

# PORTOFOLIO ARCHITECTURE

ALI F ELY | DIPONEGORO UNIVERSITY

---

2 0 2 1 - 2 0 2 4

Six-story Boarding House Commission / Diponegoro University Jogging Track / Two-Story House in Padang Sidempuan / Mosque and Bale Wargi in Garut (Nata Lembur Competition) / Silam Caffe & Co-Working Space / Doltus Library & Art Gallery / Semarang 4 Star Business Hotel in MICE Area / *Paradis Memorial Park* and *Pella-Gandong Monument* with Spiritual of Various Religions Approaches / Poltekkes Kemenkes Semarang Dormitory / Pet Park in BSD

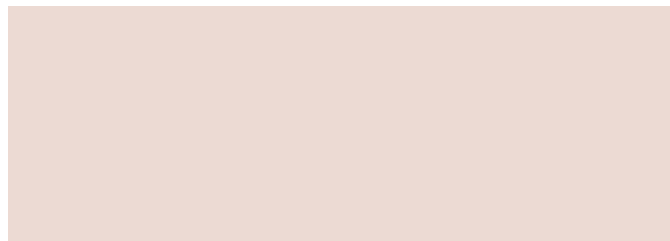


# ALI FATKHUL RAHMAN ELY

ALI

Email: aleronfatamorgana7@gmail.com  
Contact: 085256660943/08892787710  
Instagram: @aleron\_ely  
Render Team Instagram: @su.rndr  
LinkedIn: Ali Fatkhul Rahman Ely

**“You can do everything you want! Don’t underestimate yourself”**



# CONTENTS

1

**SIX-STORY BOARDING HOUSE COMMISSION**



2

**UNDIP JOGGING TRACK**



3

**TWO-STORY HOUSE IN PADANG SIDEMPUAN**



4

**MOSQUE AND BALE WARGI IN GARUT (NATA LEMBUR COMPETITION)**



5

**SILAM CAFFE & CO-WORKING SPACE**



# CONTENTS

6

**DOLTUS LIBRARY & ART GALLERY**



7

**SEMARANG 4 STAR BUSINESS HOTEL IN MICE AREA**



8

**PARADIS MEMORIAL PARK AND PELLA-GANDONG MONUMENT WITH SPIRITUAL OF VARIOUS RELIGIONS APPROACHES**



9

**POLTEKKES KEMENKES SEMARANG DORMITORY**



10

**PET PARK IN BSD**



# SIX-STORY BOARDING HOUSE COMMISSION



**Tipe:** Residential  
**Luas:** ±200m<sup>2</sup>  
**Tahun:** 2024  
**Proyek:** Commission

1

# SIX-STORY BOARDING HOUSE COMMISSION

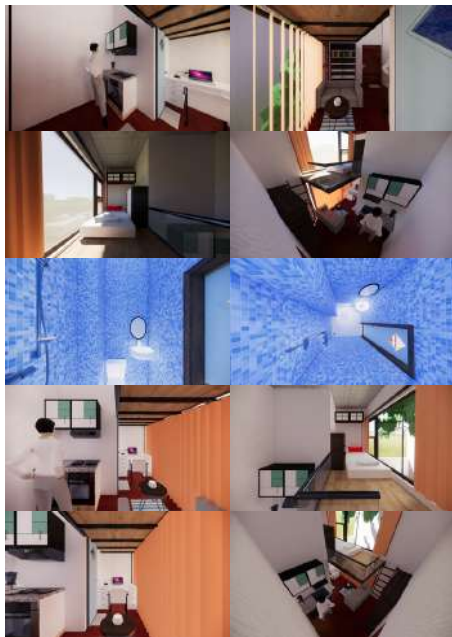
## DESKRIPSI PROYEK

Proyek komisi Kost-kostan 6 lantai dengan konsep modular dan split level di lahan 10mx20m. Tiap kamar kostan bertipe semi apartemen berukuran 4mx3m dilengkapi dengan kamar mandi dalam, space ruang tamu, space kerja, dan tempat tidur.

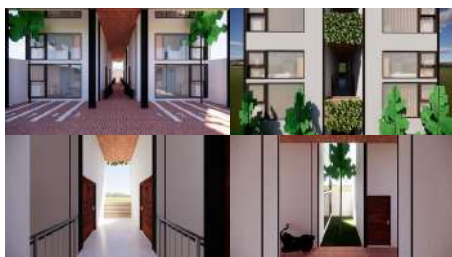
## SITEPLAN



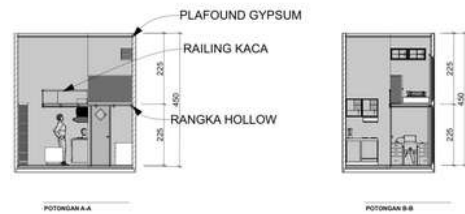
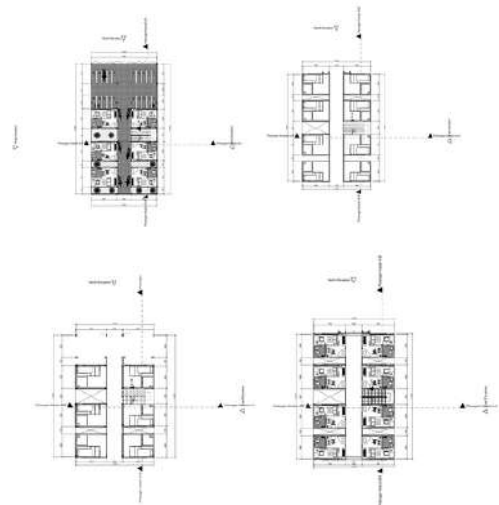
## INTERIOR KAMAR



## EKSTERIOR KOSTAN



## DENAH



## TAMPAK



## POTONGAN



# UNDIP JOGGING TRACK



ADEM I



ADEM II



ADEM III

**Tipe:** Taman, Lanskap  
**Lokasi:** UNDIP Tembalang, Semarang  
**Luas:** ±3120m<sup>2</sup>  
**Tahun:** 2021  
**Pembimbing:** Dr. Ars. Ir. Wijayanti, M.Eng  
**Proyek:** Praktikum Perancangan Trimatra 2

