

2023 - 2026

Architecture Portfolio.

Muhammad Fimas Alfin M.

Architecture Student

Table of Content

Curriculum Vitae

Academic Work

Rumah 1 Lantai
Rumah Kos 2 Lantai
Interactive Smart Street
Aleatory House
Eco-Pocket Park
Tycent. (Thrive Youth Centre)
TnT (Transit Network Tower) - Mix-use Building Mall & Hotel
Thesis Work - WWC (WildWeave Sanctuary)

Competition Work

Griya Wredha Kinarya	WEX Arsitektur UGM - 2025
Suluk	ILDSC Arsitektur Lanskap IPB - 2025
Mood Nest	Etalase Arsitektur UNNES - 2025
Liminal	Dies Natalis DAFT UNDIP ke-63 - 2025
The Urban Cocoon	CourtYard 2.0 Arsitektur UB - 2025
Sumbu Denyut Betavenue	Transjakarta BTR Station Design Competition - 2025
Mantra	Arrival 5.0 Teknik Arsitektur UIN Malang - 2026
Sela-Selasaran	Archivolks 7 Arsitektur UPNVJT - 2026

Intern Work

Perumahan Tropical Haven	Kochiro Architect - Malang
Graha Tumapel Moodboard	

MAN Lumajang	Team Design Teknik Arsitektur UIN Malang Fakultas
MAN 1 Jombang	Sains dan Teknologi (SBSN Kemenag Project)

Curriculum Vitae



Muhammad Fimas Alfin Mubarak

Fresh Graduate Architecture

UIN Maulana Malik Ibrahim Malang,
Jawa Timur

Alamat

Jl. Pasar Pon RT.02 RW.02, Desa Keduyung,
Kec. Laren, Kab. Lamongan, Jawa Timur



+62 85796103577



fimasalfin14@gmail.com



@alpnbrk



@fimasalfin

Pendidikan

2019 - 2022	MAS Fathul Hidayah Pangean, Maduran, Lamongan IPA Nilai: 89,67
2022 - 2026	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Jawa Timur Teknik Arsitektur (S1) IPK: 3,73

Keahlian

<i>Skill Design</i>	3D Modeling Drafting Konsep/Skema Visualisasi/Render	
<i>Software</i>	<u>2D</u> Revit Autocad <u>3D</u> Revit Sketchup	<u>Render</u> Enscape D5 Lumion <u>Editing</u> Canva Photoshop

Pengalaman

Organisasi

2023-2025	Anggota Divisi PSDM HMPS "Hajar Aswad" Teknik Arsitektur UIN Malang
2023-2024	Anggota Divisi Kominfo HIMAFAH (Himpunan Mahasiswa Alumni Fathul Hidayah)
2023-2024	Ketua DPW HIMAFAH Malang (Himpunan Mahasiswa Alumni Fathul Hidayah)
2024	Ketua Pelaksana Ospek Jurusan "SLASAR 21" Teknik Arsitektur UIN Malang

Akademik

2023-2026	Asisten Dosen pada saat Semester 3, 4, 5, 6, 7, 8
-----------	--

Internship

2025	Kochiro Architect - Malang, Jawa Timur
2025-2026	Anggota Tim Desain Arsitektur Fakultas Sains dan Teknologi, UIN Malang (Proyek SBSN Kemenag - MAN Lumajang; MAN 1 Jombang)

Kompetisi

2025-2026	WEX Arsitektur UGM - 2025 ILDSC Arsitektur Lanskap IPB - 2025 Etalase Arsitektur UNNES - 2025 Dies Natalis DAFT UNDIP ke-63 - 2025 CourtYard 2.0 Arsitektur UB - 2025 Transjakarta BTR Station Design Competition - 2025 Arrival 5.0 Teknik Arsitektur UIN Malang - 2026 Archivolks 7 Arsitektur UPNVJT - 2026
-----------	---

PESERTA

Academic Work.

Rumah 1 Lantai

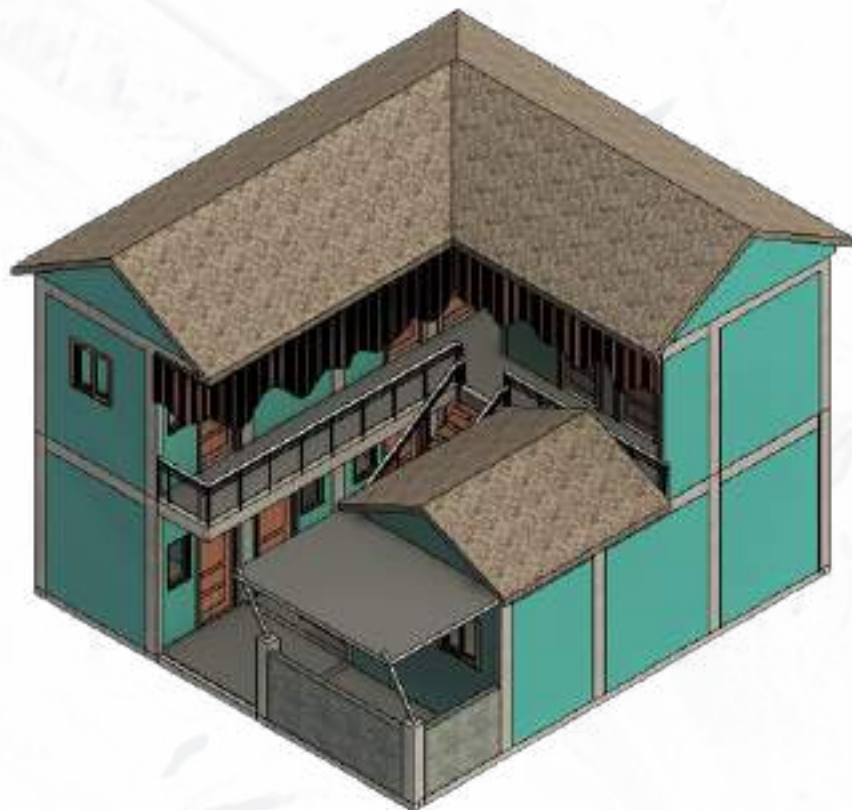
Desain rumah tinggal 1 lantai dirancang untuk kebutuhan hunian keluarga kecil. Terdiri dari 2 kamar tidur, 1 kamar mandi, ruang tamu, dapur, teras, carport, dan taman di bagian depan dan belakang. Tata letaknya dibuat sederhana agar mudah diakses dan nyaman untuk aktivitas sehari-hari.



Rumah Kos 2 Lantai

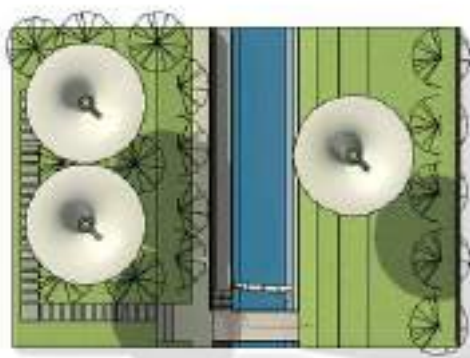
Proyek tugas desain renovasi **rumah kos dua lantai** dengan tujuan **meningkatkan kualitas fungsi, kenyamanan, dan tampilan bangunan**. Rumah kos ini terdiri dari 10 kamar sewa, 2 kamar mandi bersama, serta area khusus untuk pemilik kos yang terpisah namun tetap menyatu dalam massa bangunan.

Desain menitikberatkan pada **pengaturan sirkulasi yang efisien, pencahayaan dan penghawaan alami**, serta pemanfaatan elemen arsitektural yang simpel namun tetap memperkuat identitas visual bangunan.

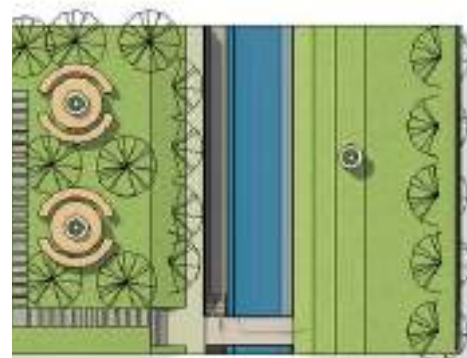


Eco-Pocket Park

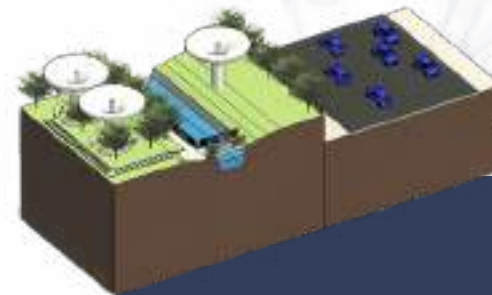
Eco-Pocket Park ini merupakan desain ruang hijau kecil di area kampus yang dirancang sebagai penyaring lingkungan sekaligus tempat interaksi, dengan elemen ramah lingkungan yang responsif terhadap kondisi tapak.



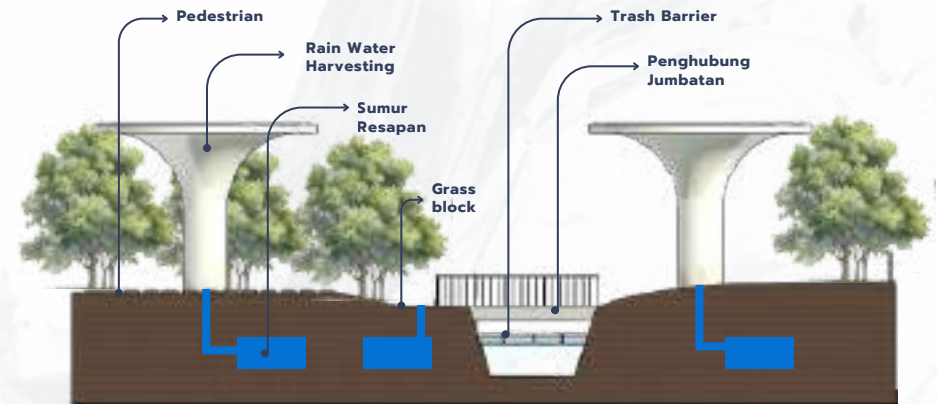
Site plan



layout plan



**Final
Design**



Potongan

Environmental Filter



Ruang hijau dengan tanaman penyaring polusi memperbaiki kualitas udara dan air, serta mencegah erosi.

Space for Activities



Ruang mendukung interaksi sosial dan aktivitas manusia, untuk meningkatkan fungsi sosial.

Capital Investment



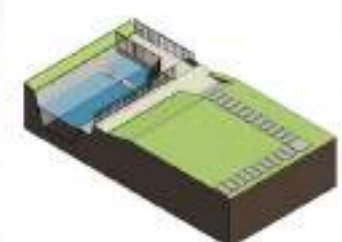
Investasi pembaruan yang ramah lingkungan yang memberikan manfaat jangka panjang, seperti taman atau sistem irigasi.

Behavior Modifier



Ruang yang mendorong perilaku positif, menjaga kebersihan, berinteraksi dengan alam, dan menjaga keberlanjutan.

Aesthetic Function



Desain estetis dengan tanaman dan ruang yang menyenangkan, menciptakan pengalaman visual dan sensorial yang menyenangkan bagi pengunjung.

Interactive Smart Street



Konsep

Konsep desain koridor jalan yang mengintegrasikan teknologi canggih dan elemen interaktif untuk menciptakan lingkungan aman, nyaman, dan dinamis bagi semua pengguna jalan. Tujuannya adalah meningkatkan kualitas hidup masyarakat perkotaan dengan memadukan teknologi, keamanan, dan kenyamanan.

Prinsip Desain



Keamanan & Keselamatan

Mengutamakan keamanan, keselamatan dan kenyamanan pengguna jalan



Fungsionalitas

Dapat digunakan untuk berbagai aktivitas



Teknologi & Inovasi

Menghadirkan fasilitas berteknologi canggih dengan desain inovatif dan berkelanjutan



Aleatory House

Konsep

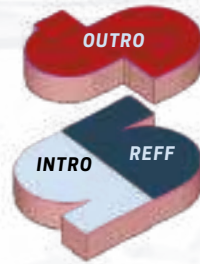
Project rumah 2 lantai milik seorang musisi jazz yang sangat fanatik dan kuat dengan identitasnya. oleh karenanya ia menginginkan sebuah rumah yang menginterpretasikan dirinya sebagai seorang musisi.

BENTUK



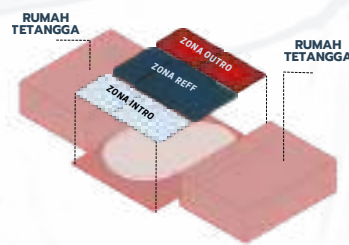
Adopsi dari body gitar dan neck gitar

ZONA



Pembagian zona massa bangunan menjadi 3 menerapkan struktur musik

TAPAK



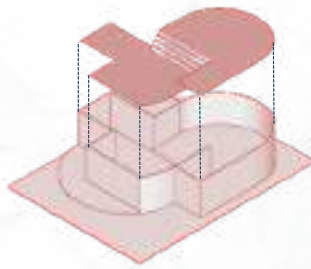
Bangunan tidak menutup keseluruhan batas rumah tetangga. dengan zonasi intro (area publik), Reff (area inti), outro (area penunjang)

RUANG



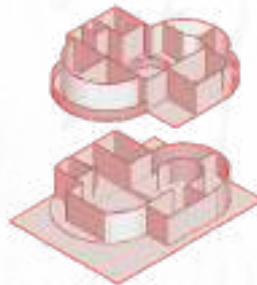
Penggunaan tangga sebagai bagian bridge musik (perantara/penghubung) 2 lantai.

RUANG



Penerapan split level representasi tinggi rendah nada (pitch) aleatory yang secara spontan dan kejutan

RUANG



Penataan ruang yang acak tetapi masih teratur dengan pola lengkung dan garis gitar,



Aleatory House



Tycent.

(Thrive Youth Centre)

" Perancangan sebuah **pusat pemberdayaan kusus remaja** dengan berbagai fasilitas kegiatan yang berfokus pada pencegahan gangguan mental. yang dirancang dilahan berkontur."

Tycent. ini beroperasi sebagai pusat pemberdayaan remaja dengan fokus sebagai pusat pencegahan gangguan mental yang tidak hanya fokus pada aktivitas fisik, tetapi juga tempat yang aman dalam merangsang pemikiran positif dan visualisasi (edukasi) untuk proses pencegahan gangguan psikologis. Dengan menciptakan ruang yang dirancang untuk membantu individu, terutama pada anak remaja dalam merubah perspektif mereka dan mendukung perjalanan tumbuh perkembangan mereka.

Bangunan ini terdiri dan terkelompok kedapam berbagai zona dan fasilitas diantaranya yaitu:

- **Fitness**
- **Empowerance**
- **Cafetaria**
- **Mosque**
- **Inception Area**



Tycent.



