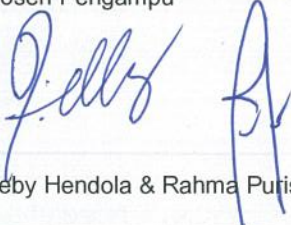




RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

ARR-104

Issue/Revisi	: A0	Tanggal	: 1 Juli 2019
Mata Kuliah	: Metode Perancangan	Kode MK	: ARR-104
Rumpun MK	: MKMA (Mata Kuliah Major)	Semester	: 2
Dosen Pengampu	: Feby Hendola, S.Ars., M.Ars. Rahma Purisari, S.T., Ars., M.Ars.	Bobot (sks)	: 4 sks
Dosen Pengampu	 Feby Hendola & Rahma Purisari	Kaprodi  Ratna Safitri, S.T., M.Ars.	Dekan  Dr. Ir. Resdiansyah Mansyur, S.T., M.T.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL - PRODI
	I Kecakapan Hidup
	II Kemampuan Merancang Arsitektur
	III Kemampuan Berpikir Ilmiah
	IV Pengetahuan Teknis Bangunan
	CP-MK
	I.A.1 Mampu memiliki sikap untuk belajar seumur hidup (life long learning)
	I.A.2 Mampu untuk menggunakan berbagai sumber informasi
	I.A.3 Mampu untuk menyeimbangkan prinsip: sintesa antara aspek lingkungan, ekonomi dan sosial
	I.B. 1 Mampu menjunjung tinggi etika, moral, jujur, dan konsisten antara pikiran, perkataan dan perbuatan
	I.B.2 Mampu untuk berbuat adil dan bermartabat terhadap semua pihak
	I.B.3 Mampu dan taat pada kesepakatan, mengang janji, dan dapat diandalkan, serta dapat dipercaya
	I.B.4 Mampu untuk mempunyai motivasi yang kuat dalam mencapai hasil terbaik
	I.C.1 Mampu membangun komitmen dan integritas profesional
	I.C.2 Mampu mengidentifikasi masalah, dan merekomendasikan alternatif pemecahan yang terbaik
	I.D.3 Mampu berkomunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan inovatif.
	I.E.1 Mampu berpikir kritis dan sistemik, untuk menyelesaikan permasalahan dan

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

ARR-104

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
	pemecahan yang terbaik
I.D.3	Mampu berkomunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan inovatif.
I.E.1	Mampu berpikir kritis dan sistemik, untuk menyelesaikan permasalahan dan membuat keputusan secara tepat
II.A.1	Mampu memilih metode perancangan arsitektur yang tepat
II.A.2	Mampu menggunakan metode perancangan yang tepat
II.B.1	Mampu berimajinasi dan berpikir kreatif
II.C.1	Mampu mengintegrasikan metode dan kreativitas
III.A.1	Mampu melakukan pengamatan secara kritis, tajam dan teliti
III.B.1	Mampu mengidentifikasi dan merumuskan masalah
III.B.2	Mampu mengurai masalah
III.C.1	Mampu merumuskan strategi penyelesaian permasalahan
III.D.1	Mampu menyusun pertanggung jawaban secara ilmiah
IV.D.1	Memahami konsep perancangan bangunan kontekstual
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini memperkenalkan hakikat metode dalam mengatasi suatu masalah perancangan secara umum dan keterkaitannya dalam ranah arsitektur. Mahasiswa diharapkan mampu memahami proses penelusuran fakta dan proses analisis data guna merumuskan suatu masalah perancangan. Kemudian, mahasiswa diajak untuk secara kreatif mencari, menentukan, mengimplementasikan serta mengevaluasi ide perancangan sebagai solusi tepat dari masalah yang telah ditelusuri. Mahasiswa juga didorong untuk menelusuri persoalan arsitektur sederhana sebagai bahan latihan menerapkan metode-metode yang telah dipelajari. Hal ini mencakup analisis proxemics dan daur hidup manusia, sintesis dan gramatika bentuk, serta penataan program ruang
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ul style="list-style-type: none"> • Definisi metode dan posisi perancangan • Ragam proses perancangan • Implementasi proses merancang • Proxemics • Daur hidup dan analisis SWOT • Analisis-Sintesis untuk mencapai rancangan tepat guna • Shape Grammar • Program Ruang
Pustaka	<p>Utama</p> <ul style="list-style-type: none"> • Alexander, C. (1964). Notes of the Synthesis Form. Harvard. Harvard University Press

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

ARR-104

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	<ul style="list-style-type: none"> 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 	
	<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"> Feby Hendola, S.Ars., M.Ars. Rahma Purisari, S.T., Ars., M.Ars. 	
Mata Kuliah Prasyarat	-	
Persentase Penilaian	Tugas Kecil: 65% UTS: 15%	



