

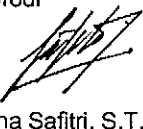
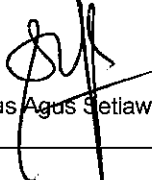




RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

ARR-104

Issue/Revisi	: R1	Tanggal	: 1 Februari 2021
Mata Kuliah	: Metode Perancangan	Kode MK	: ARR-104
Rumpun MK	: Mata Kuliah Major	Semester	: 2
Dosen Pengampu	Surya Gunanta Tangan, PhD Rahma Purisari, S.T., Ars., M.Ars.	Bobot (sks)	: 4 sks
Dosen Pengampu	  Rahma Purisari & Surya Gunanta T.	Kaprodi  Ratna Safitri, S.T., M.Ars.	Pjs. Dekan  Agustinus Agus Setiawan, M.T.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL - PRODI S.5 <ul style="list-style-type: none"> Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain
	S.10 <ul style="list-style-type: none"> Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
	KU.1 <ul style="list-style-type: none"> Menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan/atau teknologi sesuai dengan bidang keahliannya
	KK.9 <ul style="list-style-type: none"> Mampu mengomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun digital
	CP-MK P.1 <ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu menganalisis, memahami, dan menjelaskan masalah perancangan berdasarkan hakikat metode perancangan
	KK.8 <ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mengaplikasikan metode perancangan secara komprehensif pada kasus-kasus yang diberikan
Deskripsi Singkat MK	Mata Kuliah ini membahas mengenai suatu hakikat metode, pengenalan, dan pengalaman fakta dan masalah perancangan, pemahaman masalah perancangan, dan metode penyelesaian masalah perancangan

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
<p>Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Definisi metode dan posisi perancangan • Ragam proses perancangan • Implementasi proses merancang • <i>Proxemics</i> • Daur hidup dan analisis SWOT • Analisis-Sintesis untuk mencapai rancangan tepat guna • <i>Shape Grammar</i> • Program Ruang • Critical thinking • Design & research • Precedents • Pattern-based frameworks • Force-based frameworks • ☑ Concept-based frameworks
<p>Pustaka</p>	<p>Utama</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alexander, C. (1964). <i>Notes of the Synthesis Form</i>. Harvard. Harvard University Press • Ericson, E.H. (1982). <i>The Life Cycle Completed</i>. New York: Norton • Ettinger, J.V. (1960). <i>Towards a Habitable World: Task, Problems, and Methods Acceleration</i>. London: Elceiser. • Hall, E.T (1959). <i>Silent Language</i>. New York: Doubleday • Hall, E.T. (1966). <i>The Hidden Dimension</i>. New York: Randomhouse • Koberg, D., and Bagnall, J. (2003). <i>The Universal Traveler: A Soft-System Guide to Creativity, Problem Solving, and The Process of Reaching Goals</i>. Menlo Park: Crisp Publication • Papanek, V. (1995). <i>Design for The Real World: The Green Imperative</i>. New York: Granada • Rittel, H. (1988). <i>The Reasoning of Designers</i>. Stuggart: Universitat Stuggart • Stiny, G.N. (1975). <i>Pictorial and Formal Aspects of Shape and Shape Grammars and Aesthetic Systems</i>. California: UCLA (University of California) • Tjahjono, G. (1987). <i>Desain dan Merancang: Penjelajahan suatu Gagasan</i>. Archetrave, 56-59 • <i>Revealing Architectural Design: Methods, Frameworks & Tools – Plowright, Philip D., 2014</i> • <i>A Practical Guide to Critical Thinking – Hunter, David A., 2009</i> • <i>Architectural Research Method - Linda Groat & David Wang, 2012</i> • <i>Precedents in Architecture: Analytic Diagrams, Formative Ideas, and Partis_ Clark Roger, 1996</i>

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
ARR-104

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	<ul style="list-style-type: none"> • Architectural Research Method - Linda Groat & David Wang, 2012 • Precedents in Architecture: Analytic Diagrams, Formative Ideas, and Partis_Clarck Roger, 1996 • Design Methods Basics_Kari Jormakka_2014 	
	<p>Pendukung</p> <ul style="list-style-type: none"> • Argan, G.C (1966). <i>On the Typology of Architecture in Theorizing a New Agenda for Architecture: An Anthology of Architectural Theory 1965 – 1995</i>. New York: Princenton Architectural Press • Colquhoun, A (1981). <i>Essay in Architectural Criticism: Modern Architecture and Historical Change</i>. Cambridge: MIT Press • Rossi, A. (1984). <i>The Architecture of the City</i>. London. MIT Press • Vidler, A. (1996). <i>The Third Typology in Theorizing a New Agenda of Architecture: An Anthology of Architectural Theory 1965 – 1995</i>. New York: Princenton Architectural Press • Zeisel, J. (2006). <i>Inquiry by Design: Tools for Environment – Behaviour Research</i>. Cambridge: Cambridge University Press 	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:
	Microsoft office	LCD Projector, logbook A4 dan alat tulis dan menggambar
Team Teaching	<ul style="list-style-type: none"> • Rahma Purisari, S.T., Ars., M.Ars. • Surya Gunanta Tarigan, PhD. 	
Mata Kuliah Prasyarat	-	