TnT

(Transit Network Tower)



Transit Network Tower (TnT) ini mencerminkan konsep transit sebagai titik persinggahan sementara bagi berbagai elemen pengguna (wisatawan, mahasiswa, dan warga lokal). dengan fungsi bangunan mix use yang mewadahi aktivitas transit itu sendiri, yaitu mall, hotel, dan public space untuk refreshing atau rekreasi.

Bukan sekadar bangunan tinggi, tetapi sebuah **simbol kebangkitan**. yang menjadi ikon perubahan bagi sebuah wilayah, membangkitkan kembali kehidupan sosial, ekonomi, dan budaya yang telah lama mati. Dengan menyatukannya kedalam cakupan aktivitas yaitu **"transit"** yang dapat menciptakan ruang hidup baru yang berkelanjutan, sekaligus menandai perjalanan dari kehancuran menuju kejayaan.



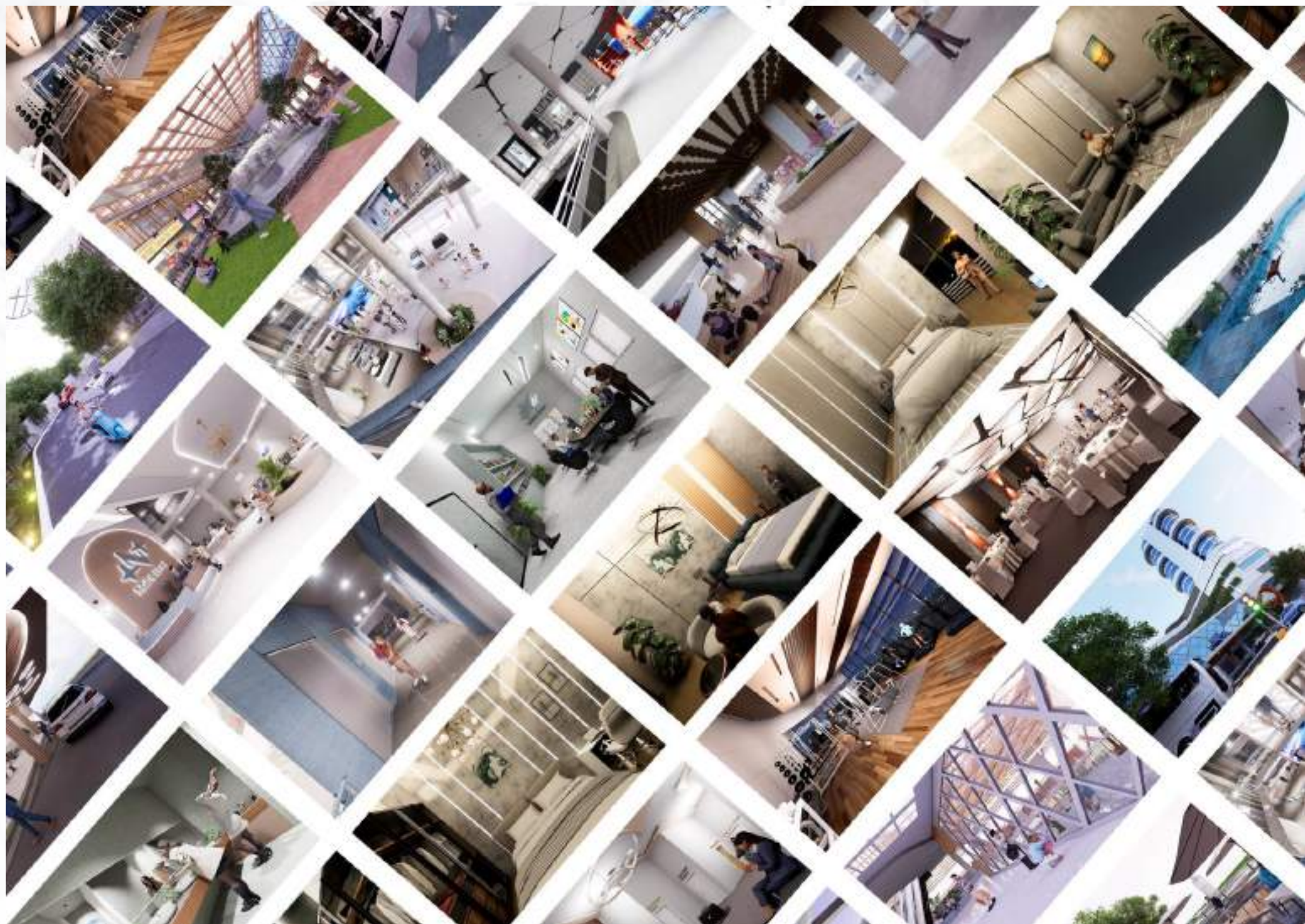
SITE PLAN



LAYOUT PLAN

Transit Network Tower





WWS

WILDWEAVE SANCTUARY

FREEDOM WEAVE: A WILDLIFE RECOVERY CENTER ON ARJUNO-WELIRANG SLOPES WITH NEW ORGANIC ARCHITECTURE

3,9 Ha.



Lokasi : Dsn. Wonorejo, Ds. Tulungrejo, Kec. Bumiaji, Kota Batu, Jawa Timur
Luas Tapak : 39,739.43 m²

Project Overview

WILDLIFE RECOVERY CENTER

Rehabilitasi Konservasi Riset

Perancangan ini bertujuan menghadirkan fasilitas rehabilitasi satwa liar di Malang Raya untuk mengatasi keterbatasan sarana konservasi, meminimalkan stres dan trauma satwa akibat perdagangan ilegal dan degradasi habitat, serta mendukung edukasi dan riset guna meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap pelestarian satwa liar.

Tipologi Objek

Objek perancangan ini diklasifikasikan sebagai **Fasilitas Konservasi dan Rehabilitasi Satwa**, yang bertujuan untuk mewujudkan recovery ekosistem melalui penanganan satwa, berbasis habitat dan pemeriksaan.



Rehabilitasi Satwa



Research & Edukasi



Pendukung Operasional

Batasan Pengguna

Lingkup pengguna yang akan mengakses fasilitas atau objek perancangan yaitu:



Pengunjung / volunteer / peneliti



Staff



Tim Animal Rescue



Dokter Hewan

Batasan Satwa



Lutung Jawa



Rusa Bawean



Tapir



Macan Tutul



Trenggiling



Tupai



Binturong



Owa Jawa



Musang



Beberapa Spesies Burung yang ditemukan

Freedom Weave

Freedom Weave merupakan konsep arsitektur yang dimaksudkan untuk menenun kembali kebebasan satwa ke dalam ekologi habitatnya. Dengan arsitektur dirancang secara organik dan responsif terhadap kondisi alam, serta perilaku satwa, sehingga bangunan dapat menjadi bagian dari sistem lingkungan.

Weave of Habitat

Mengembalikan keterhubungan arsitektur dan sistem ekologis



Mengembalikan keseimbangan



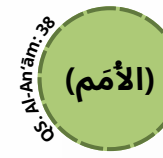
Melakukan Restorasi

Weave of Healing

Memulihkan Kehidupan dan kesejahteraan Satwa



Rahmat Seluruh Mahluk



Hewan juga Umat, seperti manusia

Weave of Living

Hidup Berdampingan Manusia, Satwa, dan Alam



Berlaku Adil kepada semua makhluk



Hidup Berdampingan

Zonasi Tapak



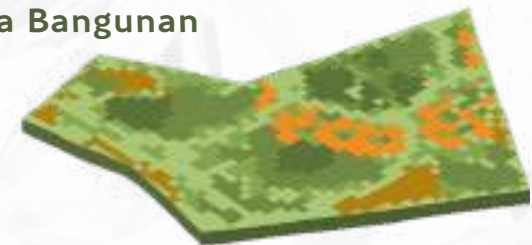
Tingkat Kehijauan (Lebat)

- Tinggi
- Sedang
- Rendah

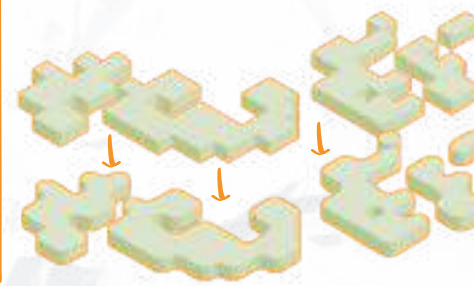


Pembentukan Massa Bangunan

- Vegetasi Minim (semak)
- Vegetasi rendah
- Vegetasi sedang
- Vegetasi Tinggi
- Tanpa Vegetasi
- Massa bangunan



Pembentukan pola didasarkan pada tingkat keberadaan vegetasi, yang sudah terbentuk dalam grid tersebut. Sehingga dapat tetap mempertahankan sebagian besar kondisi ekologi alam pada tapak

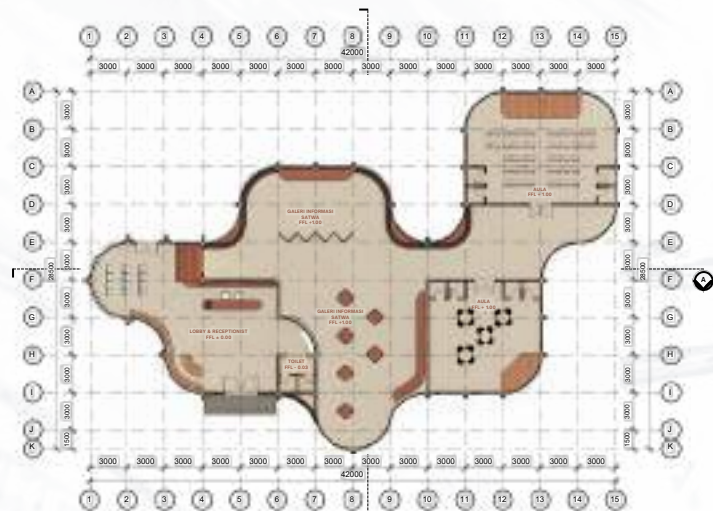


Melalui bentuk dasar tersebut terdapat beberapa penyesuaian pada komposisi massa dan juga bentuknya, diantaranya; openspace, lengkungan, dan akses.

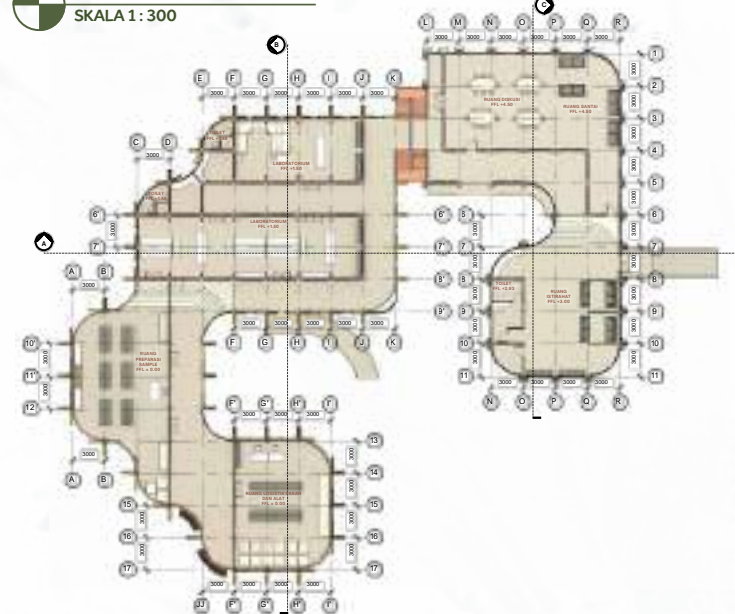




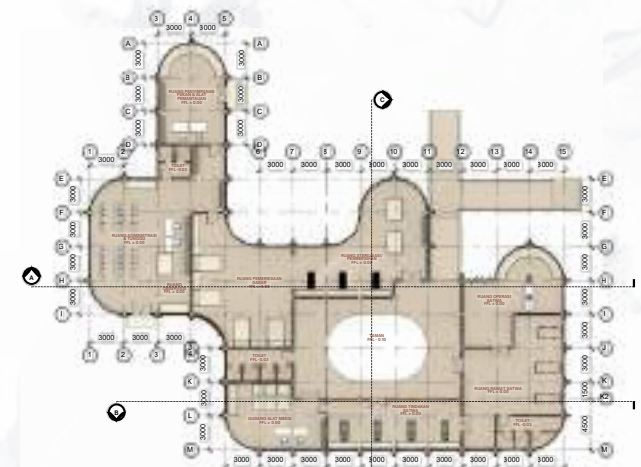
Wildweave Sanctuary



DENAH EDUCATION BUILDING
SKALA 1 : 300



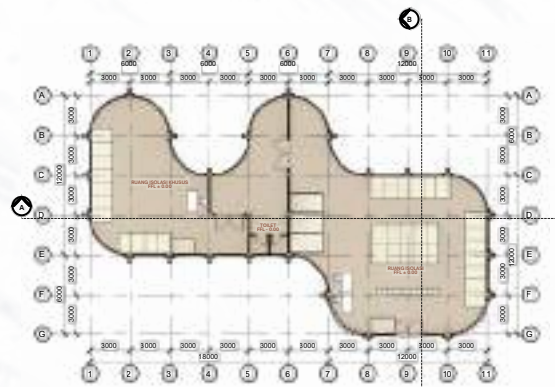
DENAH RESEARCH BUILDING
SKALA 1 : 350



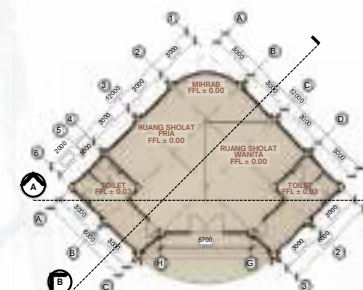
DENAH REHABILITATION BUILDING
SKALA 1 : 300