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
ARR-104

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

UAS: 20%

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)
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:</p> <p>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 Project 1 : Ilmuwan vs Seniman vs Perancang Presentasi dan diskusi terkait bacaan secara berkelompok 	<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"> Pengantar kuliah dan gambaran umum penugasan dan ujian Film: 2001 Space Odyssey Rittel, H. (1988). The Reasoning of Designers. Stuggart: Universitas Stuggart 	2
2	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mengidentifikasi permasalahan perancangan Mahasiswa mengetahui proses 	<ul style="list-style-type: none"> Kemampuan mengidentifikasi permasalahan Penerapan logika 	<p>Kriteria:</p> <p>Ketajaman ulasan materi, kedalaman analisis, sistematika</p>	<p>Kuliah dan diskusi TM: 2x50"</p>	<ul style="list-style-type: none"> 5 Logika Perancangan Epistemic Freedom 	3

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)
	<p>dan metode pemecahan permasalahan perancangan</p> <ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami pengambilan keputusan dengan menggunakan Epistemic Freedom Memicu mahasiswa mengajukan suatu solusi masalah desain dengan memahamai kondisi masalah perancangan dengan menggunakan 5 logika perancangan 	<p>perancangan secara runut dan logis</p> <ul style="list-style-type: none"> 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 bacaan dan latihan Project 2: 5 Logika Perancangan Presentasi dan diskusi terkait bacaan secara berkelompok 	<p>Tugas pengisian logbook dan presentasi kelompok BT+BM (1+1)x(2x60")</p>	<ul style="list-style-type: none"> Tjahjono, G. (1987). Desain dan Merancang: Penjelajahan suatu Gagasan. Archetrave, 56-59 Rittel, H. (1988). The Reasoning of Designers. Stuggart: Universitat Stuggart 	
3	<p>Mahasiswa mengetahui dan memahami proses dan metode pemecahan permasalahan perancangan</p>	<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:</p> <p>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 	<p>Kuliah dan diskusi TM: 2x50"</p> <p>Tugas pengisian logbook dan presentasi kelompok</p>	<ul style="list-style-type: none"> Proses dan metode pemecahann masalah perancangan Koberg, D., and Bagnall, J. (2003). The Universal 	5

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)
			<p>bacaan dan latihan</p> <p>Project 3: Proses Perancangan</p> <ul style="list-style-type: none"> Presentasi dan diskusi terkait bacaan secara berkelompok 	BT+BM (1+1)x(2x60")	Traveler: A Soft-System Guide to Creativity, Problem Solving, and The Process of Reaching Goals. Menlo Park: Crisp Publication	
4	<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 	<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:</p> <p>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 <p>Project 4: Think Circular!</p>	<p>Kuliah dan diskusi</p> <p>TM: 2x50"</p> <p>Tugas pengisian logbook dan presentasi kelompok</p> <p>BT+BM (1+1)x(2x60")</p>	<ul style="list-style-type: none"> Identifikasi dan analisis masalah dari studi kasus yang diberikan Koberg, D., and Bagnall, J. (2003). The Universal Traveler: A Soft-System Guide to 	5

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)
	dalam media 2D dan/atau 3D		<ul style="list-style-type: none"> Presentasi dan diskusi hasil penelusuran 		Creativity, Problem Solving, and The Process of Reaching Goals. Menlo Park: Crisp Publication <ul style="list-style-type: none"> Papanek, V. (1995). Design for The Real World: The Green Imperative. New York: Granada – chapter: DO-IT-YOURSELF MURDER 	
5	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu memaparkan masalah perancangan dan metode perancangan secara komprehensif Mahasiswa mampu menerapkan pemahaman metode perancangan sebagai 	<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 	Kriteria: Ketajaman ulasan materi, kedalaman analisis, sistematika penjelasan (teknik komunikasi), keaktifan Bentuk Non-Test:	Kuliah dan diskusi TM: 2x50" Tugas pengisian logbook dan presentasi	<ul style="list-style-type: none"> Analisis dan ideasi Koberg, D., and Bagnall, J. (2003). The Universal Traveler: A Soft-System Guide to 	5

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)
	<p>upaya mencari solusi suatu masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mengajukan hasil pemikirannya dalam media 2D dan/atau 3D 	logbook	<ul style="list-style-type: none"> Logbook berisi ulasan bacaan dan latihan Project 4: Think Circular! Presentasi dan diskusi hasil penelusuran 	kelompok BT+BM (1+1)x(2x60")	<p>Creativity, Problem Solving, and The Process of Reaching Goals. Menlo Park: Crisp Publication</p> <ul style="list-style-type: none"> Papanek, V. (1995). Design for The Real World: The Green Imperative. New York: Granada – chapter: DO-IT-YOURSELF MURDER 	
6	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu memaparkan masalah perancangan dan metode perancangan secara komprehensif Mahasiswa mampu menerapkan pemahaman metode perancangan sebagai 	<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 	<p>Kriteria: Ketajaman ulasan materi, kedalaman analisis, sistematika penjelasan (teknik komunikasi), keaktifan</p> <p>Bentuk Non-Test:</p>	<p>Kuliah dan diskusi TM: 2x50"</p> <p>Tugas pengisian logbook dan presentasi</p>	<ul style="list-style-type: none"> Membuat dan ujicoba purwarupa Evaluasi purwarupa Koberg, D., and Bagnall, J. (2003). 	5

