

Satuan Acara Pembelajaran (SAP)

ARS 104 Metode Perancangan

Judul Mata Kuliah

: Metode Perancangan

Kode / SKS

: ARS 104 / 3 sks

Penanggung Jawab

: Irma Desiyana, S.Ars., M.Arch.

Deskripsi Singkat

: Suatu hakikat metode; Pengenalan dan pengamatan fakta dan masalah perancangan; Pemahaman masalah perancangan; Metode penyelesaian masalah perancangan.

Tujuan Instruksional Umum

:

1. Mampu memahami dan menjelaskan masalah perancangan berdasarkan hakikat metode perancangan, dan
2. Mampu mengaplikasikan metode perancangan secara komprehensif.

Komponen Penilaian

:

1. Ujian Tengah Semester [UTS]
2. Ujian Akhir Semester [UAS]

10 %
15%

3. **Notebook** adalah sebuah catatan kuliah sebagai persyaratan yang harus dibawa untuk mengikuti UTS/UAS.

4. **Logbook** adalah sebuah media untuk menuangkan ide dan tugas-tugas sepanjang perkuliahan berlangsung dengan format A4. Mahasiswa diperkenankan untuk memperbaiki setiap tugas dalam logbook maksimal 1 kali. Komponen nilai logbook/tugas **75%** dengan detail seperti pada table di samping.

Setiap komponen penilaian harus ada, apabila ada nilai E atau kosong dari salah satu komponen, mahasiswa gagal dalam mata ajaran ini. Anda gagal mengikuti mata kuliah ini, jika anda tidak hadir maksimal 4 kali pertemuan. Dan anda tidak diijinkan mengikuti perkuliahan apabila terlambat lebih dari 10 menit. Setiap tindakan plagiarisme membuat anda tidak lulus pada mata kuliah ini.

No.	Tujuan Instruksional Khusus	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Estimasi Waktu	Pustaka
1	2	3	4	5	6
1	- o Mahasiswa mengetahui dan memahami tujuan, cakupan, dan sistem perkuliahan secara umum. - o Mahasiswa mengetahui dan memahami hakikat merancang. - o Mahasiswa mampu mengidentifikasi permasalahan perancangan. - o Mahasiswa memahami pengambilan keputusan dengan menggunakan <i>Epistemic Freedom</i>	Pengantar kuliah [desain dan merancang]	- o Tujuan dan cakupan perkuliahan - o Sistem perkuliahan: tugas, nilai, kedisiplinan, dan konsekuensi - o Pengantar desain dan merancang - o <i>Epistemic Freedom</i> - o Diskusi kelas, pemicu: (1) video (2) pencarian masalah dan menawarkan solusi dengan <i>Epistemic Freedom</i> - o (2) perbedaan seniman dengan ilmuwan - o Tugas baca <i>The Universal Traveler</i> Part 1 dan nonton film ke-1 - o Tugas 1: tuangkan dan gambarkan hasil diskusi ke dalam logbook dan anda boleh menambah bahkan mengkritisnya	3 x 50 menit	- o Tjahjono, Gunawan. "Design dan Merancang: Penjelajahan suatu Gagasan." <i>Archetrive</i>. No. 4, 1987. Hal. 56-69. - o Papanek, Victor. <i>Design for the Real World: The Green Imperative</i>. New York: Granada, 1995. - o Rittel, Horst. "The Reasoning of Designers" Arbeitspapier A-88-4. Stuttgart: Institut für Grundlagen der Planung, Universität Stuttgart, 1988.
2	- o Mahasiswa mengetahui proses dan metode pemecahan permasalahan perancangan - o Memicu mahasiswa mengajukan suatu solusi masalah desain dengan memahami kondisi masalah perancangan	Metode perancangan [<i>Universal Traveler</i>]	- o Mengidentifikasi permasalahan - o Metode pemecahan permasalahan perancangan - o Diskusi kelas, pemicu: (1) gambar (2) video (3) tugas nonton film ke-1	3 x 50 menit	Koberg, D.&J.Bagnall. <i>The Universal Traveler: a Soft-System Guide to Creativity, Problem-Solving and the Process of Reaching Goals</i>. Menlo Park; Crisp Publication, 2003. [Part 1]