

MPPD dan PROSES DESAIN

*Phase of Identifying and
Defining*

MPPD

Pertemuan ke 4, 21 September 2021

Semester Gasal 2021-2022



KURIKULUM MPPD

Peserta mampu menggunakan metode secara layak dalam proses merancang

- Mendeskripsikan proses desain.
- Merumusan masalah desain.
- Melakukan analisa program.
- Membuat alternatif dan keputusan program.
- Membuat visualisasi keputusan desain, serta review program.

1 s/d 8

9 s/d 16

RPS KITA

Empat pertemuan pertama

Tahap	Kemampuan Akhir	Materi Pokok	Waktu	Pengalaman Belajar	Penilaian	
					Indikator/ kode CPL	Teknik Penilaian / bobot
1	2	3	7	8	9	10
1	(Sub CPMK 1) : Mahasiswa mengetahui dan mampu menyampaikan konsep penatalaksanaan pekerjaan rancang arsitektur.	1.Kuliah Perdana / Penjelasan Mata Kuliah / RPS 2.Penjelasan TOR / KAK Tugas 3.Esensi Desain Arsitektur 4.Proses Desain, Arsitek, dan Pengguna	4X 2 x 170 menit	Penugasan (Belajar Mandiri) : <ul style="list-style-type: none">• Membuat diskripsi tentang proses rancang dalam kehidupan sehari-hari. Kelas Virtual Interaktif : <ul style="list-style-type: none">• Presentasi dan diskusi.• Bahasan tentang esensi desain, proses kerja, konteks arsitektur.• Pengembangan pengetahuan melalui diskusi kelompok pembimbingan secara aktif. Memberi pengalaman empiris dengan penugasan mandiri	Mahasiswa mampu : <ul style="list-style-type: none">▪ Membuat diskripsi tentang konsep dasar rancang arsitektur▪ Menyebutkan contoh kasus rancang pada realitas keseharian.• Menyebutkan berbagai fihak yang terlibat dalam proses rancang secara umum dan khususnya rancang arsitektur.	Bobot nilai 25 %

CPL hingga hari ini

Mahasiswa mampu :

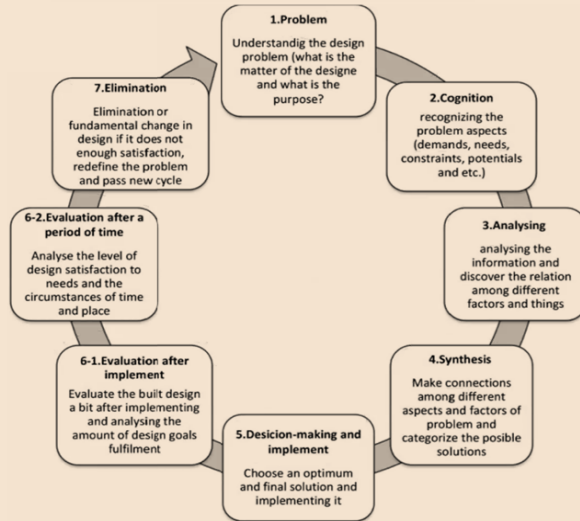
- Membuat diskripsi tentang konsep dasar rancang arsitektur
- Menyebutkan contoh kasus rancang pada realitas keseharian.
- Menyebutkan berbagai fihak yang terlibat dalam proses rancang secara umum dan khususnya rancang arsitektur.

- Rancang arsitektur (*architectural design*) adalah:
- Salah satu contoh kasus rancang (*design*) sehari-hari yaitu:
- Berbagai fihak yang terlibat dalam proses rancang:
 - Umum:
 - Arsitektur:

DESIGN adalah upaya **menyelesaikan masalah** melalui rencana tindakan **(program)** yang jika dilaksanakan diharapkan dapat menghadirkan **situasi sesuai kriteria yang diinginkan.**

MATERI SEBELUMNYA

Daur Pemikiran Arsitek



PENETAPAN MASALAH

PROSES PEMROGRAMAN

PENETAPAN SOLUSI

problem seeking

Function	<ol style="list-style-type: none"> 1. People 2. Activities 3. Relationship
Form	<ol style="list-style-type: none"> 4. Site 5. Environment 6. Quality
Economy	<ol style="list-style-type: none"> 7. Initial Budget 8. Operating Costs 9. Life Cycle Costs
Time	<ol style="list-style-type: none"> 10. Past 11. Present 12. Future



Architecture should have little to do with problem solving - rather it should create desirable conditions and opportunities hitherto thought impossible.