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)
	<p>upaya mencari solusi suatu masalah</p> <ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mengajukan hasil pemikirannya dalam media 2D dan/atau 3D 	logbook	<ul style="list-style-type: none"> Logbook berisi ulasan bacaan dan latihan Project 4: Think Circular! Presentasi dan diskusi hasil penelusuran 	kelompok BT+BM (1+1)x(2x60")	<p>The Universal Traveler: A Soft-System Guide to Creativity, Problem Solving, and The Process of Reaching Goals. Menlo Park: Crisp Publication</p> <ul style="list-style-type: none"> Papanek, V. (1995). Design for The Real World: The Green Imperative. New York: Granada – chapter: DO-IT-YOURSELF MURDER 	
7	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu memaparkan masalah perancangan dan metode perancangan secara komprehensif 	<ul style="list-style-type: none"> Pengetahuan dan pemahaman bacaan Kejelian membandingkan bacaan ke studi kasus yang disajikan 	<p>Kriteria: Ketajaman ulasan materi, kedalaman analisis, sistematika penjelasan (teknik</p>	<p>Kuliah dan diskusi TM: 2x50" Tugas</p>	<ul style="list-style-type: none"> Presentasi final rancangan 	5

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)
	<ul style="list-style-type: none"> 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"> Tulisan dan/atau visualisasi kegiatan dan hasil kerja ke dalam logbook 	komunikasi), keaktifan Bentuk Non-Test: <ul style="list-style-type: none"> Logbook berisi ulasan bacaan dan latihan Project 4: Think Circular! Presentasi dan diskusi hasil penelusuran 	pengisian logbook dan presentasi kelompok BT+BM (1+1)x(2x60")	<ul style="list-style-type: none"> 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 Papanek, V. (1995). Design for The Real World: The Green Imperative. New York: Granada – chapter: DO-IT-YOURSELF MURDER 	
8	Ujian Tengah Semester					

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)
9	Mahasiswa mengetahui dan memahami persepsi ruang dan jarak sosial berdasarkan konteks budaya, lokasi, dan kondisi	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi permasalahan keruangan (spatial) 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:</p> <p>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 Project 5: Proxemics 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"> Proxemics Hall, E.T. (1966). The Hidden Dimension. New York: Randomhouse 	5
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 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi permasalahan keruangan (spatial) pada sebuah tempat tinggal Mengetahui proses perancangan dari program ruang dan 	<p>Kriteria:</p> <p>Ketajaman ulasan materi, kedalaman analisis, sistematika penjelasan (teknik komunikasi), keaktifan</p>	<p>Kuliah dan Diskusi TM: 2x50"</p> <p>Tugas pengisian logbook dan</p>	<ul style="list-style-type: none"> Daur Hidup Analisis SWOT Ericson, E.H. (1982). The Life Cycle Completed. New York: Norton 	5

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)
	SWOT) suatu ruang bertinggal untuk mengidentifikasi masalah keruangan yang dapat muncul dari kebutuhan daur hidup setiap individu	<p>hubungan antar ruang kegiatan.</p> <ul style="list-style-type: none"> Mampu menganalisis daur hidup dan kekuatan, kelemahan, menggunakan SWOT 	<p>Bentuk Non-Test:</p> <ul style="list-style-type: none"> Logbook berisi ulasan bacaan dan latihan Project 5: Proxemics Presentasi dan diskusi hasil penelusuran Presentasi bacaan secara berkelompok 	<p>presentasi kelompok BT+BM (1+1)x(2x60")</p>		
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 disintesiskan berlandaskan analisis kebutuhan ruang. Tulisan dan/atau visualisasi kegiatan dan hasil kerja ke dalam 	<p>Kriteria:</p> <p>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 Project 6: Analisis-Sintesis 	<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"> Analisis-Sintesis Desain tepat guna Survey karya arsitek Alexander, C. (1964). Notes of the Synthesis Form. Harvard. Harvard University Press 	5

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)
		logbook.	<ul style="list-style-type: none"> Presentasi dan diskusi hasil penelusuran 			
12	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa memahami shape grammar dan keterkaitannya dalam perancangan Mahasiswa mampu mengaplikasikan Shape Grammar 	<ul style="list-style-type: none"> Deskripsi initial shape dan Shape Relation Penjelasan urutan Shape Grammar yang dipakai. Kerapian dan kreativitas pembuatan model 	<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 Project 7: Shape Grammar 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"> Initial shape Shape relation Shape grammar <ul style="list-style-type: none"> Stiny, G.N. (1975). Pictorial and Formal Aspects of Shape and Shape Grammars and Aesthetic Systems. California: UCLA (University of California) 	5