# UNDIP JOGGING TRACK

## Latar Belakang

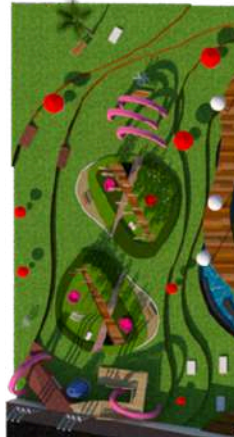
1. Kurang optimalnya pemanfaatan hutan sebagai ruang terbuka hijau berfasilitas
2. Hutan kampus sering di kunjungi berbagai lapisan masyarakat dan mahasiswa
3. Meningkatkan aktivitas wisata edukasi, olahraga santai (jalan sehat), diskusi dan belajar serta tempat istirahat di kawasan hutan kampus Undip

## Tujuan

1. Mengoptimalkan kehadiran hutan sebagai ruang terbuka hijau berfasilitas dan pemberi pasokan udara bersih yang turut serta mendukung kegiatan dan aktivitas di kawasan kampus Undip
2. Menghadirkan ruang terbuka hijau yang bersifat universal design, dapat dinikmati seluruh lapisan masyarakat dengan perasaan aman dan nyaman
3. Memberikan fasilitas pada ruang terbuka hijau yang mendukung aktivitas olahraga santai (jalan sehat), diskusi dan belajar serta tempat istirahat di kawasan hutan kampus Undip

## Analisis Tapak (Potensi Tapak)

1. Luas tapak : panjang 78-80 m dan lebar 40 m
2. Terdapat sebagai peningkat view alami serta dua jembatan di ujung-ujung sungai
3. Lahan mempunyai berbagai macam kontur dengan alur jika dilihat dari selatan ke utara : menurun sungai naik kembali, dan sebaliknya jika di lihat dari arah sebaliknya
4. Tanah agak gersang dan berbatu



ADEM I

## KONSEP ADEM

### ADEM I

- Affection (Kenyamanan)
- Mendatangkan perasaan aman dan nyaman bagi pengunjung melalui welcome vibes
- Defend (Melindungi)
- Memberikan banyak pepohonan sehingga mendatangkan kesan melindungi
- Enjoyable (Menyenangkan)
- Memberikan fasilitas bermain yang banyak yang mendatangkan keceriaan
- Many more (Banyak lagi)
- Rencananya memberikan fasilitas pendukung lain sehingga menambah kelengkapan taman
- Pengguna : Anak-anak, kaum lansia dan disabilitas
- Aktivitas : Bermain, bersosialisasi, refreshing

### ADEM II

- Accessible (Dapat diakses)
- Pemberian tangga yang membuat seluruh area terjangkau
- Decend (Layak)
- Desain terlihat layak dan elegan
- Entertain (Menghibur)
- Menghadirkan 7 komponen pengisi ketujuh lingkaran yang diharapkan mampu menghibur berbagai kalangan usia
- Meaningful (Berarti)
- Total jumlah lingkaran 7 yang mempunyai banyak arti dari berbagai perspektif sekaligus memenuhi kebutuhan akan edukasi
- Pengguna : Usia 10-40 tahun
- Aktivitas : olahraga santai (jalan sehat), diskusi dan belajar (edukasi), serta tempat istirahat santai
- Kesesuaian Dengan Tapak : Kontur yang mendukung keterhubungan antar lokasi satu titik ke titik lain, area paling luas, keunikan kontur mendukung nilai Meaningful sebagai edukasi, masih bisa diakses anak-anak usia 10 tahun dengan berbagai jalan connecting

### ADEM III

- Alive (Hidup)
- Desain mengikuti pola pepohonan di sekitarnya
- Dapper (Rapi)
- Komposisi komponen membentuk suatu kerapian
- Exciting (Menarik)
- Warna dan desain yang menarik dapat menjadi attention point
- Majestic (Megah)
- Skala komponen yang massif di banding ADEM lain memberikan kesan Megah khususnya bagi kaum dewasa
- Pengguna : Usia Dewasa
- Aktivitas : Asmara, bersosialisasi, berdiskusi, bersosialisasi



ADEM II



ADEM III

## SELENGKAPNYA



# TWO-STORY HOUSE IN PADANG SIDEMPUAN



**Tipe:** Residential

**Lokasi:** Padang Sidempuan, Sumatera Utara

**Luas:** 310m<sup>2</sup>

**Tahun:** 2021

**Pembimbing:** Prof. Dr. Ir. Edi Purwanto, M.T.

**Proyek:** Perancangan Arsitektur 1

## LATAR BELAKANG

Berdasarkan hasil analisis dan permasalahan, serta aspirasi dari keluarga yang diwawancarai yaitu keluarga Lubis, didapat kesimpulan bahwa site dari rumah eksisting tidak dapat digunakan karena ukuran luasan tidak sesuai dengan ketentuan. Oleh karena itu, pencarian site baru tidak jauh dari sekitar rumah dilakukan agar bisa memenuhi kebutuhan dan persyaratan yang ditentukan.

Berdasarkan aspirasi dari anak pertama, Winda Lestari Lubis, yang bersangkutan menginginkan desain modern minimalis ataupun bergaya eropa klasik. Berangkat dari bentuk dasar, tampak fasad di buat dengan permainan maju mundur beberapa bagian dari rumah sehingga mendapatkan kesan modernnya. Ornamen yang digunakan dalam fasad juga bergaya eropa agar kedua konsep desain tersebut dapat digabungkan,

Kecenderungan sifat masyarakat indonesia untuk bermusyawarah dan budaya gotong royong. maka dibutuhkan ruang publik yang nyaman dan memfasilitasi budaya tersebut



### DENAH

### THE SITEPLAN



### PERSPEKTIF



### INTERIOR

### TAMPAK

SELENGKAPNYA



<https://bit.ly/PortfolioAIFtY>

# MOSQUE AND BALE WARGI IN GARUT (NATA LEMBUR COMPETITION)

YA21-156



**Tipe:** Komersial  
**Lokasi:** Kp. Ancol, Garut  
**Luas:** 832m<sup>2</sup>, Bale Wargi 24m<sup>2</sup>, 64m<sup>2</sup> (Masjid)  
**Tahun:** 2021  
**Pembimbing:** M. Yusrul Yumna  
**Proyek:** Sayembara Nata Lembur Yahinatara Award

4

## LATAR BELAKANG

Dinas Perumahan dan Permukiman Kabupaten Garut beserta Yahintara berinisiatif untuk menata kembali konsep hunian yang layak huni, dengan memindahkan warga dari kampung yang padat itu ke tanah milik pemda, yang kemudian dibuatkan kampung yang layak huni dengan rumah-rumah yang sehat bagi penghuninya, yang di desain dengan memperhatikan aspek kelayakan, kesehatan dan nilai lokalitas yang kuat, sebagai identitas penataan kampung kota yang berbasis kelokalan.



