu diperhatikan, sementara prinsip *sustainability* dijadikan prioritas sebagai tanggung jawab terhadap lingkungan dan masyarakat.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Gambar 2 Struktur organisasi MA



Sumber: Olahan penulis, 2025

Struktur organisasi Monokroma Architect (MA) dipimpin oleh *Principal* yang mengawasi manajemen keuangan, SDM, pemasaran, dan operasional. Di bawahnya, *Senior Architect* bertugas sebagai pengarah teknis sekaligus penjamin kualitas desain. *Architect* dan *Intern* melaksanakan perancangan serta mendukung pengembangan desain. Seluruh bidang dikelola secara kolaboratif sesuai tanggung jawab masing-masing, memastikan kelancaran proses desain dan manajemen proyek.



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

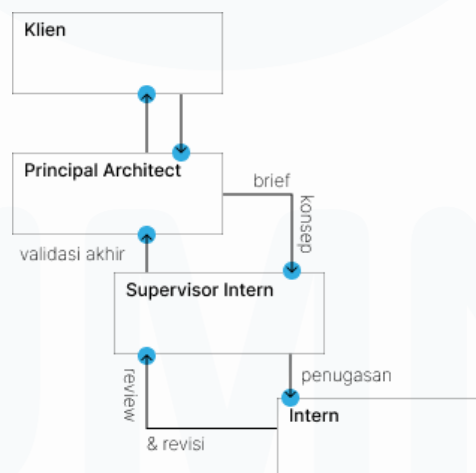
Koordinasi kerja di Monokroma Architect berjalan melalui alur yang terstruktur, dimulai dari Principal Architect yang merumuskan kebutuhan klien menjadi arahan konsep dan strategi awal proyek. Arahan tersebut kemudian

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

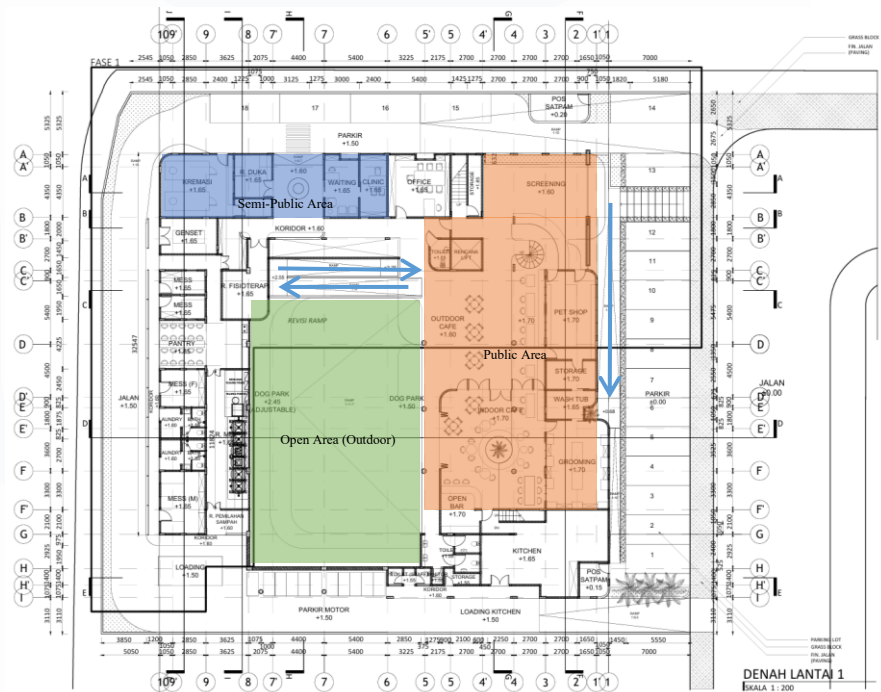
Dog Park merupakan proyek yang berlokasi di Cihuni, Pagedangan, Kabupaten Tangerang, dengan luas lahan $\pm 2.200 \text{ m}^2$ yang dirancang sebagai ruang rekreasi khusus bagi hewan peliharaan, khususnya anjing. Pelaksanaan proyek ini terbagi ke dalam dua tahap utama. Tahap pertama berfokus pada penyusunan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

dokumen konstruksi kembali mengalami penyesuaian berkat visitasi lapangan. Meskipun keduanya berada dalam ranah *construction document*, keseluruhan proses berlangsung melalui serangkaian pembaruan yang cukup panjang untuk mencapai ketepatan rancangan terhadap kondisi aktual di lapangan.

a. Dog Park Tahap 1

Konsep perancangan Dog Park sejak awal diarahkan untuk menghadirkan taman bermain anjing yang inklusif dan mudah diakses oleh berbagai kelompok pengguna. Ruang dirancang tidak hanya sebagai area aktivitas hewan, tetapi juga sebagai tempat yang nyaman dan aman bagi pemilik, termasuk pengguna lansia. Oleh karena itu, pendekatan desain mempertimbangkan kemudahan akses, kelancaran sirkulasi, serta transisi ruang yang jelas antara area publik, area perawatan, dan ruang dengan fungsi yang lebih privat.

Gambar 4 Denah Lantai 1 Dog Park



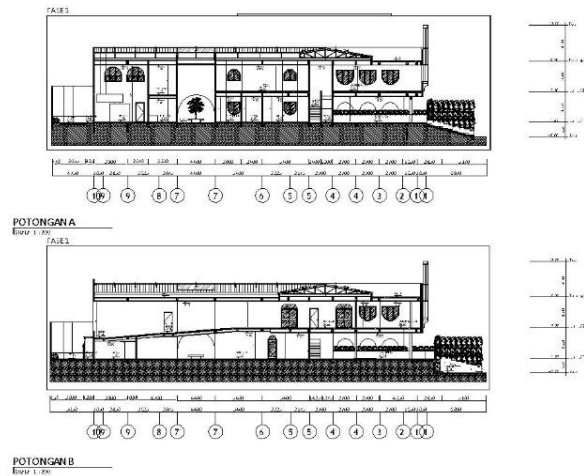
Sumber: Olahan penulis, 2025

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.

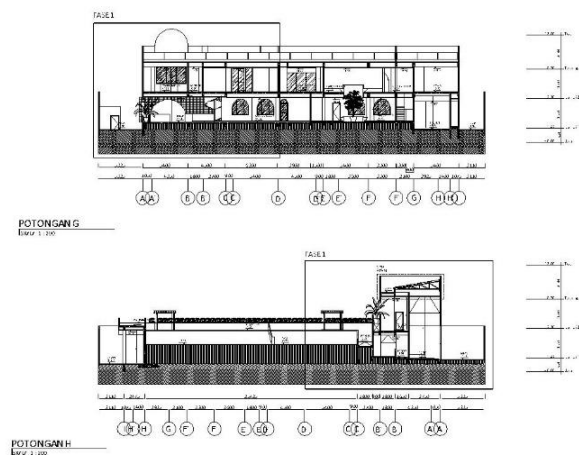
Pada tahap awal pelaksanaan Kerja Praktik, proyek Dog Park menjadi wadah pembelajaran pertama bagi penulis dalam memahami standar teknis dan alur kerja gambar konstruksi di Monokroma Architect. Penulis memperoleh tugas utama untuk memperbarui *construction document* menggunakan AutoCAD, khususnya pada 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

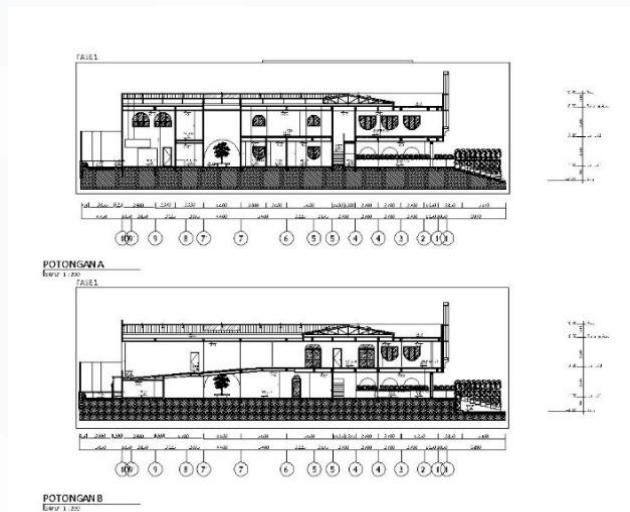


Sumber: Olahan penulis, 2025

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.