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)
13	<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 kegiatan dan pembentukan ruang 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 Project 8: Ruang Buang Air 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"> Program ruang Ettinger, J.V. (1960). Towards a Habitable World: Task, Problems, and Methods Acceleration. London: Elceiser. 	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 	<p>Kriteria: Ketajaman ulasan materi, kedalaman analisis, sistematika penjelasan (teknik komunikasi), keaktifan</p>	<p>Kuliah dan Diskusi TM: 2x50"</p> <p>Tugas pengisian</p>	<ul style="list-style-type: none"> Persiapan UAS Urban Intervention: Special Needs 	5

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)
	<p>berdasarkan pengetahuan yang telah didapatkan</p> <ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu membuat keputusan dan mengajukan ide yang relevan dengan persoalan yang telah ditilik 	<p>permasalahan perancangan ke dalam proses program kegiatan dan pembentukan ruang</p> <ul style="list-style-type: none"> Tulisan dan/atau visualisasi kegiatan dan hasil kerja ke dalam logbook 	<p>Bentuk Non-Test:</p> <ul style="list-style-type: none"> Logbook berisi ulasan hasil survey dan penelusuran sebagai persiapan UAS: Survey Lapangan Presentasi dan diskusi hasil penelusuran 	<p>logbook dan presentasi kelompok BT+BM (1+1)x(2x60")</p>		
15	<ul style="list-style-type: none"> 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"> 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 	<p>Kriteria:</p> <p>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 hasil survey dan penelusuran sebagai persiapan UAS: 	<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"> Asistensi UAS Urban Intervention: Special Needs 	5

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)
		hasil kerja ke dalam logbook	Asistensi Ide <ul style="list-style-type: none"> • Presentasi dan diskusi hasil penelusuran 			
16	Ujian Akhir Semester					

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

ARR-104

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA					
Mata Kuliah	Metode Perancangan				
Kode MK	ARR-104	sks:	4	Semester: 2	Genap
Dosen Pengampu	<ul style="list-style-type: none"> • Feby Hendola, S.Ars., M.Ars. • Rahma Purisari, S.T., Ars., M.Ars. 				
BENTUK TUGAS					
Logbook					
JUDUL TUGAS					
Project 1: Ilmuwan vs Seniman vs Perancang					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa mampu memahami hakikat desain dan merancang; 2. Mahasiswa mampu berargumentasi dan memberikan pendapat mengenai apa itu “desain” dan “merancang” pada studi kasus yang diberikan 					
DESKRIPSI TUGAS					
Mahasiswa menjelaskan serta mencari perbedaan dan persamaan ilmuwan, seniman, merancang berdasarkan film “Space Odyssey”					
METODE Pengerjaan Tugas					
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa menyaksikan dan menganalisis film “2001: Space Odyssey”. 2. Mahasiswa membaca, memahami, dan menentukan kesimpulan dari literatur yang telah diberikan 3. Mahasiswa menentukan bagian mana yang merupakan sebuah desain dan merancang pada film “2001: Space Odyssey”, lalu menuliskannya pada logbook 4. Mahasiswa menyimpulkan perbedaan dan persamaan ilmuwan, seniman dan perancang pada 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) dari pertanyaan berikut: <ol style="list-style-type: none"> i. “apakah yang dimaksud dengan metode perancangan? Dalam film “2001: Space Odyssey”, bagian mana yang termasuk merancang dan perancangan? Sebutkan alasannya” ii. “apakah perbedaan antara ilmuwan, seniman, dan perancang?” 					
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN					
<ol style="list-style-type: none"> a. Ketajaman ulasan literatur b. Kedalaman analisis 					

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

ARR-104

c. Keruntutan sistematika tulisan dan teknik komunikasi

JADWAL PELAKSANAAN

Pengumpulan tugas project 1

28 Januari 2019

LAIN-LAIN

- Tugas ini dikerjakan secara mandiri dengan bobot penilaian adalah 2% dari 100% penilaian mata kuliah ini.
- 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

- Rittel, H. (1988). The Reasoning of Designers. Stuggart: Universitat Stuggart

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

ARR-104

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA					
Mata Kuliah	Metode Perancangan				
Kode MK	ARR-104	sks:	4	Semester: 2	Genap
Dosen Pengampu	Feby Hendola, S.Ars., M.Ars. Rahma Purisari, S.T., Ars., M.Ars.				
BENTUK TUGAS					
Logbook					
JUDUL TUGAS					
Project 2: 5 Logika Perancangan					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu memahami secara mendalam serta mengimplementasikan dasar-dasar logika perancangan berdasarkan studi kasus yang telah didapatkan					
DESKRIPSI TUGAS					
Mahasiswa mencari masalah di dalam kampus UPJ dan membuat suatu rancangan dengan menggunakan 5 logika perancangan dan epistemic freedom					
METODE Pengerjaan Tugas					
<ol style="list-style-type: none"> Sebelum mengerjakan tugas, mahasiswa membaca dan memahami teori "The Reasoning of Designers" oleh Rittel terlebih dahulu Setelah itu, mahasiswa mencari masalah dalam lingkungan kampus UPJ. Lalu, buatlah suatu rancangan dengan 5 logika perancangan dan epistemic freedom Mahasiswa menuangkan hasil penemuan dan pemikirannya ke dalam logbook. 					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
<ol style="list-style-type: none"> Obyek Garapan: bacaan perkuliahan setiap minggu Bentuk luaran: <ol style="list-style-type: none"> Ringkasan dan ulasan bacaan 250-500 kata di logbook A4 Penjelasan (tulisan dan grafis) masalah dan analisis 5 logika perancangan & epistemic freedom 					
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN					
<ol style="list-style-type: none"> Ketajaman ulasan literatur Kedalaman analisis Kerunutan sistematika tulisan dan teknik komunikasi 					
JADWAL PELAKSANAAN					