Kecenderungan sifat masyarakat Indonesia untuk bermusyawarah dan budaya gotong royong. Maka dibutuhkan ruang publik yang nyaman dan memfasilitasi budaya tersebut

## THE SITEPLAN



Kebutuhan akan bale wargi yang ramah dan memiliki ciri khas akan lokalitas dan memiliki fungsi sebagai tempat berkumpulnya warga secara informal beserta fungsi penunjang lainnya untuk berkegiatan bersama seperti area bermain anak, lapangan olah raga, ruang terbuka hijau, dan lain-lain

## BALE WARGI KEBAGJAAN LEUNTIK

Kebagjaan Leuntik di ambil dari bahasa Sunda yang artinya kebahagiaan kecil. Diharapkan dengan adanya bale wargi minimalis ini dapat menghadirkan sebuah perasaan kebahagiaan bagi wargi yang melakukan aktivitas yang dapat mempererat silaturahmi di dalamnya. Di bangun di depan gerbang masuk area hunian Nata Lembur, sehingga dapat menjadi perwajahan area hunian bercirikan budaya sunda. Bangunan bale wargi dibuat terbuka agar suasana wargi yang beraktivitas di dalamnya lebih terasa menyatu dengan alam sekitar dan memperbanyak sirkulasi udara alami

## MASJID AR-RASYID



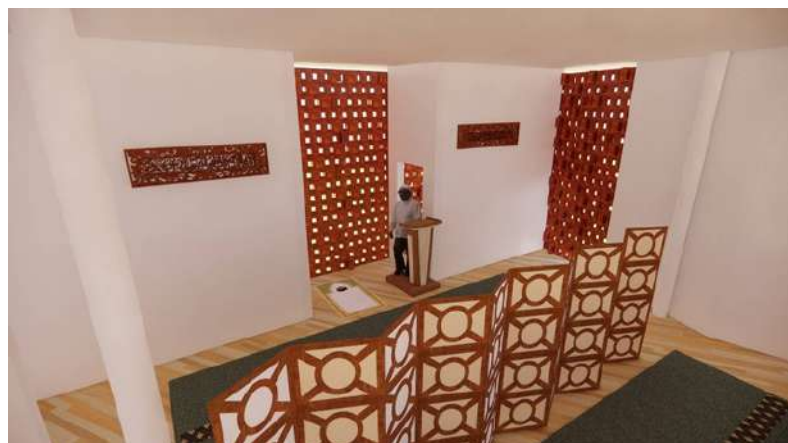
## AR-RASYID

Allah Ar-Rasyid, Allah Mahacerdas, menempatkan segala sesuatu pada tempatnya secara tepat. Dia melakukan sesuatu secara benar dan tepat tanpa ada kesalahan sedikit pun. Dia-lah Yang Mahu hijaksana dan tepat dalam mengatur alam semesta beserta isinya tanpa petunjuk atau pembantu yang mendampingi, menunjukkan, atau memberi pertimbangan dalam mengatur atau berbuat sesuatu.

## SELENGKAPNYA



<https://bit.ly/PortfolioAliFEly>



# SILAM CAFFE & CO-WORKING SPACE



**Tipe:** Residential

**Lokasi:** Ambarawa, Jawa Tengah

**Luas:** 835,4m<sup>2</sup>

**Tahun:** 2022

**Pembimbing:** Dr. Ir. Agung Budi Sadjono, M.T.

**Proyek:** Perancangan Arsitektur 2

5

# LATAR BELAKANG

Pada masa sekarang, para orang muda dan remaja sangat suka untuk berkumpul dengan teman, mengerjakan tugas bersama dan menghabiskan waktu di luar rumah, serta bersantai dan bercengkrama dengan orang lain. Aktivitas-aktivitas tersebut akan menghabiskan waktu yang lama dan butuh kenyamanan. Kebanyakan dari orang muda atau remaja akan memilih coffee shop atau kafe untuk melakukan aktivitas-aktivitas tersebut. Sehingga kafe diperlukan untuk menunjang kegiatan-kegiatan tersebut.

Pemilihan tapak yang di mana merupakan daerah periferi yang masih akan berkembang menjadikan area tersebut masih asri dengan alam. Pemilihan area tapak pada tempat yang strategis karena berada dekat dengan Rumah Sakit Daerah. Selain itu, tapak berada di daerah yang masih minim coffee shop atau kafe.

# KONSEP

Desain interior retro yang memiliki kesan ceria merupakan gaya desain yang bisa dibbilang cukup nyentrik dengan mengulang gaya-gaya yang pernah trend di masa lalu. Gaya ini pada awalnya merupakan gaya busana Prancis pada era 1970 hingga 1990-an yang kemudian berkembang menjadi gaya desain interior. Nuansa ceria yang ditunjukkan desain retro ini membawa nostalgia masa lalu ke dalam hunian masa kini.

Desain retro sendiri memiliki ciri khas yang berbeda-beda berdasarkan era yang diusungnya. Diantaranya desain retro art deco yang mengusung tema tahun 1930-an, fifties, pop art, hingga seventies di tahun 1970-an.



# SILAM KAFE

**silam/si·lam/ adjektif**

Sudah lampau (tentang masa dan sebagainya): masa -- , masa lalu; zaman dahulu;

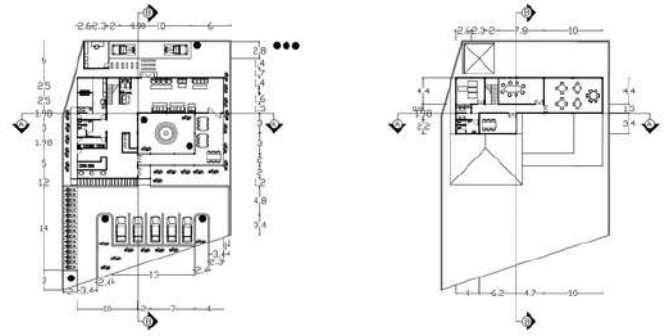
**Silam** merupakan kata sifat dalam bahasa Indonesia yang berarti **telah lampau** atau **terlewati**. Silam di sini juga merupakan singkatan dari **Sillence** and **Meet**, yang artinya sunyi dan bertemu. Konsep tersebut dimaksudkan agar desain-desain retro atau vintage yang hadir dalam kafe nantinya dapat dibarengi dengan suasana tenang (sillence) tetapi memungkinkan untuk adanya pertemuan.