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
ARR-104

Minggu ke- (1)	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan) (2)	Indikator (3)	Kriteria & Bentuk Penilaian (4)	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu) (5)	Materi Pembelajaran (Pustaka) (6)	Bobot Penilaian (%) (7)
1	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mengetahui dan memahami tujuan, cakupan mata kuliah Mahasiswa menyepakati sistem perkuliahan secara umum Mahasiswa mengetahui dan memahami hakikat merancang Mahasiswa mampu berargumentasi dan memahami persoalan merancang melalui studi kasus 	<ul style="list-style-type: none"> Pemahaman hakikat desain dan merancang Argumentasi apa itu desain dan merancang pada studi kasus yang diberikan Tulisan dan/atau visualisasi argumentasi ke dalam logbook 	<p>Kriteria: Ketajaman ulasan materi, kedalaman analisis, sistematika penjelasan (teknik komunikasi), keaktifan</p> <p>Bentuk Non-Test:</p> <ul style="list-style-type: none"> Logbook berisi ulasan bacaan dan latihan: Ilmuwan vs Seniman vs Perancang 	<p>Kuliah dan Diskusi TM: 4x50"</p> <p>Tugas pengisian logbook</p>	<ul style="list-style-type: none"> Pengantar kuliah dan gambaran umum penugasan dan ujian Rittel, H. (1988). <i>The Reasoning of Designers</i>. Stuggart: Universitat Stuggart 	5 %
2	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu memaparkan masalah perancangan dan metode perancangan secara komprehensif Mahasiswa mampu menerapkan pemahaman metode perancangan sebagai upaya mencari solusi suatu masalah Mahasiswa mampu mengajukan hasil 	<ul style="list-style-type: none"> Pengetahuan dan pemahaman bacaan Kejelian membandingkan bacaan ke studi kasus yang disajikan Tulisan dan/atau visualisasi kegiatan dan hasil kerja ke dalam logbook 	<p>Kriteria: Ketajaman ulasan materi, kedalaman analisis, sistematika penjelasan (teknik komunikasi), keaktifan</p> <p>Bentuk Non-Test:</p> <ul style="list-style-type: none"> Logbook berisi ulasan bacaan dan latihan: Acceptance, Analysis, Definition 	<p>Kuliah dan diskusi TM: 2x50"</p> <p>Tugas pengisian logbook dan presentasi kelompok BT+BM (1+1)x(2x60")</p>	<ul style="list-style-type: none"> Identifikasi dan definisi masalah dari studi kasus yang diberikan Koberg, D., and Bagnall, J. (2003). <i>The Universal Traveler: A Soft-System Guide to Creativity, Problem</i> 	5 %



Universitas
Pembangunan Jaya

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

ARR-104

RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER

Minggu ke- (1)	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan) (2)	Indikator (3)	Kriteria & Bentuk Penilaian (4)	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu) (5)	Materi Pembelajaran (Pustaka) (6)	Bobot Penilaian (%) (7)
	pemikirannya dalam media 2D dan/atau 3D		<ul style="list-style-type: none"> Presentasi dan diskusi hasil penelusuran 		<p><i>Solving, and The Process of Reaching Goals</i>. Menlo Park: Crisp Publication</p>	
3	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu memaparkan masalah perancangan dan metode perancangan secara komprehensif Mahasiswa mampu menerapkan pemahaman metode perancangan sebagai upaya mencari solusi suatu masalah Mahasiswa mampu mengajukan hasil pemikirannya dalam media 2D dan/atau 3D 	<ul style="list-style-type: none"> Pengetahuan dan pemahaman bacaan Kejelitan membandingkan bacaan ke studi kasus yang disajikan Tulisan dan/atau visualisasi kegiatan dan hasil kerja ke dalam logbook 	<p>Kriteria: Ketajaman ulasan materi, kedalaman analisis, sistematisa penjelasan (teknik komunikasi), keaktifan</p> <p>Bentuk Non-Test:</p> <ul style="list-style-type: none"> Logbook berisi ulasan bacaan dan latihan: <i>Ideation, Idea-Selection</i> Presentasi dan diskusi hasil penelusuran 	<p>Kuliah dan diskusi TM: 2x50"</p> <p>Tugas pengisian logbook dan presentasi kelompok BT+BM (1+1)x(2x60")</p>	<ul style="list-style-type: none"> Ideasi dan pemilihan ide masalah dari studi kasus yang diberikan Koberg, D., and Bagnall, J. (2003). <i>The Universal Traveler: A Soft-System Guide to Creativity, Problem Solving, and The Process of Reaching Goals</i>. Menlo Park: Crisp Publication 	5 %
4	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu memaparkan masalah perancangan dan metode perancangan secara komprehensif Mahasiswa mampu menerapkan pemahaman 	<ul style="list-style-type: none"> Pengetahuan dan pemahaman bacaan Kejelitan membandingkan bacaan ke studi kasus yang disajikan 	<p>Kriteria: Ketajaman ulasan materi, kedalaman analisis, sistematisa penjelasan (teknik komunikasi), keaktifan</p>	<p>Kuliah dan diskusi TM: 2x50"</p> <p>Tugas pengisian logbook dan presentasi kelompok BT+BM (1+1)x(2x60")</p>	<ul style="list-style-type: none"> Ideasi dan pemilihan ide masalah dari studi kasus yang diberikan 	5 %