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

ARR-104

Pengumpulan tugas project 2

4 Februari 2019

LAIN-LAIN

- Tugas ini dikerjakan secara mandiri dengan bobot penilaian adalah 3% dari 100% penilaian mata kuliah ini.
- 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

- Rittel, H. (1988). *The Reasoning of Designers*. Stuggart: Universitat Stuggart
- Tjahjono, G. (1987). *Desain dan Merancang: Penjelajahan suatu Gagasan*. Archetrave, 56-59

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

ARR-104

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA					
Mata Kuliah	Metode Perancangan				
Kode MK	ARR-104	sks:	4	Semester: 2	Genap
Dosen Pengampu	Feby Hendola, S.Ars., M.Ars. Rahma Purisari, S.T., Ars., M.Ars.				
BENTUK TUGAS					
Logbook					
JUDUL TUGAS					
Project 3: 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 Universal Traveler .					
METODE Pengerjaan Tugas					
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sebelum mengerjakan tugas, mahasiswa membaca dan memahami bacaan "Universal Traveler" terlebih dahulu 2. Setelah itu, mahasiswa merangkum dan menjabarkan contoh terkait bacaan yang dapat ditemukan dalam kesehariannya 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 minggu b) Bentuk luaran: <ol style="list-style-type: none"> 1) Ringkasan dan ulasan bacaan 250-500 kata di logbook A4 2) Penjelasan contoh sehari-hari terkait metode merancang ala Universal Traveler 					
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN					
<ol style="list-style-type: none"> a) Ketajaman ulasan literatur b) Kedalaman analisis c) Keruntutan sistematika tulisan dan teknik komunikasi 					
JADWAL PELAKSANAAN					
Pengumpulan tugas project 3			11 Februari 2019		

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

ARR-104

LAIN-LAIN

- Tugas ini dikerjakan secara mandiri dengan bobot penilaian adalah 5% dari 100% penilaian mata kuliah ini.
- 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

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

ARR-104

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA

Mata Kuliah	Metode Perancangan				
Kode MK	ARR-104	sks:	4	Semester: 2	Genap
Dosen Pengampu	Feby Hendola, S.Ars., M.Ars. Rahma Purisari, S.T., Ars., M.Ars.				

BENTUK TUGAS

Logbook dan presentasi

JUDUL TUGAS

Project 4: Think Circular

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

Perosalan lingkungan yang kerap terjadi saat ini tidak jauh dari kecenderungan kita melihat produk sebagai sesuatu yang didistribusikan secara linear—mengambil sumber daya alam, membuat produk dari sumber tersebut, mendistribusikannya ke konsumen, lalu membuang sampahnya di suatu TPA seolah ia adalah tempat yang dapat menampung seluruh sampah tersebut. Padahal dari setiap produk yang kita konsumsi memiliki dampak lingkungan yang saling terkait satu sama lain. Akibatnya, jika salah satu fase atau posisi di rantai distribusi ini bermasalah, maka posisi lainnya turut kena dampaknya.

Think Circular atau 'Berpikir Melingkar' adalah tugas yang mengasah mahasiswa untuk melihat persoalan lingkungan dengan melihat kembali hulu-hilir suatu produk sebagai rangkaian yang tidak ada ujungnya. William McDonough menyebutnya "cradle to cradle"—dari alam kembali lagi ke alam. Mahasiswa diharapkan mengimplementasikan pengetahuan proses dan metode merancangnya agar mencapai solusi rancangan yang ramah lingkungan.

Adapun masalah yang perlu ditinjau adalah salah satu dari enam masalah lingkungan berikut:

1. Kemasan plastik sekali pakai yang tidak terurari
2. Sampah dapur yang kian menumpuk
3. Sulitnya mendapatkan air bersih
4. Menggunungnya pakaian bekas
5. Ojol tertumpuk di jalan menanti penumpang
6. Arir tergenang menghambat jalan

Persoalan di atas sifatnya masih amat general. Mahasiswa perlu mengambil satu kasus spesifik di sekitarnya yang terkait dengan salah satu persoalan lingkungan tersebut agar dapat menggali data dengan mudah. Baru setelahnya mahasiswa

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

ARR-104

melakukan ideasi hingga tercapai suatu purwarupa yang nantinya akan dievaluasi bersama.