# PENDEKATAN

- 01 Nostalgia** Desain vintage yang akan dihadirkan, harus mampu memberikan nuansa nostalgia zaman dulu untuk semua kalangan tanpa terkecuali.
- 02 Sillence** Bangunan kafe yang memberikan suasana nyaman, sebisa mungkin harus didesain hingga memiliki tingkat kebisingan yang rendah
- 03 Meet** Berkumpulnya berbagai kalangan, membutuhkan desain yang harus memfasilitasi kegiatan tersebut



THE SITEPLAN



DENAH



TAMPAK



INTERIOR



PERSPEKTIF



# DOLTUS LIBRARY & ART GALLERY



**Tipe:** Komersil

**Lokasi:** Semarang, Jawa Tengah

**Luas:** ±1700m<sup>2</sup>

**Tahun:** 2022

**Pembimbing:** Dr. Ir. Budi Sudarwanto, M.Si

**Proyek:** Perancangan Arsitektur 3

# LATAR BELAKANG

Minat baca merupakan hal yang penting bagi kemajuan bangsa Indonesia. Kemampuan berpikir kritis lahir dari kebiasaan membaca.

Rendahnya minat baca masyarakat dapat disebabkan oleh sedikitnya sarana membaca yang dapat diakses masyarakat serta perpustakaan yang terkesan kaku dan membosankan.

Maka dari itu, arsitektur memiliki andil dalam membuat perpustakaan tidak terkesan kaku, tidak membosankan, dan ideal. Menggabungkan perpustakaan dan Art Gallery merupakan salah satu bentuk upaya dalam menarik minat pengunjung

**Isu:**

- Rendahnya minat baca masyarakat di Indonesia
- Perpustakaan dianggap kaku dan membosankan sehingga kurang menarik minat masyarakat untuk mengunjungi
- Sarana untuk meningkatkan minat baca belum difasilitasi secara maksimal
- Sedikitnya tempat bagi para seniman untuk menyalurkan karyanya dengan baik dalam bentuk fisik
- Banyak art gallery yang kesannya masih eksklusif sehingga belum dapat diakses semua kalangan masyarakat
- Minimnya pengetahuan masyarakat akan budaya yang ada di lingkungannya

# KETERANGAN ISU

## PENGGUNA

Masyarakat umum khususnya generasi muda, penulis, dan seni untuk meningkatkan minat baca dan seni.

## SENI

Peningkatan jiwa seni melalui pembaharuan barang pameran di gallery secara berkala

## PSIKOLOGI

Healing bermanfaat dengan literasi maupun experience visual karya seni

## LINGKUNGAN

Tuntutan daerah hijau di antara bangunan komersil, dan desain yang sinergi dengan alam

# KONSEP

**Arsitektur biomorfik** adalah gaya desain arsitektur yang menekankan pada bentuk dan pola alami. Dengan demikian, arsitektur biomorfik diilhami oleh bentuk-bentuk organik seperti tanaman, hewan, atau elemen alam (yaitu memodelkan eksterior bangunan seperti secondary skin).

**Arsitektur Metafora** adalah pendekatan arsitektur yang berawal dari ide menghubungkan arsitektur dengan bahasa. Penerapannya sering digunakan pada bangunan-bangunan publik, salah satunya adalah perpustakaan.

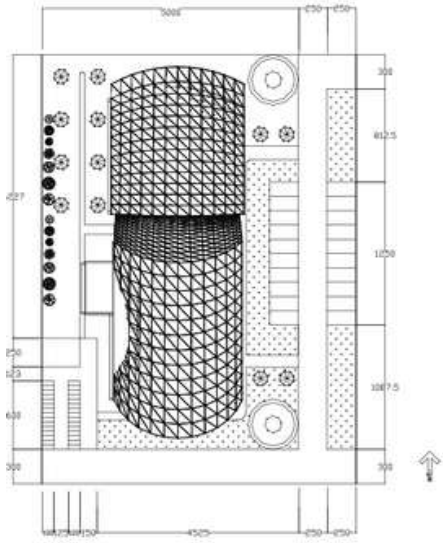
# DOLTUS LIBRARY & ART GALLERY



**Dolphin (lumba-lumba)** merupakan salah satu hewan paling cerdas yang diketahui. Lumba-lumba merepresentasikan kecerdasan makhluk yang didapatkan dari pembelajaran-pembelajaran dalam hidup. Lumba-lumba sejalan dengan perpustakaan yang memberikan ilmu sehingga menjadi insan yang cerdas.

**Kaktus** merupakan tumbuhan endemik yang kehadirannya istimewa bagi daerah padang gurun. Kehadirannya penting bagi ekosistem di sekitarnya sehingga dapat hidup. Keistimewaannya ini menjadikannya berharga, dan dapat mempresentasikan sebuah karya seni. Kaktus sejalan dengan art gallery yang mempertontonkan kemegahan suatu ciptaan





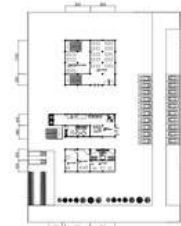
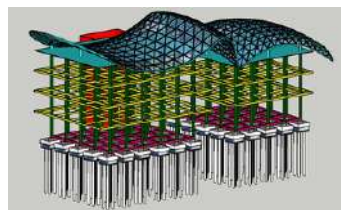
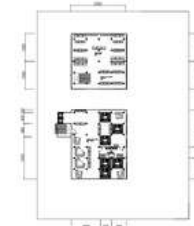
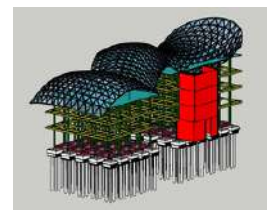
**THE SITEPLAN**



**PERSPEKTIF**

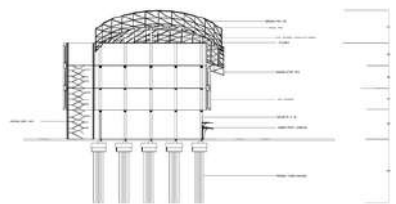
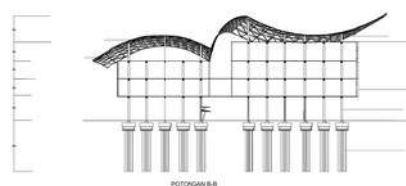


