

Prodi : Arsitektur . F. Teknik
Semester : Agustus 2017 – Januari 2018
Pembelajaran Semester
Mk : Studio Perancangan Arsitektur 2



Kuliah 1 (Perdana)

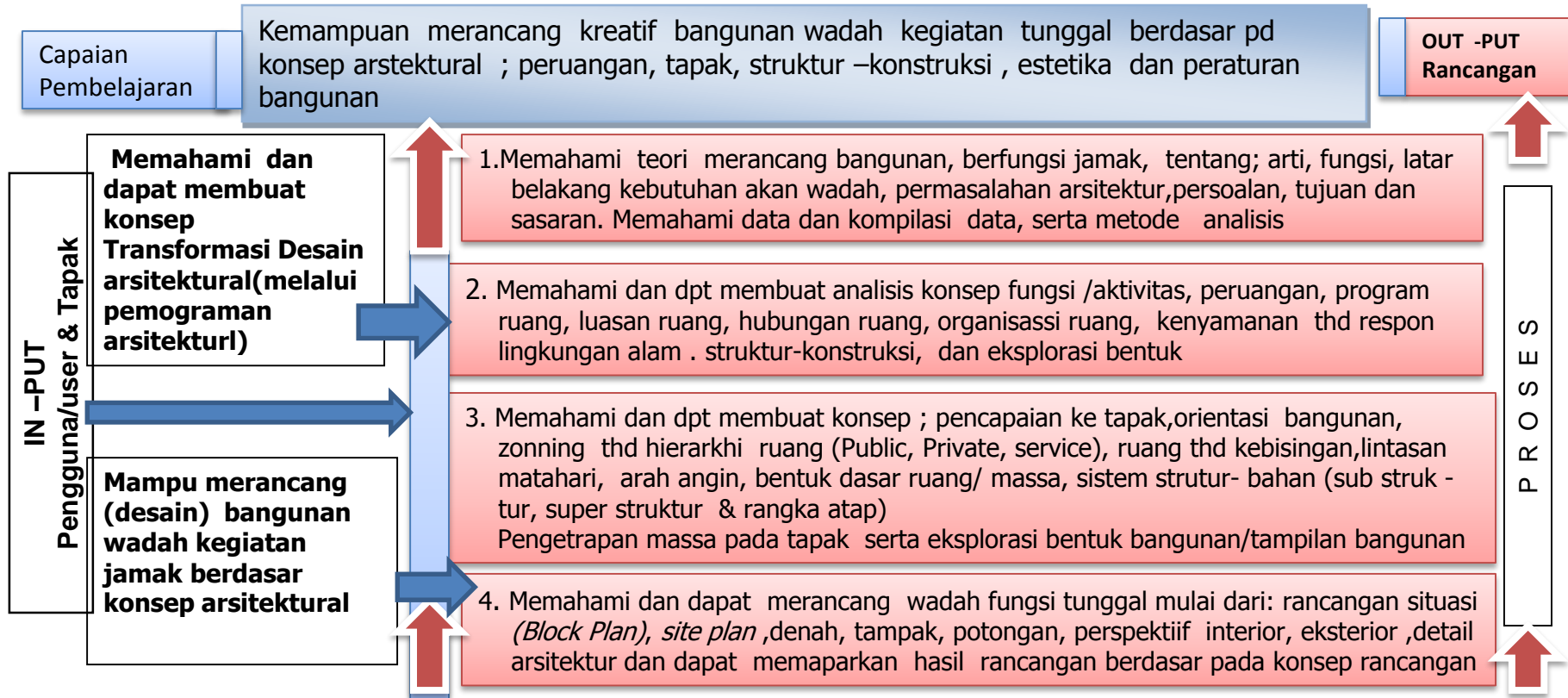
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Mk : Studio Perancangan Arsitektur 2

(Mata kuliah Keahlian berkarya /MKB)

