



UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

KAMPUS I : JL. DIPATI UKUR 112 TELP. (022) 2504119, 2503430 BANDUNG 40132
KAMPUS II : JL. DIPATI UKUR 116 TELP. (022) 2506634, 2503371 BANDUNG 40132
KAMPUS III : JL. DIPATI UKUR 102 TELP. (022) 2506637, FAX. 2533754 BANDUNG 40132
KAMPUS IV : JL. DIPATI UKUR 114 TELP. (022) 2503054, 2508805 BANDUNG 40132



METODA PERANCANGAN ARSITEKTUR II

GARIS BESAR PROGRAM PENGAJARAN
(GBPP)
SEMESTER GENAP
TAHUN AKADEMIK 2014/ 2015

I. IDENTITAS MATA KULIAH

Nama Mata Kuliah : Metoda Perancangan Arsitektur II
Kode : AR-36223
Kredit : 2 SKS
Semester : 6 (Genap)
Tahun Akademik : 2014/ 2015
Tingkat : III
Program Studi : S1
Jurusan : Teknik Arsitektur
Dosen : Wanita Subadra Abioso, Ir., MT
Prasyarat : Metoda Perancangan Arsitektur I nilai minimum D
Waktu Kuliah : Selasa

II. DESKRIPSI SINGKAT MATA KULIAH

Mempelajari berbagai metoda atau cara yang dapat mendukung proses perencanaan dan perancangan secara optimal; mempelajari prosedur baku untuk berbagai rona dan jenis proyek; mempelajari proses pengumpulan data, penelusuran dan perumusan masalah, analisis, penyusunan konsep dan kriteria serta sintesis, dengan penekanan pada strategi dan berbagai pendekatan perancangan.

III. TUJUAN INSTRUKSIONAL UMUM (TIU)

- Memberikan pemahaman tentang perencanaan dan perancangan dalam arsitektur dan dapat mengetahui perbedaannya secara prinsip.
- Memberikan pemahaman tentang seluruh tahap dan aspek yang terlibat dalam suatu proses perancangan mulai dari tahap abstraksi sampai dengan tahap pemeliharaan.
- Memberikan pemahaman tentang prosedur baku suatu proses perencanaan dan perancangan arsitektur dan pemahaman atas posisinya sebagai seorang perancang lingkungan binaan.
- Memberikan kemampuan untuk menetapkan maksud dan tujuan suatu proyek perancangan, dan berdasarkan hal tersebut mampu menelusuri dan merumuskan masalah, merencanakan program terpadu berdasarkan konsep yang secara tepat dapat menyelesaikan permasalahan lingkungan binaan secara analitis, evaluatif dan komprehensif.



UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

KAMPUS I : JL. DIPATI UKUR 112 TELP. (022) 2504119, 2503430 BANDUNG 40132
 KAMPUS II : JL. DIPATI UKUR 116 TELP. (022) 2506634, 2503371 BANDUNG 40132
 KAMPUS III : JL. DIPATI UKUR 102 TELP. (022) 2506637, FAX. 2533754 BANDUNG 40132
 KAMPUS IV : JL. DIPATI UKUR 114 TELP. (022) 2503054, 2508805 BANDUNG 40132