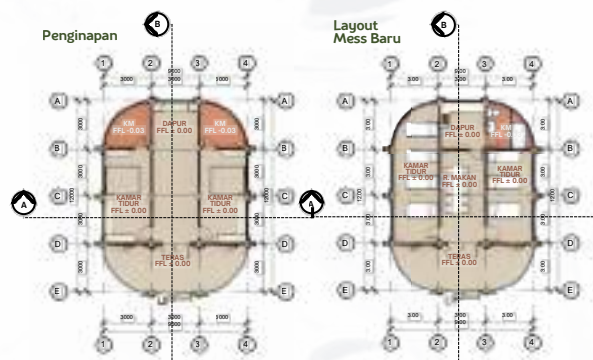
Wildweave Sanctuary



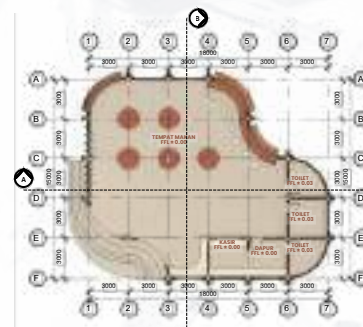
DENAH BANGUNAN ISOLASI
SKALA 1 : 300



DENAH MUSHOLLA
SKALA 1 : 250



DENAH MESS PETUGAS & PENGINAPAN
SKALA 1 : 250

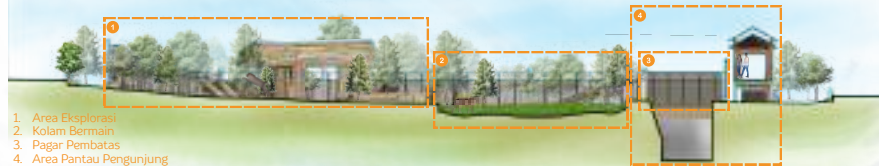


DENAH MINI RESTAURANT
SKALA 1 : 300



Wildweave Sanctuary

Habitat Hutan Pegunungan & Jalur Jelajah Predator



1. Area Eksplorasi
2. Kolam Bermain
3. Pagar Pembatas
4. Area Pantau Pengunjung

Habitat Savana & Hutan Sekunder Terbuka



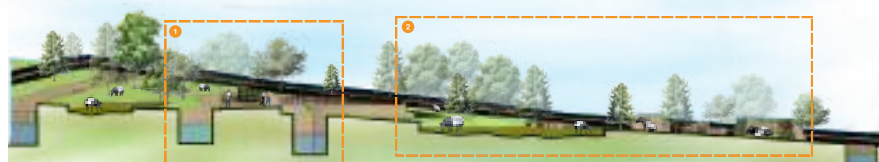
2. Area Pantau Pengunjung
3. Kolam Bermain dan Area Eksplorasi
- Tempat Berlindung

Habitat Hutan Kanopi / Arboreal (Aktif di Pohon)



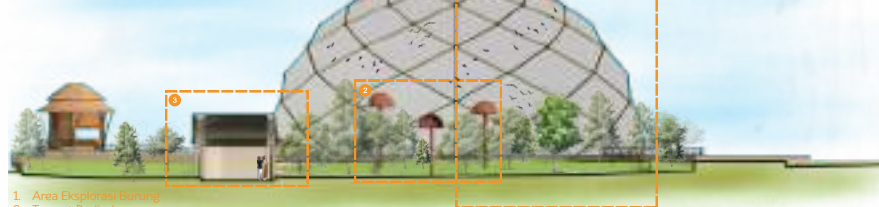
1. Area Eksplorasi sekaligus Berlindung
2. Area Pantau Pengunjung

Habitat Hutan Lembap & Semi-Dataran



1. Area Pantau Pengunjung
2. Area Eksplorasi dan Berlindung

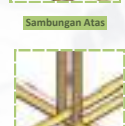
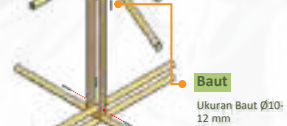
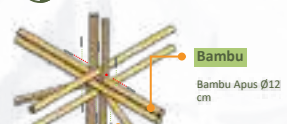
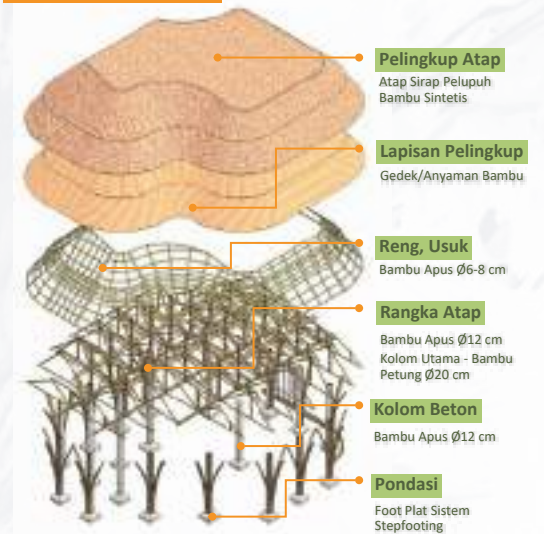
Habitat Kawasan Terbang & Bersarang



1. Area Eksplorasi Burung
2. Tempat Berlindung
3. Area Pantau Pengunjung



STRUKTUR ATAP



Wildweave Sanctuary



Competition Work.

Griya Wredha Kinarya



Urip Kang Migunani, Nganti Pungkasaning Pati

Bukan sekadar tempat belajar, tapi ruang perlawanan senyap terhadap budaya yang melupakan sosok lansia. Ini adalah griya harapan, tempat para sepuh belajar untuk terus hidup dengan makna dan dunia belajar kembali untuk menghormati mereka.

Griya

Rumah, tempat berlindung, tempat pulang

Wredha

Lansia, usia lanjut, penuh pengalaman hidup

Kinarya

Dibuat, diciptakan, juga bisa dimaknai sebagai "berkarya"

Rumah bagi lansia untuk tetap berkarya dan merasa berarti, bukan sekadar tempat menunggu waktu, tapi tempat untuk tumbuh, berbagi, dan menyala kembali."

Meletakkan lansia bukan sebagai beban, tapi sebagai subjek yang tetap aktif, kreatif, dan punya tempat untuk belajar, berbagi, bermain, dan mendapatkan perhatian menyeluruh fisik, mental, dan spiritual.

"Griya Wredha Kinarya" hadir dengan desain yang mengacu pada 4 aktivitas utama manusia sepanjang hidup:



Sinau

Belajar, Membaca, Pola Hidup Sehat, Edukasi Lansia



Gawe

Membatik, Aktivitas Taman, Kerajinan, Seni, Merajut



Dolan

Courtyard Interaksi, Bermusik, Aktivitas Komunal, Ampiteater

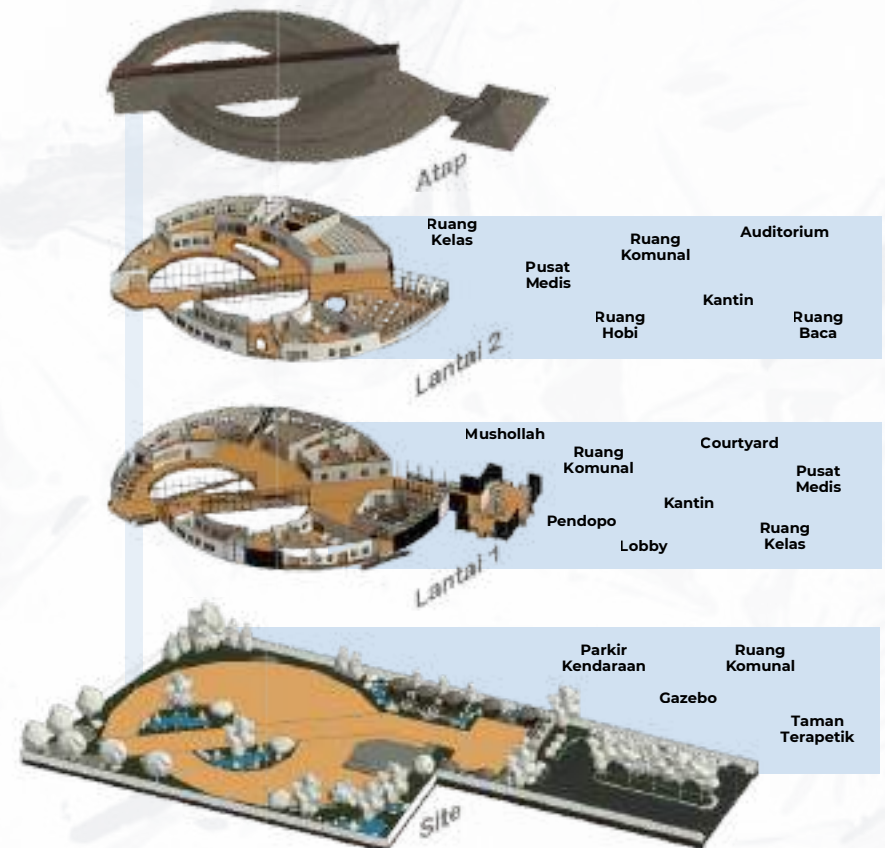
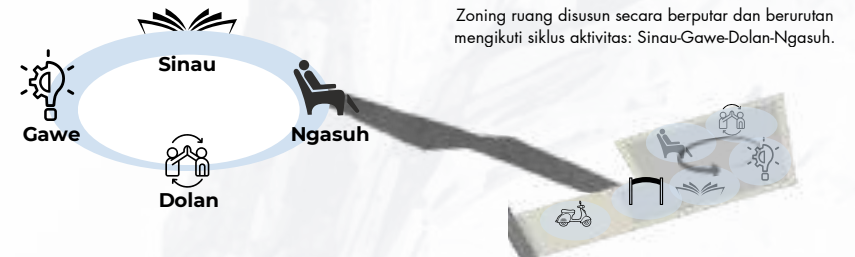


Ngasuh

Terapi, Konsultasi, Berteduh, Terapietik, Medical Checkup

Tidak lupa dengan sisi **spiritualitasnya**, manusia juga harus tetap **mengingat hakikat hidup dan Sang Pencipta**. Maka hadirilah **Musholla** sebagai ruang teduh untuk menepi, menundukkan hati, dan mendekatkan diri.

Griya Wredha Kinarya



Griya Wredha Kinarya



Suluk

"Jejak Ketenangan Menuju Jannah"

"Suluk" berasal dari kata *sulaka* dalam bahasa Arab yang berarti "menempuh jalan". Dalam konteks Islam, suluk adalah perjalanan spiritual manusia dari ketiduran (lailah) hingga kematian (maut) menuju kehidupan (akhirat), melalui kehidupan dunia sebagai tempat berafil. Konsep ini diwujudkan ke dalam lanskap sebagai ruang perjalanan jiwa, tempat kontemplasi dan penyambung antara dunia dan akhirat, antara yang hidup dan yang telah tiada.

Konsep naratif suluk diterjemahkan menjadi alur ruang dan elemen-elemen lanskap berdasarkan fase kehidupan manusia menurut ajaran Islam:



LOKASI TAPAK



Jl. Tpu Cipayung No.8, RT.8/RW.3, Cipayung, Kec. Cipayung, Kota Jakarta Timur, Daerah Khusus Ibukota Jakarta

KONDISI IKLIM

Analisis Klimatologi

- Arah Matahari
- Arah Angin

Analisis Hidrologi

- Sungai
- Densasi Suatan

Analisis Vegetasi

- RTH

Analisis Land Use

- RTH
- Pemukiman



ANALISIS

Lahan luas dan relatif terbuka dengan akses yang cukup baik dan tersedia badan air

Pengembangan lanskap tematik, restorasi ekologis dan resapan air



Minimnya vegetasi peneduh, keterbatasan sarana pendukung

resiko genangan air dan gangguan kebisingan dari lingkungan sekitar

PENGEMBANGAN KONSEP

MAINTENANCE



Adanya kolam retensi dan perkerasan resapan air serta penggunaan rumput low maintenance

ECOLOGY



Penanaman vegetasi asli dan penunjang biodiversitas yang menciptakan habitat berkelanjutan bagi flora dan fauna lokal.

SPIRITUAL



Pendalaman syariat Islam dan implementasi sesuai dengan ajaran agama Islam, seperti pengulangan rumuk pada vegetasi

USER EXPERIENCE



Pendekatan multisensori serta suasana aktivitas yang berbeda pada setiap zona

ACCESSIBILITY



Akses tidak menyulitkan pengguna, pedestrian dibuat mengikuti kontur dan lurus untuk memudahkan sirkulasi pejalan

PLANTING PALETTE

TANAMAN BERBUNGA

- Tabebuia Kuning - Tabebuia chrysotricha
- Tanjung - Mimosa elengi
- Santan (Soka) - Icoca coccoinea
- Pohon Kersen - Muntingia calabura



TANAMAN PENEDUH

- Kelapang Kencana - Terminalia maritima
- Trembesi Mini - Samanea saman 'mini'



TANAMAN HIAS

- Kamboja Putih - Plumeria alba
- Kamboja Merah - Plumeria rubra
- Sambang Darah - Excoecaria cochinchinensis
- Bambu Jepang - Sasa longigulata



TANAMAN PAGAR

- Pucuk Merah - Syzygium oleana



TANAMAN PENUTUP TANAH

- Rumput Gajah Mini - Pennisetum purpureum cv. Mini
- Rumput Jepang - Zoysia japonica



TANAMAN HERBAL AROMATIK

- Lavender - Lavandula angustifolia
- Rosemary - Salvia rosmarinus



TANAMAN RAMBATBELUKAR

- Lee Kuan Yew - Vernonia elliptica
- Bougainvillea - Bougainvillea spectabilis
- Alamanda - Alamanda cathartica



SEMAK

- Lantana Mini - Lantana camara 'dwarf'
- "Kerning - Murraya paniculata



ANIMAL WILDLIFE

Dendrocitta vagabunda
Halcyon cyanoventris
Dicaeum trochileum
Pycnonotus aurigaster
Streptopelia chinensis
Urva javanica
Duttaphrynus melanostictus
Crocothemis servilla
Agriocnemis femina
Ypthima baldus



Detail Engineering Design (DED)

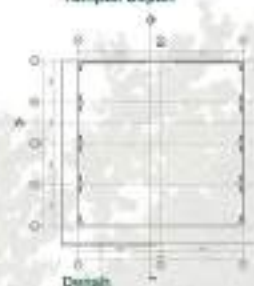
Musholla



Tampak Depan



Tampak Samping



Denah



Potongan





“Mood Nest”