Universitas
Pembangunan Jaya

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

ARR-104

RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke- (1)	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan) (2)	Indikator (3)	Kriteria & Bentuk Penilaian (4)	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu) (5)	Materi Pembelajaran (Pustaka) (6)	Bobot Penilaian (%) (7)
5	<ul style="list-style-type: none"> metode perancangan sebagai upaya mencari solusi suatu masalah Mahasiswa mampu mengajarkan hasil pemikirannya dalam media 2D dan/atau 3D 	<ul style="list-style-type: none"> Tulisan dan/atau visualisasi kegiatan dan hasil kerja ke dalam logbook 	Bentuk Non-Test: <ul style="list-style-type: none"> Logbook berisi ulasan bacaan dan latihan: Implementation, Evaluation Presentasi dan diskusi hasil penelusuran 	Kuliah dan diskusi TM: 2x50" Tugas pengisian logbook dan presentasi kelompok BT+BM (1+1)x(2x60")	<ul style="list-style-type: none"> Koberg, D., and Bagnall, J. (2003). <i>The Universal Traveler: A Soft-System Guide to Creativity, Problem Solving, and The Process of Reaching Goals</i>. Menlo Park: Crisp Publication 	5 %
6	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu memaparkan masalah perancangan dan metode perancangan secara komprehensif Mahasiswa mampu menerapkan pemahaman metode perancangan sebagai upaya mencari solusi suatu masalah 	<ul style="list-style-type: none"> Pengetahuan dan pemahaman bacaan Kejelian membandingkan bacaan ke studi kasus yang disajikan Tulisan dan/atau visualisasi kegiatan dan hasil kerja ke dalam logbook 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> Ketajaman ulasan materi, kedalaman analisis, sistematisa penjelasan (teknik komunikasi), keaktifan Bentuk Non-Test: <ul style="list-style-type: none"> Logbook berisi ulasan latihan: Metode Perancangan 1 Presentasi dan diskusi hasil penelusuran Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> Ketajaman ulasan materi, kedalaman analisis, sistematisa 	Kuliah dan diskusi TM: 2x50"	<ul style="list-style-type: none"> Metode perancangan Karya Arsitek Referensi: 	5 %



Universitas
Pembangunan Jaya

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

ARR-104

RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke- (1)	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan) (2)	Indikator (3)	Kriteria & Bentuk Penilaian (4)	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu) (5)	Materi Pembelajaran (Pustaka) (6)	Bobot Penilaian (%) (7)
7	<ul style="list-style-type: none"> perancangan secara komprehensif Mahasiswa mampu menerapkan pemahaman metode perancangan sebagai upaya mencari solusi suatu masalah Mahasiswa mampu memaparkan masalah perancangan dan metode perancangan secara komprehensif Mahasiswa mampu menerapkan pemahaman metode perancangan sebagai upaya mencari solusi suatu masalah 	<ul style="list-style-type: none"> bacaan ke studi kasus yang disajikan Tulisan dan/atau visualisasi kegiatan dan hasil kerja ke dalam logbook Pengetahuan dan pemahaman bacaan Kejelian membandingkan bacaan ke studi kasus yang disajikan Tulisan dan/atau visualisasi kegiatan dan hasil kerja ke dalam logbook 	<p>penjelasan (teknik komunikasi), keaktifan</p> <p>Bentuk Non-Test:</p> <ul style="list-style-type: none"> Logbook berisi ulasan latihan: <p>Metode</p> <p>Perancangan 2</p> <ul style="list-style-type: none"> Presentasi dan diskusi hasil penelusuran <p>Kriteria:</p> <p>Ketajaman ulasan materi, kedalaman analisis, sistematisa penjelasan (teknik komunikasi), keaktifan</p> <p>Bentuk Non-Test:</p> <ul style="list-style-type: none"> Logbook berisi ulasan latihan: <p>Metode</p> <p>Perancangan 3</p> <ul style="list-style-type: none"> Presentasi dan diskusi hasil penelusuran 	<p>Tugas pengisian logbook dan presentasi kelompok BT+BM (1+1)x(2x60")</p> <p>Kuliah dan diskusi TM: 2x50"</p> <p>Tugas pengisian logbook dan presentasi kelompok BT+BM (1+1)x(2x60")</p>	<ul style="list-style-type: none"> Metode perancangan Karya Arsitek Referensi: 	5 %