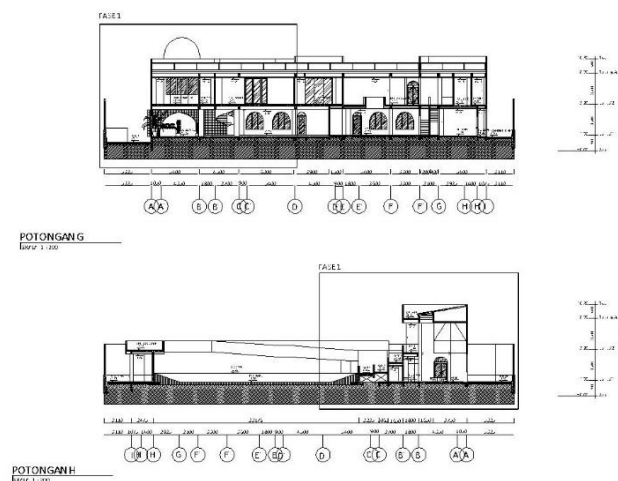
Penyesuaian dilakukan dengan mempertimbangkan kondisi tapak yang ada, di mana lantai dasar bangunan dinilai lebih tepat apabila tidak terlalu tinggi terhadap level jalan. Oleh karena itu, ketinggian lantai dasar yang semula direncanakan berada pada elevasi +2,40 meter kemudian diturunkan menjadi +1,70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

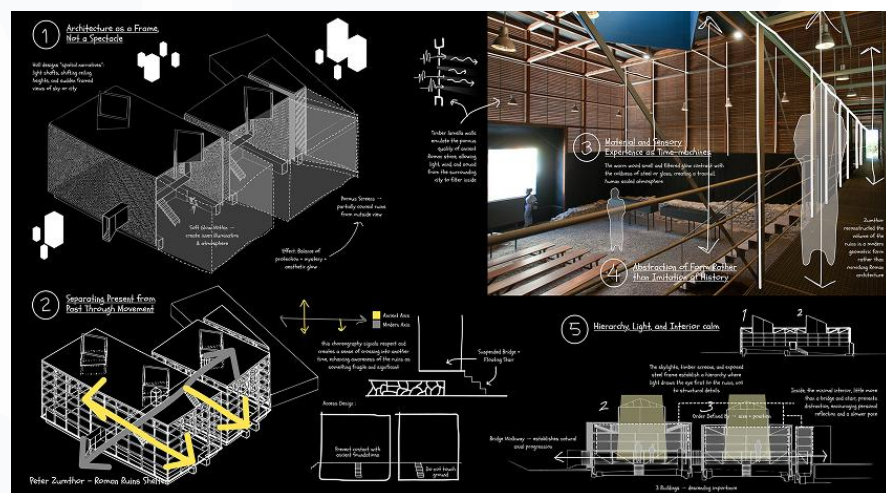


Sumber: [Rositano, D. \(Medium\), 2025](#)

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

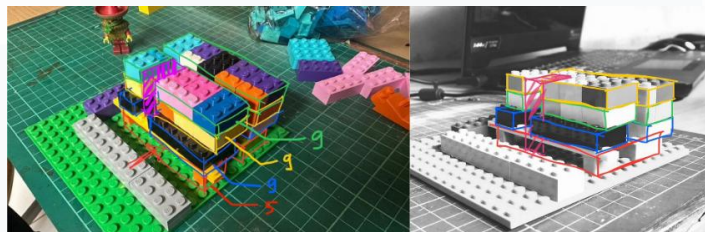
Dari studi preseden dan referensi tersebut, dipahami bahwa pengalaman ruang dapat dibangun melalui pengolahan sekuens ruang, pengendalian pandangan, serta permainan cahaya alami yang berubah sepanjang waktu. Cahaya menjadi penghubung antara ruang dalam dan konteks luar, sekaligus membentuk suasana yang 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

<p>Urban Eden</p> <p>biophilic design elegant tropical industrial</p> <p>modern living yang mengembalikan makna beristirahat dan relaksasi di tengah kehidupan urban</p>	<p>Secara filosofis, Eden melambangkan kondisi ideal eksistensi manusia: kedamaian, keterhubungan dengan alam, dan kebahagiaan batin.</p> <p>Sementara Urban mewakili kondisi aktual: kompleks, padat, sarat aktivitas, dan sering kali kehilangan nilai spiritualitas ruang.</p> <p>Urban Eden merupakan upaya untuk menghadirkan kembali harmoni di tengah urbanisasi.</p>
--	--

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*



Biophilic Design Approach

Keterhubungan dengan alam (nature connectedness) adalah kebutuhan psikologis dasar manusia yang berpengaruh terhadap kenyamanan, kesehatan mental, dan kesejahteraan

Nature in the Space – elemen fisik alam seperti tanaman, air, cahaya, udara, dan hewan.

Natural Analogues – penggunaan material alami, pola organik, dan tekstur yang menyerupai alam.

Nature of the Space – pengalaman spasial yang meniru sifat alam seperti keterbukaan, perlindungan, misteri, dan transisi.

Browning, W. D., Ryan, C. O., & Clancy, J. O. (2014). 14 Patterns of Biophilic Design: Improving Health and Well-being in the Built Environment. Terrapin Bright Green.

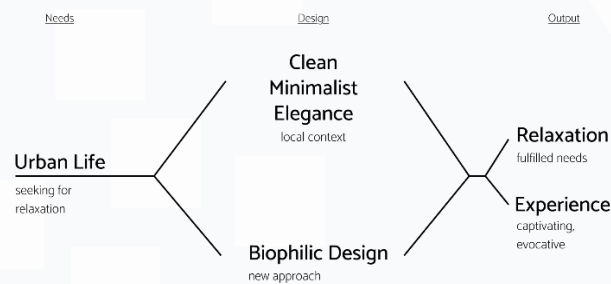
"Humans possess an innate tendency to seek connections with nature and other forms of life."
Wilson (1984)

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.

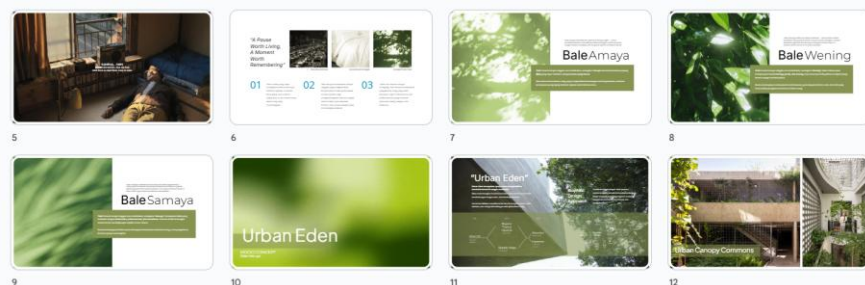
Gambar 18 Diagram Output Bale Meruya



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

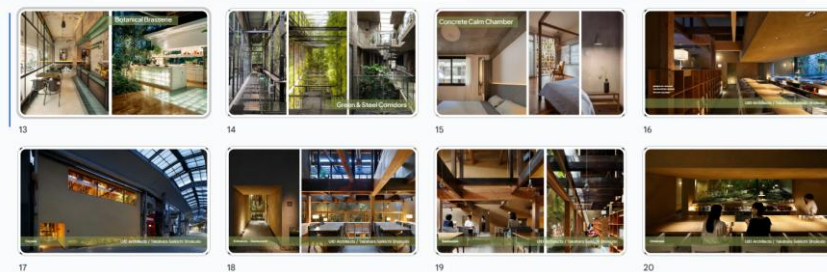


Sumber: Olahan penulis, 2025

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 inspiratif 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