*Restorative
Public Spaces*

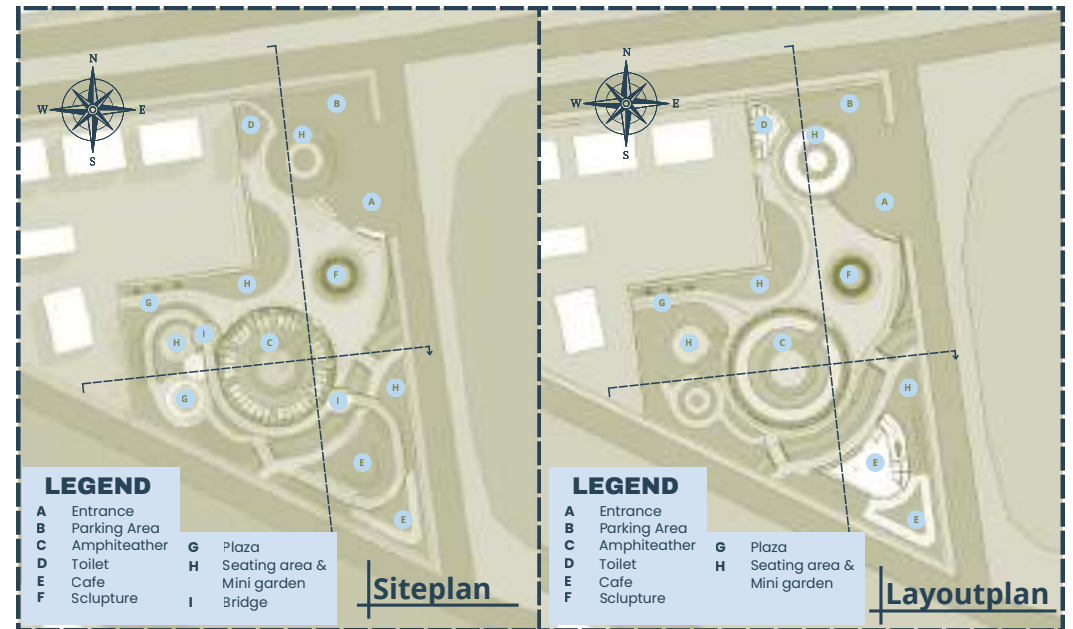
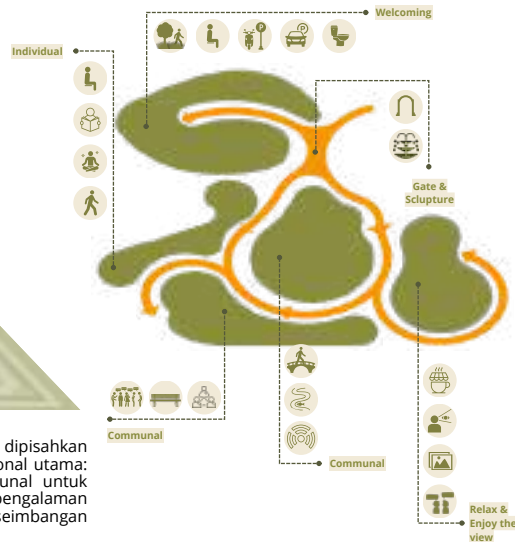


“Restorative public spaces ensure physical comfort and support psychological well-being”

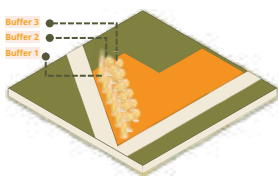
Activity Zone



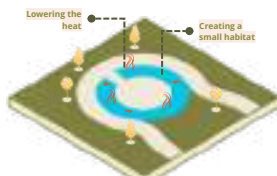
Ara ini dibagi menjadi beberapa zona yang secara alami dipisahkan oleh jalur sirkulasi, sehingga membentuk dua fokus fungsional utama: Zona Pribadi untuk ketenangan pribadi, dan Zona Komunal untuk interaksi sosial. Semuanya dirancang untuk menghadirkan pengalaman alam yang menenangkan, yang membantu memulihkan keseimbangan mental.



Elements in Design



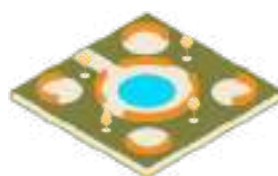
Buffering Vegetation



Healing Water Feature



Curved Pathway



Spiral Nest Seat



Green Canopy Shelter

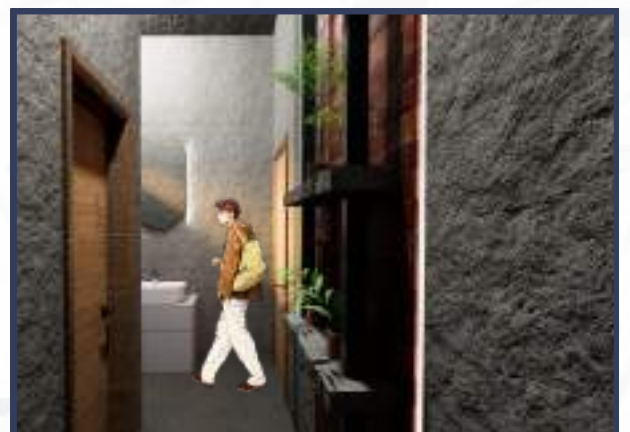


Communal-Individual Space



Natural Shade





Liminal

Liminal menfasirkan ulang kekosongan sebagai medium berpikir. Di antara ritme tugas dan tuntutan produktivitas, ruang ini hadir sebagai jeda sadar dimana mahasiswa arsitektur menemukan kembali makna berkarya, berinteraksi, dan beristirahat di antara hiruk-pikuk produktivitas



ISSUE

Lack of Pause

Kegiatan sosial-kolaboratif terbatas pada ruang formal

Mahasiswa cenderung fokus pada hasil desain, bukan proses berpikir

Tekanan tinggi dan minimal ruang alami



SITE CONTEXT

pohon yang terdapat di tapak bisa dimanfaatkan
area barat dan selatan berpotensi panas di sore hari



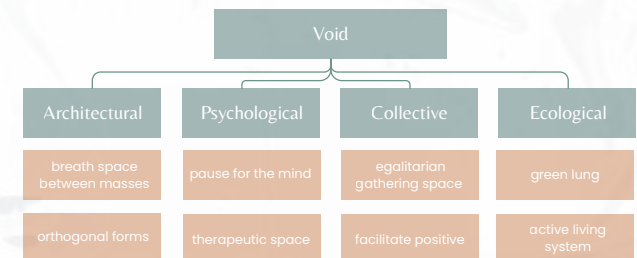
DESIGN CONCEPT

Architectural Phenomenology (Christian Norberg-Schulz, 1979)

The Living Void

"Void adalah tempat di mana arsitektur berhenti berbicara – dan manusia mulai mendengarkan." (Tadao Ando)

void bukanlah "kekosongan tanpa makna," melainkan **ruang perantara** yang memungkinkan kehidupan, interaksi, dan kesadaran spasial muncul. Bagi mahasiswa arsitektur, "**void**" adalah **metafora ruang jeda** tempat mereka berhenti.





Tampak Depan

Tampak Samping



LEGENDA

- 1 Gedung c
- 2 Gedung A
- 3 Gedung B
- 4 Gedung D
- 5 Kantin
- 6 Open Theater
- 7 Zona Bersantai 1
- 8 Zona Bersantai 2
- 9 Zona Bersantai 3
- 10 Zona Berkelompok 1
- 11 Zona Berkelompok 2
- 12 Zona Berkelompok 3
- 13 Zona Berkelompok 4
- 14 Zona Individu



SITEPLAN



"The Urban Cocoon"



Background Issue

The density and noise of modern cities often create environments that are not conducive to children and communities interacting naturally. **The remaining public spaces in city centers are generally residual in nature, such as under flyovers, between buildings, or in marginalized areas known as residual urban space or lost space.** However, it is precisely behind this marginalization that lies hidden potential to be revived through designs that are sensitive to context and social needs.

Based on this phenomenon, the idea of "The Urban Cocoon" emerged as a response to the need for spaces that provide protection and opportunities for growth amid the hustle and bustle of urban life. This concept adapts the metaphor of a cocoon a symbol of tranquility, transformation, and new life into a small, calming space where children and residents can play, imagine, and interact socially in a safe environment.

"A small pocket of calm, growth, and play a cocoon within the chaos of the city."



Site Location

Jl. Gatot Subroto, Kesatrian, Kec. Blimbing, Kota Malang, Jawa Timur 65119



Tapak ini dipilih karena berada di area provokatif kota (lost space) di samping flyover rel kereta yang terlupakan namun memiliki posisi strategis, dekat kawasan wisata Jodipan. Dengan kontur alami dan hamparan rumput yang masih tumbuh, lokasi ini berpotensi besar dihidupkan kembali melalui intervensi urban acupuncture, menjadi ruang bermain anak dan titik rekreatif baru bagi masyarakat sekitar.

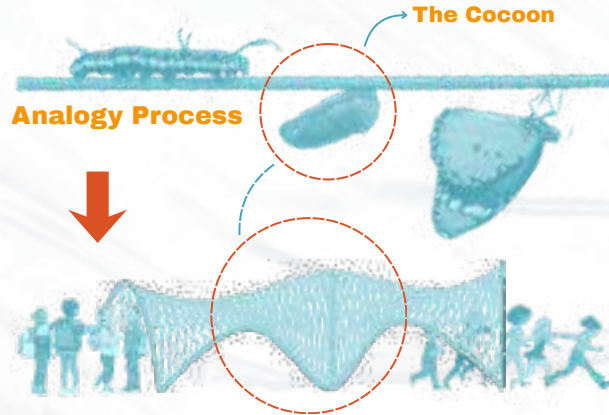
Lost Space



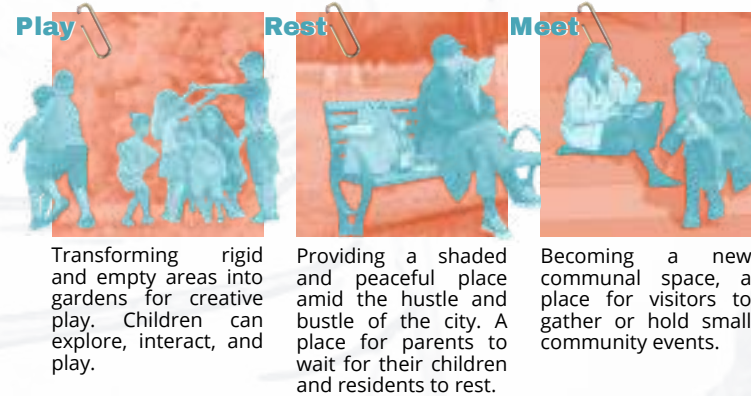
Beside the Railroad Tracks



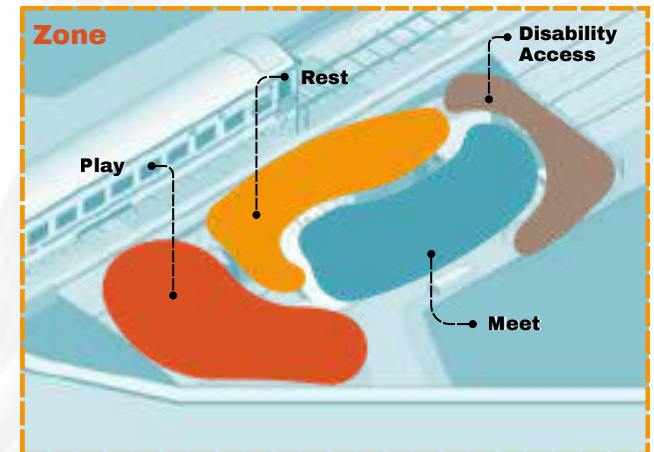
Design Concept



Bilik Cocoon

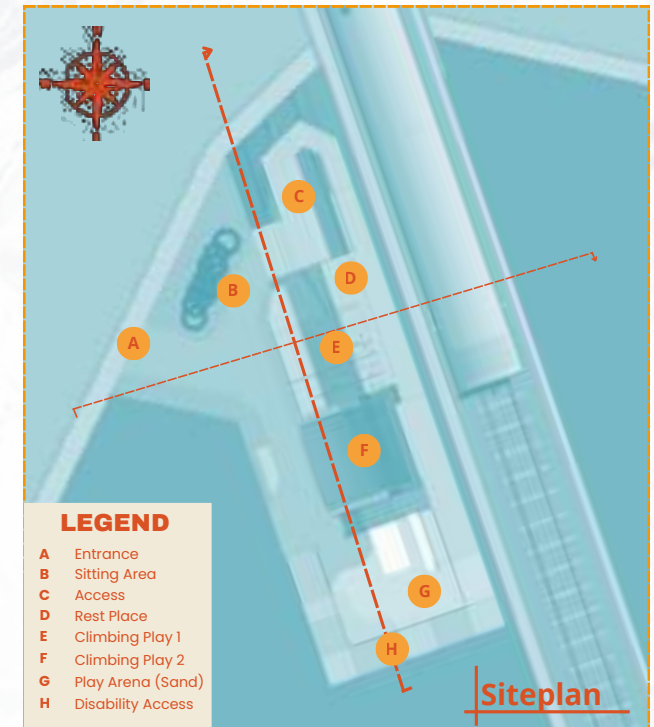
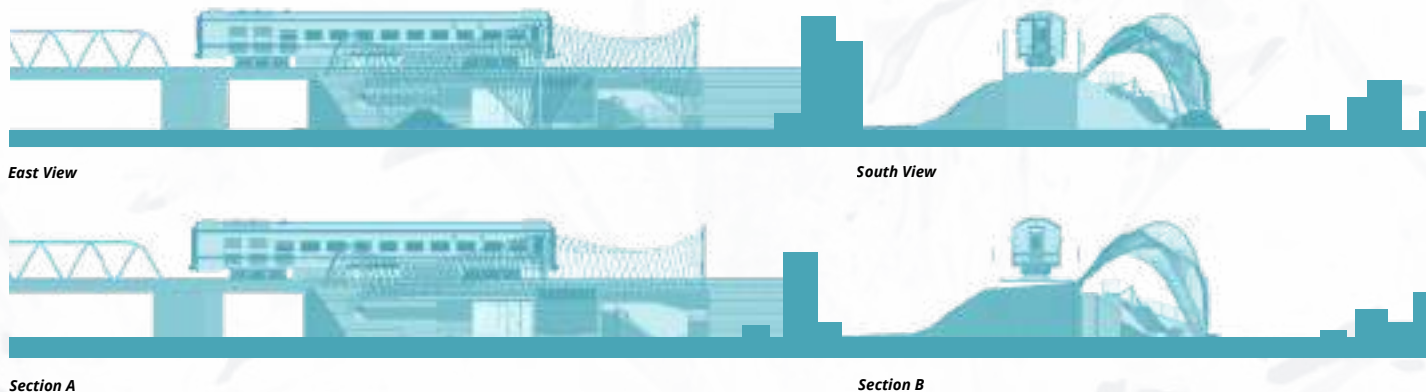


Penerapan Proses

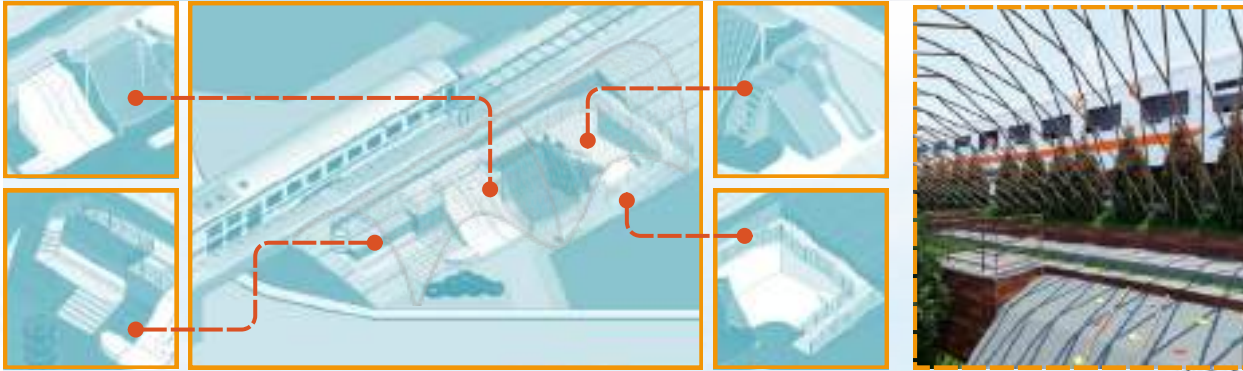


This design concept is based on the analogy of the metamorphosis process of a caterpillar into a butterfly, a **transformation from limitation to freedom, from a narrow space to an expressive and lively space. The "Cocoon" stage represents the process of protection and formation, which in an urban context translates into a space that protects, nurtures, and restores children's social interactions in the midst of a crowded city.**

In the design application, the cocoon-like woven structure becomes a sheltering element that envelops the play area and community activities. This intervention revitalizes the lost space beside the railroad flyover into a public space where children can play and grow, and residents can enjoy an open and safe recreational space.