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

ARR-104

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
9	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mengetahui dan memahami persepsi ruang dan jarak sosial berdasarkan konteks budaya, lokasi, dan kondisi 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi permasalahan keruangan (<i>spatial</i>) pada sebuah ruang publik atau komersial Mampu menganalisis penggunaan dan persepsi ruang setiap individu dan/atau kelompok di sebuah ruang publik atau komersial 	<p>Kriteria: Ketajaman ulasan materi, kedalaman analisis, sistematika penjelasan (teknik komunikasi), keaktifan</p> <p>Bentuk Non-Test:</p> <ul style="list-style-type: none"> Logbook berisi ulasan bacaan dan latihan <i>Proxemics</i> Presentasi dan diskusi hasil penelusuran 	<p>Kuliah dan Diskusi TM: 2x50"</p> <p>Tugas pengisian logbook dan presentasi kelompok BT+BM (1+1)x(2x60")</p>	<ul style="list-style-type: none"> <i>Proxemics</i> Hall, E.T. (1966). <i>The Hidden Dimension</i>. New York: Randomhouse 	
10	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu memahami daur hidup suatu kelompok dan keterkaitannya dengan program ruang sebuah tempat tinggal Mahasiswa menganalisis kekuatan, kelemahan, potensi dan kekurangan (analisis SWOT) suatu ruang bertinggal untuk mengidentifikasi masalah keruangan yang dapat muncul dari kebutuhan daur hidup setiap individu 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi permasalahan keruangan (<i>spatial</i>) pada sebuah tempat tinggal Mengetahui proses perancangan dari program ruang dan hubungan antar ruang kegiatan. Mampu menganalisis daur hidup dan kekuatan, kelemahan, menggunakan SWOT 	<p>Kriteria: Ketajaman ulasan materi, kedalaman analisis, sistematika penjelasan (teknik komunikasi), keaktifan</p> <p>Bentuk Non-Test:</p> <ul style="list-style-type: none"> Logbook berisi ulasan bacaan dan latihan <i>Life Cycle</i> Presentasi dan diskusi hasil penelusuran 	<p>Kuliah dan Diskusi TM: 2x50"</p> <p>Tugas pengisian logbook dan presentasi kelompok BT+BM (1+1)x(2x60")</p>	<ul style="list-style-type: none"> Daur Hidup Analisis SWOT Ericson, E.H. (1982). <i>The Life Cycle Completed</i>. New York: Norton 	10%



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

ARR-104

Minggu ke- (1)	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan) (2)	Indikator (3)	Kriteria & Bentuk Penilaian (4)	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu) (5)	Materi Pembelajaran (Pustaka) (6)	Bobot Penilaian (%) (7)
11	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami kebutuhan ruang berdasarkan kegiatan. Mahasiswa mampu merealisasikan fungsi/kegiatan ke dalam sebuah desain. 	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjabarkan metode analisis-sintesis pada sebuah benda. Mampu memahami bagaimana sebuah karya arsitektur disintesis berdasarkan analisis kebutuhan ruang. Tulisan dan/atau visualisasi kegiatan dan hasil kerja ke dalam logbook. 	<ul style="list-style-type: none"> Presentasi bacaan secara berkelompok <p>Kriteria: Ketajaman ulasan materi, kedalaman analisis, sistematika penjelasan (teknik komunikasi), keaktifan</p> <p>Bentuk Non-Test:</p> <ul style="list-style-type: none"> Logbook berisi ulasan bacaan dan latihan Analisis-Sintesis Presentasi dan diskusi hasil penelusuran <p>Kriteria: Ketajaman ulasan materi, kedalaman analisis, sistematika penjelasan (teknik komunikasi), keaktifan</p> <p>Bentuk Non-Test:</p> <ul style="list-style-type: none"> Logbook berisi ulasan bacaan dan 	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah dan Diskusi TM: 2x50" Tugas pengisian logbook dan presentasi kelompok BT+BM (1+1)x(2x60") 	<ul style="list-style-type: none"> Analisis-Sintesis Desain tepat guna Survey karya arsitek Alexander, C. (1964). <i>Notes of the Synthesis Form</i>. Harvard. Harvard University Press 	15%
12	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mengetahui proses dan metode perancangan dari sebuah konsep, kegiatan yang diperlukan, hubungan kegiatan, program ruang dan denah 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi permasalahan dengan pengetahuan yang sudah didapatkan dari materi-materi sebelumnya Metode pemecahan permasalahan perancangan ke dalam proses program 	<ul style="list-style-type: none"> Presentasi bacaan secara berkelompok <p>Kriteria: Ketajaman ulasan materi, kedalaman analisis, sistematika penjelasan (teknik komunikasi), keaktifan</p> <p>Bentuk Non-Test:</p> <ul style="list-style-type: none"> Logbook berisi ulasan bacaan dan 	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah dan Diskusi TM: 2x50" Tugas pengisian logbook dan presentasi kelompok BT+BM (1+1)x(2x60") 	<ul style="list-style-type: none"> Program ruang Ettinger, J.V. (1960). <i>Towards a Habitable World: Task, Problems, and Methods Acceleration</i>. London: Elsevier. 	15%



