

RANCANGAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

(Juknis, Alokasi Waktu, Sekuen Materi, Silabus, SAP, Model Evaluasi, Materi Perkuliahan)

**MATA KULIAH
STUDIO 1
TR 230**

Dosen Pengampu
Dra. Rr. Tjahjani B, MT.

**PROGRAM STUDI D3 TEKNIK ARSITEKTUR PERUMAHAN
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2010**

PETUNJUK TEKNIS

1. MATA KULIAH : Mata kuliah Studio 1 ini bersifat aplikasi (praktek) berupa simulasi-simulasi komprehensif kegiatan perencanaan dan perancangan untuk menghasilkan gambar-gambar akhir (*Final Drawing*) bangunan rumah tinggal 1 lantai.
2. DOSEN PENGAMPU : Dra. Rr. Tjahjani B, MT.
3. FREKUENSI PERKULIAHAN : 16 Pertemuan
4. EVALUASI : Proses Design dalam pelaksanaan tugas studio, Review tugas, tugas design, Ujian Tengah semester, dan Ujian Akhir Semester.
5. SUMBER PUSTAKA
Heimsath, Clovis (1977), *Behavioral Architecture, Toward an Accountable Design Process*, Mc. Graw Hill Inc, USA.
Henry, Sannof (1977), *Method of Architectural Programming*, Dowden Hutchindon Ross Inc, London.
Le Corbusier (1970), *Towards a New Architecture*, Praeger, New York, 1972.
Mc Harg IL (1976), *Design with Nature*, Natural History Press, New York
Neufert, Ernest (1993), *Architect's Data*, Friedr. Vieweg & Sohn Veriagsgesellschaft mbH, Braunchweig
Surowiyono, Tutu TW, *Dasar-dasar Perencanaan Rumah Tinggal*, Pustaka Sinar Harapan, Jakarta, 1996
www.google.com : *housing design*
www.google.com : *housing interior*
www.google.com : *housing structure*

SILABUS MATA KULIAH

1. Identitas Perguruan Tinggi
 1. Perguruan Tinggi : Universitas Pendidikan Indonesia
 2. Fakultas : Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan
 3. Jurusan : Jurusan Pendidikan Teknik Arsitektur
 4. Program Studi : Program Studi D3 Teknik Arsitektur Perumahan
2. Identitas Mata Kuliah
 1. Nama Mata Kuliah : Studio 1
 2. Kode Mata Kuliah : TR 230
 3. Dosen Pengampu : Dra. Rr. Tjahjani B, MT.
 4. Kode Dosen Pengampu :
 5. Semester : II (dua)
 6. Bobot SKS : 3 (tiga)
3. Mata Kuliah Prasyarat :
4. Status dan Sifat Mata Kuliah
 1. Status Mata Kuliah : Wajib
 2. Sifat Mata Kuliah : Praktek
5. Kompetensi Yang Dicapai
 1. Kompetensi
 1. Kemampuan dasar visualisasi dan presentasi ide-ide desain berupa bentuk (fasade), ruang, struktur, dan tata lingkungan.
 2. Kemampuan dasar-dasar dan prinsip-prinsip proses perencanaan dan perancangan rumah tinggal.
 3. Kemampuan untuk mengelola waktu untuk melalui proses tahapan-tahapan pembuatan gambar rencana dari mulai dari denah, tampak, potongan, detail bangunan, *preliminary design*, hingga gambar-gambar akhir.
 4. Kemampuan untuk membuat dan menjelaskan presentasi gambar-gambar akhir yang representatif dan komunikatif melalui media 2 dimensi (gambar) maupun 3 dimensi (maket).
 2. Indikator
 1. Mampu menjelaskan dasar visualisasi dan presentasi ide-ide disain berupa bentuk (facade), ruang, struktur dan tata lingkungan.
 2. Mampu menjelaskan dasar-dasar dan prinsip-prinsip proses perencanaan dan perancangan rumah tinggal.
 3. Mampu menerapkan elemen disain dan prinsip disain,
 4. Mampu menerapkan konstruksi bangunan serta standarisasi dan normalisasi gambar,
 5. Mampu menerapkan metode perencanaan dan perancangan arsitektur dalam merancang bentuk, ruang dan bangunan
 6. Mampu mengelola waktu untuk melalui proses tahapan-tahapan pembuatan gambar rencana dari mulai dari denah, tampak, potongan, detail bangunan, *preliminary design*, hingga gambar-gambar akhir.
 7. Mampu membuat dan menjelaskan presentasi gambar-gambar akhir yang representatif dan komunikatif melalui media 2 dimensi (gambar) maupun 3 dimensi (maket).
6. Deskripsi Mata Kuliah : Mata kuliah Studio 1 ini bersifat aplikasi (praktek) berupa simulasi-simulasi komprehensif kegiatan perencanaan dan perancangan untuk menghasilkan gambar-gambar akhir (*Final Drawing*) bangunan rumah tinggal 1 lantai.
7. Pendekatan Pembelajaran Intuitif-kreatif dan kognitif-eksplanatif dalam bentuk studio perancangan
8. Media Pembelajaran Multi Media Projector, White Board.

9. Asesmen
Proses design dalam pelaksanaan tugas studio,
Review Tugas,
Tugas Design,
Ujian Tengah Semester dan
Ujian Akhir Semester
10. Tugas-tugas Mahasiswa
 - a. Re-drawing
 - b. Merancang Rumah Tinggal 1 lantai
11. Sumber Pustaka
Heimsath, Clovis (1977), *Behavioral Architecture*, Toward an Accountable Design Process, Mc. Graw Hill Inc, USA.
Henry, Sannof (1977), *Method of Architectural Programming*, Dowden Hutchinson Ross Inc, London.
Le Corbusier (1970), *Towards a New Architecture*, Praeger, New York, 1972.
Mc Harg IL (1976), *Design with Nature*, Natural History Press, New York
Neufert, Ernest (1993), *Architect's Data*, Friedr. Vieweg & Sohn Veriagsgesellschaft mbH, Braunschweig
Surowiyono, Tutu TW, *Dasar-dasar Perencanaan Rumah Tinggal*, Pustaka Sinar Harapan, Jakarta, 1996
www.google.com : *housing design*
www.google.com : *housing interior*
www.google.com : *housing structure*

RINCIAN KEGIATAN DAN ALOKASI PERTEMUAN DALAM SEMESTER

Mata Kuliah : Studio 1
 Jumlah Pertemuan : 16 Pertemuan
 Dosen Pengampu : Dra. Rr. Tjahjani B, MT.