IV. MATERI PERKULIAHAN

NO.	POKOK BAHASAN	SUB POKOK BAHASAN	METODA	EVALUASI	LITERATUR
I	GBPP, Aturan Main Perkuliahan, <i>Brain Storming</i> .	<ul style="list-style-type: none"> Refresh Sistem SKS GBPP Aturan Main Perkuliahan Pemanasan, diskusi tentang KDB (BCR) dan KLB (FAR). 	Ceramah dan latihan	Latihan (Dinilai) dan Tugas Kecil – 20%	–
II	Pendahuluan	Pendalaman Desain <ul style="list-style-type: none"> Pengertian Desain Kaitan Desain dengan Ilmu Lain Karakter Desain 	Ceramah		No. 2 dan 4
III	Arsitektur sebagai Sistem	Desain, Konstruksi, Operasi, Evaluasi.	Ceramah		No. 3
IV	Strategi desain dalam asitektur	<ul style="list-style-type: none"> Keragaman permasalahan arsitektur Strategi pemecahan permasalahan arsitektur 	Ceramah		No. 5, 6, dan 7
V	<ul style="list-style-type: none"> Pengertian <i>Programming</i> Arsitektur Sederhana Proses <i>Programming</i> Arsitektur Sederhana 	<ul style="list-style-type: none"> Latihan (dinilai) 	Ceramah dan latihan	Ujian Tengah Semester (UTS) – 20%	No. 5, 6, dan 7
VI dan VII	Perancangan beserta Strateginya dalam Arsitektur	<ul style="list-style-type: none"> Pengumpulan Informasi beserta Teknik-Tekniknya Analisis, Evaluasi, dan Organisasi Fakta beserta Teknik-Tekniknya 	Ceramah dan diskusi		No. 5, 6, dan 7
VIII	Perancangan beserta Strateginya dalam Arsitektur (lanjutan)	<ul style="list-style-type: none"> Perancangan Berdasarkan Program Penyusunan Kriteria dan Konsep Rancangan 	Ceramah dan diskusi	Latihan (dinilai) dan Tugas Besar – 30%	No. 5, 6, dan 7
IX dan X	Aplikasi pemrograman pada proyek.	<ul style="list-style-type: none"> Penyusunan Program berdasarkan materi pada pertemuan sebelumnya. 	Ceramah dan diskusi serta latihan		No. 5, 6, dan 7
XI	Evaluasi Program dan Desain	<ul style="list-style-type: none"> Evaluasi terhadap Program dan Desain 	Ceramah dan diskusi		No. 5, 6, dan 7



UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

JURUSAN TEKNIK ARSITEKTUR

KAMPUS I : JL. DIPATI UKUR 112 TELP. (022) 2504119, 2503430 BANDUNG 40132
 KAMPUS II : JL. DIPATI UKUR 116 TELP. (022) 2506634, 2503371 BANDUNG 40132
 KAMPUS III : JL. DIPATI UKUR 102 TELP. (022) 2506637, FAX. 2533754 BANDUNG 40132
 KAMPUS IV : JL. DIPATI UKUR 114 TELP. (022) 2503054, 2508805 BANDUNG 40132

NO.	POKOK BAHASAN	SUB POKOK BAHASAN	METODA	EVALUASI	LITERATUR
	beserta teknik-tekniknya.	▪ Teknik-teknik evaluasi	serta latihan		
XII	Studi Keterlayakan dan Rencana Induk	▪ Pengertian mendasar ▪ Penyusunan sederhana	Ceramah dan latihan		No. 7
XIII	Penyajian Tugas Besar		Presentasi	Ujian Akhir Semester (UAS) – 30%	No. 5, 6, dan 7
XIV	PENUTUP : Review dan Kisi-kisi UAS	Meninjau ulang materi perkuliahan dan kisi-kisi UAS.	Ceramah		-

V. METODE PERKULIAHAN

Perkuliahan tatap muka dilakukan secara klasikal yang akan membahas seluruh materi yang ada disertai proses diskusi dan penugasan tematik yang akan ditentukan kemudian sesuai kesepakatan kelas.

VI. SISTEMATIKA PENILAIAN

- Nilai Akhir (NA) = 50 % Tugas + 20 % UTS + 30 % UAS
- Bobot Penilaian

INDEKS	NILAI
A	$78 \leq NA$
B	$68 \leq NA < 78$
C	$56 \leq NA < 68$
D	$40 \leq NA < 56$
E	$NA \leq 40$

VII. BUKU ACUAN

1. Baker, Geoffrey H. (1989), *Design Strategies in Architecture*, New York : Van Nostrand Reinhold Co.
2. Handler, A. Benjamin (1970), *System Approach to Architecture*, New York, American Elsevier Publishing Company, Inc.
3. Hellman, Louis (1984), *Architecture for Beginners, Writers and Readers*.
4. Jones, Christopher (1970), *Design Methods: Seeds of Human Futures*, London : Willey & Sons, Ltd.
5. Palmer, Mickey A (1981), *The Architect's Guide to Facility Programming*, The American Institute of Architects and McGraw – Hill, Inc.
6. Pena, William, William Caudill and John Focke (1977), *Problem Seeking*, CBI Publishing Company, Inc.
7. White, Edwrad T, *Intorduction to Architectural Programming*, University of Arizona.