**INTERIOR**



**ISOMETRI STRUKTUR**

**DENAH**



**POTONGAN**

# SEMARANG 4 STAR BUSINESS HOTEL IN MICE AREA

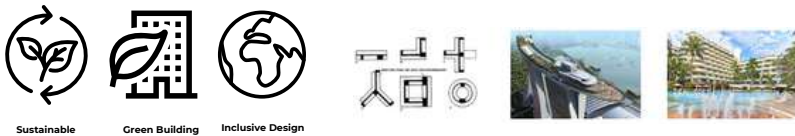


**Tipe:** Komersil  
**Lokasi:** Semarang, Jawa Tengah  
**Luas:** ±8.888m<sup>2</sup>  
**Tahun:** 2023  
**Pembimbing:** Prof. Dr. Ir. Atik Suprpti, MTA  
**Proyek:** Perancangan Arsitektur 5

# LATAR BELAKANG

Kebutuhan akan MICE pada kota Semarang, memaksa akan kehadiran Hotel-hotel Bisnis. Elytel Semarang hadir sebagai hotel bisnis pusat kota untuk memfasilitasi urusan bisnis baik dalam maupun luar kota, serta sebagai penunjang kegiatan pertemuan. Menggunakan konsep biomimicry, menguatkan eksistensinya sebagai daya tarik. MICE yang merupakan fokus dari fasilitas yang dihighliht, membutuhkan akomodasi hotel bisnis berbintang yang menyediakan fasilitas lengkap yang dapat menunjang untuk kegiatan pertemuan bisnis yang dilengkapi dengan fasilitas untuk bekerja. Kalangan tamu pada hotel bisnis umumnya berasal dari kalangan pengusaha, karyawan atau profesional yang memiliki kepentingan berbisnis, berdagang, tugas dinas hingga menghadiri acara acara form dan berbagai tujuan lainnya. Tamu-tamu tersebut pun dibedakan menjadi tamu yang menginap dari dalam kota, maupun yang tidak menginap untuk kegiatan perjalanan bisnis yaitu dari luar kota.

## PENDEKATAN ISU



Tipologi Hotel yang dipilih adalah melingkar dengan blok di tengah. Bentuknya mirip blok bujur sangkar, tetapi lebih membutuhkan perhitungan seksama bagi ruang-ruang yang saling membelakangi. Terkait pencapaian di jalan Imam bonjol, akan dibuat koneksi berupa jembatan penyebrangan orang (JPO) yang akan berhubungan dengan desain bangunan dan kawasannya.

Tipologi yang sesuai dengan konsep, diambil contoh dari berbagai hotel green building di Singapura.

# KONSEP

Konsep yang ditawarkan adalah Arsitektur Biomimicry. Konsep biomimikri dalam arsitektur adalah pendekatan desain yang mengambil inspirasi dari alam, organisme hidup, dan ekosistem alami untuk menciptakan bangunan yang lebih efisien, berkelanjutan, estetis, dan berfungsi dengan baik. Ini adalah upaya untuk meniru prinsip-prinsip dan solusi yang ditemukan dalam alam dan menerapkannya dalam desain dan konstruksi bangunan.

Konsep biomimikri memiliki potensi yang besar untuk diterapkan dalam desain dan operasi hotel bisnis. Hotel bisnis yang mengadopsi konsep biomimikri dapat menawarkan pengalaman yang berbeda dan unik bagi tamu. Hal ini dapat meningkatkan daya tarik dan reputasi hotel, yang dapat menghasilkan keuntungan lebih besar.

## KONSEP BIOMIMICRY



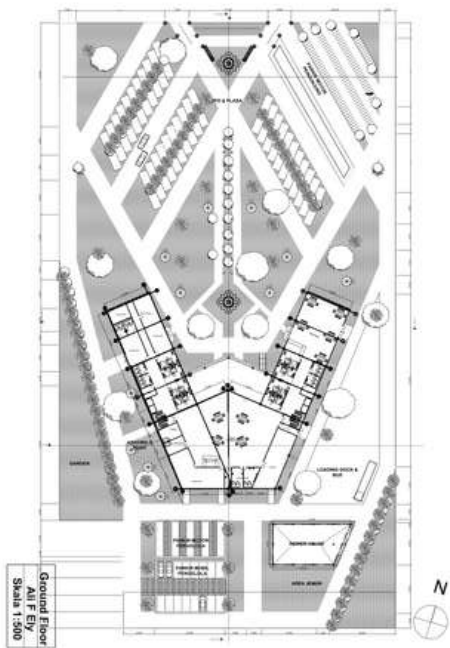
Permainan balkon dan sun shading, ditambah dengan sentuhan green, menambah keatraktifan massa

Biomimicry Pohon

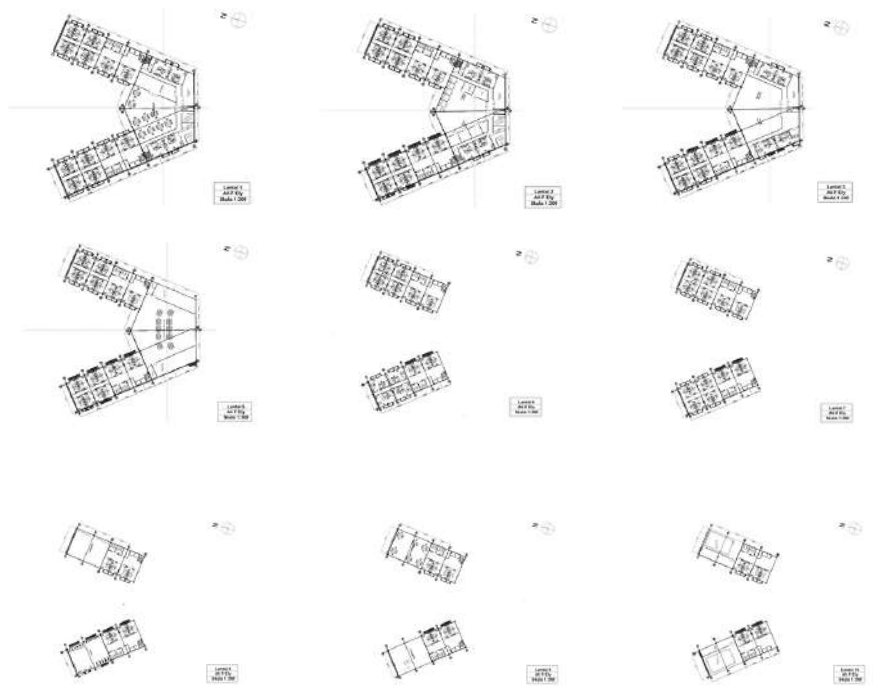


Bangunan berbentuk modular cocok untuk fungsional bangunan publik seperti hotel dnegan menirkun sirkulasi udara pada rumah rayap