Mengembangkan kemampuan kreatif merancang bangunan wadah kegiatan tunggal berdasarkan , tata ruang, struktur- konstruksi sederhana (berlantai 1-2), peraturan bangunan , teknologi bahan alam (lokal), dan estetika dengan melalui penyusunan program sederhana dengan penggunaan gambar teknik komunikasi arsitektur yang benar , mendasarkan pada penguasaan *graphic skill* (manual grafis) dan / atau komputerise (Kurikulum 2016)

ALUR Capaian Pembelajaran



Mhs semt 3 sedang mengikuti : Sej.Manca Negara; MPPD; Mk tapak, Perc. Tapak, Teori Arsitektur2, RSBG 2; Tek Bahan Buatan

STUDIO PERANCANGN ARSITEKTUR 2

Deskripsi : Capaian Pembelajaran

Studio Perancangn Arsitektur 02 (Matakuiliah Keahlian berkarya /MKG):

Mengembangkan kemampuan kreatif merancang bangunan wadah kegiatan tunggal berdasarkan , tata ruang, struktur- konstruksi sederhana (berlantai 1-2), peraturan bangunan , teknologi bahan alam /lokal, dan estetika dengan melalui penyusunann program sederhana dengan penggunaan gambar teknik komunikasi arsitektur yg mendasarkan pada penguasaan *graphic skill* (manual grafis) dan / atau komputerise (**Kurikulum 2016**)



• (komputerise ?)

Mk Prasyarat ; Telah lulus SPA 1

Mk Pendukung:

- Gambar Teknik Komunikasi Ars 01
 - Estetika Arsitektur 01
 - Pengantar Arsitektur
- Teknologi Bahan Alam Lokal
- Gambar Teknik Komunikasi Ars 02
- Rekayasa Struktur Bangunanan 01

Sedang mengikuti

R S B2

- Sejarah Manca Negara
Tek Bahan Buatan
 - M P P Dasar
- Perancangan dan Pengolahan Tapak



(manual grafis)

SILABUS SPA 01, SPA 02 DAN SPA 03

SPA 01

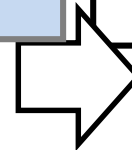
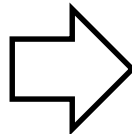
MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN MERANCANG SECARA KREATIF DAN RASIONAL BANGUNAN SEDERHANA YG MEWADAHI KEGIATAN TUNGGAL BERDASARKAN PPROGRAM YG DI BERIKAN (GIVEN) DNG PENEKANAN ESTETIKA DAN PENGGUNAAN GAMBAR TEKNIK KOMUNIKASI ARSITEKTUR YANG MENDASARKAN PD PENGUASAAN GRAPHIC SKILL (MANUAL GRAFIS)