METODE Pengerjaan Tugas

1. Sebelum mengerjakan tugas, mahasiswa membaca dan memahami bacaan "Universal Traveler" terlebih dahulu
2. Setelah itu, mahasiswa mencari data dan referensi yang menjadi dasar analisis permasalahan yang dipilih. Proses ini dijabarkan di logbook masing-masing dan dipresentasikan secara berkelompok.
3. Mahasiswa kemudian mempertajam hasil analisisnya hingga tercapai suatu ide (ideasi). Ide-ide yang muncul kemudian dipilih yang terbaik dengan pengetahuan yang telah didapat sebelumnya. Proses ini juga dijabarkan di logbook masing-masing dan dipresentasikan secara berkelompok
4. Setelah mendapatkan ide yang matang, mahasiswa membuat purwarupa dan melakukan uji coba. Seluruh proses pembuatan dan pelaksanaan uji coba juga dijabarkan di logbook masing-masing serta dipresentasikan secara berkelompok
5. Seluruh rangkaian proses merancang ini kemudian dibuat dalam bentuk poster dan purwarupa yang telah diperbaiki

Bentuk dan Format Luaran

- a) Obyek Garapan: persoalan lingkungan
- b) Bentuk luaran:
 1. Analisis permasalahan pada logbook (individu) dan media presentasi (kelompok) berupa slide atau display
 2. Ideasi pada logbook (individu) dan media presentasi (kelompok) berupa slide atau display
 3. Membuat purwarupa dan ujicoba yang prosesnya dijabarkan pada logbook (individu) dan media presentasi (kelompok) berupa slide atau display
 4. Presentasi final berupa poster infografis dan purwarupa akhir.

Indikator, Kriteria dan Bobot Penilaian

- a) Ketajaman ulasan literatur
- b) Kedalaman analisis
- c) Keruntutan sistematika tulisan logbook
- d) Ketajaman materi presentasi
- e) Kekompakkan kerjasama tim (teamwork)
- f) Teknik komunikasi visual dan verbal

Jadwal Pelaksanaan

Analisis permasalahan	18 Februari 2019
Ideasi	25 Februari 2019



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

ARR-104

Membuat purwarupa dan ujicoba	4 Maret 2019
Presentasi final	11 Maret 2019
LAIN-LAIN	
<ul style="list-style-type: none">• 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 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 tepa	
DAFTAR RUJUKAN	
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	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

ARR-104

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA					
Mata Kuliah	Metode Perancangan				
Kode MK	ARR-104	sks:	4	Semester: 2	Genap
Dosen Pengampu	Feby Hendola, S.Ars., M.Ars. Rahma Purisari, S.T., Ars., M.Ars.				
BENTUK TUGAS					
Logbook					
JUDUL TUGAS					
Project 5: Proxemics					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
<ul style="list-style-type: none"> a) Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami persepsi ruang dan jarak sosial berdasarkan konteks budaya, lokasi, dan kondisi. b) Mahasiswa mampu mengajukan contoh kasus proxemics 					
DESKRIPSI TUGAS					
Mahasiswa mencari masalah mengenai proxemics, serta menganalisis mengenai persepsi ruang terhadap perilaku pengunjung di dalam café					
METODE Pengerjaan Tugas					
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sebelum mengerjakan tugas, mahasiswa membaca dan memahami teori "The Hidden Dimension" oleh Hall terlebih dahulu 2. Setelah itu, mahasiswa mencari masalah dalam café 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 proxemics yang diamati melalui foto dokumentasi atau video yang didapatkan. 5. Mahasiswa menuangkan hasil penemuan dan pemikirannya ke dalam logbook. 					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
<ul 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 hasil observasi proxemics pada sebuah kafe di logbook 					
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN					
<ul style="list-style-type: none"> a) Ketajaman ulasan literatur b) Kedalaman analisis 					

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

ARR-104

c) Keruntutan sistematika tulisan dan teknik komunikasi

JADWAL PELAKSANAAN

Pengumpulan tugas project 5

25 Maret 2019

LAIN-LAIN

- Tugas ini dikerjakan secara mandiri dengan bobot penilaian adalah 5% dari 100% penilaian mata kuliah ini.
- 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