**SITEPLAN**



**DENAH**



**TAMPAK**



**PERSPEKTIF**



**INTERIOR**



# PARADIS MEMORIAL PARK AND PELLA-GANDONG MONUMENT



WITH SPIRITUAL OF VARIOUS  
RELIGIONS APPROACHES

**Tipe:** Kawasan, Lanskap  
**Lokasi:** Ambon, Maluku  
**Luas:** ±20Ha  
**Tahun:** 2024  
**Pembimbing:** Prof. Dr. Ir. Edi Purwanto, M.T.  
**Proyek:** Tugas Akhir

# LATAR BELAKANG

## AKTUALITA

Konflik antar umat beragama di Ambon terjadi menggunakan sentimen agama sebagai pemicunya, dan bisa berpotensi terjadi lagi apabila tidak tersedia jembatan komunikasi antar pemuka agama/tokoh masyarakat tidak tersedia

- Kota Ambon, Provinsi Maluku, masuk peringkat ketujuh sebagai kota dengan tingkat toleransi tertinggi di Indonesia pada 2021 versi Setara Institut.
- Terdapat Gong Perdamaian Dunia di Ambon tetapi belum menggugah kebersamaan
- Lahan pemakaman di Ambon semakin sedikit hingga menerapkan sistem tumpang tindih, dan di Kecamatan Baguala belum memiliki TPU sama sekali.

## URGENSI

- Diperlukan tempat peringatan sebagai ruang intim untuk mengingat pentingnya peristiwa konflik kerusuhan antar umat beragama 1999 dan sebagai pemerkuat ikatan antar umat beragama.
- Diperlukan Memorial Park/TPU khususnya di Kecamatan Baguala yang belum memiliki tempat pemakaman sama sekali.
- Meningkatkan citra Ambon sebagai salah satu kota paling toleran di Indonesia, dan memperkuat citra eksistensi Gong Perdamaian yang merupakan salah satu ikon kota Ambon.

## ORIGINALITAS

- Merencanakan dan merancang Memorial Park & Moumen Pela-Gandong dengan pendekatan spiritual berbagai agama yang mampu membangkitkan memori dan menggugah ikatan antar umat beragama sampai akhir.



# KONSEP

**Pendekatan spiritual** ditujukan untuk memahami **bagaimana berbagai agama mempersiapkan kematian termasuk tata cara penguburannya**. Dengan memperhatikan kebutuhan tata cara penguburan masing-masing agama, maka objek TA yang akan dibangun ditujukan untuk memfasilitasi kebutuhan akan penguburan berbagai agama tersebut. Pendekatan Spiritual Berbagai Agama masih erat kaitannya dengan arsitektur inklusivitas, di mana pendekatan ini mempelajari **bagaimana berbagai agama memaknai kesamaan cita walau dalam perbedaan**.

## Pendekatan Arsitektur Maluku

### 1). Rumah Adat Baileo

Baileo merupakan bangunan lokal Maluku yang diakui oleh setiap penduduk Maluku, karena baileo adalah warisan budaya dari leluhur yang melambangkan siwalima (milik bersama). Baileo memiliki fungsi yaitu difungsikan sebagai tempat bertemunya masyarakat dengan dewan rakyat atau dengan dewan negri maupun tempat untuk bermusyawarah. Baileo juga merupakan pusat kegiatan religi masyarakat, seperti pada saat pelaksanaan upacara adat saniri negeri dan upacara adat lainnya yang dilakukan masyarakat desa.

### 2). Chik baku bae (tanda saling berbaikan)

Chik merupakan sebutan Ambon untuk pingky swear (bentuk janji dua orang dengan gerakan saling mengaitkan kedua jari kelingking) tetapi bermakna damai. Pada kebiasaan anak-anak kecil Ambon, berbaikan setelah berseteru adalah dengan melakukan chik yang menandakan bahwa telah damai. Simbol ini pun menjadi simbol perdamaian pada Gerakan Baku Bae pasca Kerusuhan Ambon 1999. Simbol ini dapat menjadi inspirasi untuk diterapkan pada Monumen Pela-gandong.

## Garis imajiner & sumbu filosofis

Entrance dari objek rancangan berada pada arah Utara yaitu ke Laut Teluk Ambon, Kabupaten Maluku Tengah, Pulau Seram, dan Maluku Utara dengan filosofi pada Hikayat Tanah Hitu.

## Hierarki ruang

Dalam objek rancangan terdapat permainan kontur yang sangat mendukung untuk menggunakan konsep hierarki ruang. Untuk itu dalam hierarki dibagi menjadi 3 yaitu; Propan(Publik), Ambi(Semi-Publik), dan Raja(Suci).

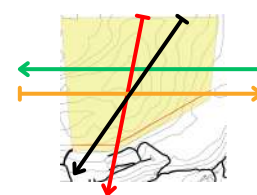


Garis Imajiner & Sumbu Filosofis



Hierarki Ruang

Keterangan  
 ■ Propan  
 ■ Ambi  
 ■ Raja



Arah Sumbu Pada Site

Keterangan  
 ■ Arah terbenam matahari  
 ■ Sirkulasi angin paling banyak  
 ■ Best View  
 ■ Arah Optimal Sumbu

## VEGETASI LANSKAP



Kuncup Merah



Rhus Typhina



Juneberry



Delonix Regia



Cerasus



Bungur Kecil



**SITEPLAN**



**TAMPAK**



**INTERIOR**



**DENAH**



**PERSPEKTIF**



**POTONGAN KAWASAN**



# POLTEKKES KEMENKES SEMARANG DORMITORY



**Tipe:** Komersil

**Lokasi:** Semarang, Jawa Tengah

**Luas:** ±8.888m<sup>2</sup>

**Tahun:** 2023

**Pembimbing:** Prof. Dr. Ir. Edi Purwanto, M.T.

**Proyek:** Perancangan Arsitektur 4

# LATAR BELAKANG

Di Kota Semarang, terdapat sekitar 26 Universitas dan belum semuanya mempunyai rusunawa mahasiswanya sendiri. Pembangunan rusunawa mahasiswa pada universitas-universitas di Semarang bertujuan untuk memberikan fasilitas tempat tinggal yang nyaman dan layak bagi mahasiswa serta letaknya yang tidak jauh dari kampus, sehingga memudahkan mahasiswa untuk melakukan aktivitas di sekitar kampus. Selain itu, pembangunan asrama juga dapat menjadi wahana pembelajaran bagi mahasiswa baru yang tinggal di dekat kampus. Oleh karena itu, perencanaan dan perancangan rusunawa mahasiswa pada Poltekkes Kemenkes Semarang sebagai fasilitas penunjang mahasiswa diperlukan pengadaannya, yang mana hal itu sebaiknya juga mendapatkan perhatian khusus dari pemerintah daerah dan pihak universitas terutama bagi kota – kota besar seperti Semarang.

