







**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-I/03/BP/POB-
01/F-03**

Issue/Revisi : A0

Mata Kuliah	: Dasar Perancangan 2	Tanggal	: 5 Mei 2023
Kode MK	: ARS102	Rumpun MK	: MKWP
Bobot (sks)	T (Teori) : 1 P (Praktik/Praktikum) : 3	Semester	: 2
Dosen Pengembang RPS, 	Koordinator Keilmuan, 	Kepala Program Studi, 	Dekan 
Rahma Purisari, S.T., M.Ars.	Issa Tafriidj, S.T., M.T., M.Sc.	Ratna Safitri, S.T., M.Ars.	Dr. Ir. Lukas Beladi Sihombing, S.T., M.T, MPU, M.ASCE

NOMOR TUGAS
Tugas Mingguan: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7
BENTUK TUGAS
Kelompok
JUDUL TUGAS
<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Problem seeking-problem solving: 10%</i> 2. <i>Pragmatic design: 10%</i> 3. <i>Typologic design: 10%</i> 4. <i>Analogic design: 10%</i>

<p>5. <i>Syntatic/canonic design</i>: 10%</p> <p>6. <i>Design concept</i>: 5%</p> <p>7. <i>Programming</i>: 5%</p>
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)
<p>23-ARS-SCPMK-0211 Mahasiswa mampu menyampaikan pendapat dalam diskusi di ruang kelas</p> <p>23-ARS-SCPMK-0311 Mahasiswa mampu memproduksi tugas yang orisinal secara disiplin dan tepat waktu sesuai dengan etika akademik yang berlaku</p> <p>23-ARS-SCPMK-0511 Mahasiswa mampu memahami kaidah perancangan arsitektur</p> <p>23-ARS-SCPMK-0512 Mahasiswa mampu menganalisis kaidah perancangan dalam menerapkannya pada perancangan arsitektur</p>
DESKRIPSI TUGAS
<p>Tugas mingguan dikerjakan sesuai dengan minggu yang telah ditentukan. Objek garapan berasal dari pemahaman bacaan, studi literatur maupun pengamatan langsung. Mahasiswa dibebaskan untuk eksplorasi dan diskusi sebanyak-banyaknya dengan dosen dan asisten dosen.</p>
METODE Pengerjaan Tugas
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memahami dengan mengkaji materi dari bacaan dan pemaparan dosen 2. Mahasiswa mengkaji objek studi dari studi literatur, hasil survei atau pengamatan langsung 3. Mahasiswa menuangkan analisisnya dalam <i>logbook</i> 4. Mahasiswa membuat model tiga dimensi
BENTUK DAN FORMAT LUARAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Hasil eksplorasi dituangkan dalam sketsa manual, lalu diunggah pada Collabor mata kuliah yang telah disediakan 2. Format yang diperkenankan adalah dalam .pdf beresolusi maksimal 10mb
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketajaman analisis dalam <i>logbook</i>: 30% 2. Presentasi dua dimensi: 25% 3. Model tiga dimensi: 25% 4. <i>Peer review</i>: 20%
JADWAL PELAKSANAAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Problem seeking-problem solving</i>: Minggu ke-3 2. <i>Pragmatic design</i>: Minggu ke-5 3. <i>Typologic design</i>: Minggu ke-7 4. <i>Analogic design</i>: Minggu ke-10



**RENCANA TUGAS MAHASISWA (RTM)
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-I/03/BP/POB-
01/F-03**

Issue/Revisi : A0

5. *Syntactic/canonic design*: Minggu ke-12
6. *Design concept*: Minggu ke-13
7. *Programming*: Minggu ke-14

LAIN-LAIN

Total bobot penilaian tugas 1-5 masing-masing 10% dan tugas 6-7 masing-masing 5%, sehingga total tugas mingguan adalah 60%

DAFTAR RUJUKAN

- Architectural Research Method - Linda Groat & David Wang, 2012
- Broadbent, G. (1988). Design in Architecture: Architecture and Human Science. UK: John Wiley and Sons.
- Ericson, E.H. (1982). The Life Cycle Completed. New York: Norton
- Hall, E.T. (1966). The Hidden Dimension. New York: Randomhouse
- 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
- Plowright, P. (2014). Revealing Architectural Design: Methods, Frameworks and Tools. New York: Routledge. Precedents in Architecture: Analytic Diagrams, Formative Ideas, and Partis_Clark Roger, 1996
- Revealing Architectural Design: Methods, Frameworks & Tools – Plowright, Philip D., 2014
- Rittel, H. (1988). The Reasoning of Designers. Stuttgart: Universitat Stuttgart
- Stiny, G.N. (1975). Pictorial and Formal Aspects of Shape and Shape Grammars and Aesthetic Systems. California: UCLA (University of California)
- Tjahjono, G. (1987). Desain dan Merancang: Penjelajahan suatu Gagasan. Archetrave, 56-59

NOMOR TUGAS

UTS (Ujian Tengah Semester): 8

BENTUK TUGAS

Kelompok

JUDUL TUGAS

Rancangan objek sederhana

SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)

23-ARS-SCPMK-1311 Mahasiswa mampu memecahkan permasalahan arsitektural secara kreatif
23-ARS-SCPMK-1312 Mahasiswa mampu menciptakan karya arsitektur yang orisinal

23-ARS-SCPMK-1411 Mahasiswa mengetahui berbagai teknik presentasi rancangan, termasuk presentasi grafis, model, dan verbal
23-ARS-SCPMK-1412 Mahasiswa mampu memproduksi gambar rancangan sesuai dengan prinsip teknis presentasi