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

ARR-104

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA

Mata Kuliah	Metode Perancangan				
Kode MK	ARR-104	sks:	4	Semester: 2	Genap
Dosen Pengampu	Feby Hendola, S.Ars., M.Ars. Rahma Purisari, S.T., Ars., M.Ars.				
BENTUK TUGAS					
Logbook					
JUDUL TUGAS					
Project 6 : Daur Hidup dan SWOT					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
<ul style="list-style-type: none"> a) Mahasiswa mampu mengetahui dan memahami kebutuhan ruang berdasarkan kategori Daur Hidup b) Mahasiswa mampu menjabarkan Strength, Weakness, Opportunities, dan Threat berdasarkan kebutuhan ruang masing kategori Daur Hidup 					
DESKRIPSI TUGAS					
Mahasiswa menganalisis penerapan Daur Hidup dan kebutuhan ruangnya berdasarkan fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, kemudian meninjau persoalan yang ada dengan melakukan analisis SWOT.					
METODE Pengerjaan Tugas					
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sebelum mengerjakan tugas, mahasiswa membaca dan memahami teori "The Life Cycle Completed" oleh Erickson dan literature terkait analisis SWOT terlebih dahulu 2. Setelah itu, mahasiswa menganalisis rumah dan daur hidup keluarganya untuk ditelusuri bagaimana susunan ruang, penggunaan ruang pada waktu yang berbeda dan pengguna ruang berbeda 3. Dari penelusuran tersebut mahasiswa menentukan kekuatan, kelemahan, potensi, serta ancaman yang ada pada praktik penggunaan ruang keluarganya 4. Dari analisis tersebut mahasiswa coba menjabarkan suatu solusi dengan ilmu pengetahuan yang telah ia dapatkan sebelumnya. 5. Mahasiswa menuangkan hasil penemuan dan pemikirannya ke dalam logbook. 					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
<ul 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 hasil observasi daur hidup dan SWOT ruang bertinggalnya di logbook 					
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN					

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

ARR-104

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

JADWAL PELAKSANAAN

Pengumpulan tugas project 6

1 April 2019

LAIN-LAIN

- Tugas ini dikerjakan secara mandiri dengan bobot penilaian adalah 5% dari 100% penilaian mata kuliah ini.
- 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

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

ARR-104

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA					
Mata Kuliah	Metode Perancangan				
Kode MK	ARR-104	sks:	4	Semester: 2	Genap
Dosen Pengampu	Feby Hendola, S.Ars., M.Ars. Rahma Purisari, S.T., Ars., M.Ars.				
BENTUK TUGAS					
Logbook					
JUDUL TUGAS					
Project 7 : Analisis Ruang – Karya Arsitek					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
DESKRIPSI TUGAS					
METODE Pengerjaan Tugas					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
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 					
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN					
d) Ketajaman ulasan literatur (30%) e) Kedalaman analisis (30%) f) Kerunutan sistematika tulisan dan teknik komunikasi (20%) g) Ketepatan redaksional (susunan kalimat, EYD, tanda baca, sumber, dan sebagainya) (20%)					
JADWAL PELAKSANAAN					
Pengumpulan tugas project 7			Sebelum		
LAIN-LAIN					
<ul style="list-style-type: none"> • 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 					



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

ARR-104

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

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

ARR-104

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA					
Mata Kuliah	Metode Perancangan				
Kode MK	ARR-104	sks:	4	Semester: 2	Genap
Dosen Pengampu	Feby Hendola, S.Ars., M.Ars. Rahma Purisari, S.T., Ars., M.Ars.				
BENTUK TUGAS					
Logbook					
JUDUL TUGAS					
Project 8 : Shape Grammar					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Memahami mampu memahami Shape Grammar lengkap dengan penjelasannya.					
DESKRIPSI TUGAS					
Mahasiswa menganalisis penerapan Daur Hidup dan kebutuhan ruangnya berdasarkan fenomena yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari					
METODE Pengerjaan Tugas					
<ol style="list-style-type: none"> Sebelum mengerjakan tugas, mahasiswa membaca dan memahami teori "Shape Grammar" terlebih dahulu Setelah itu, mahasiswa harus menentukan wujud 3D lalu mendeskripsikan bagaimana entuk wujud asal (Initial shape) ke dalam logbook. 					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
<ol style="list-style-type: none"> Obyek Garapan: bacaan perkuliahan setiap minggu Bentuk luaran: <ol style="list-style-type: none"> Ringkasan dan ulasan bacaan 250-500 kata di logbook A4 Penjelasan (tulisan dan grafis) yang menjawab pertanyaan mingguan 250-500 kata di logbook A4 Hasil berupa deskripsi initial shape, shape relation, dan shape rules serta menghasilkan model 3D 					
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN					
<ol style="list-style-type: none"> Ketajaman ulasan literatur (30%) Kedalaman analisis (30%) Kerunutan sistematika tulisan dan teknik komunikasi (20%) Ketepatan redaksional (susunan kalimat, EYD, tanda baca, sumber, dan sebagainya) (20%) 					
JADWAL PELAKSANAAN					
Pengumpulan tugas project 8			Sebelum		