SPA 02

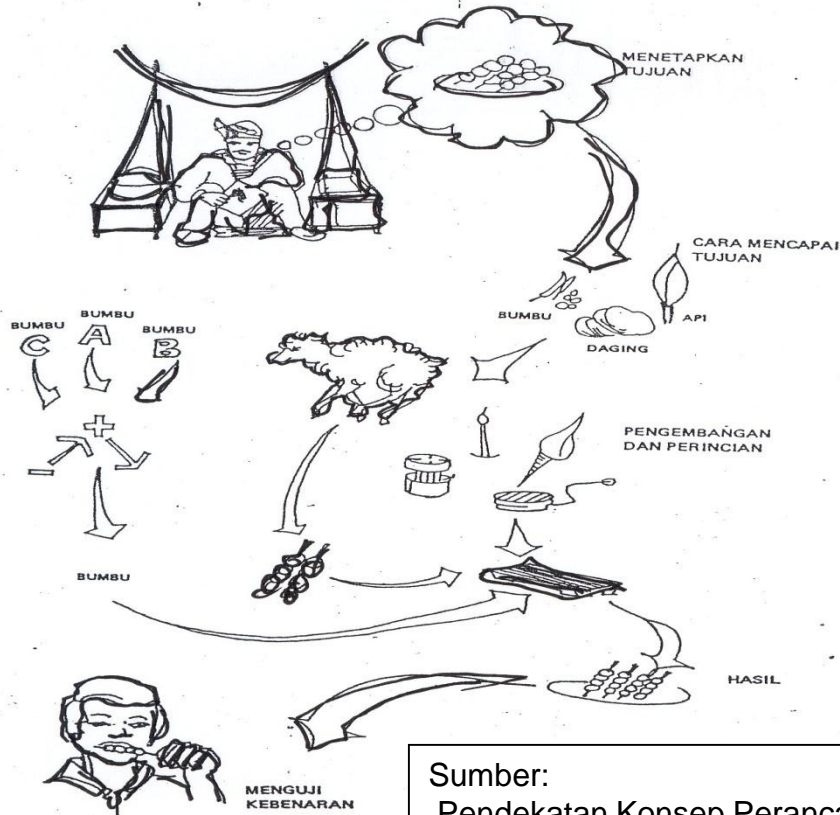
Mengembangkan kemampuan kreatif merancang bangunan wadah kegiatan tunggal berdasarkan , tata ruang, struktur- konstruksi sederhana (berlantai 1-2), peraturan bangunan , teknologi bahan alam (lokal), dan estetika dengan melalui penyusunan program sederhana dengan penggunaan gambar teknik komunikasi arsitektur, mendasarkan pada penguasaan *graphic skill* (manual grafis) dan / atau komputerise **(Kurikulum 2016)**

SPA 03

Kopetensi Mhs dpt MENGEMBANGKAN KEMAMPUAN KREATIF MERANCANG BANGUNAN FUNGSI TUNGGAL SBG WADAH KEGIATAN SUATU ORGANISASI **PELAYANAN KAWASAN** BERDASARKAN, BERDASARKAN STRUKTUR KONSTRUKSI, ESTETIKA, PERATURAN BANGUNAN, TEKNOLOGI BAHAN, SISTEM PENGHAWAAN DAN PENCAHAYAAN DAN PENGOLAHAN TAPAK LINGKUNGAN FISIK , MELALUI PENYUSUNAN PROGRAM DAN PENGGUNAAN GAMBAR TEKNIK KOMUNIKASI ARSITEKTUR YG BENAR & PROSENTASI SECARA MANUAL DAN / KOMPUTERISE



ILUSTRASI PENDEKATAN MASALAH

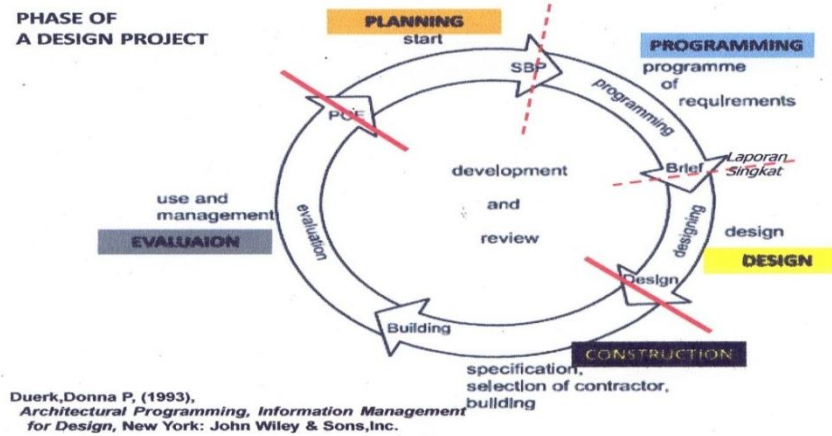


Sumber:
Pendekatan Konsep Perancangan
yang Sistematis, (ARS UI, 1990,)

METODA DI DALAM MERANCANG

MDE Purnomo

A.PENGANTAR



Gambar.1. Phase of a Design Project

Di dalam keseluruhan *phase of design project* (gambar.1), phase kegiatan merancang (*design is problem solving*) terdiri atas:

1. *planning dan programming* :

Yaitu penyusunan *concept of* yang bertujuan untuk menghasilkan Konsep Perencanaan dan *concept for design* yang bertujuan menghasilkan Konsep Perancangan atau Konsep Programatik Perancangan.