The Urban Cocoon



"Utilizing lost space as playgrounds and interaction areas can revitalize urban environments by providing vital meeting points that strengthen communities and support child development"

Play



Rest



Meet





*"Di jalan kota yang sibuk,
ruang singgah jadi cerita.
Poros waktu berputar,
jiwa Betawi tetap
terjaga."*

HALTE BUS MAMPANG SUMBU DENYUT BETAVENUE

Prolog



Jakarta adalah kota yang berlari tanpa jeda. Jalan-jalannya riuh, perjalanannya padat, dan denyut warganya tak pernah berhenti.

Di tengah arus itu, halte Transjakarta hadir sebagai sumbu titik singgah yang menyeimbangkan antara riuh mobilitas dan ruang jeda.

Lebih dari sekadar tempat naik-turun bus, halte adalah simpul kecil yang menyimpan makna besar: tempat di mana denyut Betawi tetap bernafas di tengah modernitas.

Sumbu, melambangkan poros utama pergerakan, konektivitas, dan arah perkembangan kota.

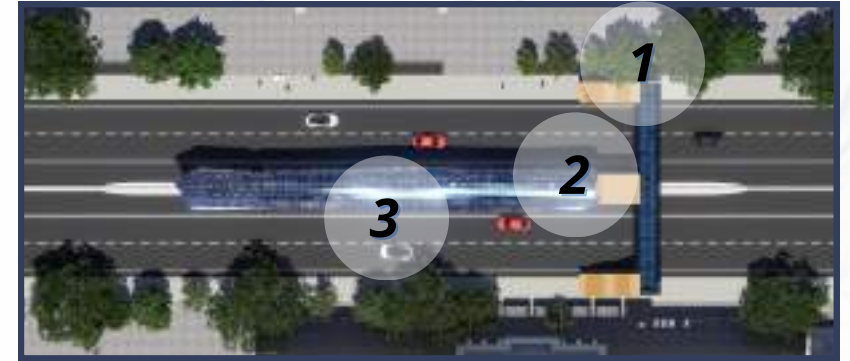
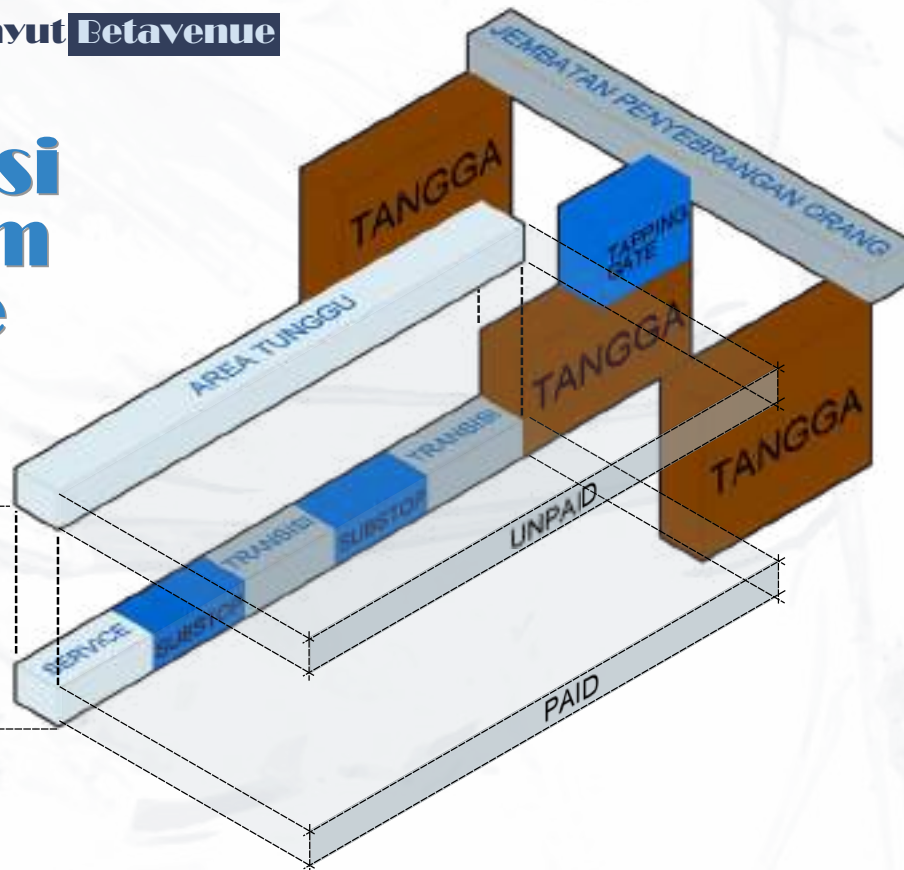
Denyut, merepresentasikan ritme kehidupan perkotaan yang terus bergerak, penuh energi, dan tak pernah berhenti.

Betavenue, gabungan "Betawi" + "Avenue", yang menegaskan identitas budaya lokal (Betawi) sekaligus visi modern, urban, dan berkelanjutan.

Zonasi Sistem Halte

LANTAI 2

LANTAI 1



- **Zona Sambut – Teras Keterbukaan (1)**

Inspirasi dari teras rumah Betawi sebagai ruang menerima tamu. Halte menjadi pintu yang ramah, menyambut siapa saja.

- **Zona Tunggu – Denyut Kebersamaan (2)**

Menggambarkan budaya Betawi yang suka berkumpul, bercengkerama, bergotong royong. Ruang tunggu bukan sekadar menanti, tetapi merasakan kebersamaan.

- **Zona Perjalanan – Alur Waktu (3)**

Dari masa lalu Betawi ke Jakarta modern, halte menjadi ruang transisi. Peron keberangkatan adalah metafora perjalanan hidup yang terus bergerak.





Gigi Balang

Bermakna

Sejak lama menjadi ciri khas lisplang rumah tradisional Betawi, **dihadirkan pada desain halte dan JPO sebagai simbol ritme, kesinambungan, dan denyut kehidupan kota.**

Pola berulangnya merepresentasikan dinamika pergerakan dan keterhubungan antar ruang, sejalan dengan fungsi halte sebagai simpul mobilitas. Fasad halte Mampang, gigi balang tampil sebagai aksen identitas lokal, sementara pada JPO ia menjadi elemen estetika sekaligus menghadirkan ritme bayangan yang menghidupkan ruang kota.



mantra



PROJECT PROBLEM & ISSUES



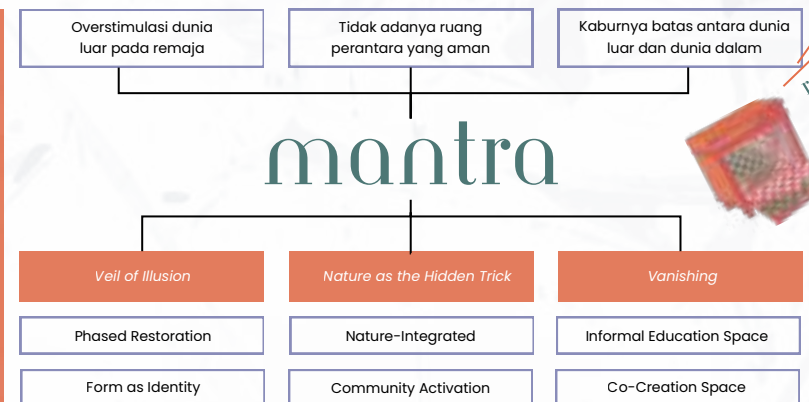
EDUCATION
EKSPEKTASI
SOSIAL
GADGET
DEPENDENCE



PROBLEM STATEMENT

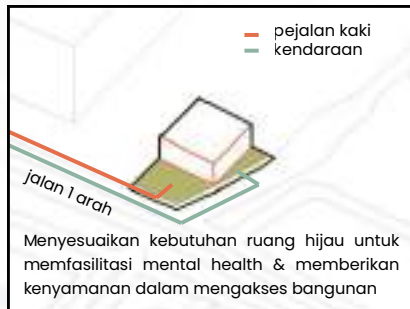
Meningkatnya isu kesehatan mental pada siswa dan mahasiswa akibat tekanan akademik, ekspektasi sosial, ketergantungan gawai, serta kelelahan mental, yang semakin diperparah pada individu dengan disabilitas karena keterbatasan akses dan lingkungan yang tidak inklusif. Kondisi tapak yang padat dan tercemar turut menghambat proses pemulihan karena minimnya ruang yang aman dan menenangkan. Oleh karena itu, diperlukan wellness center sebagai ruang penyembuhan yang adaptif, inklusif, dan terkontrol secara sensorik untuk mendukung emotional grounding dan meningkatkan kualitas kesejahteraan mental secara holistik

CONCEPT

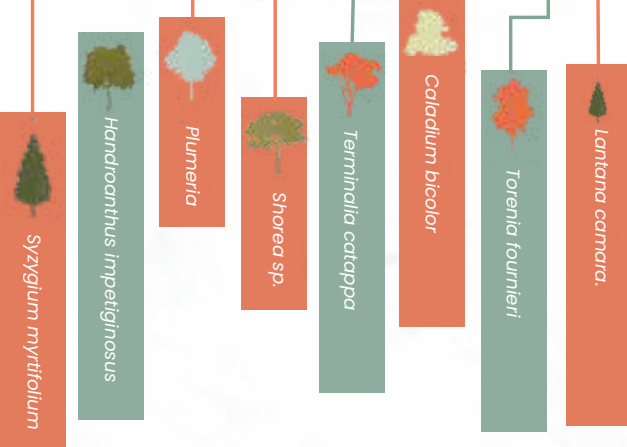
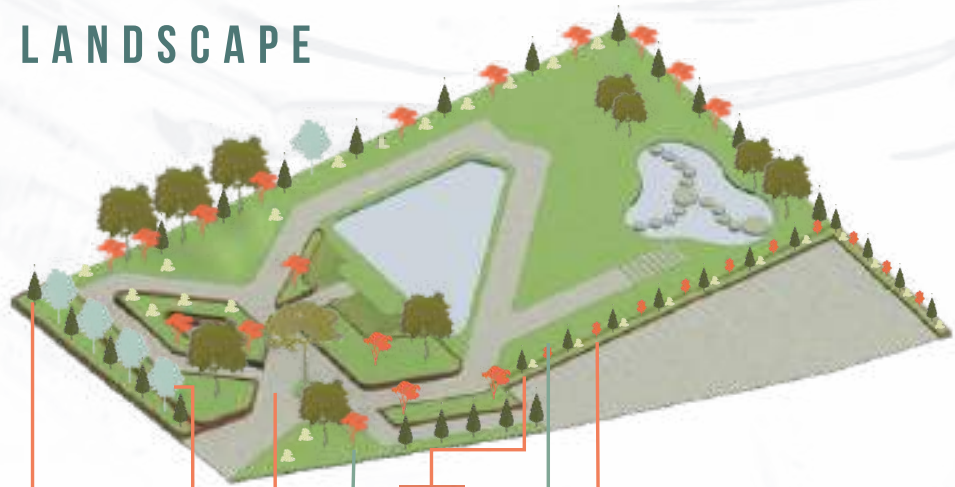


rabbit
magic box





LANDSCAPE

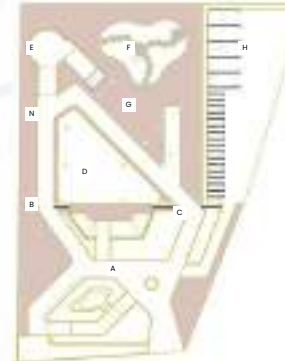


Syzygium myrtifolium, *Plumeria* sebagai tanaman peredam suara

Shorea sp., *Handroanthus impetiginosus* sebagai tanaman peneduh

Lantana camara, *Torenia fourneri*, *Caladium bicolor* sebagai pemantra mata dengan warna yang khas

DENAH



LANTAI 1



LANTAI 2



LANTAI 3

LEGENDA

A. TAMAN OUTDOOR	D. KOLAM IKAN	G. TEMPAT DUDUK	J. RESEPSIONIS	N. TRACKING
B. JALUR MASUK BANGUNAN	E. RAMP	H. TEMPAT PARKIR	K. RUANG YOGA	O. RUANG HENING
C. JALUR KELUAR	F. KOLAM REFLEKSI	I. RUANG GANTI	L. RUANG SPA	P. TOILET

TAMPAK



POTONGAN



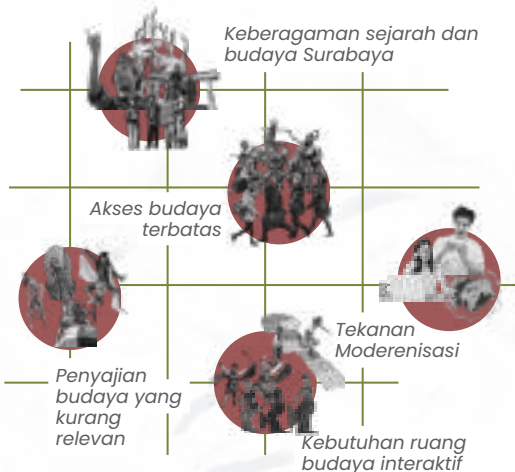


SELA SELASARAN

Sela Selasaran hadir sebagai pusat kebudayaan, sejarah, dan ruang publik kreatif untuk menghidupkan kembali memori kolektif Surabaya. Berfungsi sebagai galeri seni, sejarah, dan area interaksi publik, objek ini menjadi "jeda" di tengah hiruk pikuk kota. Melalui arsitektur collective memory, masyarakat diajak menyelami identitas lokal dalam pengalaman ruang yang dinamis.



BACKGROUND



DESIGN ISSUE

Legibility

Kemudahan pengguna dalam memahami bangunan

Interaction

Mendorong terjadinya interaksi antar pengguna

Mood / Ambience

Membentuk suasana ruang yang dialami secara langsung oleh pengguna.