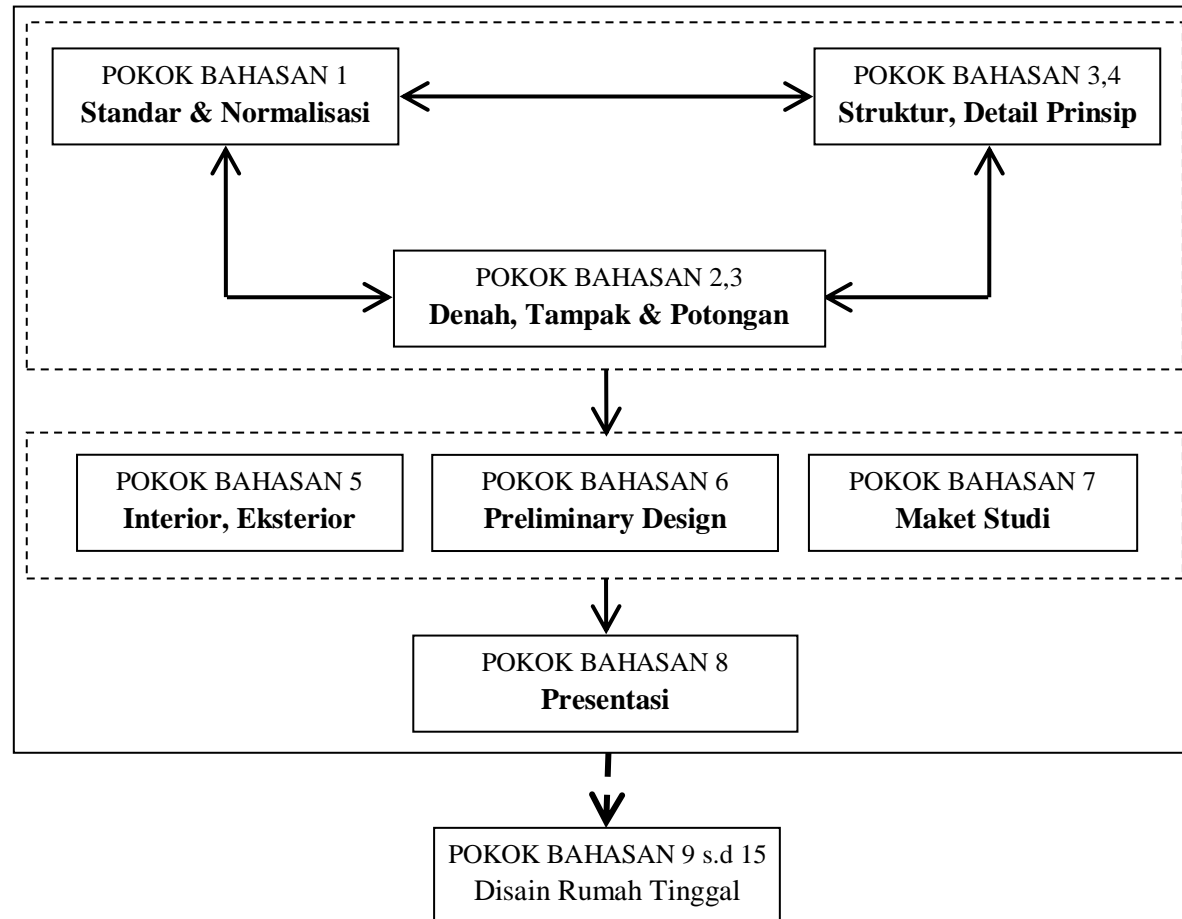
PERT ke	KOMPETENSI/ INDIKATOR	SUBSTANSI KAJIAN/ POKOK BAHASAN	METODE PEMBELAJARAN	BENTUK KULIAH	SUMBER RUJUKAN	FASILITAS
1	<ul style="list-style-type: none"> mampu mempresentasikan konsep hubungan manusia dan arsitektur; mampu menentukan ukuran dan ruang gerak manusia yang berhubungan dengan perabot dan ruang; mampu menggambar denah rumah tinggal 	Pengantar Perkuliahan a. Standarisasi & Normalisasi Gambar b. Menggambar Denah Tugas 1 : Menggambar Ulang (<i>Re-Drawing</i>) Rumah Tinggal Luas 45 m ²	Intuitif-kreatif dan kognitif-eksplanatif dalam bentuk studio perencanaan dan perancangan	Inductive thinking model, case study, and studio design	Neufert, Ernst, 1977, <i>Architect's Data</i> , Crosby Lockwood Staples, London.	Multi Media Projector, White Board. Drafting Table, Drawing Paper
2	<ul style="list-style-type: none"> memahami hubungan denah dengan tampak dan potongan bangunan mampu menggambar tampak dan potongan bangunan 	a. Tampak & Potongan Bangunan. b. Gambar, Tampak & Potongan. Tugas Studio dan Asistensi	Intuitif-kreatif dan kognitif-eksplanatif dalam bentuk studio perencanaan dan perancangan	Inductive thinking model, case study, and studio design	Neufert, Ernst, 1977, <i>Architect's Data</i> , Crosby Lockwood Staples, London.	Multi Media Projector, White Board. Drafting Table, Drawing Paper
3	<ul style="list-style-type: none"> mampu menggambar denah, tampak dan potongan 	Denah, Tampak, Potongan Tugas Studio dan Asistensi	Intuitif-kreatif dan kognitif-eksplanatif dalam bentuk studio perencanaan dan perancangan	Inductive thinking model, case study, and studio design	White, Edward T., 1986.	Multi Media Projector, White Board. Drafting Table, Drawing Paper

PERT ke	KOMPETENSI/ INDIKATOR	SUBSTANSI KAJIAN/ POKOK BAHASAN	METODE PEMBELAJARAN	BENTUK KULIAH	SUMBER RUJUKAN	FASILITAS
4	<ul style="list-style-type: none"> mampu menggambar rencana struktur dan detail-detail prinsip 	Gambar Rencana Struktur dan Detail-detail prinsip Tugas Studio dan Asistensi	Intuitif-kreatif dan kognitif-eksplanatif dalam bentuk studio perencanaan dan perancangan	Inductive thinking model, case study, and studio design	White, Edward T., 1986. Laseau, Paul. 1986.	Multi Media Projector, White Board. Drafting Table, Drawing Paper
5	<ul style="list-style-type: none"> mampu menggambar sketsa interior dan eksterior 	Lanjutan Tugas Studio “Sketsa-sketsa Interior dan Eksterior”	Intuitif-kreatif dan kognitif-eksplanatif dalam bentuk studio perencanaan dan perancangan	Inductive thinking model, case study, and studio design		Multi Media Projector, White Board. Drafting Table, Drawing Paper
6	<ul style="list-style-type: none"> mampu menangani penyelesaian akhir (finishing-touch) pekerjaan disain 	Pengerjaan dan Pengumpulan Gambar Awal (<i>Preliminary Design</i>)	Intuitif-kreatif dan kognitif-eksplanatif dalam bentuk studio perencanaan dan perancangan	Inductive thinking model, case study, and studio design	Ching, Francis DK. 1985 Krier, Rob. 1988. Laseau, Paul. 1986. Smithies, Kenneth. 1987 White, Edward T., 1986.	Multi Media Projector, White Board. Drafting Table, Drawing Paper
7	<ul style="list-style-type: none"> mampu membuat maket studi 	Studi Maket Studi Tugas 1 dan Asistensi	Intuitif-kreatif dan kognitif-eksplanatif dalam bentuk studio perencanaan dan perancangan	Inductive thinking model, case study, and studio design		Multi Media Projector, White Board. Drafting Table, Drawing Paper
8	<ul style="list-style-type: none"> mampu menangani penyelesaian akhir pekerjaan disain 	Studio Pengerjaan Gambar Akhir dan Pengumpulan Final Tugas 1				