Proses *planning* dan *programming* adalah sebuah proses analisis yang berdasar kepada masukan (*input*) dari kajian (a)referensi (dari sumber teoritik-prseden-pengetahuan empirik) dan (b)struktur/organisasi data serta informasi (sumber fakta lapangan dan fakta konteks: lingkungan fisik/non fisik, peraturan bangunan).

Planning dan *programming* ini adalah pekerjaan analisis deskriptif dan bersifat ilmiah dengan karakter mempunyai metoda dan materi yang substantif.

Sumber :Materi MPPD (MDE Poernomo)

ILUSTRAS MERANCANG ARSITEKTUR SPA 2

Metode merancang



entry

- Latar Belakang
- Visi
- Misi
- Kebijakan
- User
- Tapak/site

1

PLANNING
(perencanaan) gagasan harapan umum

Konsep perencanaan & perancangan
(building konsep & building Kriteria)
(arsitektural)

2

PROGRAMMING
(pemograman fungsional) kebutuhan
(dari keinginan harapan) berkaitan dng fungsi aktivitas & wadah/ ruang /bangunan

KONSEPPROGRAMATIK
(Pemograman arsitektur)

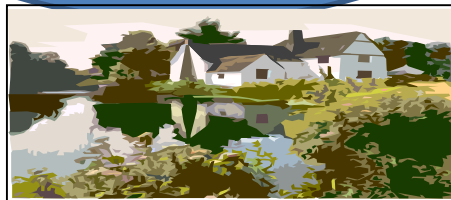
ANALISIS
Peruangan , Tapak Struktur/bahan Estetika utilitas

Building kriteria Konsep Transformasi desain

IDEA pra DESIGN
rancangan arsitektur pada seting - lingkungan alam
SOLUSI PROBLEM

3

Tujuan goal



Ilustrasi Pembelajaran

**Mahasiswa arsitektur
calon sarjana arsitek (designer,programer,kreator)**



Perlu



- 1. pengetahuan (*knowledge*)**
- 2. ketrampilan (*skill*)**
- 3. pengalaman (ekperience)**

(melalui penyelesaian tugas-tugas merancang)

Hasil Evaluasi ; CP 1 dan CP 2

4.Sikap (*attitude*)