Universitas
Pembangunan Jaya

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

ARR-104

RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke- (1)	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan) (2)	Indikator (3)	Kriteria & Bentuk Penilaian (4)	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu) (5)	Materi Pembelajaran (Pustaka) (6)	Bobot Penilaian (%) (7)
13	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami <i>shape grammar</i> dan keterkaitannya dalam perancangan Mahasiswa mampu mengaplikasikan <i>Shape Grammar</i> 	<ul style="list-style-type: none"> kegiatan dan pembentukan ruang Tulisan dan/atau visualisasi kegiatan dan hasil kerja ke dalam logbook 	latihan Programming <ul style="list-style-type: none"> Presentasi dan diskusi hasil penelusuran Kriteria: Ketajaman ulasan materi, kedalaman analisis, sistematika penjelasan (teknik komunikasi), keaktifan	Kuliah dan Diskusi TM: 2x50" Tugas pengisian logbook dan presentasi kelompok BT+BM (1+1)x(2x60")	<ul style="list-style-type: none"> <i>Initial shape</i> <i>Shape relation</i> <i>Shape grammar</i> Stiny, G.N. (1975). <i>Pictorial and Formal Aspects of Shape and Shape Grammars and Aesthetic Systems</i>. California: UCLA (University of California) 	5
14	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu melihat dan memutuskan permasalahan yang menjadi lingkup penelusurannya Mahasiswa mampu menganalisis permasalahan 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi permasalahan dengan pengetahuan yang sudah didapatkan dari materi-materi sebelumnya Metode pemecahan permasalahan perancangan ke dalam 	Bentuk Non-Test: <ul style="list-style-type: none"> Logbook berisi ulasan bacaan dan latihan Shape Grammar Presentasi dan diskusi hasil penelusuran Kriteria: Ketajaman ulasan materi, kedalaman analisis, sistematika penjelasan (teknik komunikasi), keaktifan Bentuk Non-Test:	Kuliah dan Diskusi TM: 2x50" Tugas pengisian logbook dan presentasi kelompok BT+BM (1+1)x(2x60")	<ul style="list-style-type: none"> Persiapan UAS Exhibition during pandemic 	5



Universitas
Pembangunan Jaya

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

ARR-104

RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
15	<ul style="list-style-type: none"> berdasarkan pengetahuan yang telah didapatkan Mahasiswa mampu membuat keputusan dan mengajukan ide yang relevan dengan persoalan yang telah ditilik Mahasiswa mampu melihat dan memutuskan permasalahan yang menjadi lingkup penelusurannya Mahasiswa mampu menganalisis permasalahan berdasarkan pengetahuan yang telah didapatkan Mahasiswa mampu membuat keputusan dan mengajukan ide yang relevan dengan persoalan yang telah ditilik 	<ul style="list-style-type: none"> proses program kegiatan dan pembentukan ruang Tulisan dan/atau visualisasi kegiatan dan hasil kerja ke dalam logbook Mengidentifikasi permasalahan dengan pengetahuan yang sudah didapatkan dari materi-materi sebelumnya Metode pemecahan permasalahan perancangan ke dalam proses program kegiatan dan pembentukan ruang Tulisan dan/atau visualisasi kegiatan dan hasil kerja ke dalam logbook 	<ul style="list-style-type: none"> Logbook berisi ulasan hasil survey dan penelusuran sebagai persiapan UAS: Survey Lapangan Presentasi dan diskusi hasil penelusuran Kriteria: Ketajaman ulasan materi, kedalaman analisis, sistematisa penjelasan (teknik komunikasi), keaktifan Bentuk Non-Test: <ul style="list-style-type: none"> Logbook berisi ulasan hasil survey dan penelusuran sebagai persiapan UAS: Asistensi Ide Presentasi dan diskusi hasil penelusuran 	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah dan Diskusi TM: 2x50" Tugas pengisian logbook dan presentasi kelompok BT+BM (1+1)x(2x60") 	<ul style="list-style-type: none"> Asistensi UAS Exhibition during pandemic 	5
16	Ujian Akhir Semester					



RANCANGAN TUGAS MAHASISWA
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
ARR-104

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA			
Mata Kuliah	Metode Perancangan		
Kode MK	ARR-104	sks: 4	Semester: 2 Genap
Dosen Pengampu	Rahma Purisari, S.T., Ars., M.Ars. Surya Gunanta T., PhD.		
BENTUK TUGAS			
Logbook + Poster + Presentasi			
JUDUL TUGAS			
Proses Perancangan			
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH			
Mahasiswa mampu memahami bagaimana tahap-tahap proses merancang, dan mencari sebuah solusi dari suatu masalah di kehidupan sehari-hari.			
DESKRIPSI TUGAS			
Mahasiswa meninjau dan menganalisis masalah yang ada di sekitarnya kemudian menjelaskan ide yang dapat menjadi solusi dari permasalahan tersebut. Proses merancang ini berlandaskan referensi <i>Universal Traveler</i> .			
METODE Pengerjaan Tugas			
<ol style="list-style-type: none">1. Sebelum mengerjakan tugas, mahasiswa membaca dan memahami bacaan "<i>Universal Traveler</i>" terlebih dahulu2. Setelah itu, mahasiswa merangkum dan menjabarkan contoh terkait bacaan yang dapat ditemukan dalam kesehariannya3. Mahasiswa menuangkan hasil penemuan dan pemikirannya ke dalam logbook.			
BENTUK DAN FORMAT LUARAN			
<ol style="list-style-type: none">a) Obyek Garapan: bacaan perkuliahan setiap minggub) Bentuk luaran:<ol style="list-style-type: none">1) Ringkasan dan ulasan bacaan 250-500 kata di logbook A42) Penjelasan contoh sehari-hari terkait metode merancang ala <i>Universal Traveler</i>			
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN			



RANCANGAN TUGAS MAHASISWA
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
ARR-104

- a) Ketajaman ulasan literatur
- b) Kedalaman analisis
- c) Kerunutan sistematika tulisan dan teknik komunikasi