PERT ke	KOMPETENSI/ INDIKATOR	SUBSTANSI KAJIAN/ POKOK BAHASAN	METODE PEMBELAJARAN	BENTUK KULIAH	SUMBER RUJUKAN	FASILITAS
9	<ul style="list-style-type: none"> mampu merancang ruang dengan menerapkan standar, norma dan prinsip-prinsip disain ke dalam rancangannya. mampu menggambar denah dan site plan 	<ul style="list-style-type: none"> Penjelasan Tugas 2 : “Merancang Rumah Tinggal Tipe 60 m²” Menggambar Denah dan <i>Site Plan</i> 	Intuitif-kreatif dan kognitif-eksplanatif dalam bentuk studio perencanaan dan perancangan	Inductive thinking model, case study, and studio design	Ching, Francis DK. 1985 Krier, Rob. 1988. Laseau, Paul. 1986. Smithies, Kenneth. 1987 White, Edward T., 1986.	Multi Media Projector, White Board. Drafting Table, Drawing Paper
10	<ul style="list-style-type: none"> mampu merancang rumah tinggal mampu menggambar denah, tampak dan potongan 	<ul style="list-style-type: none"> Ulasan Teori Singkat dan contoh-contoh Desain Rumah Menggambar Tampak & Potongan Tugas Studio dan Asistensi 	Intuitif-kreatif dan kognitif-eksplanatif dalam bentuk studio perancangan	Inductive thinking model, case study, and studio design		Multi Media Projector, White Board. Drafting Table, Drawing Paper
11	<ul style="list-style-type: none"> mampu melaksanakan elaborasi bentuk, struktur dan konstruksi kedalam denah hasil rancangan 	Tugas Studio dan Asistensi : <ul style="list-style-type: none"> Menggambar Tampak & Potongan Tugas Studio dan Asistensi 	Intuitif-kreatif dan kognitif-eksplanatif dalam bentuk studio perencanaan dan perancangan	Inductive thinking model, case study, and studio design		Multi Media Projector, White Board. Drafting Table, Drawing Paper
12	<ul style="list-style-type: none"> mampu melaksanakan elaborasi bentuk, struktur dan konstruksi kedalam denah hasil rancangan 	Pengerjaan dan Pengumpulan Gambar Presentasi Desain Awal (<i>Preliminary Design</i>) - Tugas 2	Intuitif-kreatif dan kognitif-eksplanatif dalam bentuk studio perencanaan dan perancangan	Inductive thinking model, case study, and studio design	Ching, Francis DK. 1985 Krier, Rob. 1988. Laseau, Paul. 1986. White, Edward T., 1986.	Multi Media Projector, White Board. Drafting Table, Drawing Paper
13	<ul style="list-style-type: none"> mampu membuat gambar secara detail yang menjelaskan gambaran umum desain 	Tugas Studio dan Asistensi <ul style="list-style-type: none"> Menggambar Detail Prinsip 	Intuitif-kreatif dan kognitif-eksplanatif dalam bentuk studio perencanaan dan perancangan	Inductive thinking model, case study, and studio design		Multi Media Projector, White Board. Drafting Table, Drawing Paper

PERT ke	KOMPETENSI/ INDIKATOR	SUBSTANSI KAJIAN/ POKOK BAHASAN	METODE PEMBELAJARAN	BENTUK KULIAH	SUMBER RUJUKAN	FASILITAS
14	<ul style="list-style-type: none"> mampu menggambar site plan yang menjelaskan hubungan bangunan dengan tapak dan tautan lingkungan 	Tugas Studio dan Asistensi - Menggambar Site Plan Tugas Studio dan Asistensi	Intuitif-kreatif dan kognitif-eksplanatif dalam bentuk studio perencanaan dan perancangan	Inductive thinking model, case study, and studio design		Multi Media Projector, White Board. Drafting Table, Drawing Paper
15	<ul style="list-style-type: none"> mampu menangani penyelesaian akhir pekerjaan disain 	Tugas Studio dan Asistensi : Pengerjaan Gambar Akhir - Tugas 2	Intuitif-kreatif dan kognitif-eksplanatif dalam bentuk studio perencanaan dan perancangan	Inductive thinking model, case study, and studio design		Multi Media Projector, White Board. Drafting Table, Drawing Paper
16	<ul style="list-style-type: none"> mampu menjelaskan hasil disain 	Pembahasan Tugas 1 dan 2				

TATA HUBUNGAN ANTAR POKOK BAHASAN DALAM SEMESTER



SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Mata Kuliah	: Studio 1
Kode/SKS	: TR 230 / 3 SKS
Mata Kuliah Prasyarat	: -
Semester	: 2 (dua)
Pokok Bahasan	: Standar dan Normalisasi
Sub Pokok Bahasan	: Hubungan Manusia dengan Arsitektur, Ukuran Tubuh dan Ruang Gerak, Gambar Denah
Waktu & Pertemuan ke	: 200 Menit & Pertemuan 1
Dosen Penanggung Jawab	: Dra. Rr. Tjahjani B, MT.

KOMPETENSI DAN MODEL PEMBELAJARAN

A. KOMPETENSI

1. Mampu mempresentasikan konsep hubungan manusia dan arsitektur;
2. Mampu menentukan ukuran dan ruang gerak manusia yang berhubungan dengan perabot dan ruang;
3. Mampu menentukan dimensi dan syarat pintu dan jendela yang digunakan dalam perencanaan dan perancangan;
4. Mampu merancang ruang dengan menerapkan standar, norma dan prinsip-prinsip disain ke dalam rancangannya.