Fungsi penting rusunawa mahasiswa adalah sebagai tempat tinggal mahasiswa. Perbedaan rusunawa mahasiswa dengan rusunawa biasa terletak pada beberapa aspek yang dapat dilihat berdasarkan perilaku, kebiasaan, dan kebutuhan mahasiswa di antaranya :

- Mahasiswa belum memiliki penghasilan tetap sendiri sehingga memiliki keterbatasan biaya dibandingkan rusunawa biasa atau rusun khusus buruh. Hal ini mempengaruhi penyelesaian efisien dari material atau fasilitas yang ekonomis guna menekan biaya sewa, tetapi masih dapat memfasilitasi kebutuhan mahasiswa.
- Mahasiswa cenderung dinamis yaitu memiliki berbagai aktivitas yang dilakukan selain kuliah. Berbeda dengan pekerja atau penghuni rusun pada biasanya yang kegiatannya setelah bekerja langsung istirahat, mahasiswa memerlukan wadah interaksi.

Selain perbedaan tersebut, rusunawa mahasiswa tentunya mempunyai problem yaitu tipologi bangunan bersusun yang agak padat, tetapi hal tersebut memang merupakan suatu keharusan yang dipertahankan karena memang rumah susun pada dasarnya bersusun. Penyelesaian dari problem ini adalah dengan memberikan pengaturan lantai dengan peruntukkan khusus tidak serta merta sama. Dalam hal ini, lantai 1 nanti akan lebih fokus ke open plan sebagai tempat interaksi, tiap lantai ada ruang santai, dan Pemberian Balkon pada masing-masing kamar guna kebutuhan menjemur pakaian. Dengan adanya pembagian ini, tentunya tiap lantai tidak akan monoton sama peruntukannya.

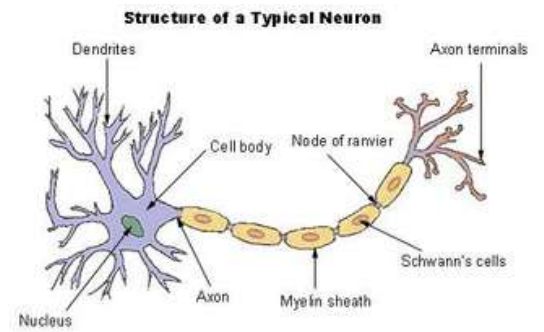
**Keyword: Dinamis, Ekonomis, Efisien**

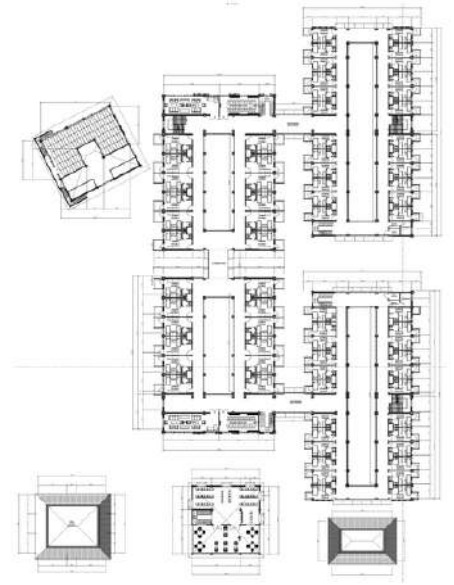
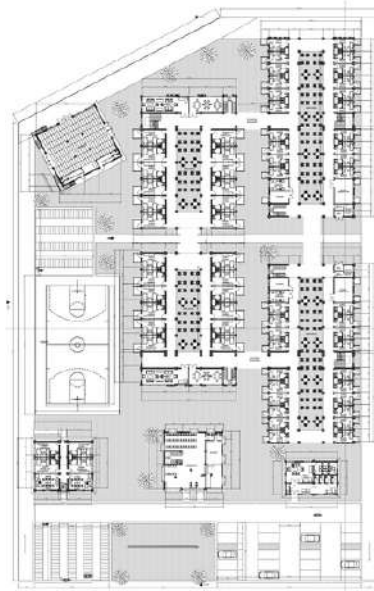
# KONSEP

**Arsitektur tropis** adalah arsitektur yang berada di daerah tropis yang telah beradaptasi dengan iklim tropis sekitarnya. Hal utama yang menjadi titik berat dalam mendesain arsitektur tropis adalah kondisi suhu yang tinggi serta kelembaban yang tinggi pula. Dua point tersebut akan berpengaruh terhadap tingkat kenyamanan berada di dalam suatu ruangan.

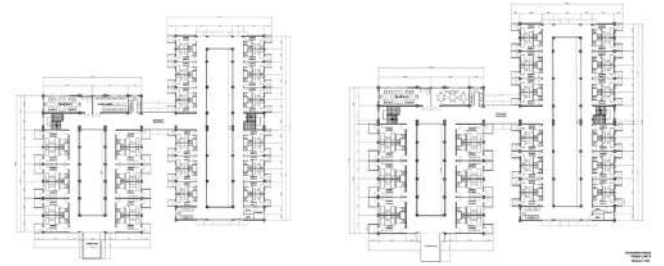
**Arsitektur biomorfik** adalah gaya desain arsitektur yang menekankan pada bentuk dan pola alami. Dengan demikian, arsitektur biomorfik diilhami oleh bentuk-bentuk organik seperti tanaman, hewan, atau elemen alam (yaitu memodelkan eksterior bangunan seperti fasad di secondary skin, dan sebagainya). Melihat sifat mahasiswa yang **dinamis, energik dan perlu banyak interaksi**, dapat dianalogikan dengan jantung sebagai pusat energi dalam tubuh manusia. Jantung memiliki struktur saraf neuron yang terdiri dari beberapa bagian yaitu Dendrit, Nukleus, dan lain-lain. Untuk bentuk massa dari bangunan nanti, akan diambil bentuk dari dendrit sebagai bentuk organik manusia dalam biomorfik. Dendrit sendiri pun yang merupakan cabang dari neuron yang berperan dalam menerima dan mengantarkan rangsangan ke badan sel. Dengan ini, aspek arsitektur tropis pun akan turut terpenuhi juga terkait aspek tropis melalui connecting antar massa bangunan sebagai perwujudan dendrit yang bercabang