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

ARR-104

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

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

ARR-104

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA					
Mata Kuliah	Metode Perancangan				
Kode MK	ARR-104	sks:	4	Semester: 2	Genap
Dosen Pengampu	Feby Hendola, S.Ars., M.Ars. Rahma Purisari, S.T., Ars., M.Ars.				
BENTUK TUGAS					
Logbook					
JUDUL TUGAS					
Project 9 : Toilet (Program Ruang)					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
DESKRIPSI TUGAS					
Mahasiswa membuat rancangan toilet secara berpasang-pasangan berdasarkan seluruh bacaan yang telah diberikan.					
METODE Pengerjaan Tugas					
<ol style="list-style-type: none"> Sebelum mengerjakan tugas, mahasiswa membaca dan memahami teori seluruh bacaan terlebih dahulu Setelah itu, secara berpasangan mahasiswa mengukur dan menganalisis rekan kerja masing-masing untuk mewujudkan rancangan yang good fit dengan pengguna. Mahasiswa menuangkan hasil penemuan dan pemikirannya ke dalam logbook. 					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
<ol style="list-style-type: none"> Obyek Garapan: bacaan perkuliahan setiap minggu Bentuk luaran: <ol style="list-style-type: none"> Ringkasan dan ulasan bacaan 250-500 kata di logbook A4 Penjelasan (tulisan dan grafis) yang menjawab pertanyaan mingguan 250-500 kata di logbook A4 					
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN					
<ol style="list-style-type: none"> Ketajaman ulasan literatur (30%) Kedalaman analisis (30%) Kerunutan sistematika tulisan dan teknik komunikasi (20%) Ketepatan redaksional (susunan kalimat, EYD, tanda baca, sumber, dan sebagainya) (20%) 					
JADWAL PELAKSANAAN					
Pengumpulan tugas project 9			Sebelum		



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

ARR-104

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

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

ARR-104

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA					
Mata Kuliah	Metode Perancangan				
Kode MK	ARR-104	sks:	4	Semester: 2	Genap
Dosen Pengampu	Feby Hendola, S.Ars., M.Ars. Rahma Purisari, S.T., Ars., M.Ars.				
BENTUK TUGAS					
Logbook					
JUDUL TUGAS					
UTS					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
DESKRIPSI TUGAS					
Mahasiswa membuat rancangan toilet secara berpasang-pasangan berdasarkan seluruh bacaan yang telah diberikan.					
METODE Pengerjaan Tugas					
<ul style="list-style-type: none"> Sebelum mengerjakan tugas, mahasiswa membaca dan memahami teori seluruh bacaan terlebih dahulu Setelah itu, secara berpasangan mahasiswa mengukur dan menganalisis rekan kerja masing-masing untuk mewujudkan rancangan yang good fit dengan pengguna. Mahasiswa menuangkan hasil penemuan dan pemikirannya ke dalam logbook. 					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
<ul style="list-style-type: none"> Obyek Garapan: bacaan perkuliahan setiap minggu Bentuk luaran: <ol style="list-style-type: none"> Ringkasan dan ulasan bacaan 250-500 kata di logbook A4 Penjelasan (tulisan dan grafis) yang menjawab pertanyaan mingguan 250-500 kata di logbook A4 					
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN					
<ul style="list-style-type: none"> Ketajaman ulasan literatur (30%) Kedalaman analisis (30%) Kerunutan sistematika tulisan dan teknik komunikasi (20%) Ketepatan redaksional (susunan kalimat, EYD, tanda baca, sumber, dan sebagainya) (20%) 					
JADWAL PELAKSANAAN					
Pengumpulan tugas project 9			Sebelum		



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

ARR-104

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

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

ARR-104

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA					
Mata Kuliah	Metode Perancangan				
Kode MK	ARR-104	sks:	4	Semester: 2	Genap
Dosen Pengampu	Feby Hendola, S.Ars., M.Ars. Rahma Purisari, S.T., Ars., M.Ars.				
BENTUK TUGAS					
Logbook					
JUDUL TUGAS					
UAS					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
DESKRIPSI TUGAS					
Mahasiswa membuat rancangan toilet secara berpasang-pasangan berdasarkan seluruh bacaan yang telah diberikan.					
METODE Pengerjaan Tugas					
<ul style="list-style-type: none"> Sebelum mengerjakan tugas, mahasiswa membaca dan memahami teori seluruh bacaan terlebih dahulu Setelah itu, secara berpasangan mahasiswa mengukur dan menganalisis rekan kerja masing-masing untuk mewujudkan rancangan yang good fit dengan pengguna. Mahasiswa menuangkan hasil penemuan dan pemikirannya ke dalam logbook. 					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
<ul style="list-style-type: none"> Obyek Garapan: bacaan perkuliahan setiap minggu Bentuk luaran: <ol style="list-style-type: none"> Ringkasan dan ulasan bacaan 250-500 kata di logbook A4 Penjelasan (tulisan dan grafis) yang menjawab pertanyaan mingguan 250-500 kata di logbook A4 					
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN					
<ul style="list-style-type: none"> Ketajaman ulasan literatur (30%) Kedalaman analisis (30%) Kerunutan sistematika tulisan dan teknik komunikasi (20%) Ketepatan redaksional (susunan kalimat, EYD, tanda baca, sumber, dan sebagainya) (20%) 					
JADWAL PELAKSANAAN					



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

ARR-104

Pengumpulan tugas project 9	Sebelum
LAIN-LAIN	
<ul style="list-style-type: none">• 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. <p>Tugas yang plagiat langsung mendapatkan nilai E. Oleh karena itu, pastikan pula sumber tulisan dan gambar ditulis dengan kaidah tulisan akademik yang tepat.</p>	
<ul style="list-style-type: none">• DAFTAR RUJUKAN	
Tertera pada RPS	