JADWAL PELAKSANAAN

Minggu ke-2, 3 dan 4

18 Februari, 25 Februari, 4 Maret 2021

LAIN-LAIN

- Mahasiswa akan mendapatkan nilai sangat baik (A) jika berhasil mengulas literatur secara lengkap, mendalam, dan kritis (terdapat pendapat atau kesimpulan yang dirumuskan sendiri); mengurai studi kasus berdasarkan literatur yang telah diulas melalui data-data yang lengkap dan sah hingga memperoleh kesimpulan yang tepat; menuliskan dan mengilustrasikan keseluruhan materi dan analisis dengan sistematis, efektif, menarik, dan kreatif
- Sebaliknya, mahasiswa akan mendapatkan nilai sangat kurang (E-D) jika mengulas bacaan sekadarnya (sekadar poin-poin) tanpa menunjukkan pemahaman yang tepat.
- Tugas yang plagiat langsung mendapatkan nilai E. Oleh karena itu, pastikan pula sumber tulisan dan gambar ditulis dengan kaidah tulisan akademik yang tepat

DAFTAR RUJUKAN

- Koberg, D., and Bagnall, J. (2003). *The Universal Traveler: A Soft-System Guide to Creativity, Problem Solving, and The Process of Reaching Goals*. Menlo Park: Crisp Publication



RANCANGAN TUGAS MAHASISWA
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
ARR-104

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA			
Mata Kuliah	Metode Perancangan		
Kode MK	ARR-104	sks: 4	Semester: 2 Genap
Dosen Pengampu	Rahma Purisari, S.T., Ars., M.Ars. Surya Gunanta T., PhD.		
BENTUK TUGAS			
Logbook + Poster + Presentasi			
JUDUL TUGAS			
Penelusuran Metode Perancangan karya Arsitek			
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH			
Mahasiswa mampu memahami metode perancangan yang digunakan oleh arsitek.			
DESKRIPSI TUGAS			
Mahasiswa memilih dan menganalisis karya arsitek baik dalam maupun luar negeri berdasarkan metode perancangan yang digunakan.			
METODE Pengerjaan Tugas			
Sebelum mengerjakan tugas, mahasiswa membaca dan memahami bacaan terlebih dahulu. Mahasiswa menuangkan hasil penemuan dan pemikirannya ke dalam logbook.			
BENTUK DAN FORMAT LUARAN			
c) Obyek Garapan: bacaan perkuliahan setiap minggu d) Bentuk luaran: 3) Ringkasan dan ulasan bacaan 250-500 kata di logbook A4 4) Penjelasan contoh sehari-hari terkait metode merancang ala <i>Universal Traveler</i>			
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN			
d) Ketajaman ulasan literatur e) Kedalaman analisis f) Kerunutan sistematika tulisan dan teknik komunikasi			
JADWAL PELAKSANAAN			



RANCANGAN TUGAS MAHASISWA
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
ARR-104

Minggu ke-5, 6 dan 7

11, 18, 25 Maret 2021

LAIN-LAIN

- Mahasiswa akan mendapatkan nilai sangat baik (A) jika berhasil mengulas literatur secara lengkap, mendalam, dan kritis (terdapat pendapat atau kesimpulan yang dirumuskan sendiri); mengurai studi kasus berdasarkan literatur yang telah diulas melalui data-data yang lengkap dan sahih hingga memperoleh kesimpulan yang tepat; menuliskan dan mengilustrasikan keseluruhan materi dan analisis dengan sistematis, efektif, menarik, dan kreatif
- Sebaliknya, mahasiswa akan mendapatkan nilai sangat kurang (E-D) jika mengulas bacaan sekadarnya (sekadar poin-poin) tanpa menunjukkan pemahaman yang tepat.
- Tugas yang plagiat langsung mendapatkan nilai E. Oleh karena itu, pastikan pula sumber tulisan dan gambar ditulis dengan kaidah tulisan akademik yang tepat

DAFTAR RUJUKAN

- Koberg, D., and Bagnall, J. (2003). *The Universal Traveler: A Soft-System Guide to Creativity, Problem Solving, and The Process of Reaching Goals*. Menlo Park: Crisp Publication



RANCANGAN TUGAS MAHASISWA
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
ARR-104

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA			
Mata Kuliah	Metode Perancangan		
Kode MK	ARR-104	sks: 4	Semester: 2 Genap
Dosen Pengampu	Rahma Purisari, S.T., Ars., M.Ars. Surya Gunanta T., PhD.		
BENTUK TUGAS			
Presentasi			
JUDUL TUGAS			
UTS			
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH			
DESKRIPSI TUGAS			
Mahasiswa membuat ide rancangan: <i>Architectural design during and post pandemic</i> pada lokasi sekitar kampus UPJ.			
METODE Pengerjaan Tugas			
<ol style="list-style-type: none">1. Sebelum mengerjakan tugas, mahasiswa membaca dan memahami teori seluruh bacaan terlebih dahulu2. Setelah itu, secara berpasangan mahasiswa mengukur dan menganalisis rekan kerja masing-masing untuk mewujudkan rancangan yang <i>good fit</i> dengan pengguna.3. Mahasiswa menuangkan hasil penemuan dan pemikirannya ke dalam logbook.			
BENTUK DAN FORMAT LUARAN			
<ol style="list-style-type: none">a) Obyek Garapan: bacaan perkuliahan setiap minggub) Bentuk luaran:<ol style="list-style-type: none">1. Poster2. Maket 3D			
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN			
<ol style="list-style-type: none">a) Ketajaman ulasan literatur (30%)b) Kedalaman analisis (30%)c) Kerunutan sistematika tulisan dan teknik komunikasi (20%)d) Ketepatan redaksional (susunan kalimat, EYD, tanda baca, sumber, dan sebagainya) (20%)			
JADWAL PELAKSANAAN			