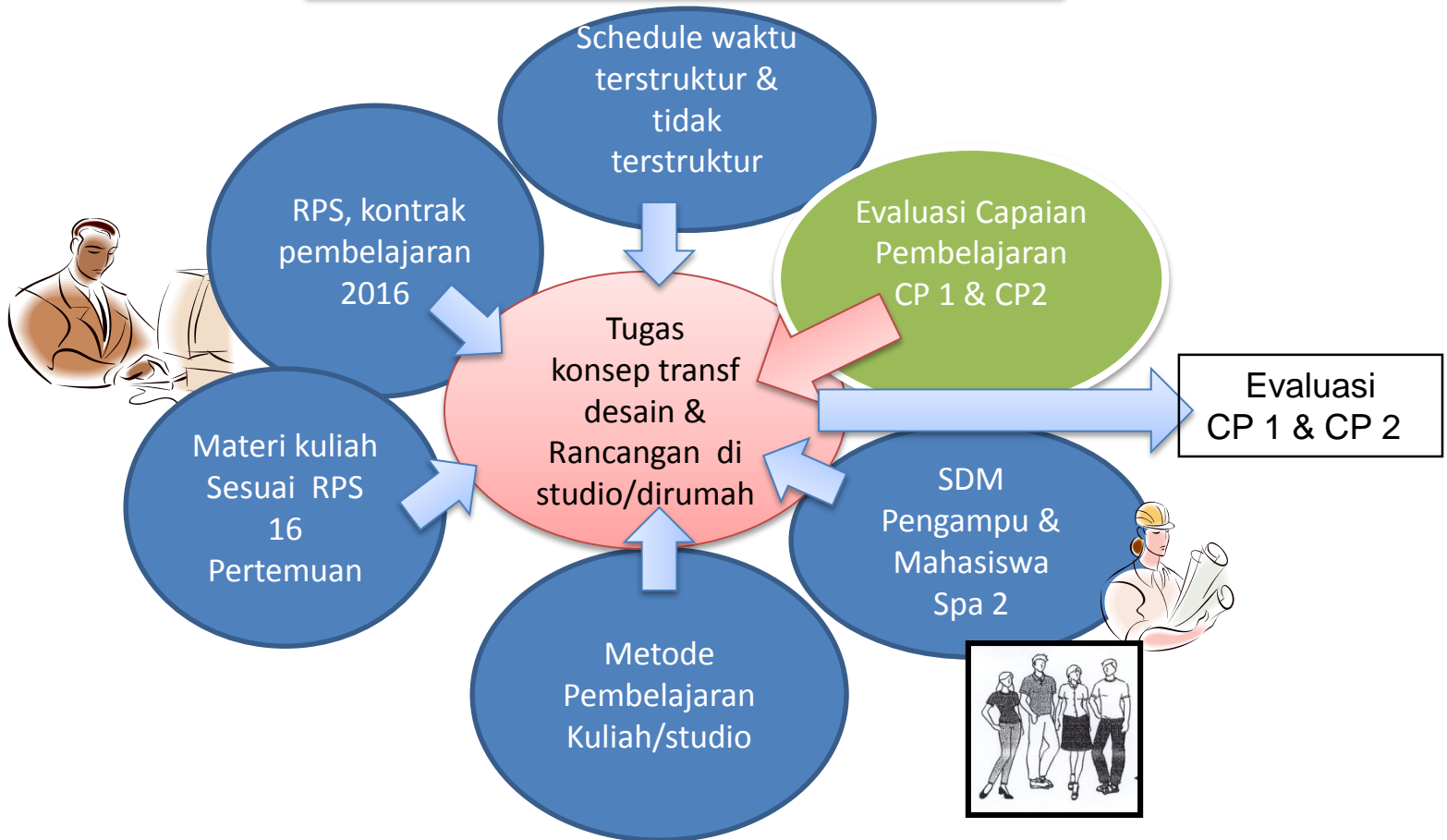
hal ini akan menjadikan calon arsitek cakap
(ber etika)

Mhs diharapkan keaktifan, kesungguhan dlm usaha/konsultasi, disiplin, kejujuran
tanggung jawab dll



STUDIO PERANCANGAN ARSITEKTUR 2

Format pembelajaran



Deskripsi Pembelajaran STUPA 2 . Progdi Arsitektur F Teknik UNS
Semester : Agustus 2016 – Januari 2017

- Silabus, RPS, Kontrak perkuliahan , Schedule , Tugas Merancang, Kemampuan Akhir
- Materi Kuliah
Program pembelajaran teori merancang



- Planning, Programming, Design
- Pengertian merancang dan konsep
- Teori merancang dan konsep 5 W + 1 H
- Ber-Arsitektur
- Kebutuhan dasar manusia (*AH Maslow*)
- Perkembangan bentuk2 arsitektur
- Fungsi dalam arsitektur, fungsi dan bentuk dalam arsitektur
- Orientasi, dalam arsitektur
- Peruangan, modul ruang, unit fungsi, unit kerja
- Teori penyelesaian topografi
- Struktur –konstruksi dan bahan
- Persyaratan perencanaan dalam bangunan
GSB, GSJ, BC (KLB), respon bangunan terhadap
sinar matahari, angin, hujan, pencahayaan alam / buatan
- Rumah tinggal (hunian), sbg, house, home, dwelling dan shelter.
- Konsep ; fungsi, pendaerahan peruangan dalam rumah tinggal
- Pembuatan Konsep Arsitektural; peruangan, struktur dan eksplorasi bentuk
- Pengetrapan bangunan pada tapak
- Rancangan ; situasi, site plan, denah. tampak, potongan, perspektif
eksterior , interior dan detail arsitektur

