

	<p style="text-align: center;">UNIVERSITAS DWIJENDRA FAKULTAS TEKNIK PROGRAM STUDI ARSITEKTUR</p> <p style="text-align: center;">Jalan Kamboja No. 17 Denpasar, Bali, Indonesia. Telepon: (0361) 233974 Fax: (0361) 233974</p>	<p>Tanggal Penyusunan:</p> <p>16 Juni 2023</p>
	<p style="text-align: center;">RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PERANCANGAN ARSITEKTUR 1</p>	<p>Revisi:</p> <p>Halaman: 2</p>
I. IDENTITAS MATA KULIAH		
Mata Kuliah	Perancangan Arsitektur I	
Kode Mata Kuliah	KBA110 3305	
Bobot (SKS)	3 SKS	
Semester	3	
Dosen	Frysa Wiriantari, ST.,MT.	
Mata Kuliah Prasyarat	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggambar Arsitektur 2. Estetika bentuk 	
II. CPL PRODI		
SIKAP		
<p>(S1) Menginternalisasi norma dan etika akademik berdasarkan nilai-nilai ketuhanan dan kemanusiaan serta mempunyai sikap Krama Susila Fakultas Teknik Undwi (takwa-tekun-terampil, sagilik-saguluk-sabayantaka, setia-satria- sportif)</p> <p>(S3) Menunjukkan sikap bertanggungjawab, taat hukum, disiplin atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri dan berjiwa wirausaha;</p> <p>(S4) Kesadaran akan keragaman, tradisi budaya, serta interaksi antara nilai-nilai tradisi, faktor lingkungan dan kearifan lokal yang ada dalam masyarakat</p>		
PENGETAHUAN		
<p>(P1) Menguasai konsep teoritis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan</p> <p>(P2) Menguasai konsep teoritis yang berkaitan dengan sains, landscape, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur.</p> <p>(P3) Memahami filosofi arsitektur tradisional sebagai nilai-nilai warisan arsitektur Nusantara yang harus dikembangkan dan dilestarikan keberadaannya.</p>		
KETERAMPILAN UMUM (KU)		
<p>(KU1) Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi, yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang arsitektur</p> <p>(KU2) Mampu menyusun, mengkomunikasikan dan mempublikasikan karya desain berdasarkan hasil analisis.</p>		
KETERAMPILAN KHUSUS		
<p>(KK1) Mampu menyusun konsep perancangan yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur;</p> <p>(KK2) Mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoritis terhadap kaidah arsitektur;</p> <p>(KK3) Memahami proses desain perancangan dan estetika menjadi kesatuan fungsional yang efektif</p> <p>(KK4) Mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun digital</p> <p>(KK5) Mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur.</p>		
III. DESKRIPSI MATA KULIAH		
<p>Studio ini memperkenalkan perancangan arsitektur yang dimulai dari pemahaman ruang serta elemen pelingkupnya. Penekanan mata kuliah ini adalah perancangan arsitektur berdasarkan kepekaan fungsi, proporsi, dan bahasa ruang. Studio ini melatih mahasiswa menggunakan gambar dan maket sebagai alat</p>		

mengkomunikasikan ide dalam bentuk visual dan verbal

IV. Capaian Pembelajaran

- Mahasiswa mampu menyusun fungsi dan besaran ruang
- Mahasiswa mampu membuat diagram/aliran dan hirarki kegiatan
- Mahasiswa mampu memahami pola hubungan ruang, pola sirkulasi dan zoning
- Mahasiswa mampu merencanakan keterkaitan spatial sistem struktur dalam tiga dimensi
- Mahasiswa mampu merencanakan pembuatan denah bangunan melalui pendekatan hubungan antar ruang
- Mahasiswa mampu menggunakan kaidah kaidah estetika bangunan dalam rancangannya
- Mahasiswa mampu menunjukkan rancangan secara detail dan dapat mengkaitkan nilai rancangan secara terpadu dalam detail arsitektural

V. SUB-KOMPETENSI YANG DIHARAPKAN

1. Mahasiswa mampu memahami pola hubungan ruang, pola sirkulasi dan zoning
2. Mahasiswa mampu merencanakan keterkaitan spatial sistem struktur dalam tiga dimensi
3. Mahasiswa mampu menunjukkan rancangan secara detail dan dapat mengkaitkan nilai rancangan secara terpadu dalam detail arsitektural

VI. RINCIAN KEGIATAN PERKULIAHAN						
Minggu Ke	Sub-kompetensi yang diharapkan	Bahan Kajian	Metode	Pengalaman Pembelajaran	Alokasi Waktu	Referensi
1	Mengetahui materi tugas perancangan arsitektur 1 yaitu fungsi tunggal dari bangunan sederhana	<ul style="list-style-type: none"> - sosialisasi visi misi - pengantar pra kuliah - materi pokok spa 1 - pembagian tugas - distribusi dosen pembimbing - prosedur perkuliahan 	Project Based Learning	<p>Mengenal dan memahami isi dari RPS (Rencana Pembelajaran Semester).</p> <p>Memahami rancangan pembahasan pada perkuliahan secara menyeluruh.</p> <p>Menelusuri fenomena masyarakat terkait Perancangan Arsitektur</p> <p>Penjelasan tugas</p>	3 x 50 menit	<p>White, Edward T (1986), Tata Atur Pengantar Merancang Arsitektur, Bandung</p> <p>Cullen G, The Concise Townscape terjemahan ITS Surabaya</p> <p>Ashihara Yoshinobu, Exterior Design in Architecture, Surabaya.</p> <p>Reid, Grant W (1979), Grafik lansekap, Erlangga, Jakarta.</p>
2	Menguasai lingkup besaran tugas sesuai materi yang diberikan	Lingkup tugas, fungsi dan kegiatan desain pintu gergang	Project Based Learning	Memahami kebutuhan ruang dasar untuk desain pintu gerbang	6 x 50 menit	White, Edward T (1986), Tata Atur Pengantar Merancang Arsitektur, Bandung
3	Mahasiswa dapat menyusun fungsi dan besaran ruang Mahasiswa dapat membuat diagram/aliran dan hirarki kegiatan	<ul style="list-style-type: none"> - Lingkup tugas, fungsi dan kegiatan desain Mc Stop - Program ruang dan 	Project Based Learning	Memahami kebutuhan ruang dasar untuk Mc Stop	6 x 50 menit	