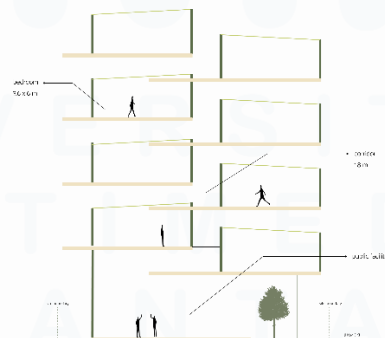
Tahap *schematic design* kemudian mengolah temuan eksplorasi massa, konseptual, dan preseden tersebut menjadi strategi ruang yang lebih konkrit. Eksplorasi dilakukan terhadap beberapa kemungkinan sistem tata massa dan sirkulasi, seperti penerapan Central Void sebagai elemen pengikat visual antar lantai, 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*



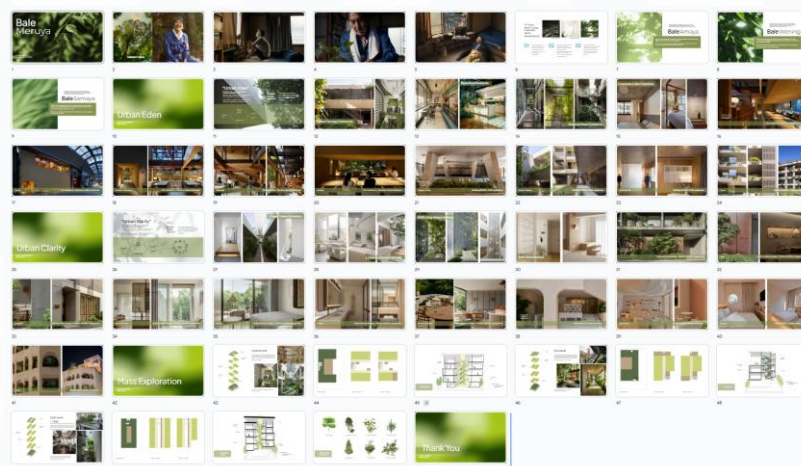
Sumber: Olahan penulis, 2025

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 *degupta* 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.

BAB IV

SIMPULAN DAN SARAN

4.1 Simpulan

Selama pelaksanaan Kerja Praktik di Monokroma Architect, penulis memperoleh pemahaman mengenai bagaimana proses perancangan arsitektur diterapkan dengan menempatkan pengalaman ruang dan pengguna sebagai landasan utama desain. Setiap proyek tidak hanya dipahami sebagai pemenuhan fungsi bangunan, tetapi sebagai upaya membentuk ruang yang mampu memberikan pengalaman, merespons konteks, serta memperhatikan hubungan antara ruang, waktu, dan aktivitas penggunaannya.

Melalui keterlibatan dalam berbagai proyek, penulis mempelajari bahwa proses perancangan di Monokroma Architect berangkat dari penyusunan konsep dan narasi ruang yang kuat. Pendekatan ini membantu arsitek dalam menjembatani keinginan (*wants*) dan kebutuhan (*needs*) klien agar dapat dipahami secara lebih jelas, kemudian diterjemahkan ke dalam keputusan desain yang bijak dan terukur. Dalam praktiknya, penulis terlibat dalam proses penyesuaian desain, pembaruan gambar kerja, serta diskusi dan evaluasi bersama tim dan Supervisor, yang menunjukkan bahwa perancangan merupakan proses yang dinamis dan terus berkembang.

Selain aspek konseptual, penulis juga memahami bahwa implementasi desain berbasis pengalaman pengguna harus diimbangi dengan ketepatan teknis dan kemampuan beradaptasi terhadap kondisi lapangan serta pertimbangan klien. Revisi dan penyesuaian desain dipandang sebagai bagian penting dalam memastikan bahwa solusi yang dihasilkan tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga relevan, dapat diterapkan, dan bertanggung jawab.

Secara keseluruhan, Kerja Praktik ini memberikan pembelajaran menyeluruh mengenai peran arsitek sebagai profesi yang tidak sekadar merancang bangunan, tetapi membantu klien memahami dan mewujudkan kebutuhan serta keinginannya melalui ruang yang dirancang secara kontekstual dan bermakna. Pendekatan ini

menjadi bekal penting bagi penulis dalam memahami praktik arsitektur yang berorientasi pada pengalaman, pengguna, dan keberlanjutan.

4.2 Saran

Berdasarkan pengalaman Kerja Praktik, saran yang diberikan penulis:

1. Perusahaan Monokroma Architect

- Berdasarkan pengalaman mengerjakan beberapa proyek dan berkoordinasi dengan karyawan di tempat, Monokroma Architect sangat berpotensi untuk mengembangkan skala proyek dan tim-nya.
- Berdasarkan pengamatan penulis dan diskusi dengan Principal dalam mengenal struktur organisasi konsultan, Monokroma Architect sudah siap untuk mengembangkan susunan tim yang lebih optimal dalam mendukung keberlanjutan peran Arsitek pada konsultan.

2. Universitas

- Mempertimbangkan kembali untuk memberikan kesempatan Kerja Praktik secara merata dan adil bagi seluruh Mahasiswa/i arsitektur, karena program ini sangat berguna dalam mengenal dunia profesional arsitek,
- Membantu mengenalkan dan menerapkan logika berpikir teknis material maupun struktur mendasar yang memicu mahasiswa/i dalam memahami konsekuensi khusus pada intervensi merancang suatu proyek.

3. Mahasiswa yang akan Kerja Praktik

- Persiapkan diri dengan matang semasa kuliah, baik *hardskill* seperti kemampuan beradaptasi menggunakan software arsitek secara umum (AutoCAD, SketchUp, Adobe Photoshop) maupun *softskill* (kemampuan berkomunikasi, presentasi, logika berpikir kritis, solutif, dan tanggap),
- bersikap terbuka pada kesempatan dan peluang untuk belajar, bersikap *fluid* pada tantangan dan kreatif, serta memiliki profesionalitas bekerja yang baik

tanpa membatasi kehidupan sosial untuk memperluas jaringan/koneksi profesional,

- miliki keinginan tinggi dalam berkontribusi pada ide dan peroleh banyak sudut pandang baru pada proses pengembangan ide tersebut,
- hargai waktu, kesehatan, serta kesempatan sebaik mungkin, peroleh peluang belajar sebanyak mungkin, baik secara mandiri maupun kolektif,
- dan, kenali kelemahan dan potensi diri terbaik, olah kemampuan pribadi dengan regulatif dan bijak, jadikan kemampuan tersebut menjadi suatu keunggulan untuk dapat terus dikembangkan, namun tidak pesimis untuk dapat kuasai banyak kemampuan.

DAFTAR PUSTAKA

Website

Anindita, L. (2022). *BAB II GAMBARAN UMUM MONOKROMA ARCHITECT*
2. <https://kc.umn.ac.id/id/eprint/22770>

Archify. (2013). *Monokroma Architect*. Archify.

Arsitag. (t.t.). *Monokroma Architect*.
<https://www.arsitag.com/profile/monokroma-architect>.

Monokroma Architect. (t.t.). *ABOUT MONOKROMA*. Monokroma-Architect.Com.

Jurnal

Patria, A., Putra, D., & Lukito, Y. N. (2018). Architect and Empathy: The Importance of Human Experience in Architectural design. *International Journal of Built Environment and Scientific Research*, 02(1), 47–54.