- Schedule : Kuliah teori dan mengerjakan tugas di studio (16 kali tatap muka / studio)
- TOR : judul tugas given merancang rumah tinggal profesi
- Konsep sederhana : Konsep Transformasi Desain = CP 1
- Hasil desai : Rancangan Rumah Tinggal = CP 2 ,
- Evaluasi/Uji Capaian : CP 1 dan CP 2 : **dibagi 2 (dua) =Nilai akhir**
- Kehadiran mhs se-kurang2nya 75 % dari semua kegiatan dari pembelajaran terjadwal setiap CP
- Komponen penilaian dari aspek; knowledge (pengetahuan) ,skill, (ketrampilan) attitude;(kedisiplinan, usaha & kemauan, sikap/etika dan kejujuran

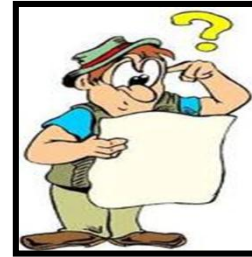
Tugas Studio Perancangan Arsitektur 02

Produk Konsep yang perlu dilakukan dalam analisis

Produk Konsep

Analisis konsep peruangan

- a. Studi konsep macam & jenis kegiatan (aktivitas)
- b. Studi konsep kebutuhan ruang (program ruang)
- c. Studi konsep hubungan ruang & organisasi ruang
- d. Studi konsep luasan ruang & jumlah lantai bangunan



2. Analisis konsep Tapak (Site) rumah profesi

- a. Studi konsep pencapaian , penentuan pintu masuk (Main Entrance & Entrance)
- b. Studi konsep orientasi bangunan pada tapak
- c. Studi konsep pendaerahan (penzonningan) ruang terhadap : hirarkhi ruang pencapaian (pintu masuk) , kebisingan (noise), arah angin dan lintasan mata har

3. Analisis konsep Struktur – konstruksi/ bahan

- a. Studi sistem struktur / bahan dsb nya
- b. Studi pengetrapan massa pada tapak terhadap Garis Sepadan Bangunan (GSB) dan Garis Sepadan Jalan (GSJ)
- c. Studi eksplorasi bentuk bangunan thd estetika/ keindahan

4. Analisis konsep Tampilan Bangunan

- a. Studi konsep bentuk dasar ruang/ massa
- b. Studi tata masa/ pola masa
- c. Studi konsep sistem struktur/bahan
- d. Studi konsep ruang terhadap view
- e. Studi konsep persyaratan bangunan thd angin, lintasan mata hari thd kebisingan (noise) , penerangan alam maupun buatan (lighting)

5. Analisis konsep Utilitas

- a. Studi konsep sistem penerangan buatan
- b. Studi konsep sistem air bersih /air kotor

Proses konsep perancangan

a. Proses :

- Serangkaian urutan pergantian, pergerakan , pengembangan , yang terjadi pada semuanya
 - Cara atau tindakan dimana sesuatu atau dikerjakan
 - Serangkaian tindakan atau percobaan serta pengolahannya
 - Cara atau kebiasaan aktifitas yang teratur atau normal
- .(*Webster'New Twentieth Century Dictionary,1977*)



b. Konsep (concept)

Pokok/pertama yang mendasari pemikiran/olah pikir **atau** bisa di deskripsikan dengan singkat dalam ilmu pengetahuan diperlukan penyusunan konsep dasar (abtraksi) yang diuraikan, kemampuan abtraksi itu di sebut **konseptual**. (*encyclopedi*)

Kensep dalam arsitektur; suatu dasar pemikiran untuk melandasi suatu rancangan dari hasil analisis , berdasar pada fakta, pertimbangan teori dan manfaat

Perancangan :