COLLECTIVE MEMORY ARCHITECTURE APPROACH

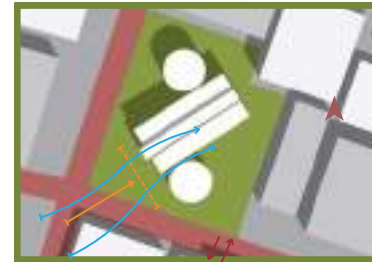
Pendekatan *Collective Memory Architecture* digunakan untuk menggabungkan sejarah, budaya, dan pengalaman komunitas ke dalam desain, sehingga ruang menjadi media yang merawat identitas sosial dan menghubungkan masa lalu dengan konteks masa kini.



● Kebisingan ● Jalan Primer ● Jalan Sekunder



● Matahari ● Sirkulasi Angin



Response to site

Menjauhkan masa bangunan dari sumber kebisingan, dan meletakkan area masuk di bagian jauh dari perempatan.

Konfigurasi

Kebutuhan masa bangunan berdasarkan zonasi dari berbagai masa yang di lalui Surabaya dan disesuaikan dengan kondisi iklim.

Pengguna

Sirkulasi pengguna di hasilkan dari penataan zonasi babak yang ada.

KONSEP

SELA Celah atau Jeda

SELASARAN Ruang Perlintasan

Sela sebagai celah atau potongan waktu dalam kehidupan kota, tempat budaya dijalani dan sejarah terbentuk secara alami didalam bangunan. Dirangkai dalam sebuah selasar sebagai ruang publik, tempat pergerakan, pertemuan, dan aktivitas berlangsung.



Sekat Pembatas Sempit

Pengguna mengalami sensasi tegang dan serius



Sekat Pembatas Lebar

Pengguna mengalami sensasi berada di ruang formal dan keramaian



Tanpa Sekat Pembatas

Pengguna mengalami sensasi bebas dengan berada di area terbuka

Melalui pengalaman keseharian yang terjadi di selasar, budaya dan sejarah tidak disajikan sebagai narasi formal, melainkan hadir sebagai pengalaman langsung. Dari momen-momen sederhana inilah terbentuk kolase pengalaman yang menumbuhkan memori kolektif serta memperkuat identitas kota.



Penyesuaian bentuk dan orientasi terhadap kondisi iklim pada site



Penambahan dan pengurangan volume masa untuk kebutuhan ruang



Penyesuaian bentuk untuk menambah kelengkapan suasana yang di tampilkan



Memasukkan sirkulasi pada tapak disesuaikan dengan storyline



Penambahan elemen kebutuhan penunjang dan pelengkap dari storyline



TAMPAK KANAN

0 5 10 15 20 m



TAMPAK KIRI

0 5 10 15 20 m



TAMPAK BELAKANG

0 5 10 15 20 m



TAMPAK DEPAN

0 5 10 15 20 m

BABAK 1



Perjalanan dimulai dari akar pesisir. Dengan ritme lambat dan organik, meredakan hiruk pikuk kota melalui kedekatan dengan alam aroma tanah dan gemericik air menciptakan suasana tenang, akrab, dan membumi.

BABAK 2



Suasana berubah menjadi teratur dan terstruktur. Mencerminkan era kolonial, ruang menuntun langkah dengan ritme tegas dan formal. Cahaya dan kontras visual menajamkan fokus pengunjung pada detail perubahan wajah kota.

BABAK 3



Dari keteraturan, ruang melebur ke hangatnya "Kampung Kota". Zona ini paling hidup dan merakyat, tempat interaksi ramai melalui aroma kuliner dan permainan jalanan dalam ruang untuk merayakan kebersamaan.

BABAK 4



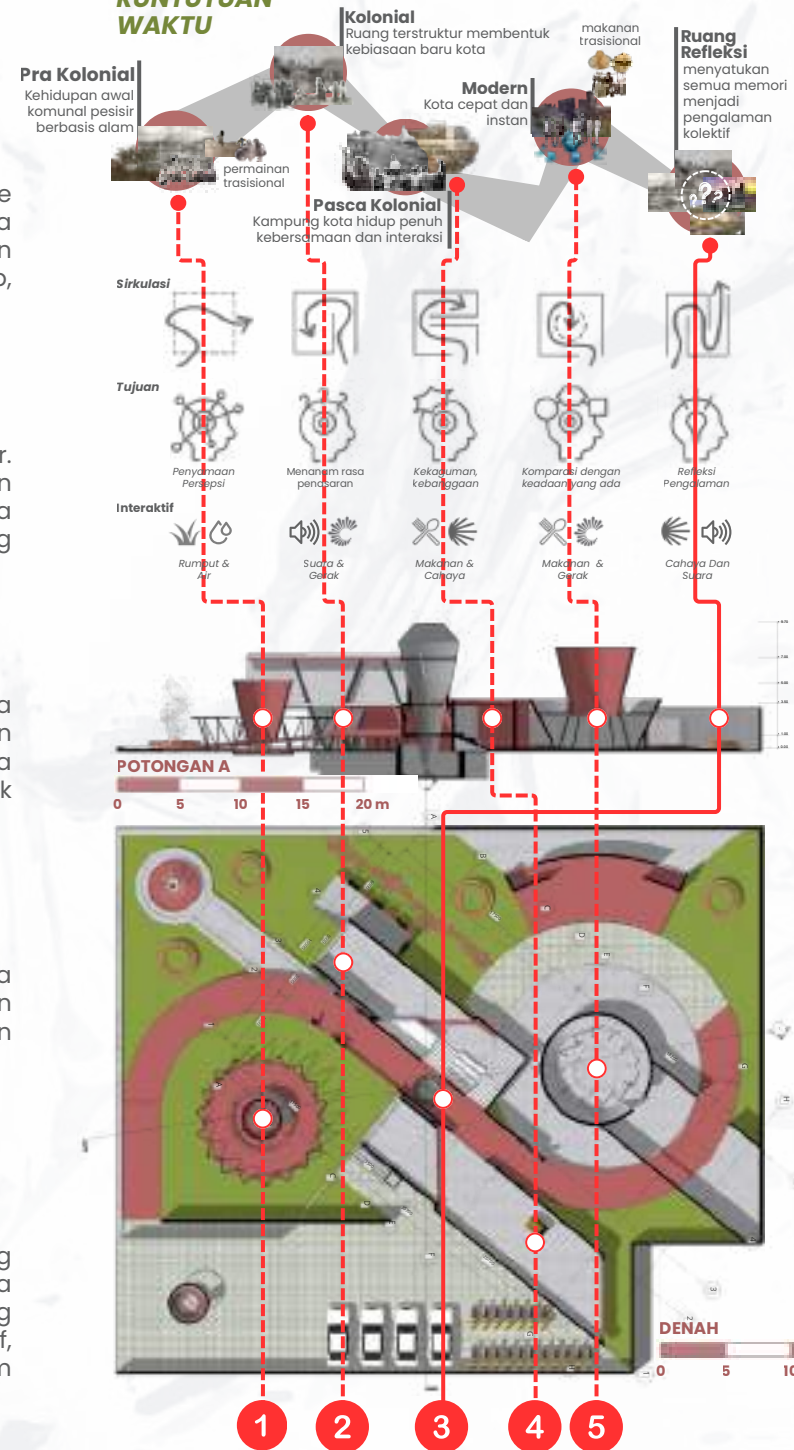
Alur kemudian berakselerasi menuju ritme kota modern yang serba cepat. Ruang terbuka dan dinamis, dipenuhi cahaya digital, mencerminkan pergerakan efisien dan budaya instan.

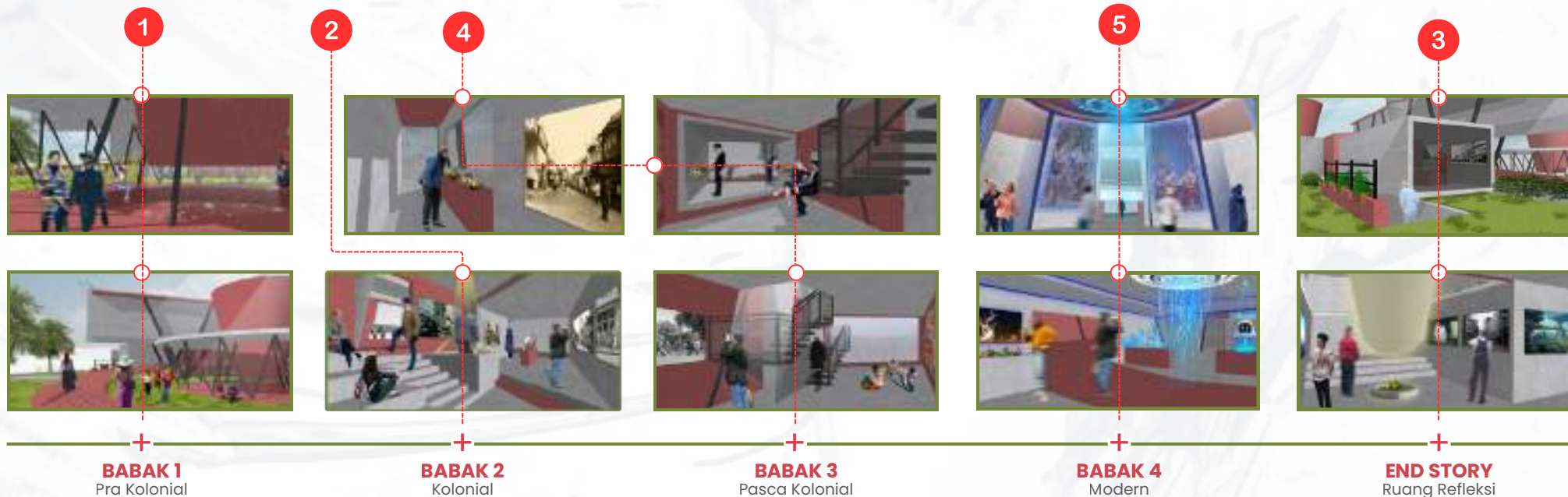
END STORY



Perjalanan sudah mencapai puncak di ruang yang meleburkan berbagai lapisan memori. Suasana lega dan reflektif mengajak pengunjung merasakan identitas Surabaya secara kolektif, menyatukan masa lalu dan masa depan dalam harmoni.

RUNTUTUAN WAKTU





SITEPLAN

0 10 20 30 40 m

- 1. Entrance
- 2. Area Parkir
- 3. Babak 1
- 4. Babak 2
- 5. Babak 3
- 6. Babak 4
- 7. Babak 5
- 8. Amphitheater
- 9. Sculpture



Penampilan karya pentas seni tradisional khas surabaya secara berkala



Area akses keluar masuk objek dengan di lengkapi penjaga akses



Akses masuk ke area refleksi diri yang berada di basement

Internship Work.

Project Brief

(Residence - Tropical Haven - Bali)



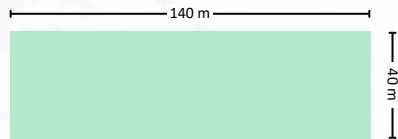
Lokasi Perancangan

Jl. Raya Semat No.86, Tibubeneng, Kec. Kuta Utara, Kabupaten Badung, Bali 80361

Deskripsi Objek Perancangan

Perancangan kompleks perumahan hunian 2 lantai dengan pendekatan arsitektur tropis modern khas Bali mengacu pada proses perancangan rumah tinggal yang disesuaikan dengan iklim tropis yakni iklim panas lembap seperti di Bali dengan penekanan pada kenyamanan termal, pencahayaan alami, dan estetika kontemporer yang tetap menghormati lokalitas.

Dimensi Tapak



Luas tapak 5.600 m²

Kebutuhan dan ketentuan Perumahan

- Cluster dengan type 60/120
- Tiap cluster terdiri dari 2 lantai
- Terdiri dari 3 jenis cluster
- Memuat fasilitas umum berupa:
 1. Taman bersama (Jiging track, GYM outdoor)
 2. One gate system

Konsep dan pembagian tiap Cluster sebagai berikut:

Cluster A – Frangipani Court
Gaya: Tropis modern minimalis

Cluster B – Orchid Meadow
Gaya: Tropis modern natural

Cluster C – Heliconia Walk
Gaya: Tropis modern mewah



Dikerjakan





Suasana kawasan perumahan

Pemodelan keseluruhan menggunakan Revit

(Entertainment Space - Expat Malang)



Lokasi Perancangan

Jl. SIMP Pattimura 27-7, Klojen, Kec. Klojen, Kota Malang, Jawa Timur 65111

Deskripsi Objek Perancangan

Perancangan sebuah kawasan yang memuat beberapa fungsi entertainment space. Dirancang sebagai ruang hiburan yang memadukan fungsi komersial, kuliner, dan ruang publik dengan konsep desain bertema transportasi umum, terinspirasi dari sejarah terminal dan mikrolet sebagai ikon dan menghadirkan kembali eksistensi angkot yang saat ini hampir meredup.

Dimensi Tapak dan Zoning



Luas tapak **17700 m2**

Zoning Kawasan

A. GEDUNG PENGELOLA	300 m2
B. AREA KOSMOPOLITAN DAN KAWASAN	3013.8 m2
C. BACKSTAGE	370 m2
D. PULANGIRI TIKET, OFFISER & KAWAN I	864 m2
E. INDOOR CAFE	343 m2
F. PROPOS 2025	841.8 m2
G. POLUSIRATSIK, DOYOSOR & KAWAN I	385 m2
H. WARD	128.8 m2
HE. WARD	120.25 m2
HF. WARD	251.25 m2
HD. WARD	128 m2
HC. WARD	128.5 m2
HE. WARD	121 m2
I. AREA PARKIR	50 m2
J. SAMPULAN DAN BANGUNAN BUNDA	
K. STAGE SCENES	580 m2
L. SIKULAN/IMPULSI STAGE & BACKSTAGE	

Konsep Desain

Konsep Desain

Transportasi; history tentang terminal, mikrolet, dll.