— Cedric Price —

AZ QUOTES

- A. Definisi
- B. Latar Belakang
- C. Permasalahan
- D. Persoalan
- E. Tujuan
- F. Sasaran
- G. Batasan dan Lingkup Pembahasan
- H. Metoda Pembahasan

BAB I

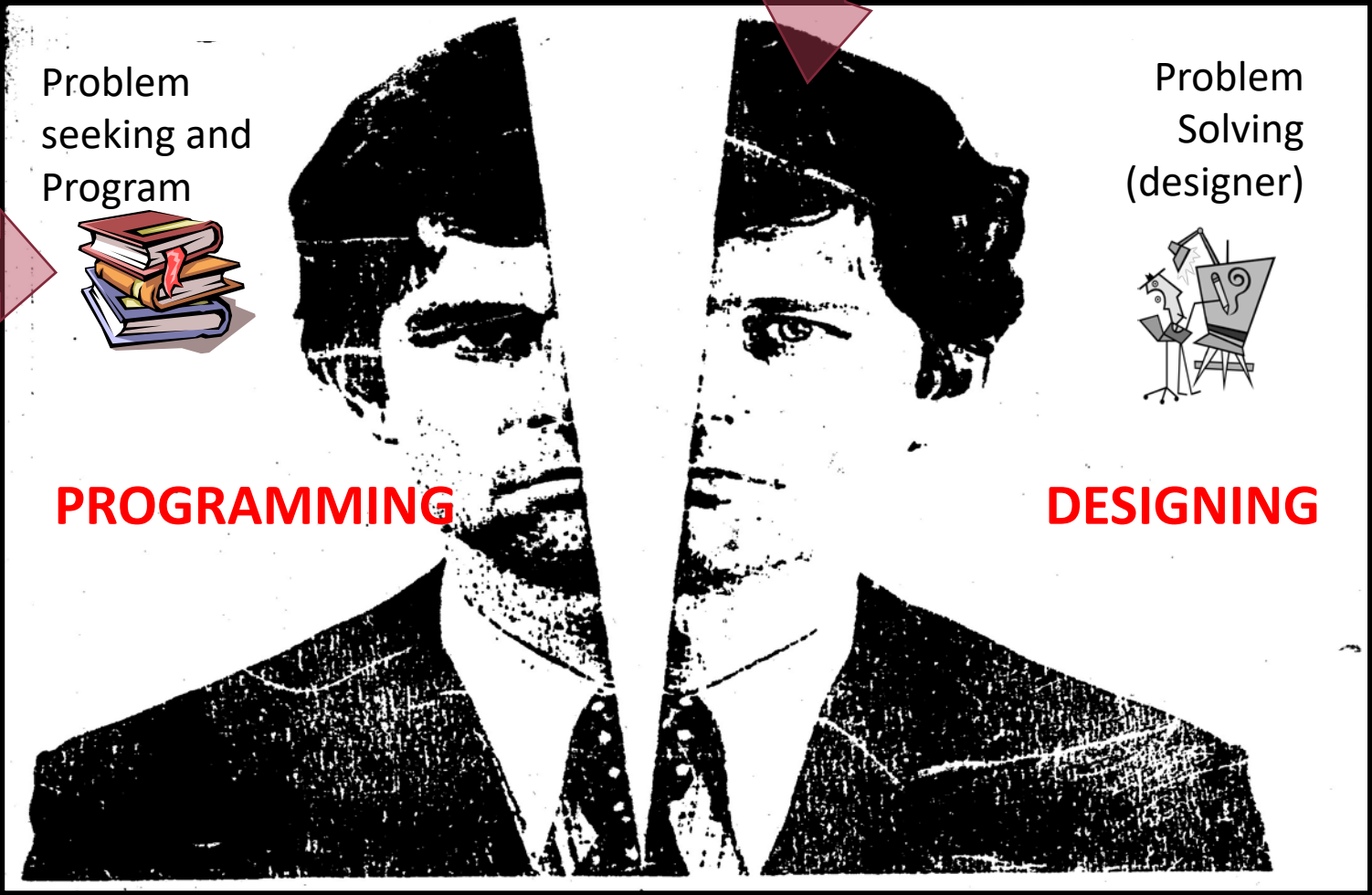
- Mendeskripsikan proses desain.
- Merumusan masalah desain.
- Melakukan analisa program.
- Membuat alternatif dan keputusan program.
- Membuat visualisasi keputusan desain, serta review program.