B. INDIKATOR

1. Mampu menjelaskan konsep hubungan manusia dan arsitektur.
2. Mampu menyebutkan ukuran dan ruang gerak manusia
3. Mampu menggambar denah

C. MODEL PEMBELAJARAN

Intuitif-kreatif dan kognitif-eksplanatif dalam bentuk studio perancangan

1. Metode : Ceramah, Tanya jawab, Diskusi, Studio
2. Tugas : Terstruktur
3. Media : Multi Media Projector

D. SKENARIO KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	WAKTU
Persiapan tatap muka	<ul style="list-style-type: none">• Mempersiapkan materi dan bahan ajar serta media pembelajaran• Mengidentifikasi pengetahuan dan pemahaman tentang pengertian, proses perancangan melalui interview• Mengidentifikasi pengetahuan dan pemahaman tentang Disain melalui interview	Mahasiswa menjelaskan sesuai dengan pengetahuannya	10 menit
Pelaksanaan tatap muka, Studio Disain	<ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan materi dengan ditambahkan contoh-contoh dari studi kasus• Metode yang digunakan : lecture, tutorial, step by step discussion, case studies, mini presentasi,	Mahasiswa mendengarkan, mencatat, bertanya, dan mencoba membuat disain ruang fungsi sederhana Mengerjakan tugas Disain	180 menit
Akhir tatap muka	<ul style="list-style-type: none">• Merangkum/resume materi yang sudah disampaikan.• Memberikan tugas kecil untuk dikerjakan selama 2 minggu	Merangkum, bertanya, mengerjakan tugas	10 menit

E. MEDIA, ALAT, DAN BAHAN PEMBELAJARAN

1. White board
2. Multi Media Projector
3. Drafting Table
4. Drawing Paper

F. EVALUASI

Bobot penilaian kemampuan dan keberhasilan belajar mata kuliah ini didasarkan pada :

1. kehadiran 10 %
2. Tugas individu 30 %
3. Ujian Tengah Semester (UTS) 20 %
4. Ujian Akhir Semester (UAS) 40 %

G. SUMBER PUSTAKA PEMBELAJARAN

- Ching, Francis DK. 1985. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*. terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Krier, Rob. 1988. *Architectural Composition*. New York: Rizzoli.
- Laseau, Paul. 1986. *Berpikir Gambar bagi Arsitek dan Perancang*. terjemahan Sri Rahaju et.al, Bandung: Penerbit ITB.
- Neufert, Ernst, 1977, *Architect's Data*, Crosby Lockwood Staples, London.
- Smithies, Kenneth. 1987. *Prinsip-prinsip Perancangan dalam Arsitektur*, terjemahan Aris Oggodipuro. Bandung: Intermatra.
- Snyder, James C, dan Anthony J. Catanese. 1985. *Pengantar Arsitektur*. terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Van de Ven, Cornelis. 1991. *Ruang dalam Arsitektur*. terjemahan. Jakarta: Gramedia.
- White, Edward T., 1986. *Tata Atur: Pengantar Merancang Arsitektur*. terjemahan. Bandung: ITB.
- Zevi, Bruno. 1993. *Architecture as Space*. New York: Da Capo Press.

H. MODEL EVALUASI

A. Syarat Mengikuti Ujian (kehadiran 80 % harus hadir)

1. kehadiran 80 %
2. Memasukkan tugas terstruktur
3. Telah mengikuti Ujian Tengah Semester

B. Aspek Penilaian (indikator yang dinilai) :

1. Kehadiran 10 %
2. Tugas- tugas terstruktur berupa rancangan (portofolio) 30 %
 - Kemampuan analisis
 - Kemampuan membuat simpulan awal perancangan
 - Kemampuan menerapkan konsep-konsep ke dalam rancangan
3. Ujian Tengah Semester (UTS) 20 %
Kemampuan menuangkan analisis dan konsep ke dalam bentuk uraian
4. Ujian Akhir Semester (UAS) 40 %
Kemampuan menuangkan analisis dan konsep ke dalam bentuk uraian (konfirmasi teori dan praktik)

C. Format Kisi-Kisi Ujian :

MATERI	ASPEK YANG AKAN DIUKUR				
	PENGENALAN	PEMAHAMAN	APLIKASI/ PORTFOLIO	ANALISIS/ SISTENSIS	BOBOT (%)
1. Unsur-unsur analisis		X			10
2. Dimensi Ruang			X		10
3. Standarisasi dan Normalisasi				X	10
4. Kaidah-kaidah Penataan				X	20
5. Hasil Rancangan			X	X	40
6. Ketepatan waktu mengerjakan					10
Jumlah					100

Aspek pemahaman diukur melalui test tertulis, aspek aplikasi/portfolio diukur melalui tugas terstruktur berupa hasil rancangan. aspek analisis diukur melalui test tertulis dan portfolio tugas.

Sistem penilaian kelulusan yang dipergunakan adalah gabungan antara standar mutlak dan standar normatif (PAP dan PAN). Hal ini disebabkan oleh kompetensi yang diharapkan dari mata kuliah ini berupa keterampilan merancang yang memiliki standar dan kriteria tertentu di lapangan.

D. Contoh Soal UTS UAS

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Mata Kuliah	: Studio 1
Kode/SKS	: TR 230 / 3 SKS
Mata Kuliah Prasyarat	: -
Semester	: 2 (dua)
Pokok Bahasan	: Standar dan Normalisasi
Sub Pokok Bahasan	: Standar Ukuran Ruang, Standar Ukuran Pintu dan Jendela, Gambar Tampak dan Potongan
Waktu & Pertemuan ke	: 200 Menit & Pertemuan 2
Dosen Penanggung Jawab	: Dra. Rr. Tjahjani B, MT.

KOMPETENSI DAN MODEL PEMBELAJARAN

A. KOMPETENSI

1. Mampu mempresentasikan konsep hubungan manusia dan arsitektur;
2. Mampu menentukan ukuran dan ruang gerak manusia yang berhubungan dengan perabot dan ruang;
3. Mampu menentukan dimensi dan syarat pintu dan jendela yang digunakan dalam perencanaan dan perancangan;
4. Mampu merancang ruang dengan menerapkan standar, norma dan prinsip-prinsip disain ke dalam rancangannya.

B. INDIKATOR

1. Mampu menjelaskan dimensi dan syarat pintu dan jendela
2. Mampu menjelaskan rancangan ruang yang dibuat.
3. Mampu menggambar Tampak dan Potongan

C. MODEL PEMBELAJARAN

Intuitif-kreatif dan kognitif-eksplanatif dalam bentuk studio perancangan

1. Metode : Ceramah, Tanya jawab, Diskusi, Studio
2. Tugas : Terstruktur
3. Media : Multi Media Projector

D. SKENARIO KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	WAKTU
Persiapan tatap muka	<ul style="list-style-type: none">• Mempersiapkn materi dan bahan ajar serta media pembelajaran• Mengidentifikasi pengetahuan dan pemahaman tentang pengertian, proses perancangan melalui interview• Mengidentifikasi pengetahuan dan pemahaman tentang Disain melalui interview	Mahasiswa menjelaskan sesuai dengan pengetahuannya	10 menit
Pelaksanaan tatap muka, Studio Disain	<ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan materi dengan ditambahkan contoh-contoh dari studi kasus• Metode yang digunakan : lecture, tutorial, step by step discussion, case studies, mini presentasi,	Mahasiswa mendengarkan, mencatat, bertanya, dan mencoba membuat disain ruang fungsi sederhana Mengerjakan tugas Disain	180 menit
Akhir tatap muka	<ul style="list-style-type: none">• Merangkum/resume materi yang sudah disampaikan.• Memberikan tugas kecil untuk dikerjakan selama 2 minggu	Merangkum, bertanya, mengerjakan tugas	10 menit