Buku

Lefebvre, Henri., & Nicholson-Smith, Donald. (1991). *The production of space*. Blackwell Publishing.

LAMPIRAN

A. Lampiran 1 Surat Pengantar PRO-STEP

PRO-STEP-01 Cover Letter PRO-STEP Industry Internship

Tangerang, September 10th 2025



No : 12/UMN/AR/Industry Internship/IX/2025
Subject : **Student's Application for PRO-STEP Industry Internship**

Dear. Head of Human Resource Department

Universitas Multimedia Nusantara's providing the PRO-STEP Industry Internship, a work-integrated learning program, for students to hone their skills according to their talents and interests into the real work environments. Students directly doing Industry Internship, in the company to learn solving problems based on knowledge that gained in campus, to link and match Industry Internship program with the curriculum as preparation for their future careers.

We pleased to inform the student with the following details:

Student ID : 00000066837
Student Name : Amanda Nicole
Academic Program : Architecture
Email : amanda.nicole@student.umn.ac.id
Mobile Phone : 6281211064812

Company will be received the student as an employee and Industry Internship participant, he/she express their willingness to follow 640 working hours or 100 working days prior to work rules 8 hours per day. Therefore, UMN's student must obey all regulations stipulated by company from time to time.

Along with respect, we considered our student to get selected in the Industry Internship program from your company. We thank you and look forward to hear employment acceptance letter of our student's.

Sincerely,


**Head of Departement Architecture Program
Multimedia Nusantara University**



(Hedista Rani Pranata, S.Ars., M.Ars.)

B. Lampiran 2 Kartu PRO-STEP

PRO-STEP-02 PRO-STEP Industry Internship Card



UMN
 UNIVERSITAS
 MULTIMEDIA
 NUSANTARA

PRO-STEP INDUSTRY INTERNSHIP CARD


Name : Amanda Nicole		Student ID : 00000066837	
Address : Rengas, Ciputat Timur, South Tangerang City, Banten 15412		Mobile Phone : 6281211064812	
PRO-STEP Industry Internship Acceptance Letter No: monokroma/SKK/02/250725		Letter Date : 25-07-2025	
Advisor's Name : Hedista Rani Pranata, S.Ars., M.Ars.			
Company Name : Monokroma Architect			
Company Address : Jl. Permata Ayu I No.123 Blok D10, Binong, Kec. Curug, Kabupaten Tangerang, Banten 15810		City : TANGERANG Postal Code: 15810	
Company Website : https://www.monokroma-architect.com/		Company Phone : 08979799806	
Supervisor's Name : Lidyana		Supervisor's Position : 085716623036	
Supervisor's Phone : 085716623036		Supervisor's Ext. : -	
Supervisor's Email : lidyana16s@gmail.com			
Department : Architect		Position : Intern Architect	
Acceptance Date : 02-07-2025			

This PRO-STEP Industry Internship Card has been completed with my real information and can be accounted for. I am ready to be disqualified if the data given are incorrect.


Tangerang, December 12th 2025
Student's signature




Amanda Nicole



Supervisor's signature &
Company stamp





C. Lampiran 3 Daily Task Kewirausahaan (Kerja Praktik 03)

PRO-STEP-03 Daily Task - Industry Internship



Daily Task

STUDENT ID : 00000066837
STUDENT NAME : Amanda Nicole
COMPANY NAME : Monokroma Architect

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
1	02/07/2025	10:00	17:00	dog park : - potongah H, sisa benerin elevasi sama cek ketinggian atapnya - sisa potongan A, B, E, F, G dan elevasi semuanya - berlatih menggunakan AutoCad - melakukan revisi proyek Dog Park (perubahan elevasi tapak)	Approved at 03 Desember 2025 19:35
2	03/07/2025	10:00	17:00	dog park : - sisa benerin tangga buat potongan A, B - melakukan revisi proyek Dog Park (perubahan elevasi tapak), revisi level, notasi, dan tangga	Approved at 03 Desember 2025 19:35
3	04/07/2025	10:00	17:00	- diskusi untuk zoning JLW project - pembuatan zoning cluster 100 hA project JLW	Approved at 03 Desember 2025 19:35
4	07/07/2025	10:00	17:00	- melakukan revisi lanjutan proyek Dog Park (perubahan elevasi tapak) - diskusi dan melanjutkan zoning project JLW	Approved at 03 Desember 2025 19:35
5	08/07/2025	10:00	17:00	- rapat dan diskusi mood image untuk project JLW - melanjutkan pembagian zoning untuk project JLW	Approved at 03 Desember 2025 19:35

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,


 Lidyana
 085716623036
 Please sign along with the Company's stamp

MULTIMEDIA
NUSANTARA

Daily Task

STUDENT ID : 00000066837

STUDENT NAME : Amanda Nicole

COMPANY NAME : Monokroma Architect

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
6	09/07/2025	10:00	17:00	- melanjutkan penyesuaian zoning untuk project cikarang, JLW - melanjutkan mood image untuk project cikarang, JLW	Approved at 03 Desember 2025 19:35
7	10/07/2025	10:00	17:00	- melanjutkan revisi dan finishing presentasi project Cikarang, JLW	Approved at 03 Desember 2025 19:35
8	11/07/2025	10:00	17:00	- melanjutkan revisi dan finishing presentasi project Cikarang, JLW - melanjutkan revisi untuk project dog park	Approved at 03 Desember 2025 19:35
9	13/07/2025	11:00	17:00	- revisi zoning dan presentasi untuk project Cikarang, JLW	Approved at 03 Desember 2025 19:35
10	14/07/2025	10:00	17:00	- rapat revisi finalisasi presentasi untuk project Cikarang, JLW - update rencana tata ruang untuk zoning project Cikarang, JLW	Approved at 03 Desember 2025 19:35
11	15/07/2025	10:00	17:00	- revisi potongan project Dogpark	Approved at 03 Desember 2025 19:35
12	16/07/2025	10:00	17:00	- revisi potongan project Dogpark	Approved at 03 Desember 2025 19:35

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



 Lidyana

 085716623036



Please sign along with the Company's stamp

NUSANTARA

Daily Task

STUDENT ID : 00000066837
STUDENT NAME : Amanda Nicole
COMPANY NAME : Monokroma Architect

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
13	17/07/2025	10:00	17:00	- kunjungan kerja ke IDD, PIK	Approved at 03 Desember 2025 19:35
14	18/07/2025	10:00	17:00	- membuat logo dan mengerjakan site plan untuk project Cikarang, JLW	Approved at 03 Desember 2025 19:35
15	21/07/2025	10:00	17:00	- diskusi project Lihat Langit di UPH	Approved at 03 Desember 2025 19:35
16	22/07/2025	10:00	17:00	- melanjutkan revisi dan finalisasi presentasi project Cikarang, JLW - diskusi pembagian project cluster, Reswara	Approved at 03 Desember 2025 19:35
17	23/07/2025	10:00	17:00	- mengerjakan project cluster perumahan, Reswara - membantu detailing material untuk presentasi THE MARA	Approved at 03 Desember 2025 19:35
18	24/07/2025	10:00	17:00	- mengerjakan project cluster perumahan, Reswara	Approved at 03 Desember 2025 19:35
19	25/07/2025	10:00	17:00	- mengerjakan project cluster perumahan, Reswara	Approved at 03 Desember 2025 19:35
20	26/07/2025	15:00	21:00	- revisi dan melanjutkan project cluster perumahan, Reswara	Approved at 03 Desember 2025 19:35

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,


 Lidyana
 085716623036

Please sign along with the Company's stamp



Daily Task

STUDENT ID : 00000066837
STUDENT NAME : Amanda Nicole
COMPANY NAME : Monokroma Architect