ZONA A

ZONA B

ZONA C

✓
Dikerjakan





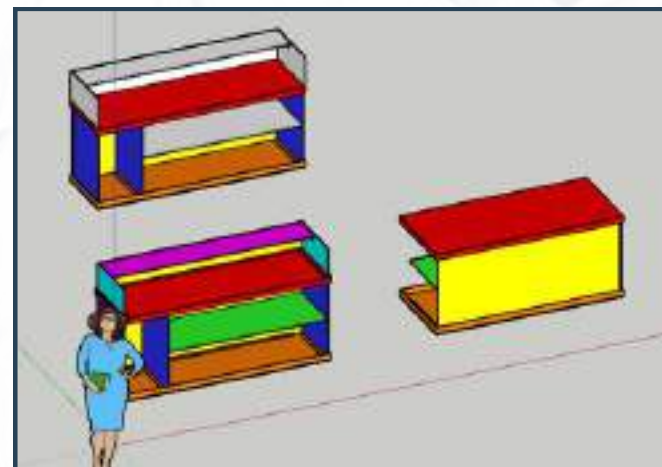
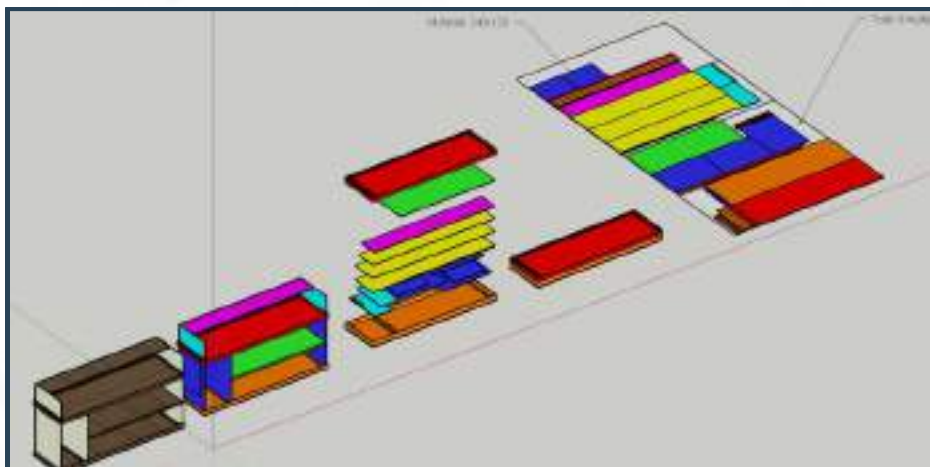
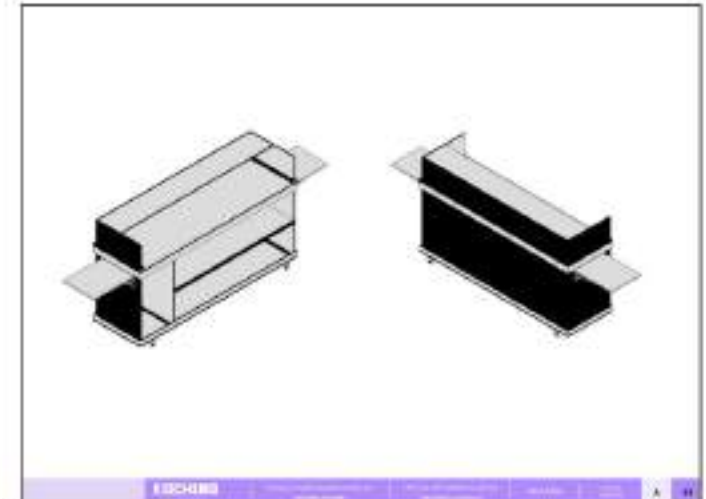
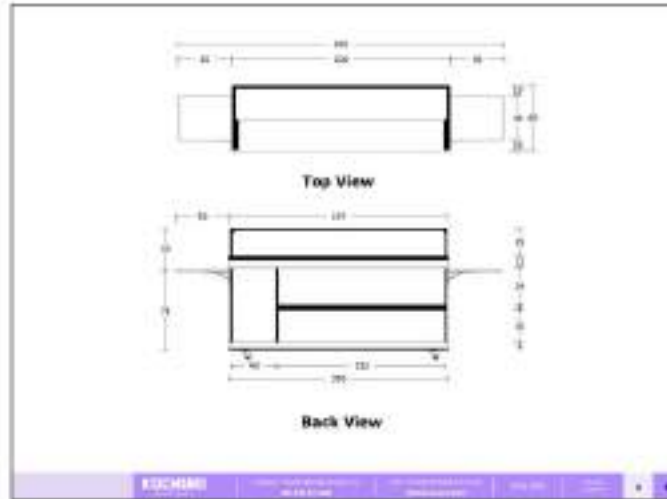
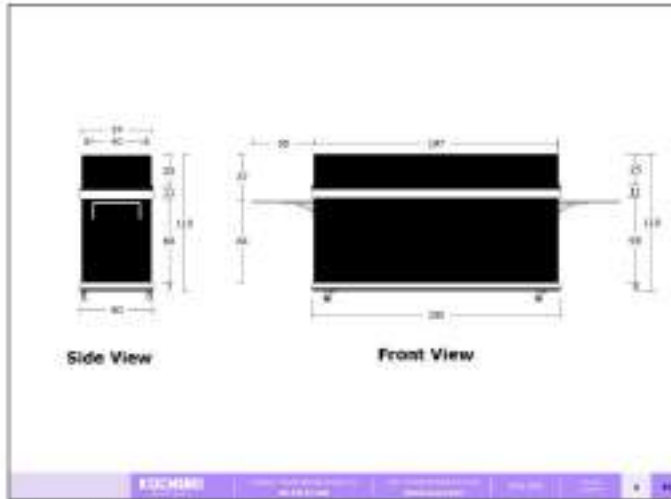
(Booth Alex - Portable Modular)

Deskripsi Project

Proyek mendesain sebuah booth modular bongkar-pasang yang fleksibel, ringan, dan mudah diaplikasikan pada berbagai acara pameran. Desain difokuskan pada sistem struktur sederhana namun fungsional, sehingga booth dapat dirakit dan dibongkar dengan cepat tanpa mengurangi kualitas tampilan.

Permintaan Klien

- Booth harus ringan, modular, dan mudah dirakit.
- Dapat digunakan berulang kali di berbagai event.
- Menggunakan material yang efisien secara biaya namun tetap kokoh.



Susunan
Pemasangan jika
dibongkar dan juga
dipasang

Dikerjakan
menggunakan Sketchup

Render Visualisasi



Dikerjakan menggunakan Sketchup, dan D5



MASTERPLAN MAN LUMAJANG

www.arstektur.uin-malang.ac.id

DISUSUN OLEH

TIM ARSITEKTUR UIN MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI UIN MALANG
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG, INDONESIA

KONSEP DESAIN

"THE FUTURE OF ISLAMIC LEARNING"

Konsep Desain Utama: "Integrasi Keilmuan dan Keislaman"

Mewujudkan ruang pembelajaran yang menyatukan ilmu pengetahuan (IPTEK) dan nilai spiritual (IMTAQ) dalam atmosfer yang teduh, kontekstual, dan berkarakter



"ADAPTIVE
LEARNING SPACE"

Ruang yang mampu menyesuaikan diri terhadap perkembangan teknologi, metode pembelajaran, dan kebutuhan siswa.



"CONTEXTUAL
HARMONY"

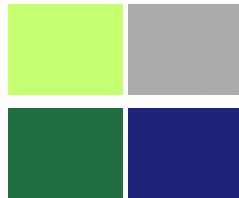
Arsitektur yang berpijak pada nilai lokal dan karakter tapak, menghadirkan suasana yang teduh dan selaras dengan lingkungan sekitar.



"SPIRITUAL
CHARACTER"

Identitas Islami yang tidak hanya simbolik, tetapi tertanam dalam tata ruang, orientasi bangunan, serta pengalaman ruang yang menumbuhkan ketenangan dan etika belajar.

NILAI LOKALITAS



Transformasi bentuk batik pisang khas lumajang yang disederhakan menjadi bentuk geometris yang nantinya diterapkan pada kisi kisi bangunan



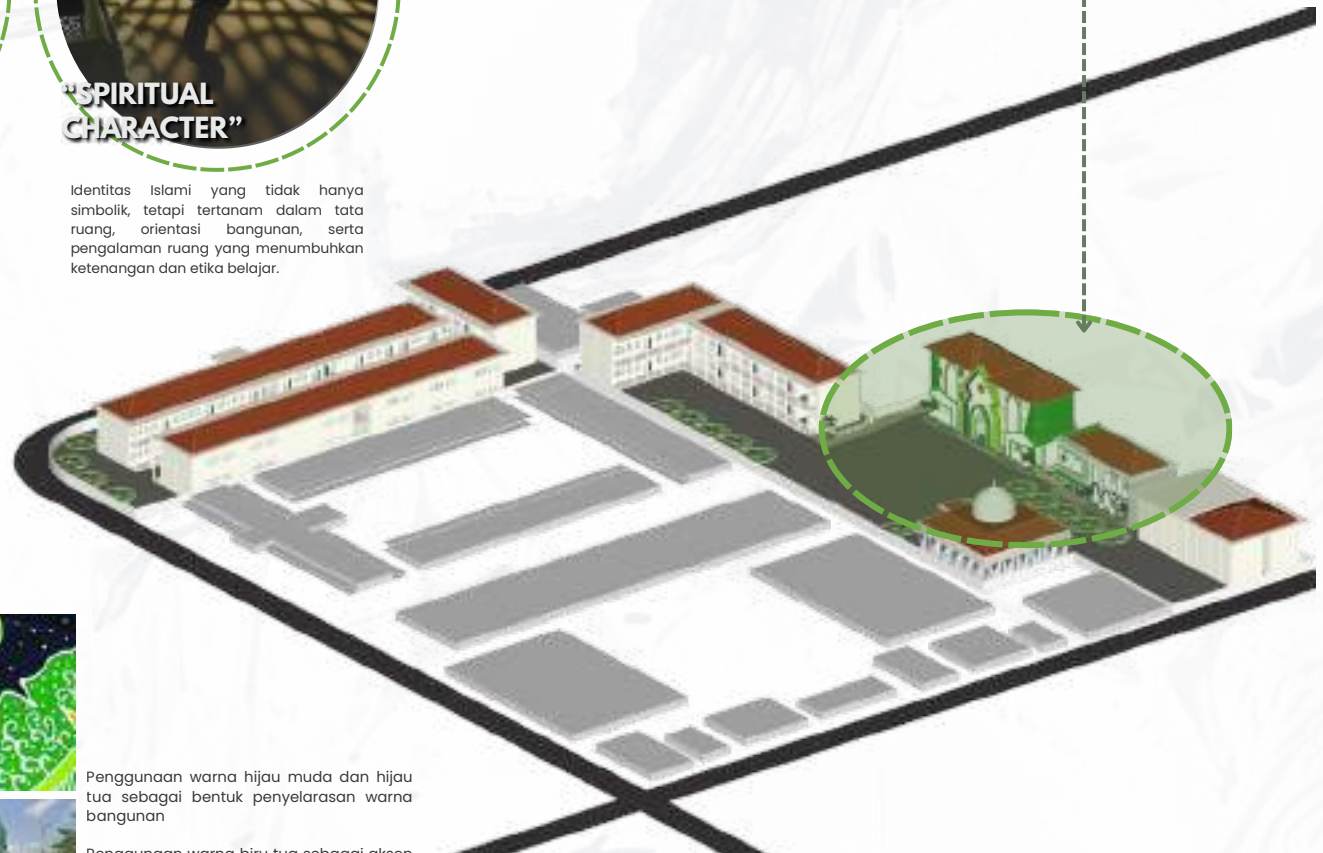
Penggunaan warna hijau muda dan hijau tua sebagai bentuk penyalarsan warna bangunan

Penggunaan warna biru tua sebagai aksen dan implementasi unsur lokalitas di dalam bangunan

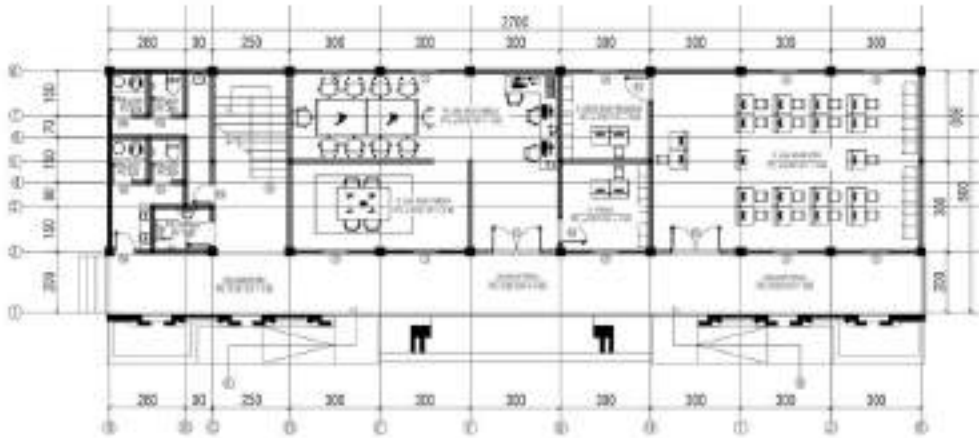


REDESIGN

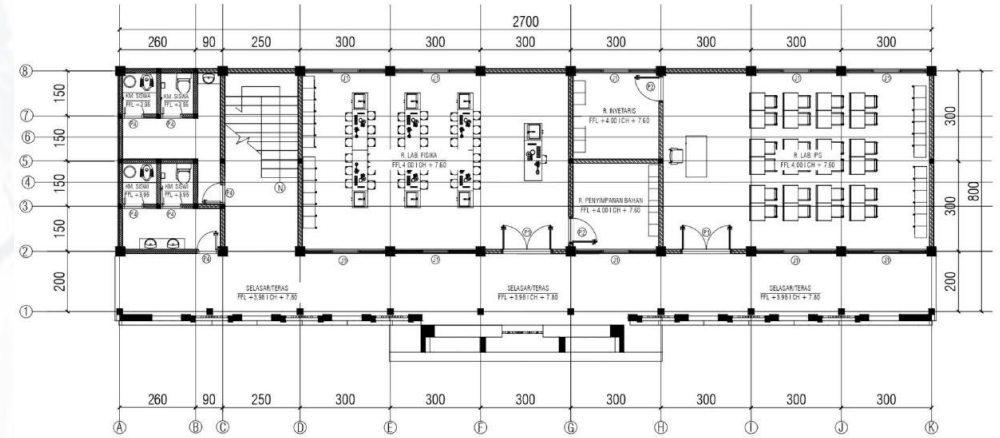
Rencana pengembangan gedung kelas menjadi Gedung perpustakaan dan Gedung Laboratorium