E. MEDIA, ALAT, DAN BAHAN PEMBELAJARAN

1. White board
2. Multi Media Projector
3. Drafting Table
4. Drawing Paper

F. EVALUASI

Bobot penilaian kemampuan dan keberhasilan belajar mata kuliah ini didasarkan pada :

1. kehadiran 10 %
2. Tugas individu 30 %
3. Ujian Tengah Semester (UTS) 20 %
4. Ujian Akhir Semester (UAS) 40 %

G. SUMBER PUSTAKA PEMBELAJARAN

- Ching, Francis DK. 1985. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*. terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Krier, Rob. 1988. *Architectural Composition*. New York: Rizzoli.
- Laseau, Paul. 1986. *Berpikir Gambar bagi Arsitek dan Perancang*. terjemahan Sri Rahaju et.al, Bandung: Penerbit ITB.
- Neufert, Ernst, 1977, *Architect's Data*, Crosby Lockwood Staples, London.
- Smithies, Kenneth. 1987. *Prinsip-prinsip Perancangan dalam Arsitektur*, terjemahan Aris Oggodipuro. Bandung: Intermatra.
- Snyder, James C, dan Anthony J. Catanese. 1985. *Pengantar Arsitektur*. terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Van de Ven, Cornelis. 1991. *Ruang dalam Arsitektur*. terjemahan. Jakarta: Gramedia.
- White, Edward T., 1986. *Tata Atur: Pengantar Merancang Arsitektur*. terjemahan. Bandung: ITB.
- Zevi, Bruno. 1993. *Architecture as Space*. New York: Da Capo Press.

H. MODEL EVALUASI

A. Syarat Mengikuti Ujian (kehadiran 80 % harus hadir)

1. kehadiran 80 %
2. Memasukkan tugas terstruktur
3. Telah mengikuti Ujian Tengah Semester

B. Aspek Penilaian (indikator yang dinilai) :

1. Kehadiran 10 %
2. Tugas- tugas terstruktur berupa rancangan (portofolio) 30 %
 - Kemampuan analisis
 - Kemampuan membuat simpulan awal perancangan
 - Kemampuan menerapkan konsep-konsep ke dalam rancangan
3. Ujian Tengah Semester (UTS) 20 %
Kemampuan menuangkan analisis dan konsep ke dalam bentuk uraian
4. Ujian Akhir Semester (UAS) 40 %
Kemampuan menuangkan analisis dan konsep ke dalam bentuk uraian (konfirmasi teori dan praktik)

C. Format Kisi-Kisi Ujian :

MATERI	ASPEK YANG AKAN DIUKUR				
	PENGENALAN	PEMAHAMAN	APLIKASI/ PORTFOLIO	ANALISIS/ SISTENSIS	BOBOT (%)
1. Unsur-unsur analisis		X			10
2. Dimensi Ruang			X		10
3. Standardarisasi dan Normalisasi				X	10
4. Kaidah-kaidah Penataan				X	20
5. Hasil Rancangan			X	X	40
6. Ketepatan waktu mengerjakan					10
Jumlah					100

Aspek pemahaman diukur melalui test tertulis, aspek aplikasi/portfolio diukur melalui tugas terstruktur berupa hasil rancangan. aspek analisis diukur melalui test tertulis dan portfolio tugas.

Sistem penilaian kelulusan yang dipergunakan adalah gabungan antara standar mutlak dan standar normatif (PAP dan PAN). Hal ini disebabkan oleh kompetensi yang diharapkan dari mata kuliah ini berupa keterampilan merancang yang memiliki standar dan kriteria tertentu di lapangan.

D. Contoh Soal UTS UAS

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Mata Kuliah	: Studio 1
Kode/SKS	: TR 230 / 3 SKS
Mata Kuliah Prasyarat	: -
Semester	: 2 (dua)
Pokok Bahasan	: Denah, Tampak dan Potongan.
Sub Pokok Bahasan	: Standarisasi Gambar, Denah, Tampak dan Potongan
Waktu & Pertemuan ke	: 200 Menit & Pertemuan 3
Dosen Penanggung Jawab	: Dra. Rr. Tjahjani B, MT.

KOMPETENSI DAN MODEL PEMBELAJARAN

A. KOMPETENSI

1. Mampu mempresentasikan konsep hubungan denah, tampak dan potongan;

B. INDIKATOR

1. Mampu menjelaskan konsep hubungan denah, tampak dan potongan
2. Mampu menggambar denah, tampak dan potongan.
3. Mampu menerapkan standarisasi dan normalisasi gambar

C. MODEL PEMBELAJARAN

Intuitif-kreatif dan kognitif-eksplanatif dalam bentuk studio perancangan

1. Metode : Ceramah, Tanya jawab, Diskusi, Studio
2. Tugas : Terstruktur
3. Media : Multi Media Projector

D. SKENARIO KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	WAKTU
Persiapan tatap muka	<ul style="list-style-type: none">• Mempersiapkn materi dan bahan ajar serta media pembelajaran• Mengidentifikasi pengetahuan dan pemahaman tentang pengertian, proses perancangan melalui interview• Mengidentifikasi pengetahuan dan pemahaman tentang Disain melalui interview	Mahasiswa menjelaskan sesuai dengan pengetahuannya	10 menit
Pelaksanaan tatap muka, Studio Disain	<ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan materi dengan ditambahkan contoh-contoh dari studi kasus• Metode yang digunakan : lecture, tutorial, step by step discussion, case studies, mini presentasi,	Mahasiswa mendengarkan, mencatat, bertanya, dan mencoba membuat disain ruang fungsi sederhana Mengerjakan tugas Disain	180 menit
Akhir tatap muka	<ul style="list-style-type: none">• Merangkum/resume materi yang sudah disampaikan.• Memberikan tugas kecil untuk dikerjakan selama 2 minggu	Merangkum, bertanya, mengerjakan tugas	10 menit

E. MEDIA, ALAT, DAN BAHAN PEMBELAJARAN

1. White board
2. Multi Media Projector
3. Drafting Table
4. Drawing Paper

F. EVALUASI

Bobot penilaian kemampuan dan keberhasilan belajar mata kuliah ini didasarkan pada :

1. kehadiran 10 %
2. Tugas individu 30 %
3. Ujian Tengah Semester (UTS) 20 %
4. Ujian Akhir Semester (UAS) 40 %

G. SUMBER PUSTAKA PEMBELAJARAN

- Ching, Francis DK. 1985. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*. terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Krier, Rob. 1988. *Architectural Composition*. New York: Rizzoli.
- Laseau, Paul. 1986. *Berpikir Gambar bagi Arsitek dan Perancang*. terjemahan Sri Rahaju et.al, Bandung: Penerbit ITB.
- Neufert, Ernst, 1977, *Architect's Data*, Crosby Lockwood Staples, London.
- Smithies, Kenneth. 1987. *Prinsip-prinsip Perancangan dalam Arsitektur*, terjemahan Aris Oggodipuro. Bandung: Intermatra.
- Snyder, James C, dan Anthony J. Catanese. 1985. *Pengantar Arsitektur*. terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Van de Ven, Cornelis. 1991. *Ruang dalam Arsitektur*. terjemahan. Jakarta: Gramedia.
- White, Edward T., 1986. *Tata Atur: Pengantar Merancang Arsitektur*. terjemahan. Bandung: ITB.
- Zevi, Bruno. 1993. *Architecture as Space*. New York: Da Capo Press.