1 s/d 8

9 s/d 16

KNOWLEDGE / PROSES PIKIR

SKILL / PROSES KREATIF



Problem seeking and Program



PROGRAMMING

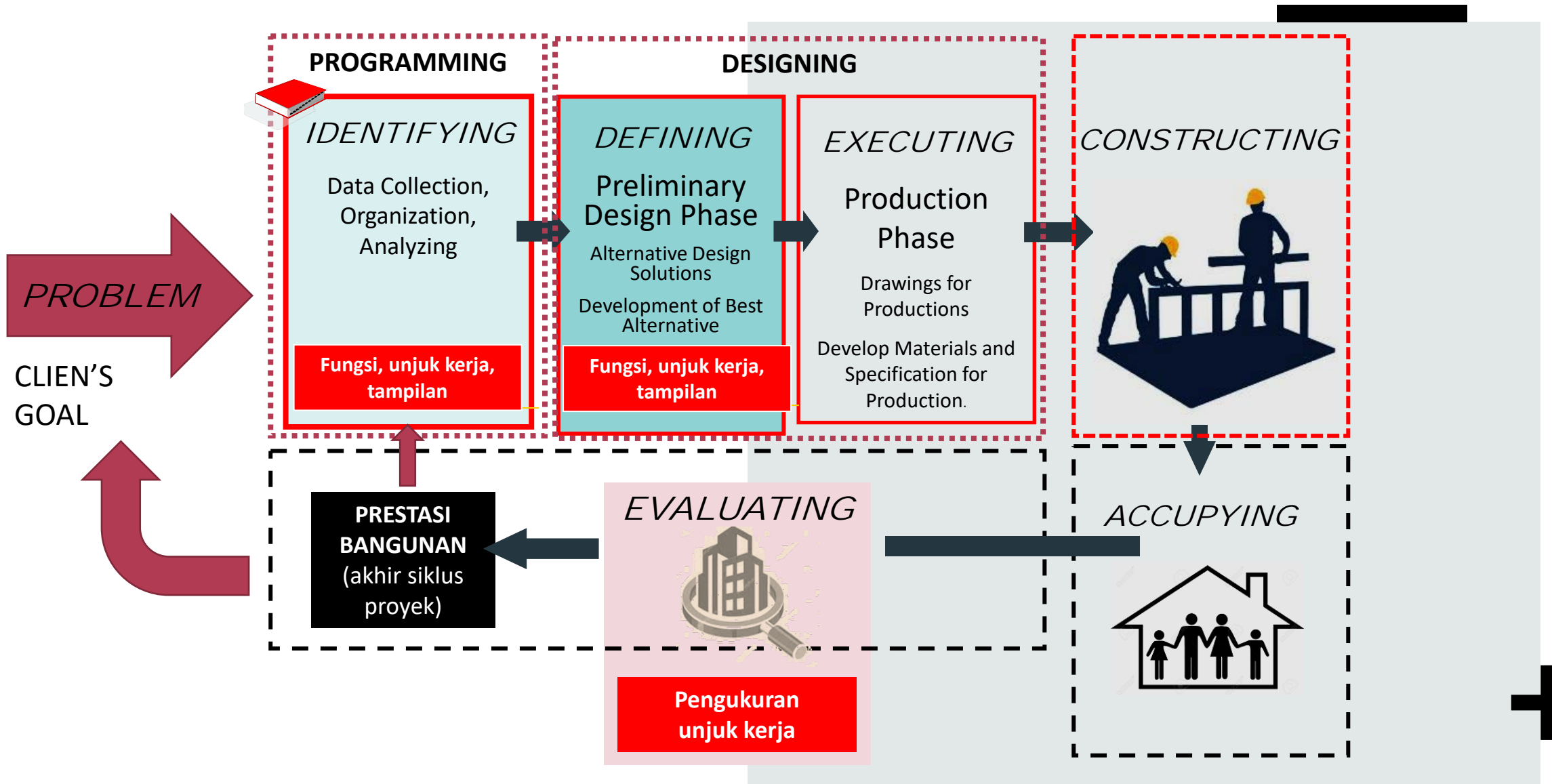
Problem Solving (designer)