Untuk Aspek yang diambil dari arsitektur tropis sendiri, adalah **Passive design**. Passive Design merupakan pendekatan desain dengan memanfaatkan paparan matahari dan angin. sehingga bangunan memerlukan lebih sedikit energi untuk pencahayaan dan pendingin ruangan

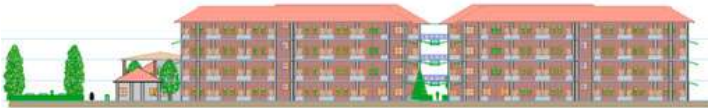




**THE SITEPLAN**



**DENAH**



**TAMPAK**



**INTERIOR**



**PERSPEKTIF**



# PET PARK BSD



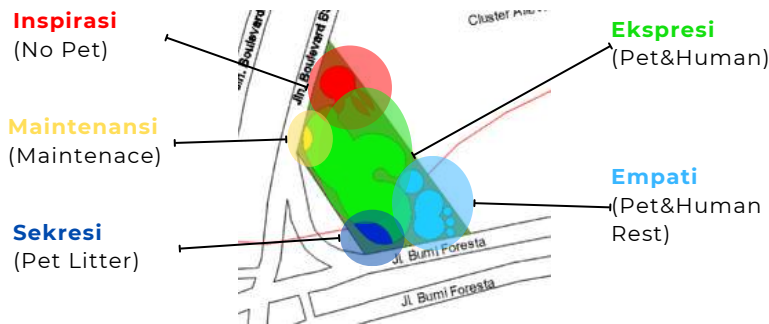
**Tipe:** Taman, Lanskap  
**Lokasi:** Foresta BSD, Tangerang Selatan  
**Luas:** ±1700m<sup>2</sup>  
**Tahun:** 2022  
**Pembimbing:** Prof. Dr. Ir. Edi Purwanto, M.T.  
**Proyek:** Pengantar Perancangan Lanskap

# LATAR BELAKANG

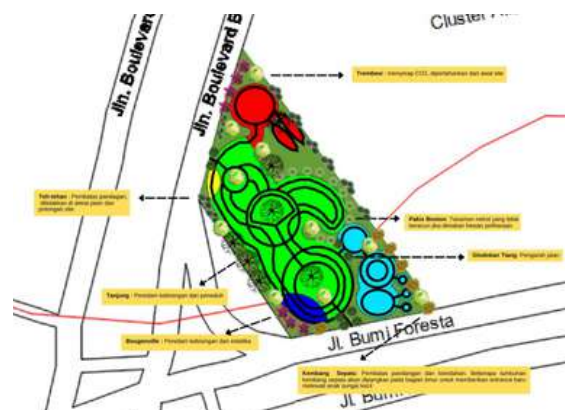
Sebuah pepatah mengatakan : "give your heart to dog, they will never broke it". Kadang tidak semua insan mempunyai sahabat yang selalu siap 24 jam menjadi teman untuk menemani penatnya aktivitas sehari-hari. Keberadaan hewan peliharaan telah terbukti mampu memenuhi hal emosional tersebut. Tidak mengherankan beberapa orang memperlakukan hewan peliharaannya secara special layaknya teman manusia. Namun belum semua fasilitas umum dapat dipergunakan bahkan melarang untuk mengajak serta "sahabat kita" beraktivitas bersama. Lokasi site di perumahan foresta yaitu sebelum menuju salah satu pintu masuk, yang berhawa sejuk dan warga yang senang memelihara berbagai hewan peliharaan seperti anjing, kucing, dapat dimanfaatkan untuk membuat taman pet/hewan peliharaan. Hal yang perlu diperhatikan dalam perancangan taman hewan peliharaan antara lain kebebasan, kenyamanan dan keindahan saat melakukan berbagai aktivitas bagi majikan dan hewan peliharaannya. Syarat tersebut termasuk juga bagi pengunjung biasa yang tak membawa hewan, hanya sekedar melihat-lihat dan berinteraksi dengan majikan hewan peliharaan lain. Untuk itu, usulan konsep yang akan dibawa pada taman hewan peliharaan ini tercantum dalam satu singkatan yaitu **BALI** yang merupakan singkatan dari Bebas, Aman, Lindung, Indah.

**Segmentasi usia :** Dominan bagi pengguna berusia produktif 15-40 tahun, sedangkan variable lain adalah kelompok usia 40-an ke atas yang hanya ingin bonding santai dengan hewan peliharaannya, atau sekedar pengunjung biasa

## USULAN ZONA



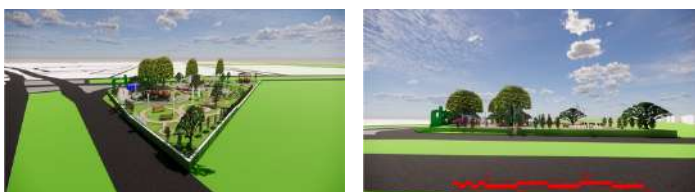
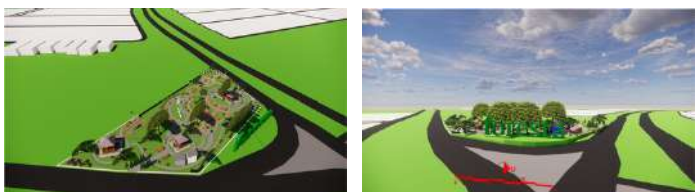
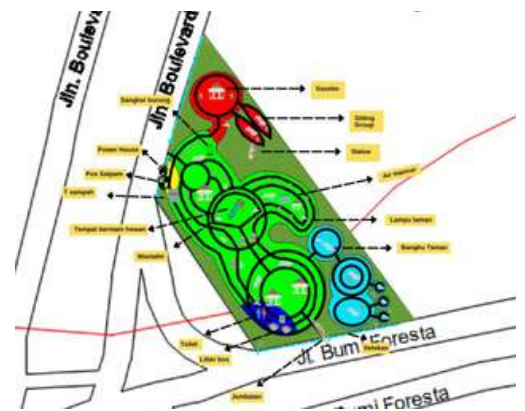
## TANAMAN LANSKAP



## THE SITEPLAN



## ELEMEN PENDUKUNG



## PERSPEKTIF HUMAN EYE

## PERSPEKTIF BIRD EYE

SELENGKAPNYA



<https://bit.ly/PortfolioAliEly>

**THAT'S A WRAP!**

**SEE YOU IN ANOTHER  
SPECTACULAR PROJECTS**