H. MODEL EVALUASI

A. Syarat Mengikuti Ujian (kehadiran 80 % harus hadir)

1. kehadiran 80 %
2. Memasukkan tugas terstruktur
3. Telah mengikuti Ujian Tengah Semester

B. Aspek Penilaian (indikator yang dinilai) :

1. Kehadiran 10 %
2. Tugas- tugas terstruktur berupa rancangan (portofolio) 30 %
 - Kemampuan analisis
 - Kemampuan membuat simpulan awal perancangan
 - Kemampuan menerapkan konsep-konsep ke dalam rancangan
3. Ujian Tengah Semester (UTS) 20 %
Kemampuan menuangkan analisis dan konsep ke dalam bentuk uraian
4. Ujian Akhir Semester (UAS) 40 %
Kemampuan menuangkan analisis dan konsep ke dalam bentuk uraian (konfirmasi teori dan praktik)

C. Format Kisi-Kisi Ujian :

MATERI	ASPEK YANG AKAN DIUKUR				
	PENGENALAN	PEMAHAMAN	APLIKASI/ PORTFOLIO	ANALISIS/ SISTENSIS	BOBOT (%)
1. Unsur-unsur analisis		X			10
2. Dimensi Ruang			X		10
3. Standarisasi dan Normalisasi				X	10
4. Kaidah-kaidah Penataan				X	20
5. Hasil Rancangan			X	X	40
6. Ketepatan waktu mengerjakan					10
Jumlah					100

Aspek pemahaman diukur melalui test tertulis, aspek aplikasi/portfolio diukur melalui tugas terstruktur berupa hasil rancangan. aspek analisis diukur melalui test tertulis dan portfolio tugas.

Sistem penilaian kelulusan yang dipergunakan adalah gabungan antara standar mutlak dan standar normatif (PAP dan PAN). Hal ini disebabkan oleh kompetensi yang diharapkan dari mata kuliah ini berupa keterampilan merancang yang memiliki standar dan kriteria tertentu di lapangan.

D. Contoh Soal UTS UAS

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Mata Kuliah	: Studio 1
Kode/SKS	: TR 230 / 3 SKS
Mata Kuliah Prasyarat	: -
Semester	: 2 (dua)
Pokok Bahasan	: Rencana Struktur
Sub Pokok Bahasan	: Struktur Bangunan, Konstruksi Bangunan, Gambar Detail Prinsip.
Waktu & Pertemuan ke	: 200 Menit & Pertemuan 4
Dosen Penanggung Jawab	: Dra. Rr. Tjahjani B, MT.

KOMPETENSI DAN MODEL PEMBELAJARAN

A. KOMPETENSI

1. Mampu mempresentasikan konsep struktur dan konstruksi bangunan
2. Mampu menentukan dimensi struktur dan konstruksi;

B. INDIKATOR

1. Mampu menggambar dan menjelaskan rencana struktur
2. Mampu menggambar dan menjelaskan detail prinsip
3. Mampu menerapkan notasi gambar

C. MODEL PEMBELAJARAN

Intuitif-kreatif dan kognitif-eksplanatif dalam bentuk studio perancangan

1. Metode : Ceramah, Tanya jawab, Diskusi, Studio
2. Tugas : Terstruktur
3. Media : Multi Media Projector

D. SKENARIO KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	WAKTU
Persiapan tatap muka	<ul style="list-style-type: none">• Mempersiapkn materi dan bahan ajar serta media pembelajaran• Mengidentifikasi pengetahuan dan pemahaman tentang pengertian, proses perancangan melalui interview• Mengidentifikasi pengetahuan dan pemahaman tentang Disain melalui interview	Mahasiswa menjelaskan sesuai dengan pengetahuannya	10 menit
Pelaksanaan tatap muka, Studio Disain	<ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan materi dengan ditambahkan contoh-contoh dari studi kasus• Metode yang digunakan : lecture, tutorial, step by step discussion, case studies, mini presentasi,	Mahasiswa mendengarkan, mencatat, bertanya, dan mencoba membuat disain ruang fungsi sederhana Mengerjakan tugas Disain	180 menit
Akhir tatap muka	<ul style="list-style-type: none">• Merangkum/resume materi yang sudah disampaikan.• Memberikan tugas kecil untuk dikerjakan selama 2 minggu	Merangkum, bertanya, mengerjakan tugas	10 menit

E. MEDIA, ALAT, DAN BAHAN PEMBELAJARAN

1. White board
2. Multi Media Projector
3. Drafting Table
4. Drawing Paper

F. EVALUASI

Bobot penilaian kemampuan dan keberhasilan belajar mata kuliah ini didasarkan pada :

1. kehadiran 10 %
2. Tugas individu 30 %
3. Ujian Tengah Semester (UTS) 20 %
4. Ujian Akhir Semester (UAS) 40 %

G. SUMBER PUSTAKA PEMBELAJARAN

- Ching, Francis DK. 1985. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*. terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Krier, Rob. 1988. *Architectural Composition*. New York: Rizzoli.
- Laseau, Paul. 1986. *Berpikir Gambar bagi Arsitek dan Perancang*. terjemahan Sri Rahaju et.al, Bandung: Penerbit ITB.
- Neufert, Ernst, 1977, *Architect's Data*, Crosby Lockwood Staples, London.
- Smithies, Kenneth. 1987. *Prinsip-prinsip Perancangan dalam Arsitektur*, terjemahan Aris Oggodipuro. Bandung: Intermatra.
- Snyder, James C, dan Anthony J. Catanese. 1985. *Pengantar Arsitektur*. terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Van de Ven, Cornelis. 1991. *Ruang dalam Arsitektur*. terjemahan. Jakarta: Gramedia.
- White, Edward T., 1986. *Tata Atur: Pengantar Merancang Arsitektur*. terjemahan. Bandung: ITB.
- Zevi, Bruno. 1993. *Architecture as Space*. New York: Da Capo Press.