		<p>besaran ruang mc stop</p> <ul style="list-style-type: none"> - Flow chart 				
4	<ul style="list-style-type: none"> - mengenali potensi dan kendala tapak baik di dalam maupun di luar lokasi - memanfaatkan potensi dan kendala tapak sebagai penunjang bangunan - mengenali KDB, KLB dan sempadan bangunan - mampu mempertimbangkan peraturan tapak lainnya 	<ul style="list-style-type: none"> - Lingkup tugas, fungsi dan kegiatan - Potensi dan kendala tapak - Peraturan bangunan 	Contextual learning	Menjadikan peraturan setempat sebagai bagian dari rancangan	3 x 50 menit	
5	Memahami pola hubungan ruang	<ul style="list-style-type: none"> - Lingkup tugas, fungsi dan kegiatan kantin - Intensitas hubungan antar ruang - Persinggungan ruang - Hubungan ruang secara aliran diagramatik - Pengelompokan ruang berdasarkan aliran digramatik 	Contextual learning	Memahami keterkaitan antara ruang satu dengan ruang lainnya berdasarkan fungsi	3 x 50 menit	
6	Memahami organisasi ruang, pola sirkulasi dan zoning	<ul style="list-style-type: none"> - Penggambarkan pengorganisasian ruang - Pola sirkulasi ruang dan tapak - Kelompok ruang dalam zona kegiatan 	Contextual learning	Memahami organisasi ruang berdasarkan fungsi	3 x 50 menit	
7	mid			<i>Problem solving</i>	3 x 50 menit	

8	<ul style="list-style-type: none"> - Memahami hubungan ruang spatial internal dan eksternal - Mampu merencanakan keterkaitan spatial sistem struktur dalam tiga dimensi - Dapat mengubah masa bangunan dalam tapak sesuai dengan fungsi utama bangunan 	<ul style="list-style-type: none"> - Gubahan masa bangunan tunggal 2 lantai - Studi bentuk spatial - Pengolahan dan penyusunan gubahan masa 	Project Based Learning		2 x 50 menit	
9	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu merencanakan pembuatan denah bangunan melalui pendekatan hubungan antar ruang - Mampu menunjukkan kesinambung 	<ul style="list-style-type: none"> - Transformasi program ruang dan konsep - Denah bangunan - Kontinuitas dan konsistensi 	Project Based Learning	Memahami kesinambungan dalam desain	3 x 50 menit	
10	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu menggunakan kaidah kaidah estetika bangunan dalam rancangannya - Mampu membedakan antara proporasi, skala, unity, balance, kontras dan irama dalam merancang tapak bangunan 	<ul style="list-style-type: none"> - Estetika penampakan dan gubahan masa bangunan - Trasformasi penampakan bangunan <p>Tekni penyajian tampak</p>	Project Based Learning	Memahami estetika dalam desain termasuk proporasi, skala, unity, balance, kontras dan irama dalam merancang tapak bangunan	3 x 50 menit	
11	<ul style="list-style-type: none"> - Memahami dan mengenali sistem struktur sesuai fungsi bangunan - Mampu menggambarkan potongan bangunan 	<ul style="list-style-type: none"> - Struktur dan konstruksi bangunan - Sistem struktur <p>Penggambaran potongan bangunan</p>	Pertemuan Tatap Muka	Menguasai Teknik potongan bangunan secara arsitektural	3 x 50 menit	
12	Mampu menunjukkan rancangan secara detail dan dapat mengkaitkan nilai rancangan	<ul style="list-style-type: none"> - Teknik komunikasi/presentasi 	Project Based Learning	Komprehensif keseluruhan materi	3 x 50 menit	

	secara terpadu dalam detail arsitektural	- Presentasi visual Teknik presentasi				
13	Penguasaan materi	Penyajian lengkap/presentasi akhir	Contextual learning	Komprehensif keseluruhan materi	3 x 50 menit	
14	UAS				3 x 50 menit	

VII. PENILAIAN (kriteria, indikator, dan bobot)

A. Penilaian Proses (bobot 60 %)

1. Sikap (mengacu pada penjabaran deskripsi umum)
2. Partisipasi dan aktivitas dalam proses pembelajaran (Perkuliahan, Praktek studio)
3. Penyelesaian Tugas-tugas

B. Penilaian Produk (bobot 40 %)

1. Ujian Tengah Semester (*Mid Project Reporting*)
2. Ujian Akhir Semester (*Final Project Reporting*)

C. Acuan Penilaian Acuan Penilaian digunakan sebagai berikut

Nilai Angka	Nilai Huruf
81-100	A
61-80	B
41-60	C
21-40	D
0-20	E

Mengetahui,
Ketua Program Studi



A.A. Ayu Sri Katin Wirianasari, S.T., M.Ars.

Denpasar, 16 Juni 2022



Fryca Wiriantari, ST., MT.