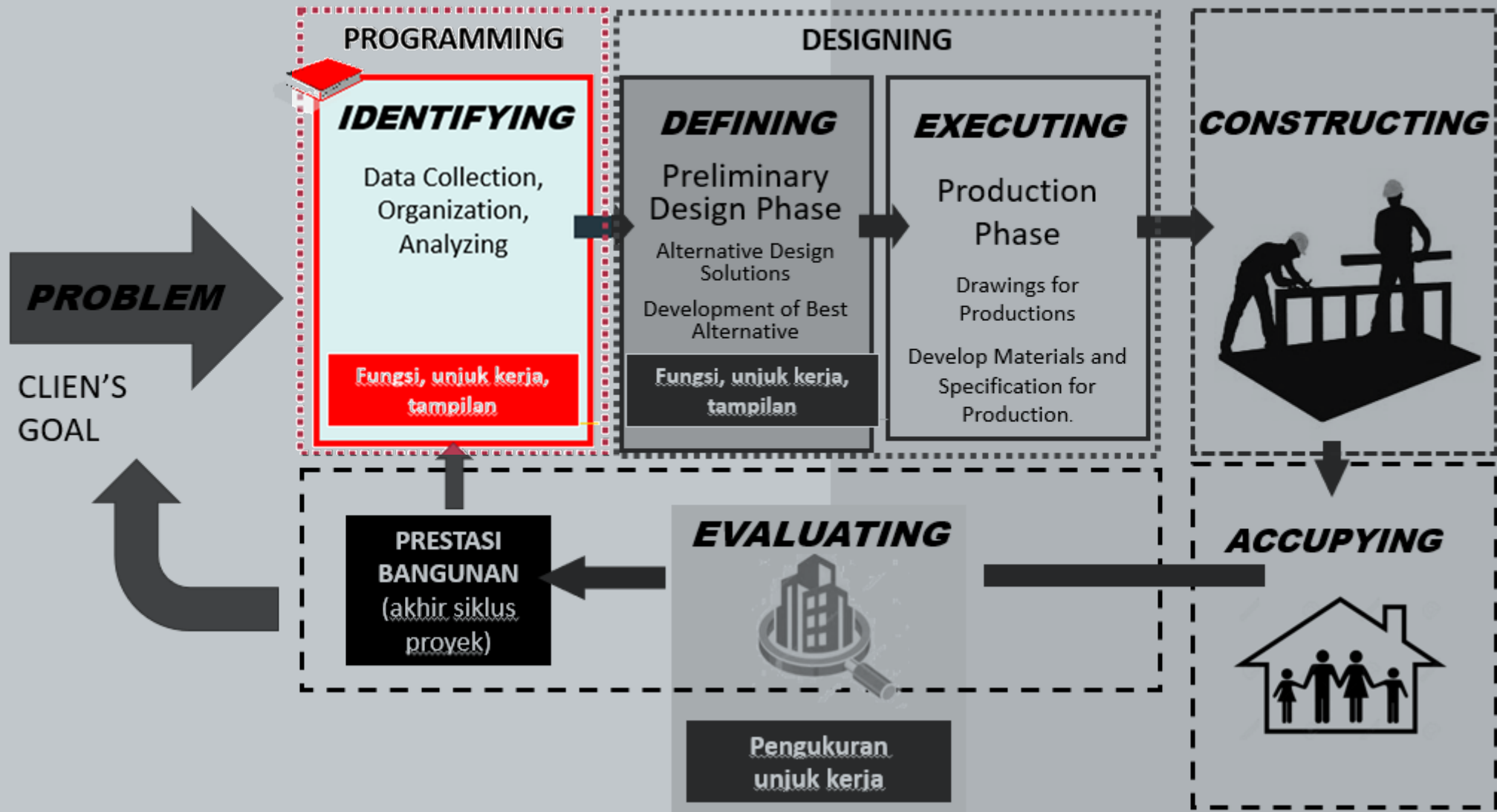
DESIGNING



PHASES OF A DESIGN PROJECT



PHASES OF A DESIGN PROJECT



PROGRAMMING

DATA COLLECTING &
ORGANIZING

FUNGSI

- Pengguna
- Kegiatan
- Ruang
- Langgam
- Penerangan
- Penghawaan
- dll

UNJUK KERJA

TAMPILAN

DATA ANALIZING &
SYNTHESIZING

FUNGSI

- Mintakat
- Organisasi
- Sistem bangunan
- Eksterior
- Interior
- Ventilasi
- dll

UNJUK KERJA

TAMPILAN





Contoh Kasus Pemrograman

Pemrograman memiliki banyak ragam berdasar kebutuhan serta konteks permasalahan yang dihadapi. Berikut contoh 2 kasus yang bisa dibahas.

1. Pemrograman Bangunan Sekolah (Cornelie et al., 2014)
2. Pemrograman Bangunan Lama dengan Alih Fungsi (Mutiari & Novianty, 2020)

Kepustakaan

Cornelie, D. C., Kowaltowski, K., & Deliberador, M. S. (2014). Architecture from the University of California in Berkeley in 1980. In *J. Design Research* (Vol. 12, Issue 4).

Mutiari, D., & Novianty, R. (2020). Cross-programming to reuse old buildings for new functions: The case of Omah Lawa in Surakarta. *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 447(1).