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
21	28/07/2025	10:00	17:00	- menambahkan aspek GBCI untuk presentasi project Cikarang, JLW - melanjutkan revisi denah cluster Reswara dan mulai mengerjakan dambar potongan	Approved at 03 Desember 2025 19:35
22	29/07/2025	10:00	17:00	- melanjutkan revisi denah dan potongan untuk project cluster rumah Reswara	Approved at 03 Desember 2025 19:35
23	30/07/2025	10:00	17:00	- melanjutkan revisi denah dan potongan untuk project cluster rumah Reswara	Approved at 03 Desember 2025 19:35
24	31/07/2025	10:00	17:00	- melanjutkan revisi denah dan potongan untuk project cluster rumah Reswara	Approved at 03 Desember 2025 19:35
25	01/08/2025	10:00	17:00	- rapat dan diskusi project JLW Kawasan cikarang - revisi project cluster Reswara tipe 2, Ragnala	Approved at 03 Desember 2025 19:35
26	04/08/2025	10:00	17:00	- update progress project cluster Reswara tipe 2, Ragnala - update presentasi JLW project Cikarang untuk penambahan aspek GBCI - diskusi untuk zoning JLW project Cikarang - revisi project cluster Reswara tipe 2, Ragnala	Approved at 03 Desember 2025 19:35

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,


 Lidyana
 085716623036

Please sign along with the Company's stamp

N U S A N T A R A

Daily Task

STUDENT ID : 00000066837

STUDENT NAME : Amanda Nicole

COMPANY NAME : Monokroma Architect

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
27	05/08/2025	10:00	17:00	- revisi aspek GBCI pada ppt project Kawasan JLW, Cikarang - diskusi lanjutan untuk revisi aspek GBCI dr JLW project Cikarang	Approved at 03 Desember 2025 19:35
28	06/08/2025	10:00	17:00	- revisi project cluster Reswara tipe 2, Ragnala	Approved at 03 Desember 2025 19:35
29	07/08/2025	10:00	17:00	- revisi project cluster Reswara tipe 2, Ragnala	Approved at 03 Desember 2025 19:35
30	08/08/2025	10:00	17:00	- revisi project cluster Reswara tipe 2, Ragnala	Approved at 03 Desember 2025 19:35
31	11/08/2025	10:00	17:00	- update dan revisi project cluster Reswara tipe 2, Ragnala. - research preseden untuk project Lihat Langit (hubungan psikologi ruangan untuk aktivitas meditasi)	Approved at 03 Desember 2025 19:35
32	12/08/2025	10:00	17:00	- update dan revisi project cluster Reswara tipe 2, Ragnala	Approved at 03 Desember 2025 19:35
33	13/08/2025	10:00	17:00	- revisi lanjutan zoning project kawasan Cikarang, JLW - finishing ppt project kawasan Cikarang, JLW	Approved at 03 Desember 2025 19:35

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



 Lidyana
 085716623036


Please sign along with the Company's stamp

NUSANTARA

Daily Task

STUDENT ID : 00000066837

STUDENT NAME : Amanda Nicole

COMPANY NAME : Monokroma Architect

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
34	14/08/2025	10:00	17:00	- research for architecture psychology, meditation, sense of place, natural viewing untuk project lihat langit	Approved at 03 Desember 2025 19:35
35	15/08/2025	10:00	17:00	- Mengerjakan analisis project Lihat Langit (4 indera manusia yang berpengaruh pada psikologi)	Approved at 03 Desember 2025 19:35
36	18/08/2025	10:00	17:00	- Mengerjakan project Lihat Langit (preseden: pengaruh bangunan terhadap psikologi user)	Approved at 03 Desember 2025 19:35
37	19/08/2025	10:00	17:00	- Revisi project kawasan Cikarang, JLW (revisi zoning, peta skenario, perapihan PPT)	Approved at 03 Desember 2025 19:35
38	20/08/2025	10:00	17:00	- update dan revisi project cluster Reswara tipe 2, Ragnala - mulai mengerjakan detail pintu dan jendela cluster Reswara tipe 2, Ragnala	Approved at 03 Desember 2025 19:35
39	21/08/2025	10:00	17:00	- Update dan revisi project cluster Reswara tipe 2, Ragnala. Terutama pengkoreksian gambar potongan tangga yang masih salah.	Approved at 03 Desember 2025 19:35

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



 Lidyana

 085716623036

 Please sign along with the Company's stamp



N U S A N T A R A

Daily Task

STUDENT ID : 00000066837
STUDENT NAME : Amanda Nicole
COMPANY NAME : Monokroma Architect

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
40	22/08/2025	10:00	17:00	- Update dan revisi project cluster Reswara tipe 2, Ragnala. Terutama revisi tangga dan detail lainnya. - Melanjutkan detail pintu dan jendela cluster Reswara tipe 2, Ragnala	Approved at 03 Desember 2025 19:35
41	25/08/2025	10:00	17:00	- Melanjutkan studi preseden project Lihat Langit	Approved at 03 Desember 2025 19:36
42	26/08/2025	10:00	17:00	- Update dan revisi project cluster Reswara tipe 2, Ragnala. Terutama revisi elevasi floor to floor, wipeout, pola lantai.	Approved at 03 Desember 2025 19:36
43	27/08/2025	10:00	17:00	- Studi detail sambungan, dan material kayu Wood Glam di Rancamaya Bogor bersama dengan Rothoblaast. - Dua lokasi studi, Awwawikara: https://maps.app.goo.gl/Ajmw6LjZj7GzRZaA Chapel: https://maps.app.goo.gl/52KJQdXLDWDKi75w8	Approved at 03 Desember 2025 19:36
44	29/08/2025	10:00	17:00	- Update dan revisi project cluster Reswara tipe 2, Ragnala. Terutama revisi level floor to floor dan floor to ceiling.	Approved at 03 Desember 2025 19:36

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



Lidyana
085716623036

Please sign along with the Company's stamp



N U S A N T A R A

Daily Task

STUDENT ID : 00000066837
STUDENT NAME : Amanda Nicole
COMPANY NAME : Monokroma Architect

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
45	01/09/2025	10:00	17:00	- Update dan revisi project cluster Reswara tipe 2, Ragnala. Terutama revisi minor menuju finalisasi. - Melanjutkan detail pintu dan jendela cluster Reswara tipe 2, Ragnala	Approved at 03 Desember 2025 19:36
46	02/09/2025	10:00	17:00	- Finalisasi gambar denah, tampak, dan potongan project cluster Reswara tipe 2, Ragnala. - Cross-check gambar detail jendela dan pintu dengan gambar denah, tampak, dan potongan.	Approved at 03 Desember 2025 19:36
47	03/09/2025	10:00	17:00	- Finalisasi gambar denah, tampak, dan potongan project cluster Reswara tipe 2, Ragnala. - Cross-check gambar detail jendela dan pintu dengan gambar denah, tampak, dan potongan.	Approved at 03 Desember 2025 19:36
48	04/09/2025	10:00	17:00	- Revisi gambar denah, tampak, potongan, dan denah alternatif untuk project cluster Reswara tipe 2, Ragnala. - Cross-check gambar detail jendela dan pintu dengan gambar denah, tampak, dan potongan.	Approved at 03 Desember 2025 19:36

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



Lidyana
085716623036

Please sign along with the Company's stamp

NUSANTARA

Daily Task

STUDENT ID : 00000066837

STUDENT NAME : Amanda Nicole

COMPANY NAME : Monokroma Architect

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
49	05/09/2025	10:00	17:00	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi dan Finalisasi gambar denah, tampak, potongan, dan denah alternatif untuk project cluster Reswara tipe 2, Ragnala. - Cross-check gambar detail jendela dan pintu dengan gambar denah, tampak, dan potongan. - Mengerjakan denah warna untuk denah alternatif project cluster Reswara tipe 2, Ragnala. 	Approved at 03 Desember 2025 19:36
50	08/09/2025	10:00	17:00	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi dan Finalisasi gambar denah, tampak, potongan, dan denah alternatif untuk project cluster Reswara tipe 2, Ragnala. - Cross-check gambar detail jendela dan pintu dengan gambar denah, tampak, dan potongan. - Revisi denah warna untuk denah alternatif project cluster Reswara tipe 2, Ragnala. 	Approved at 03 Desember 2025 19:36
51	09/09/2025	10:00	17:00	<ul style="list-style-type: none"> - Finalisasi gambar denah, tampak, potongan, dan denah alternatif untuk project cluster Reswara tipe 2, Ragnala. - Finalisasi denah warna untuk denah alternatif project cluster Reswara tipe 2, Ragnala. 	Approved at 03 Desember 2025 19:36

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company.