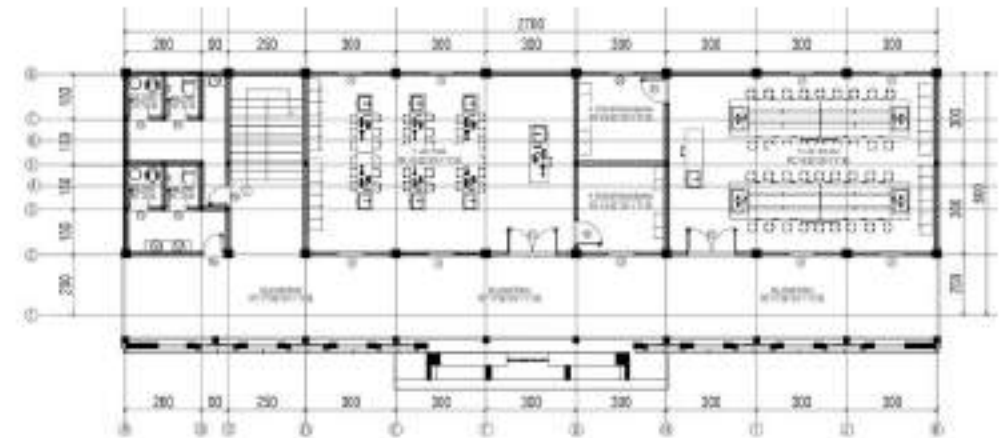
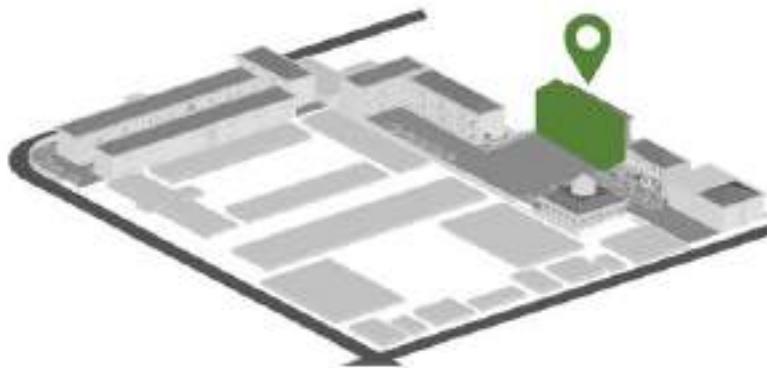
LABORATORIUM



DENAH LANTAI 1



DENAH LANTAI 2

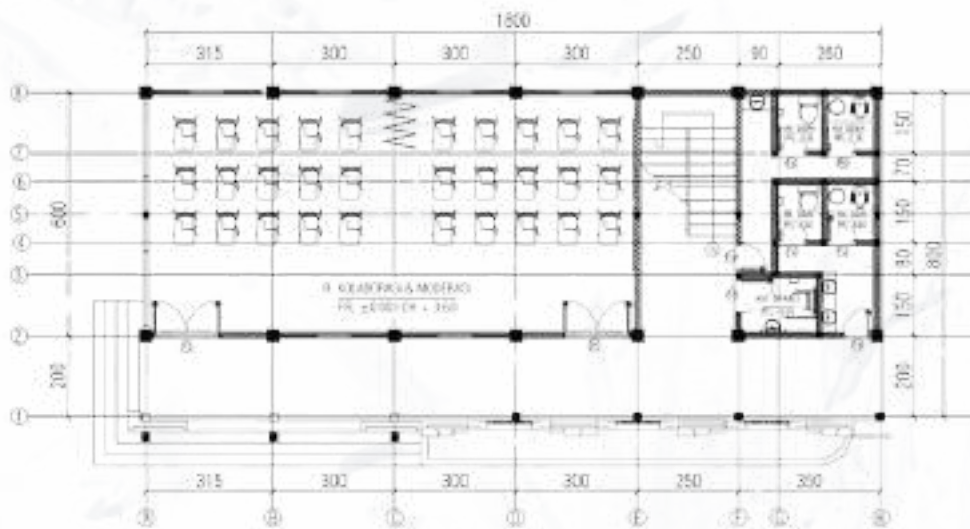
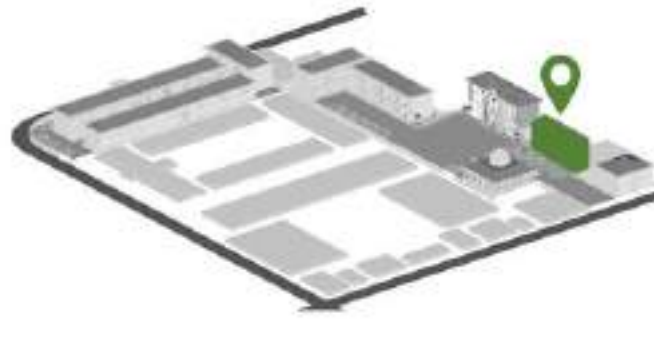


DENAH LANTAI 3

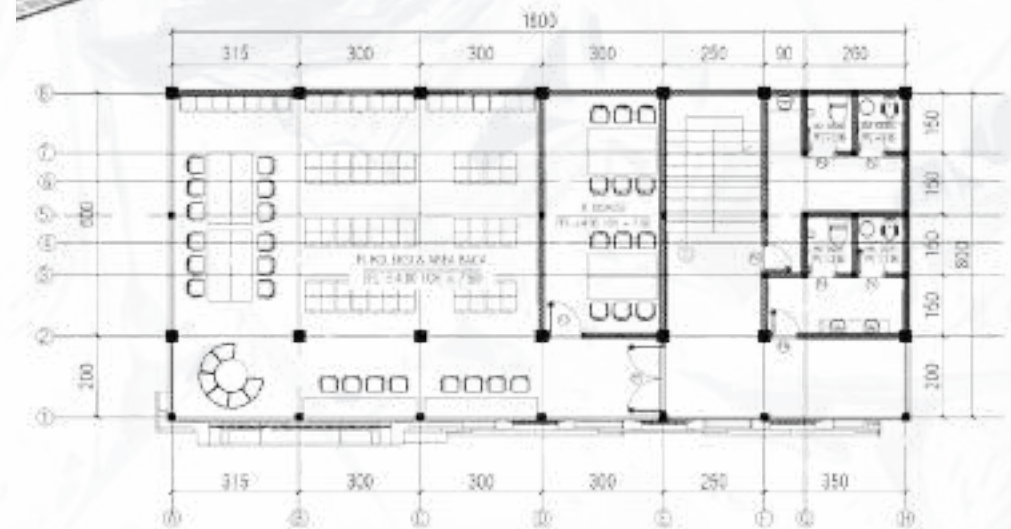




PERPUSTAKAAN



DENAH LANTAI 1



DENAH LANTAI 2







MASTERPLAN MAN 1 JOMBANG

www.arsitektur.uin-malang.ac.id

DISUSUN OLEH

TIM ARSITEKTUR UIN MALANG
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG, INDONESIA

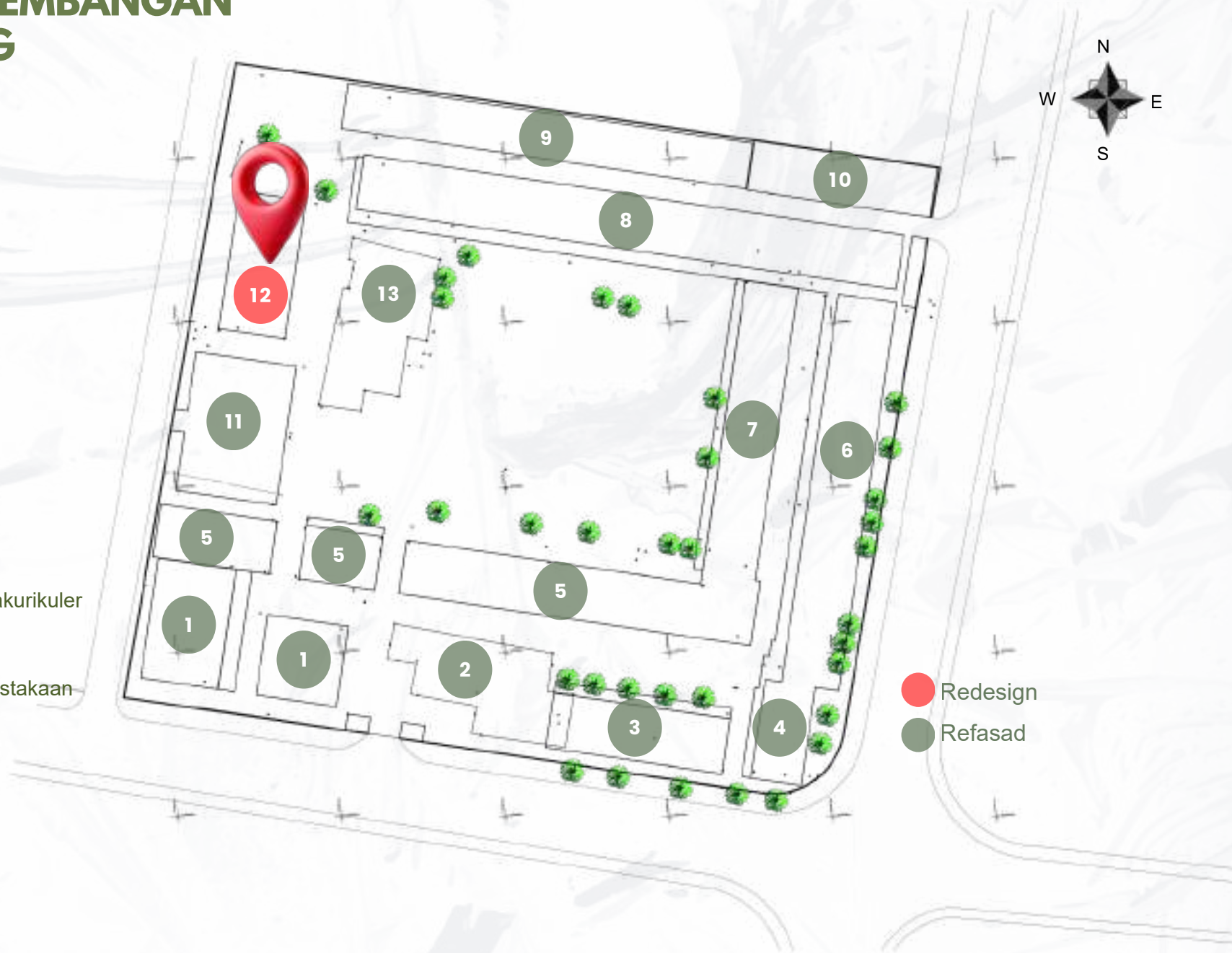
RENCANA PENGEMBANGAN MAN 1 JOMBANG

**Gedung Ruang
Kelas Baru (RKB)
& Aula**

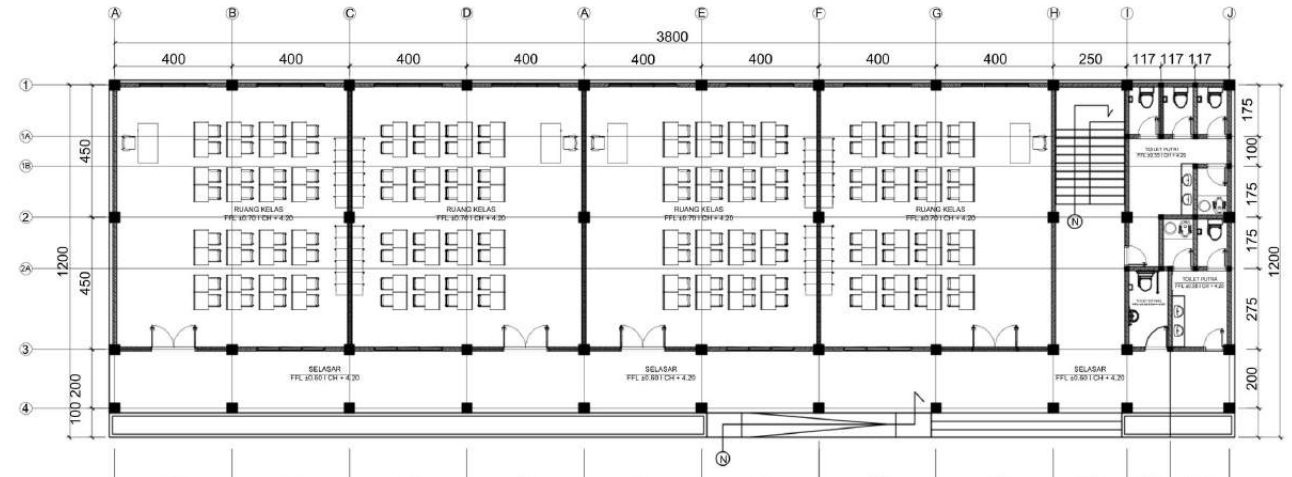
**Revitalisasi Visual
Gedung MAN 1
Jombang**

LEGENDA

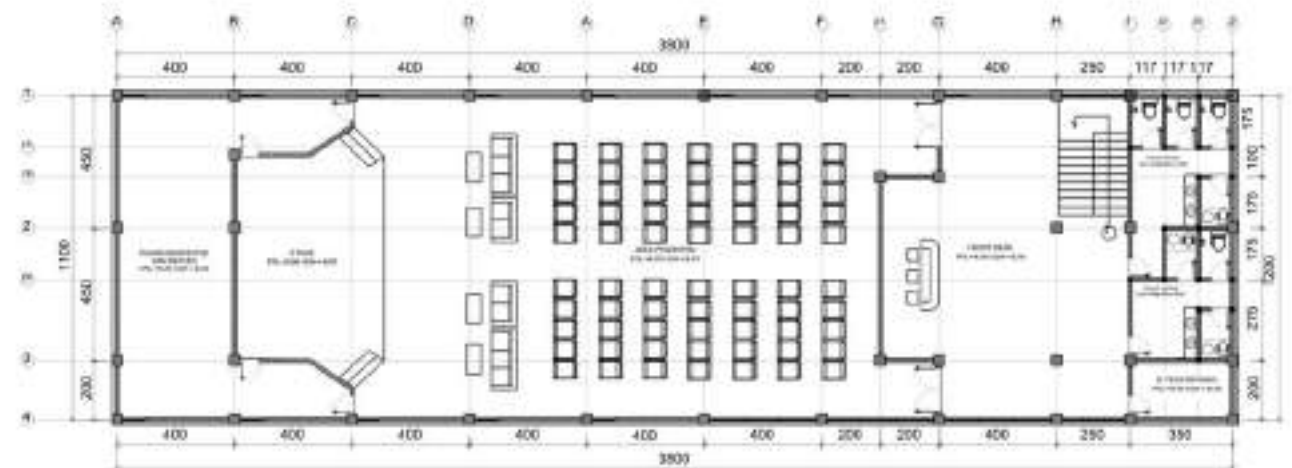
1. Gedung Kewirausahaan
2. Gedung Asrama Putra
3. Gedung Ruang kelas
4. Gedung Laboratorium
5. Gedung Ruang kelas + ekstrakurikuler
6. Gedung Ruang kelas
7. Gedung Ruang kelas
8. Gedung Ruang kelas + perpustakaan
9. Gedung Parkir
10. Gedung Osis
11. Masjid
12. Aula
13. Gedung asrama putri



AULA & RUANG KELAS BARU



DENAH LANTAI 1



DENAH LANTAI 2





RE-FASAD GEDUNG KELAS



RE-FASAD GEDUNG KELAS



Thankyou