

1. Rencana Pembelajaran Semester (RPS)

		UNIVERSITAS SAM RATULANGI MANADO FAKULTAS TEKNIK JURUSAN ARSITEKTUR PROGRAM STUDI ARSITEKTUR				Kode Dokumen
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER
Desain Arsitektur Arsitektur 1		ARS 1360	Metode Desain Arsitektur	T=8	P=0	3
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI
						FRITS O. P. SIREGAR, ST., M.Sc
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	S1	Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap relegius.				
	S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.				
	KK2	Kemampuan untuk mengkomunikasikan pemikiran arsitektural melalui medium gambar serta model tiga dimensional yang dibuat secara manual				
	KK4	Kemampuan untuk menggunakan beragam teknik komunikasi arsitektural dalam suatu proposisi desain.				
	KK5	Kemampuan melakukan kajian / analisis perancangan berdasarkan data dan informasi yang terkait dengan permasalahan perancangan, utamanya kajian/analisis konteks tipologi objek rancangan, lokasi / tapak serta tematik rancangan.				
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)					
	CPMK	Kemampuan mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan ke-arsitekturan dalam melaksanakan kegiatan perancangan suatu objek arsitektural berupa bangunan gedung dan / atau lingkungan eksterior dan interiornya, berdasarkan konteks permasalahan perancangan tertentu, terkait dengan tipologi objek, lokasi / tapak, serta tema tertentu, dan menghasilkan rancangan yang memenuhi kriteria-kriteria dasar kualitas arsitektur (fungsional, kokoh, estetis), dan terpresentasikan dengan baik lewat dokumen hasil rancangan yang komunikatif.				
CPL ⇒ Sub-CPMK						

	CPL-1	Mampu mengidentifikasi masalah dan tujuan perancangan.
	CPL-2	Mampu mengaplikasikan Pendekatan Konsep Programatik Perancangan
	CPL-3	Mampu menggunakan konsep programatik dan konsep gagasan perancangan
	CPL-4	Mampu mengaplikasikan teori dan prinsip estetika bentuk dalam melaksanakan kegiatan perancangan objek arsitektural sederhana.
Deskripsi Singkat MK	Mata Kuliah Desain Arsitektur 1 adalah mata kuliah utama (core) pada program studi arsitektur. Mahasiswa belajar mengetahui dan memahami serta trampil dalam proses, metode dan strategi perancangan arsitektur berdasarkan permasalahan yang kontekstual, khususnya terkait dengan metode analisis aspek-aspek konsideran rancangan (objek, tapak dan tema), serta metode konseptualisasi baik konsep programatik (program ruang) dan konsep konfigurasi bentuk dan ruang arsitektural yang fungsional dan bermakna., teknik integrasi sistem kontrol lingkungan binaan, teknik integrasi sistem struktur, konstruksi dan utilitas, konsepsi / kaidah teoritis, standar serta preseden praktik perencanaan dan perancangan tapak menjadi kesatuan fungsional yang efektif dan kompatibel dengan konfigurasi bentuk dan ruang di dalam suatu rancangan objek arsitektural jamak terkait dengan permasalahan perancangan yang kontekstual dalam bentuk komunikasi pemikiran	
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Penjelasan Umum Pelaksanaan Perkuliahan 2. Pendekatan Konsep Programatik Perancangan 3. Konsep Programatik dan Konsep Gagasan Perancangan 4. Aplikasi teori dan prinsip estetika bentuk dalam melaksanakan kegiatan perancangan objek arsitektural sederhana (rumah tinggal profesi). 	
Pustaka	Utama :	
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Ching F DK, 1979, Architecture: Form, Space and Order New York, Van Nostrand Reinhold. 2. Krier, Rob. G, 1983, Elements of Architecture. 3. Muschenheim, William, 1965, Elemen of The Art of The Architecture, London; Thames and Hudson. 4. Schirmbeck, Egon, 1987, Idea, Form, and Architecture: Design Principles in Contemporary Architecture, New York, Van Nostrand Reinhold Company. 5. Schulz, Norberg, Cristian, 1965, Intension In Architecture, Massachusetts, MIT Press. 6. White, E.T., 1986, Ordering System: An introduction to Architectural Design, Tuicson-Arizona; University of Arizono.. 7. Heinz Frick, 1980, Ilmu Konstruksi Bangunan. Yogyakarta, Kanisius. 8. Martin. C Leslie, 1970, Architectural Graphics. 9. Soemono, 1971, Ilmu Gaya, Jakarta, Penerbit Djambatan.
	Pendukung :	

						
Dosen Pengampu							
Matakuliah syarat		Dasar Desain Arsitektur					
Mg Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahap belajar)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [<i>Estimasi Waktu</i>]		Materi Pembelajaran [<i>Pustaka</i>]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Tatap Muka (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Menjelaskan Deskripsi dan Kajian Konteks Perancangan (MODUL 1)	Keterlibatan dalam diskusi kelas	Tutorial Diskusi	Melaksanakan diskusi kelas. Kegiatan Belajar 4 x 50 menit	1 sd 9	15 %
2		Keterlibatan diskusi kelas. Hasil Gambar Sketsa.	Penjelasan Materi, Diskusi Kelas, Presentasi Kelompok	Melakukan diskusi kelas. Kerja studio. Kegiatan Belajar 4 x 50 menit 180x50 menit		1 sd 9	
3		Keterlibatan diskusi kelas. Hasil Gambar Sketsa.	Penjelasan Materi, Diskusi Kelas, Presentasi Kelompok	Melakukan diskusi kelas. Kerja studio. Kegiatan Belajar 4 x 50 menit 180x50 menit		1 sd 9	
4		Keterlibatan diskusi kelas. Hasil Gambar	Penjelasan Materi, Diskusi Kelas, Presentasi Kelompok	Melakukan diskusi kelas. Kerja studio.		1 sd 9	