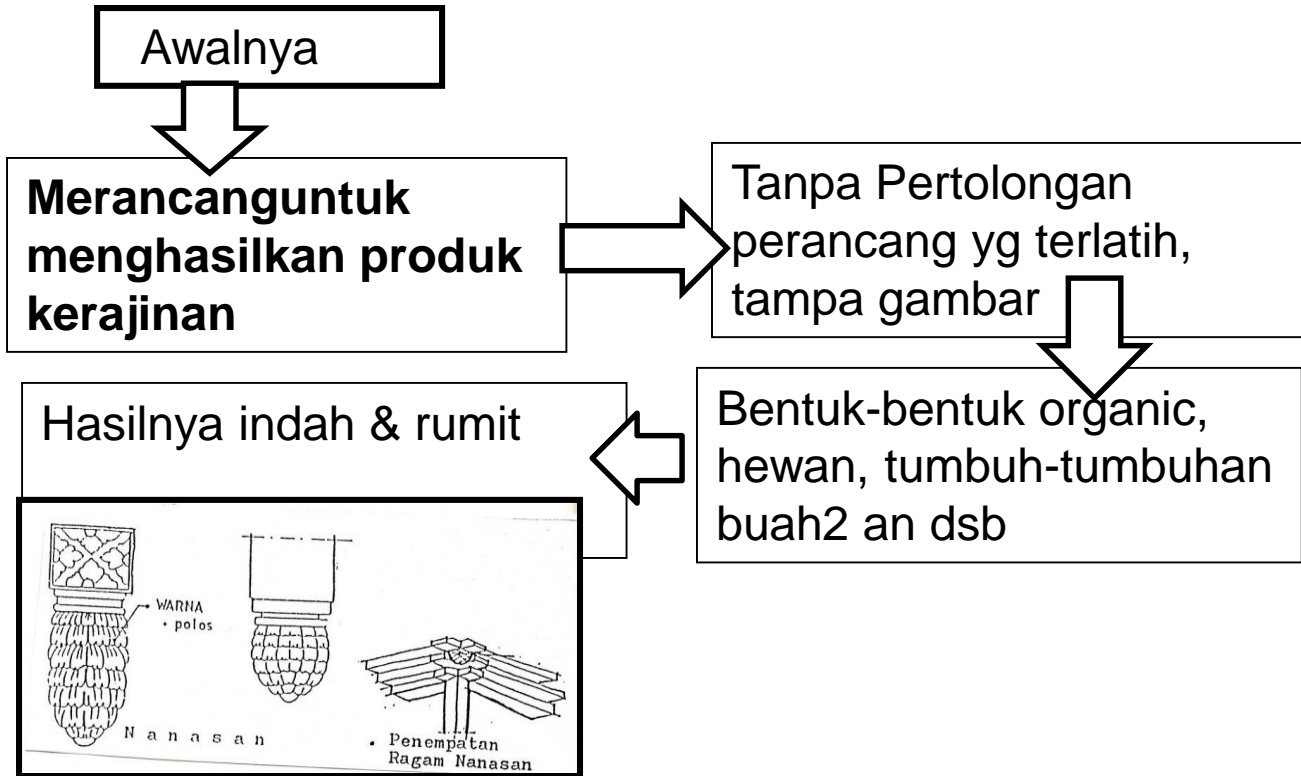
- Menemukan komponen fisik yng benar dari sebuah struktur fisik (*Alexsander*)
- Merupakan aktifitas pemecahan problem yang langsung (*Alexander*)
- Sebuah aktifitas kreatif yang membawa ke dalam sesuatu yang baru dan berguna , serta tidak ada sebelumnya menjadi ada (*Rewick,*)

Sejarah perancangan dalam arsitektur.