DESKRIPSI TUGAS

Mahasiswa merancang objek arsitektur sederhana dengan pengetahuan yang didapat dari Minggu ke-1 hingga 7

METODE Pengerjaan Tugas

1. Mahasiswa memahami materi Minggu ke-1 hingga 7
2. Mahasiswa mengimplementasikan teori desain dan tahap desain
3. Mahasiswa menuangkan analisisnya dalam gambar dua dimensi dan model tiga dimensi

BENTUK DAN FORMAT LUARAN

1. Hasil eksplorasi dituangkan dalam sketsa manual, lalu diunggah pada Collabor mata kuliah yang telah disediakan
2. Format yang diperkenankan adalah dalam .pdf beresolusi maksimal 10mb

INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN

1. Ketajaman analisis dalam *logbook*: 30%
2. Presentasi dua dimensi: 25%
3. Model tiga dimensi: 25%
4. *Peer review*: 20%

JADWAL PELAKSANAAN

Minggu ke-8

LAIN-LAIN

Total bobot penilaian tugas adalah 15% dari 100% penilaian mata kuliah ini. Tugas dikerjakan dan dipresentasikan secara kelompok.

DAFTAR RUJUKAN

- Architectural Research Method - Linda Groat & David Wang, 2012
- Broadbent, G. (1988). Design in Architecture: Architecture and Human Science. UK: John Wiley and Sons.
- Ericson, E.H. (1982). The Life Cycle Completed. New York: Norton
- Hall, E.T. (1966). The Hidden Dimension. New York: Randomhouse
- Koeborg, 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
- Plowright, P. (2014). Revealing Architectural Design: Methods, Frameworks and Tools. New York: Routledge. Precedents in Architecture: Analytic Diagrams, Formative Ideas, and Partis_Clark Roger, 1996

- Revealing Architectural Design: Methods, Frameworks & Tools – Plowright, Philip D., 2014
- Rittel, H. (1988). The Reasoning of Designers. Stuttgart: Universitat Stuttgart
- Stiny, G.N. (1975). Pictorial and Formal Aspects of Shape and Shape Grammars and Aesthetic Systems. California: UCLA (University of California)
- Tjahjono, G. (1987). Desain dan Merancang: Penjelajahan suatu Gagasan. Archetrave, 56-59

NOMOR TUGAS
UAS (Ujian Akhir Semester): 8
BENTUK TUGAS
Kelompok
JUDUL TUGAS
<i>Urban intervention</i> pada ruang publik
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH (SUB CPMK)
23-ARS-SCPMK-1311 Mahasiswa mampu memecahkan permasalahan arsitektural secara kreatif 23-ARS-SCPMK-1312 Mahasiswa mampu menciptakan karya arsitektur yang orisinal 23-ARS-SCPMK-1411 Mahasiswa mengetahui berbagai teknik presentasi rancangan, termasuk presentasi grafis, model, dan verbal 23-ARS-SCPMK-1412 Mahasiswa mampu memproduksi gambar rancangan sesuai dengan prinsip teknis presentasi
DESKRIPSI TUGAS
Mahasiswa merancang <i>urban intervention</i> pada area publik dengan pengetahuan yang didapat dari Minggu ke-1 hingga 7 dan Minggu ke-9 hingga 15
METODE Pengerjaan Tugas
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa memahami materi Minggu ke-1 hingga 7 dan Minggu ke-9 hingga 15 2. Mahasiswa mengimplementasikan teori desain, tahap desain, pendekatan desain, membuat program 3. Mahasiswa menuangkan analisisnya dalam gambar dua dimensi dan model tiga dimensi
BENTUK DAN FORMAT LUARAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Hasil eksplorasi dituangkan dalam sketsa manual, lalu diunggah pada Collabor mata kuliah yang telah disediakan 2. Format yang diperkenankan adalah dalam .pdf beresolusi maksimal 10mb
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketajaman analisis dalam <i>logbook</i>: 30% 2. Presentasi dua dimensi: 25%

3. Model tiga dimensi: 25%

4. *Peer review*: 20%

JADWAL PELAKSANAAN

Minggu ke-16

LAIN-LAIN

Total bobot penilaian tugas adalah 25% dari 100% penilaian mata kuliah ini. Tugas dikerjakan dan dipresentasikan secara kelompok.

DAFTAR RUJUKAN

- Architectural Research Method - Linda Groat & David Wang, 2012
- Broadbent, G. (1988). Design in Architecture: Architecture and Human Science. UK: John Wiley and Sons.
- Ericson, E.H. (1982). The Life Cycle Completed. New York: Norton
- Hall, E.T. (1966). The Hidden Dimension. New York: Randomhouse
- 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
- Plowright, P. (2014). Revealing Architectural Design: Methods, Frameworks and Tools. New York: Routledge. Precedents in Architecture: Analytic Diagrams, Formative Ideas, and Partis_Clarke Roger, 1996
- Revealing Architectural Design: Methods, Frameworks & Tools – Plowright, Philip D., 2014
- Rittel, H. (1988). The Reasoning of Designers. Stuggart: Universitat Stuggart
- Stiny, G.N. (1975). Pictorial and Formal Aspects of Shape and Shape Grammars and Aesthetic Systems. California: UCLA (University of California)
- Tjahjono, G. (1987). Desain dan Merancang: Penjelajahan suatu Gagasan. Archetrave, 56-59