H. MODEL EVALUASI

A. Syarat Mengikuti Ujian (kehadiran 80 % harus hadir)

1. kehadiran 80 %
2. Memasukkan tugas terstruktur
3. Telah mengikuti Ujian Tengah Semester

B. Aspek Penilaian (indikator yang dinilai) :

1. Kehadiran 10 %
2. Tugas- tugas terstruktur berupa rancangan (portofolio) 30 %
 - Kemampuan analisis
 - Kemampuan membuat simpulan awal perancangan
 - Kemampuan menerapkan konsep-konsep ke dalam rancangan
3. Ujian Tengah Semester (UTS) 20 %
Kemampuan menuangkan analisis dan konsep ke dalam bentuk uraian
4. Ujian Akhir Semester (UAS) 40 %
Kemampuan menuangkan analisis dan konsep ke dalam bentuk uraian (konfirmasi teori dan praktik)

C. Format Kisi-Kisi Ujian :

MATERI	ASPEK YANG AKAN DIUKUR				
	PENGENALAN	PEMAHAMAN	APLIKASI/ PORTFOLIO	ANALISIS/ SISTENSIS	BOBOT (%)
1. Unsur-unsur analisis		X			10
2. Dimensi			X		10
3. Standarisasi dan Normalisasi				X	10
4. Kaidah-kaidah Penataan				X	20
5. Hasil Rancangan			X	X	40
6. Ketepatan waktu mengerjakan					10
Jumlah					100

Aspek pemahaman diukur melalui test tertulis, aspek aplikasi/portfolio diukur melalui tugas terstruktur berupa hasil rancangan. aspek analisis diukur melalui test tertulis dan portfolio tugas.

Sistem penilaian kelulusan yang dipergunakan adalah gabungan antara standar mutlak dan standar normatif (PAP dan PAN). Hal ini disebabkan oleh kompetensi yang diharapkan dari mata kuliah ini berupa keterampilan merancang yang memiliki standar dan kriteria tertentu di lapangan.

Contoh Soal UTS UAS

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Mata Kuliah	: Studio 1
Kode/SKS	: TR 230 / 3 SKS
Mata Kuliah Prasyarat	: -
Semester	: 2 (dua)
Pokok Bahasan	: Sketsa-sketsa Interior dan Eksterior
Sub Pokok Bahasan	: Interior, Eksterior
Waktu & Pertemuan ke	: 200 Menit & Pertemuan 5
Dosen Penanggung Jawab	: Dra. Rr. Tjahjani B, MT.

KOMPETENSI DAN MODEL PEMBELAJARAN

A. KOMPETENSI

1. Mampu memvisualisasikan bentuk rancangan kedalam gambar interior dan eksterior

B. INDIKATOR

1. Mampu menggambar dan menjelaskan gambar interior dan eksterior

C. MODEL PEMBELAJARAN

Intuitif-kreatif dan kognitif-eksplanatif dalam bentuk studio perancangan

1. Metode : Ceramah, Tanya jawab, Diskusi, Studio
2. Tugas : Terstruktur
3. Media : Multi Media Projector

D. SKENARIO KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	WAKTU
Persiapan tatap muka	<ul style="list-style-type: none">• Mempersiapkn materi dan bahan ajar serta media pembelajaran• Mengidentifikasi pengetahuan dan pemahaman tentang pengertian, proses perancangan melalui interview• Mengidentifikasi pengetahuan dan pemahaman tentang Disain melalui interview	Mahasiswa menjelaskan sesuai dengan pengetahuannya	10 menit
Pelaksanaan tatap muka, Studio Disain	<ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan materi dengan ditambahkan contoh-contoh dari studi kasus• Metode yang digunakan : lecture, tutorial, step by step discussion, case studies, mini presentasi,	Mahasiswa mendengarkan, mencatat, bertanya, dan mencoba membuat disain ruang fungsi sederhana Mengerjakan tugas Disain	180 menit
Akhir tatap muka	<ul style="list-style-type: none">• Merangkum/resume materi yang sudah disampaikan.• Memberikan tugas kecil untuk dikerjakan selama 2 minggu	Merangkum, bertanya, mengerjakan tugas	10 menit

E. MEDIA, ALAT, DAN BAHAN PEMBELAJARAN

1. White board
2. Multi Media Projector
3. Drafting Table
4. Drawing Paper

F. EVALUASI

Bobot penilaian kemampuan dan keberhasilan belajar mata kuliah ini didasarkan pada :

1. kehadiran 10 %
2. Tugas individu 30 %
3. Ujian Tengah Semester (UTS) 20 %
4. Ujian Akhir Semester (UAS) 40 %

G. SUMBER PUSTAKA PEMBELAJARAN

- Ching, Francis DK. 1985. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*. terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Krier, Rob. 1988. *Architectural Composition*. New York: Rizzoli.
- Laseau, Paul. 1986. *Berpikir Gambar bagi Arsitek dan Perancang*. terjemahan Sri Rahaju et.al, Bandung: Penerbit ITB.
- Neufert, Ernst, 1977, *Architect's Data*, Crosby Lockwood Staples, London.
- Smithies, Kenneth. 1987. *Prinsip-prinsip Perancangan dalam Arsitektur*, terjemahan Aris Oggodipuro. Bandung: Intermatra.
- Snyder, James C, dan Anthony J. Catanese. 1985. *Pengantar Arsitektur*. terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Van de Ven, Cornelis. 1991. *Ruang dalam Arsitektur*. terjemahan. Jakarta: Gramedia.
- White, Edward T., 1986. *Tata Atur: Pengantar Merancang Arsitektur*. terjemahan. Bandung: ITB.
- Zevi, Bruno. 1993. *Architecture as Space*. New York: Da Capo Press.

H. MODEL EVALUASI

A. Syarat Mengikuti Ujian (kehadiran 80 % harus hadir)

1. kehadiran 80 %
2. Memasukkan tugas terstruktur
3. Telah mengikuti Ujian Tengah Semester

B. Aspek Penilaian (indikator yang dinilai) :

1. Kehadiran 10 %
2. Tugas- tugas terstruktur berupa rancangan (portofolio) 30 %
 - Kemampuan analisis
 - Kemampuan membuat simpulan awal perancangan
 - Kemampuan menerapkan konsep-konsep ke dalam rancangan
3. Ujian Tengah Semester (UTS) 20 %
Kemampuan menuangkan analisis dan konsep ke dalam bentuk uraian
4. Ujian Akhir Semester (UAS) 40 %
Kemampuan menuangkan analisis dan konsep ke dalam bentuk uraian (konfirmasi teori dan praktik)

C. Format Kisi-Kisi Ujian :

MATERI	ASPEK YANG AKAN DIUKUR				
	PENGENALAN	PEMAHAMAN	APLIKASI/ PORTFOLIO	ANALISIS/ SISTENSIS	BOBOT (%)
1. Unsur-unsur analisis		X			10
2. Dimensi			X		10
3. Standarisasi dan Normalisasi				X	10
4. Kaidah-kaidah Penataan				X	20
5. Hasil Rancangan			X	X	40
6. Ketepatan waktu mengerjakan					10
Jumlah					100

Aspek pemahaman diukur melalui test tertulis, aspek aplikasi/portfolio diukur melalui tugas terstruktur berupa hasil rancangan. aspek analisis diukur melalui test tertulis dan portfolio tugas.