Lidyana
 085716623036

Please sign along with the Company's stamp

Daily Task

STUDENT ID : 00000066837

STUDENT NAME : Amanda Nicole

COMPANY NAME : Monokroma Architect

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
52	10/09/2025	10:00	17:00	- Finalisasi gambar denah, tampak, potongan, dan denah alternatif untuk project cluster Reswara tipe 2, Ragnala. - Finalisasi denah warna untuk denah alternatif project cluster Reswara tipe 2, Ragnala.	Approved at 03 Desember 2025 19:36
53	11/09/2025	10:00	17:00	- Mengerjakan perubahan site plan dari project Cikarang: 100 Ha pertama	Approved at 03 Desember 2025 19:36
54	12/09/2025	10:00	17:00	- Melanjutkan perubahan site plan dari project Cikarang: 100 Ha pertama	Approved at 03 Desember 2025 19:36
55	15/09/2025	10:00	17:00	- Membuat beberapa alternatif untuk 10 Ha pertama pada lahan 100 Ha project Cikarang	Approved at 03 Desember 2025 19:36
56	17/09/2025	10:00	17:00	- Finishing ppt project Cikarang	Approved at 03 Desember 2025 19:36
57	18/09/2025	10:00	17:00	- Revisi denah render ragnala	Approved at 03 Desember 2025 19:36
58	19/09/2025	10:00	17:00	- Mengerjakan denah elektrik project cluster Reswara, Ragnala	Approved at 03 Desember 2025 19:36

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



Lidyana
085716623036

Please sign along with the Company's stamp



Daily Task

STUDENT ID : 00000066837
STUDENT NAME : Amanda Nicole
COMPANY NAME : Monokroma Architect

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
59	22/09/2025	10:00	17:00	- Melanjutkan gambar dpt project cluster reswara tipe 2, ragnala	Approved at 03 Desember 2025 19:36
60	23/10/2025	10:00	17:00	- Melanjutkan gambar dpt project cluster reswara tipe 2, ragnala	Approved at 03 Desember 2025 19:36
61	23/09/2025	08:00	17:00	- Melanjutkan gambar dpt project cluster reswara tipe 2, ragnala	Approved at 03 Desember 2025 19:36
62	24/09/2025	08:00	17:00	- Melanjutkan gambar dpt project cluster reswara tipe 2, ragnala	Approved at 03 Desember 2025 19:36
63	25/09/2025	10:00	17:00	- Melanjutkan gambar dpt project cluster reswara tipe 2, ragnala	Approved at 03 Desember 2025 19:36
64	26/09/2025	10:00	17:00	- Melanjutkan gambar dpt project cluster reswara tipe 2, ragnala	Approved at 03 Desember 2025 19:36
65	29/09/2025	10:00	17:00	- Melanjutkan gambar dpt project cluster reswara tipe 2, ragnala	Approved at 03 Desember 2025 19:36
66	30/09/2025	10:00	17:00	- Melanjutkan gambar dpt project cluster reswara tipe 2, ragnala	Approved at 03 Desember 2025 19:36

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,


 Lidiana
 085716623036
 Please sign along with the Company's stamp

Daily Task

STUDENT ID : 00000066837
STUDENT NAME : Amanda Nicole
COMPANY NAME : Monokroma Architect

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
67	01/10/2025	10:00	17:00	- Melanjutkan gambar dpt project cluster reswara tipe 2, ragnala	Approved at 03 Desember 2025 19:36
68	02/10/2025	10:00	17:00	- Melanjutkan gambar dpt project dog park	Approved at 03 Desember 2025 19:36
69	03/10/2025	10:00	17:00	- Melanjutkan gambar dpt project dog park	Approved at 03 Desember 2025 19:36
70	06/10/2025	10:00	17:00	- Melanjutkan gambar dpt project dog park	Approved at 03 Desember 2025 19:36
71	14/10/2025	10:00	22:00	- Melanjutkan gambar dpt project dog park - Membuat peta kontur project Cikarang - Revisi powerpoint project Cikarang untuk area industrial baru	Approved at 03 Desember 2025 19:36
72	15/10/2025	08:00	17:00	- Melanjutkan gambar dpt project cluster reswara tipe 2, ragnala	Approved at 03 Desember 2025 19:36
73	16/10/2025	10:00	17:00	- Melanjutkan gambar dpt project dog park	Approved at 03 Desember 2025 19:36

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company.



Lidyana
085716623036

Please sign along with the Company's stamp

NUSANTARA

Daily Task

STUDENT ID : 00000066837

STUDENT NAME : Amanda Nicole

COMPANY NAME : Monokroma Architect

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
74	17/10/2025	10:00	17:00	- Melanjutkan gambar dpt project dog park	Approved at 03 Desember 2025 19:36
75	20/10/2025	10:00	17:00	- Revisi gambar dpt project dog park	Approved at 03 Desember 2025 19:36
76	21/10/2025	10:00	17:00	- Melanjutkan gambar dpt project dog park	Approved at 03 Desember 2025 19:36
77	22/10/2025	10:00	17:00	- Melanjutkan gambar dpt project dog park	Approved at 03 Desember 2025 19:36
78	24/10/2025	10:00	17:00	- Mengerjakan potongan project reswara E3 gambar potongan	Approved at 03 Desember 2025 19:36
79	25/10/2025	14:00	17:00	- Mengerjakan potongan project reswara E3 gambar potongan	Approved at 03 Desember 2025 19:36
80	27/10/2025	10:00	17:00	- Melanjutkan gambar dpt project dog park - Revisi potongan project reswara E3 gambar potongan	Approved at 03 Desember 2025 19:36
81	28/10/2025	10:00	17:00	- Mengerjakan potongan project reswara E3 gambar potongan - Membuat konsep dan tema dari project villa Nusa Penida	Approved at 03 Desember 2025 19:37

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



 Lidyana

 085716623036

 Please sign along with the Company's stamp



Daily Task

STUDENT ID : 00000066837

STUDENT NAME : Amanda Nicole

COMPANY NAME : Monokroma Architect

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
82	29/10/2025	10:00	17:00	- Melanjutkan gambar dpt project dog park	Approved at 03 Desember 2025 19:37
83	30/10/2025	10:00	19:00	- Melanjutkan gambar potongan project reswara E3 gambar potongan	Approved at 03 Desember 2025 19:37
84	31/10/2025	10:00	17:00	- Melanjutkan gambar denah, potongan pola dinding kamar mandi project reswara E3 gambar potongan	Approved at 03 Desember 2025 19:37
85	03/11/2025	10:00	17:00	- Melanjutkan gambar potongan project reswara E3 gambar potongan	Approved at 03 Desember 2025 19:37
86	04/11/2025	10:00	17:00	- Melanjutkan gambar pola dinding kamar mandi project reswara E3 gambar potongan	Approved at 03 Desember 2025 19:37
87	05/11/2025	10:00	17:00	- Melanjutkan gambar pola dinding kamar mandi project reswara E3 gambar potongan - Membuat massing exploration menggunakan LEGO untuk project Bale Meruya	Approved at 03 Desember 2025 19:37
88	06/11/2025	10:00	21:00	- Melanjutkan revisi gambar dpt project E3 Reswara - Melanjutkan gambat dpt project dog park	Approved at 03 Desember 2025 19:37