		Sketsa.		Kegiatan Belajar 4 x 50 menit 180x50 menit			
5	Pendekatan Konsep Programatik Perancangan (MODUL 2)	Keterlibatan diskusi kelas. Hasil Gambar Sketsa.	Penjelasan Materi, Diskusi Kelas, Presentasi Kelompok	Melakukan diskusi kelas. Kerja studio. Kegiatan Belajar 4 x 50 menit 180x50 menit		1 sd 9	20%
6		Keterlibatan diskusi kelas. Hasil Gambar Sketsa.	Penjelasan Materi, Diskusi Kelas, Presentasi Kelompok	Melakukan diskusi kelas. Kerja studio. Kegiatan Belajar 4 x 50 menit 180x50 menit		1 sd 9	
7		Hasil Gambar Sketsa.	Penjelasan Materi, Diskusi Kelas, Kerja studio gambar	Kerja studio. Kegiatan Belajar 4 x 50 menit 180x50 menit		1 sd 9	
8	Konsep Programatik dan Konsep Gagasan Perancangan (MODUL 3)	Hasil Gambar Sketsa.	Penjelasan Materi, Diskusi Kelas, Kerja studio gambar	Kerja studio. Kegiatan Belajar 4 x 50 menit 180x50 menit		1 sd 9	55%
9		Hasil Gambar Sketsa.	Penjelasan Materi, Diskusi Kelas, Kerja studio gambar	Kerja studio. Kegiatan Belajar 4 x 50 menit 180x50 menit		1 sd 9	
10		Hasil Gambar Sketsa.	Penjelasan Materi, Diskusi Kelas, Kerja studio gambar	Kerja studio. Kegiatan Belajar 4 x 50 menit		1 sd 9	

				180x50 menit			
11		Hasil Gambar Sketsa.	Tutorial Kerja studio Gambar	Kerja studio. Kegiatan Belajar 4 x 50 menit 180x50 menit		1 sd 9	
12		Hasil Gambar Sketsa.	Tutorial Kerja studio Gambar	Kerja studio. Kegiatan Belajar 4 x 50 menit 180x50 menit		1 sd 9	
13		Hasil Gambar Layout, Site Plan dan Denah	Tutorial Kerja studio Gambar	Kerja studio. Kegiatan Belajar 4 x 50 menit 180x50 menit		1 sd 9	
14		Hasil Gambar Tampak dan Potongan	Tutorial Kerja studio Gambar	Kerja studio. Kegiatan Belajar 4 x 50 menit 180x50 menit		1 sd 9	
15		Hasil Gambar Tiga Dimensi	Tutorial Kerja studio Gambar	Kerja studio. Kegiatan Belajar 4 x 50 menit 180x50 menit		1 sd 9	
16	Mengumpulkan Hasil Desain Perancangan. (MODUL 4)	Hasil Gambar Tiga Dimensi yang sudah di- rendering	Tutorial Kerja studio Gambar	Kerja studio. Kegiatan Belajar 3 x 50 menit 180x50 menit		-----	10 %

Catatan :

1. Capaian Pembelajaran Lulusan PRODI (CPL-PRODI) adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan PRODI yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.

2. CPL yang dibebankan pada mata kuliah adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-PRODI) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. CP Mata kuliah (CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. Sub-CP Mata kuliah (Sub-CPMK) adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. Indikator penilaian kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. Kreteria Penilaian adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. Bentuk penilaian: tes dan non-tes.
8. Bentuk pembelajaran: Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. Metode Pembelajaran: Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. Materi Pembelajaran adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. Bobot penilaian adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

Materi Pembelajaran Mata Kuliah Desain Arsitektur 1 (ARS 1360)

1. Penjelasan Umum Pelaksanaan Perkuliahan

- Penjelasan Umum Pelaksanaan Perkuliahan.
- Penjelasan Lingkup Kegiatan Perancangan Program/Rancang pembelajaran dan konteks tugas perancangan.
- Penjelasan Fungsionalitas arsitektur sebagai wadah aktifitas, typology objek rancangan.
- Penjelasan Teori lokasi tapak dan lingkungan objek, metode pendekatan objek, tapak dan lingkungan.

2. Pendekatan Konsep Programatik Perancangan

- Metode analisis tapak dan lingkungan perancangan rumah tinggal
- Metode analisis program fungsional rumah tinggal.
- Metode analisis pola organisasi ruang rumah tinggal
- Metode analisis rancangan selubung tapak rumah tinggal
- Metode analisis struktur dan utilitas sederhana rumah tinggal

3. Konsep Programatik dan Konsep Gagasan Perancangan

- Konsep organisasi ruang rumah tinggal
- Konsep site plan dan konsep lay out rumah tinggal
- Konsep gubahan bentuk masa rumah tinggal
- Konsep sistem struktur dan utilitas rumah tinggal
- Konsep olahan fasade rumah tinggal
- Konsep olahan ruang luar rumah tinggal

4. Aplikasi teori dan prinsip estetika bentuk dalam melaksanakan kegiatan perancangan objek arsitektural sederhana.

- Gambar Lay Out
- Gambar Site Plan
- Gambar Denah
- Gambar Tampak
- Gambar Potongan
- Gambar Tiga Dimensi
- **Gambar Detail Arsitektur dan Ruang Dalam.**