1. Perancangan berdasarkan atas evolusi kerajinan , Rancangan Tradisional (Blackbox)

(*craft evolution*)

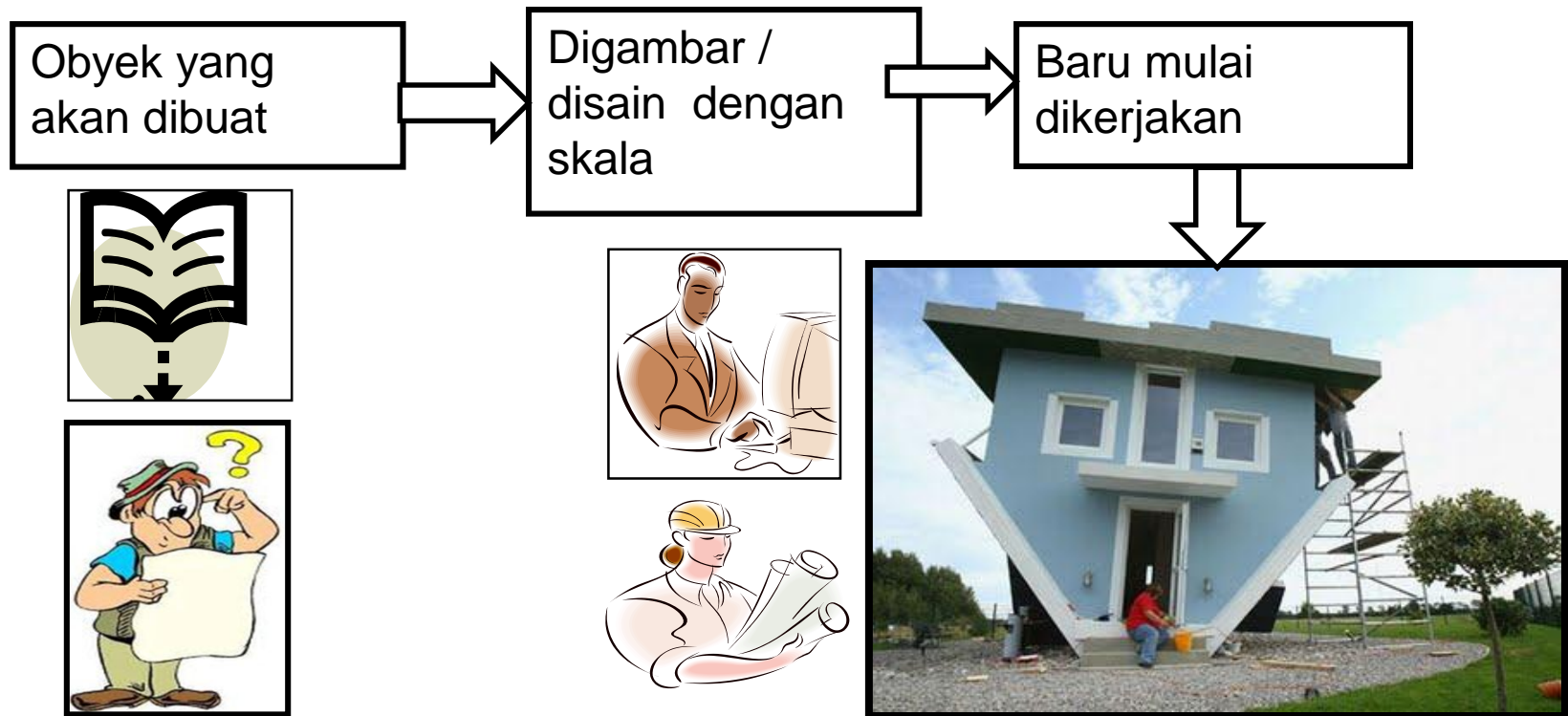
(j. *Christoper Jones* , dalam *Design Methods*)



2. Sejarah

Perancangan berdasarkan atas gambar, Rancangan Rasional (Glassbox)

Awal dari proses ini mencoba dan mencari obyek yang akan diproduksi, digambar dengan skala, dengan maksud percobaan perubahan bila mana dibutuhkan. Setelah tepat semua baru dimulai.



SEKIAN TERIMA
KASIH