RANCANGAN TUGAS MAHASISWA
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
ARR-104

Minggu ke-8

1 April 2021

LAIN-LAIN

- Tugas ini dikerjakan secara mandiri dengan bobot penilaian adalah 20% dari 100% penilaian mata kuliah ini.
- Mahasiswa akan mendapatkan nilai sangat baik (A) jika berhasil mengulas bacaan dan menjawab pertanyaan dengan jelas, sistematis, kritis (tidak sekadar meringkas, tetapi juga memberikan contoh dan mencoba mencari informasi lebih dari sumber lain), dan disertai grafis yang komunikatif.
- Sebaliknya, mahasiswa akan mendapatkan nilai sangat kurang (E-D) jika mengulas bacaan sekadarnya (sekadar poin-poin atau penjelasan singkat kurang dari 250 kata) tanpa menunjukkan pemahaman yang tepat.

Tugas yang plagiat langsung mendapatkan nilai E. Oleh karena itu, pastikan pula sumber tulisan dan gambar ditulis dengan kaidah tulisan akademik yang tepat.

- **DAFTAR RUJUKAN**

Tertera pada RPS



RANCANGAN TUGAS MAHASISWA
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
ARR-104

Mata Kuliah	Metode Perancangan		
Kode MK	ARR-104	sks: 4	Semester: 2 Genap
Dosen Pengampu	Rahma Purisari, S.T., Ars., M.Ars. Surya Gunanta T., PhD.		
BENTUK TUGAS			
Logbook			
JUDUL TUGAS			
<i>Proxemics & Life Cycle</i>			
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH			
a) Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami persepsi ruang dan jarak sosial berdasarkan konteks budaya, lokasi, dan kondisi. b) Mahasiswa mampu mengajukan contoh kasus <i>proxemics & life cycle</i>			
DESKRIPSI TUGAS			
Mahasiswa mencari masalah mengenai <i>proxemics</i> , serta menganalisis mengenai persepsi ruang terhadap perilaku pengunjung di dalam <i>café</i>			
METODE Pengerjaan Tugas			
1. Sebelum mengerjakan tugas, mahasiswa membaca dan memahami teori " <i>The Hidden Dimension</i> " oleh Hall terlebih dahulu 2. Setelah itu, mahasiswa mencari masalah dalam <i>café</i> yang telah ditentukan. Lalu, mahasiswa menganalisis perilaku pengunjung berdasarkan bacaan oleh Hall. 3. Hasil penemuan mahasiswa dapat dilampirkan dalam bentuk foto dokumentasi atau video 4. Mahasiswa mengidentifikasi <i>proxemics</i> yang diamati melalui foto dokumentasi atau video yang didapatkan. 5. Mahasiswa menuangkan hasil penemuan dan pemikirannya ke dalam logbook.			
BENTUK DAN FORMAT LUARAN			
a) Obyek Garapan: bacaan perkuliahan setiap minggu b) Bentuk luaran: 1. Ringkasan dan ulasan bacaan 250-500 kata di logbook A4 2. Penjelasan hasil observasi <i>proxemics</i> pada sebuah kafe di logbook			
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN			
a) Ketajaman ulasan literatur b) Kedalaman analisis c) Kerunutan sistematika tulisan dan teknik komunikasi			
JADWAL PELAKSANAAN			



RANCANGAN TUGAS MAHASISWA
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
ARR-104

Minggu ke-9 dan 10

8 April 2021

LAIN-LAIN

- Mahasiswa akan mendapatkan nilai sangat baik (A) jika berhasil mengulas literatur secara lengkap, mendalam, dan kritis (terdapat pendapat atau kesimpulan yang dirumuskan sendiri); mengurai studi kasus berdasarkan literatur yang telah diulas melalui data-data yang lengkap dan sah hingga memperoleh kesimpulan yang tepat; menuliskan dan mengilustrasikan keseluruhan materi dan analisis dengan sistematis, efektif, menarik, dan kreatif
- Sebaliknya, mahasiswa akan mendapatkan nilai sangat kurang (E-D) jika mengulas bacaan sekadarnya (sekadar poin-poin) tanpa menunjukkan pemahaman yang tepat.
- Tugas yang plagiat langsung mendapatkan nilai E. Oleh karena itu, pastikan pula sumber tulisan dan gambar ditulis dengan kaidah tulisan akademik yang tepat