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,


 Lidyana
 085716623036


Please sign along with the Company's stamp

NUSANTARA

Daily Task

STUDENT ID : 00000066837

STUDENT NAME : Amanda Nicole

COMPANY NAME : Monokroma Architect

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
89	07/11/2025	10:00	22:00	- Melanjutkan gambar dpt project dog park	Approved at 03 Desember 2025 19:37
90	10/11/2025	10:00	17:00	- Mengerjakan gambar struktur untuk project cluster Ragnala - Melanjutkan tema dan konsep project Bale Meruya	Approved at 03 Desember 2025 19:37
91	11/11/2025	10:00	17:00	- Mengerjakan powerpoint project Bale Meruya	Approved at 03 Desember 2025 19:37
92	12/11/2025	10:00	17:00	- Mengerjakan gambar struktur untuk project cluster Ragnala	Approved at 03 Desember 2025 19:37
93	13/11/2025	10:00	17:00	- Melanjutkan gambar dpt project dog park	Approved at 03 Desember 2025 19:37
94	14/11/2025	10:00	17:00	- Mengerjakan powerpoint project Bale Meruya	Approved at 03 Desember 2025 19:37
95	17/11/2025	10:00	17:00	- Mengerjakan powerpoint project Bale Meruya	Approved at 03 Desember 2025 19:37
96	18/11/2025	10:00	17:00	- Mengerjakan dan update gambar potongan project dog park	Approved at 03 Desember 2025 19:37

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



 Lidyana

 085716623036



Please sign along with the Company's stamp

N U S A N T A R A

Daily Task

STUDENT ID : 00000066837

STUDENT NAME : Amanda Nicole

COMPANY NAME : Monokroma Architect

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
97	19/11/2025	10:00	17:00	- Mengerjakan powerpoint project Bale Meruya	Approved at 03 Desember 2025 19:37
98	20/11/2025	10:00	19:30	- Mengerjakan dan menyelesaikan powerpoint project Bale Meruya	Approved at 03 Desember 2025 19:37
99	21/11/2025	10:00	17:00	- Mengerjakan gambar struktur untuk project cluster Ragnala	Approved at 03 Desember 2025 19:37
100	24/11/2025	10:00	17:00	- Mengerjakan gambar struktur untuk project cluster Ragnala	Approved at 03 Desember 2025 19:37
101	25/11/2025	10:00	17:00	- Mengerjakan gambar struktur untuk project cluster Ragnala	Approved at 03 Desember 2025 19:37
102	26/11/2025	10:00	17:00	- Mengerjakan gambar struktur untuk project E3 Reswara	Approved at 03 Desember 2025 19:37
103	27/11/2025	10:00	17:00	- Mengerjakan gambar struktur untuk project E3 Reswara	Approved at 03 Desember 2025 19:37
104	28/11/2025	10:00	17:00	- Mengerjakan gambar struktur untuk project E3 Reswara	Approved at 03 Desember 2025 19:37

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,



 Lidyana

 085716623036

 Please sign along with the Company's stamp



N U S A N T A R A



Daily Task

STUDENT ID : 00000066837
STUDENT NAME : Amanda Nicole
COMPANY NAME : Monokroma Architect

No	Date	In	Out	Duties /Responsibilities	Supervisor's Sign
105	01/12/2025	10:00	17:00	- Finalisasi gambar dpt project E3 reswara - Finalisasi gambar dpt project cluster Ragnala	Approved at 03 Desember 2025 19:37
106	02/12/2025	10:00	17:00	- Membuat konfigurasi ruang untuk project hotel Bale Meruya - Mencari inspo bentuk konfigurasi ruang	Approved at 03 Desember 2025 19:37
107	03/12/2025	10:00	17:00	- Diskusi dan mengerjakan konfigurasi ruang untuk project Hotel Bale Meruya - Revisi project cluster Ragnala (revisi final)	Approved at 03 Desember 2025 19:37

Notes:

1. Copied Form must be attached in report when registering for exam

In witness whereof the company,


 Lidyana
 085716623036

Please sign along with the Company's stamp



N U S A N T A R A

D. Lampiran 4 Lembar Verifikasi Laporan PRO-STEP

PRO-STEP-04 Verification Form of Industry Internship Report PRO-STEP Industry Internship

 **UMN**
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**VERIFICATION FORM OF INDUSTRY INTERNSHIP REPORT
PRO-STEP INDUSTRY INTERNSHIP**

Student's Industry Internship Advisor

Name : Hedista Rani Pranata, S.Ars., M.Ars.

I, who signed below

Name : Lidyana

Position : 085716623036

Company : Monokroma Architect

had received, read and approved the Industry Internship Report from

Student ID : 00000066837

Student Name : Amanda Nicole

Period : December 2025

Report Title : Study of the Relationship Between Working Drawings and Design Decisions at Monokroma Architect

Tangerang, 19 Desember 2025


Hedista Rani Pranata, S.Ars., M.Ars.
Student Advisor

Rabu 17-12-2025


Lidyana
Supervisor

Sign along with the Company's stamp

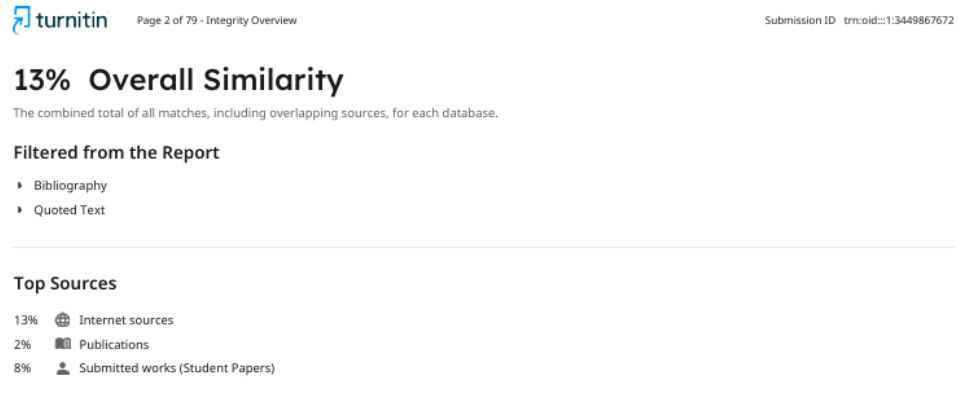


Kampus UMN, Scientia Garden | Jl. Boulevard Gading Serpong - Tangerang | P. +62 21 5422 0808 | F. +62 21 5422 0800 | www.umn.ac.id

E. Lampiran 5 Surat Penerimaan Kerja Praktik (PRO-STEP)



F. Lampiran 6 Lampiran pengecekan hasil Turnitin



UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Top Sources

13% Internet sources
2% Publications
8% Submitted works (Student Papers)

Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	kc.umn.ac.id	11%
2	Internet	123dok.com	<1%
3	Internet	toffee.dev.com	<1%
4	Student papers	Politeknik Pariwisata NHI Bandung	<1%
5	Internet	fdocumenti.com	<1%
6	Internet	docplayer.info	<1%
7	Internet	www.slideshare.net	<1%
8	Internet	www.coursehero.com	<1%
9	Internet	www.zdravotnictvoasocialnapraca.sk	<1%
10	Student papers	Academic Library Consortium	<1%
11	Internet	repository.fe.unj.ac.id	<1%