DAFTAR RUJUKAN

Tertera pada RPS

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA			
Mata Kuliah	Metode Perancangan		
Kode MK	ARR-104	sks: 4	Semester: 2 Genap
Dosen Pengampu	Rahma Purisari, S.T., Ars., M.Ars. Surya Gunanta T., PhD.		
BENTUK TUGAS			
Logbook			
JUDUL TUGAS			
<i>Programming & Shape Grammar</i>			
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH			
Memahami mampu memahami <i>Programming & Shape Grammar</i> lengkap dengan penjelasannya.			
DESKRIPSI TUGAS			
Mahasiswa melakukan programming dan mengusulkan komposisi massa dalam Daur Hidup dan kebutuhan ruangnya berdasarkan fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari			
METODE Pengerjaan Tugas			
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sebelum mengerjakan tugas, mahasiswa membaca dan memahami teori "<i>Programming dan Shape Grammar</i>" terlebih dahulu 2. Setelah itu, mahasiswa harus menentukan wujud 3D lalu mendeskripsikan bagaimana entuk wujud asal (<i>Initial shape</i>) ke dalam logbook. 			
BENTUK DAN FORMAT LUARAN			
<ol style="list-style-type: none"> a) Obyek Garapan: bacaan perkuliahan setiap minggu b) Bentuk luaran: <ol style="list-style-type: none"> 1. Ringkasan dan ulasan bacaan 250-500 kata di logbook A4 2. Penjelasan (tulisan dan grafis) yang menjawab pertanyaan mingguan 250-500 kata di logbook A4 3. Hasil berupa deskripsi <i>initial shape</i>, <i>shape relation</i>, dan <i>shape rules</i> serta menghasilkan model 3D 			
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN			
<ol style="list-style-type: none"> a) Ketajaman ulasan literatur (30%) b) Kedalaman analisis (30%) c) Kerunutan sistematika tulisan dan teknik komunikasi (20%) 			



RANCANGAN TUGAS MAHASISWA
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
ARR-104

d) Ketepatan redaksional (susunan kalimat, EYD, tanda baca, sumber, dan sebagainya) (20%)

JADWAL PELAKSANAAN

Minggu ke-12 dan 13

LAIN-LAIN

- Tugas ini dikerjakan secara mandiri dengan bobot penilaian adalah 36% dari 100% penilaian mata kuliah ini.
- Mahasiswa akan mendapatkan nilai sangat baik (A) jika berhasil mengulas bacaan dan menjawab pertanyaan dengan jelas, sistematis, kritis (tidak sekadar meringkas, tetapi juga memberikan contoh dan mencoba mencari informasi lebih dari sumber lain), dan disertai grafis yang komunikatif.
- Sebaliknya, mahasiswa akan mendapatkan nilai sangat kurang (E-D) jika mengulas bacaan sekadarnya (sekadar poin-poin atau penjelasan singkat kurang dari 250 kata) tanpa menunjukkan pemahaman yang tepat.

Tugas yang plagiat langsung mendapatkan nilai E. Oleh karena itu, pastikan pula sumber tulisan dan gambar ditulis dengan kaidah tulisan akademik yang tepat.

- **DAFTAR RUJUKAN**

Tertera pada RPS



RANCANGAN TUGAS MAHASISWA
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
ARR-104

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA			
Mata Kuliah	Metode Perancangan		
Kode MK	ARR-104	sks: 4	Semester: 2 Genap
Dosen Pengampu	Rahma Purisari, S.T., Ars., M.Ars. Surya Gunanta T., PhD.		
BENTUK TUGAS			
Logbook			
JUDUL TUGAS			
UAS			
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH			
DESKRIPSI TUGAS			
Mahasiswa membuat rancangan <i>Exhibition during pandemic</i>			
METODE Pengerjaan Tugas			
<ol style="list-style-type: none">4. Sebelum mengerjakan tugas, mahasiswa membaca dan memahami teori seluruh bacaan terlebih dahulu5. Setelah itu, secara berpasangan mahasiswa mengukur dan menganalisis rekan kerja masing-masing untuk mewujudkan rancangan yang <i>good fit</i> dengan pengguna.6. Mahasiswa menuangkan hasil penemuan dan pemikirannya ke dalam logbook.			
BENTUK DAN FORMAT LUARAN			
<ol style="list-style-type: none">c) Obyek Garapan: bacaan perkuliahan setiap minggud) Bentuk luaran:<ol style="list-style-type: none">3. Poster4. Video			
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN			
<ol style="list-style-type: none">e) Ketajaman ulasan literatur (30%)f) Kedalaman analisis (30%)g) Kerunutan sistematika tulisan dan teknik komunikasi (20%)h) Ketepatan redaksional (susunan kalimat, EYD, tanda baca, sumber, dan sebagainya) (20%)			



RANCANGAN TUGAS MAHASISWA
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
ARR-104

JADWAL PELAKSANAAN

Minggu ke-16

LAIN-LAIN

- Tugas ini dikerjakan secara mandiri dengan bobot penilaian adalah 25% dari 100% penilaian mata kuliah ini.
- Mahasiswa akan mendapatkan nilai sangat baik (A) jika berhasil mengulas bacaan dan menjawab pertanyaan dengan jelas, sistematis, kritis (tidak sekadar meringkas, tetapi juga memberikan contoh dan mencoba mencari informasi lebih dari sumber lain), dan disertai grafis yang komunikatif.
- Sebaliknya, mahasiswa akan mendapatkan nilai sangat kurang (E-D) jika mengulas bacaan sekadarnya (sekadar poin-poin atau penjelasan singkat kurang dari 250 kata) tanpa menunjukkan pemahaman yang tepat.

Tugas yang plagiat langsung mendapatkan nilai E. Oleh karena itu, pastikan pula sumber tulisan dan gambar ditulis dengan kaidah tulisan akademik yang tepat.

- **DAFTAR RUJUKAN**

Tertera pada RPS