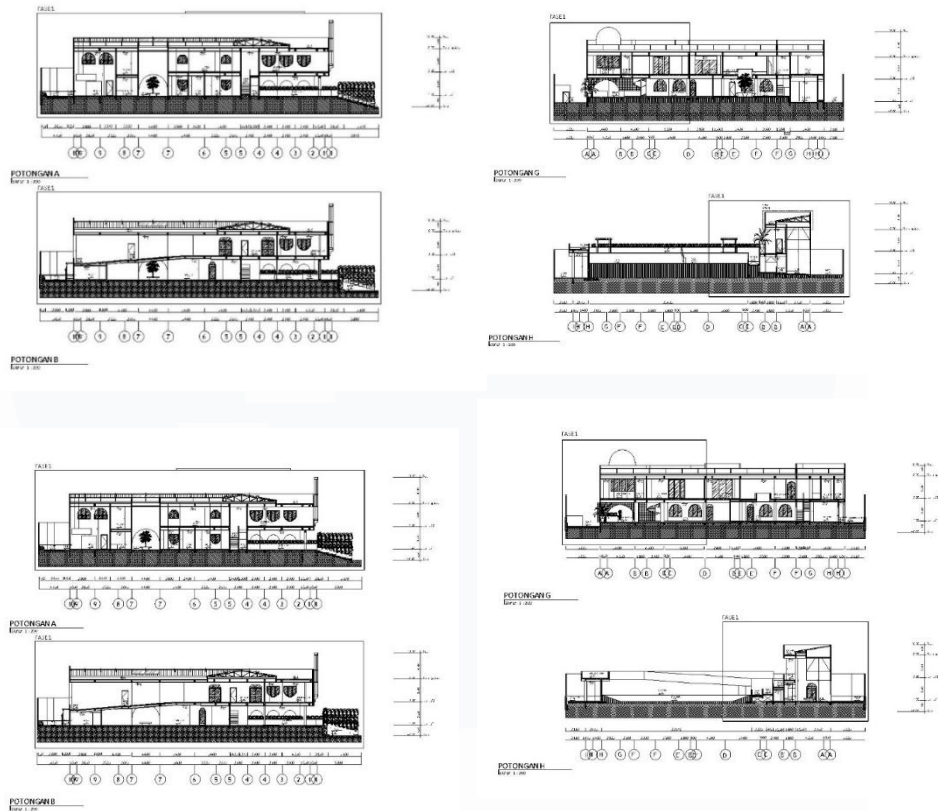


12	Internet	
	www.informasi-training.com	<1%
13	Internet	
	www.scribd.com	<1%

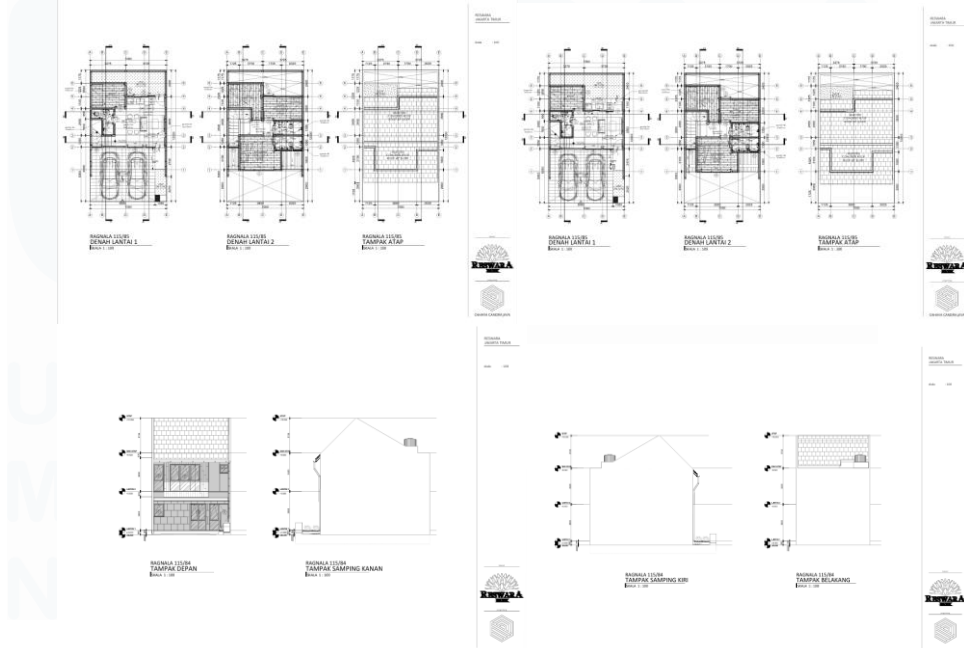
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

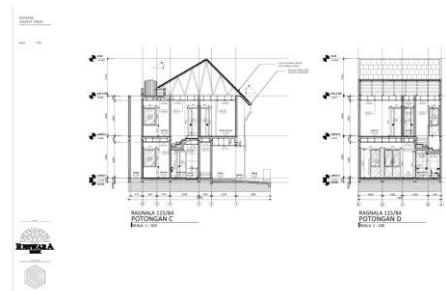
G. Lampiran 7 Semua hasil karya tugas yang dilakukan selama Pro-Step

• Dog Park



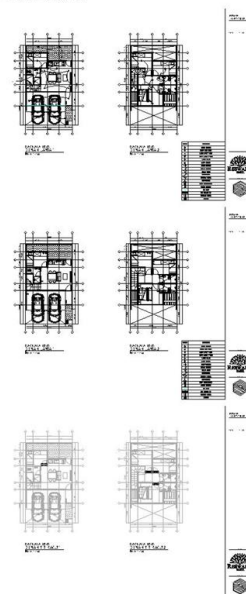
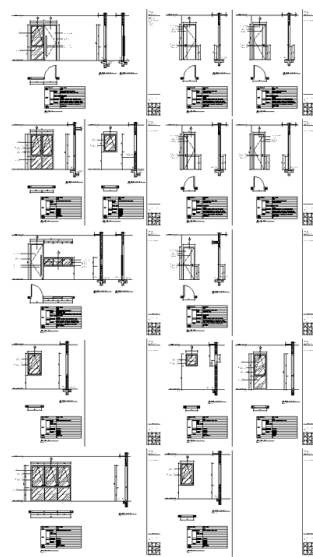
• Reswara Park





KUSEN PINTU &

ELEKTRIKAL



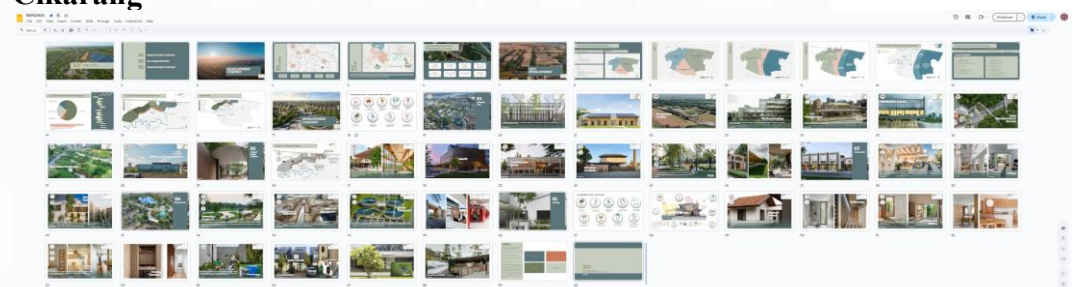
DETAIL TOILET



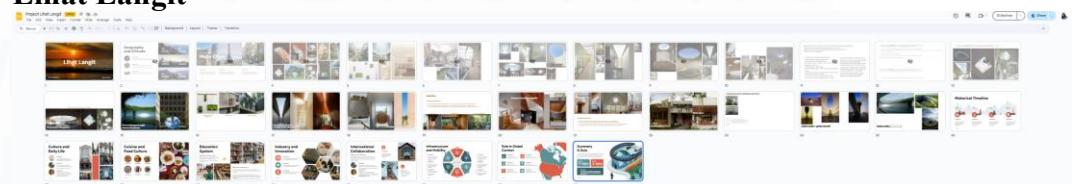
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



- **Cikarang**



- **Lihat Langit**



- **Bale Meruya**