Sistem penilaian kelulusan yang dipergunakan adalah gabungan antara standar mutlak dan standar normatif (PAP dan PAN). Hal ini disebabkan oleh kompetensi yang diharapkan dari mata kuliah ini berupa keterampilan merancang yang memiliki standar dan kriteria tertentu di lapangan.

D. Contoh Soal UTS UAS

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Mata Kuliah	: Studio 1
Kode/SKS	: TR 230 / 3 SKS
Mata Kuliah Prasyarat	: -
Semester	: 2 (dua)
Pokok Bahasan	: Finishing
Sub Pokok Bahasan	:
Waktu & Pertemuan ke	: 200 Menit & Pertemuan 6
Dosen Penanggung Jawab	: Dra. Rr. Tjahjani B, MT.

KOMPETENSI DAN MODEL PEMBELAJARAN

A. KOMPETENSI

1. Mampu mempresentasikan gambar rancangan secara lengkap;

B. INDIKATOR

1. Mampu menjelaskan bentuk dan masa bangunan
2. Mampu menjelaskan standard, norma dan notasi gambar diterapkan dalam rancangannya

C. MODEL PEMBELAJARAN

Intuitif-kreatif dan kognitif-eksplanatif dalam bentuk studio perancangan

1. Metode : Ceramah, Tanya jawab, Diskusi, Studio
2. Tugas : Terstruktur
3. Media : Multi Media Projector

D. SKENARIO KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	WAKTU
Persiapan tatap muka	<ul style="list-style-type: none">• Mempersiapkn materi dan bahan ajar serta media pembelajaran• Mengidentifikasi pengetahuan dan pemahaman tentang pengertian, proses perancangan melalui interview• Mengidentifikasi pengetahuan dan pemahaman tentang Disain melalui interview	Mahasiswa menjelaskan sesuai dengan pengetahuannya	10 menit
Pelaksanaan tatap muka, Studio Disain	<ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan materi dengan ditambahkan contoh-contoh dari studi kasus• Metode yang digunakan : lecture, tutorial, step by step discussion, case studies, mini presentasi,	Mahasiswa mendengarkan, mencatat, bertanya, dan mencoba membuat disain ruang fungsi sederhana Mengerjakan tugas Disain	180 menit
Akhir tatap muka	<ul style="list-style-type: none">• Merangkum/resume materi yang sudah disampaikan.• Memberikan tugas kecil untuk dikerjakan selama 2 minggu	Merangkum, bertanya, mengerjakan tugas	10 menit

E. MEDIA, ALAT, DAN BAHAN PEMBELAJARAN

1. White board
2. Multi Media Projector
3. Drafting Table
4. Drawing Paper

F. EVALUASI

Bobot penilaian kemampuan dan keberhasilan belajar mata kuliah ini didasarkan pada :

1. kehadiran 10 %
2. Tugas individu 30 %
3. Ujian Tengah Semester (UTS) 20 %
4. Ujian Akhir Semester (UAS) 40 %

G. SUMBER PUSTAKA PEMBELAJARAN

- Ching, Francis DK. 1985. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*. terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Krier, Rob. 1988. *Architectural Composition*. New York: Rizzoli.
- Laseau, Paul. 1986. *Berpikir Gambar bagi Arsitek dan Perancang*. terjemahan Sri Rahaju et.al, Bandung: Penerbit ITB.
- Neufert, Ernst, 1977, *Architect's Data*, Crosby Lockwood Staples, London.
- Smithies, Kenneth. 1987. *Prinsip-prinsip Perancangan dalam Arsitektur*, terjemahan Aris Oggodipuro. Bandung: Intermatra.
- Snyder, James C, dan Anthony J. Catanese. 1985. *Pengantar Arsitektur*. terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Van de Ven, Cornelis. 1991. *Ruang dalam Arsitektur*. terjemahan. Jakarta: Gramedia.
- White, Edward T., 1986. *Tata Atur: Pengantar Merancang Arsitektur*. terjemahan. Bandung: ITB.
- Zevi, Bruno. 1993. *Architecture as Space*. New York: Da Capo Press.

H. MODEL EVALUASI

A. Syarat Mengikuti Ujian (kehadiran 80 % harus hadir)

1. kehadiran 80 %
2. Memasukkan tugas terstruktur
3. Telah mengikuti Ujian Tengah Semester

B. Aspek Penilaian (indikator yang dinilai) :

1. Kehadiran 10 %
2. Tugas- tugas terstruktur berupa rancangan (portofolio) 30 %
 - Kemampuan analisis
 - Kemampuan membuat simpulan awal perancangan
 - Kemampuan menerapkan konsep-konsep ke dalam rancangan
3. Ujian Tengah Semester (UTS) 20 %
Kemampuan menuangkan analisis dan konsep ke dalam bentuk uraian
4. Ujian Akhir Semester (UAS) 40 %
Kemampuan menuangkan analisis dan konsep ke dalam bentuk uraian (konfirmasi teori dan praktik)

C. Format Kisi-Kisi Ujian :

MATERI	ASPEK YANG AKAN DIUKUR				
	PENGENALAN	PEMAHAMAN	APLIKASI/ PORTFOLIO	ANALISIS/ SISTENSIS	BOBOT (%)
1. Unsur-unsur analisis		X			10
2. Dimensi Ruang			X		10
3. Standard, Norma dan Notasi				X	10
4. Kaidah-kaidah Penataan				X	20
5. Hasil Rancangan			X	X	40
6. Ketepatan waktu mengerjakan					10
Jumlah					100

Aspek pemahaman diukur melalui test tertulis, aspek aplikasi/portfolio diukur melalui tugas terstruktur berupa hasil rancangan. aspek analisis diukur melalui test tertulis dan portfolio tugas.

Sistem penilaian kelulusan yang dipergunakan adalah gabungan antara standar mutlak dan standar normatif (PAP dan PAN). Hal ini disebabkan oleh kompetensi yang diharapkan dari mata kuliah ini berupa keterampilan merancang yang memiliki standar dan kriteria tertentu di lapangan.

D. Contoh Soal UTS UAS

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Mata Kuliah	: Studio 1
Kode/SKS	: TR 230 / 3 SKS
Mata Kuliah Prasyarat	: -
Semester	: 2 (dua)
Pokok Bahasan	: Maket Studi.
Sub Pokok Bahasan	:
Waktu & Pertemuan ke	: 200 Menit & Pertemuan 7
Dosen Penanggung Jawab	: Dra. Rr. Tjahjani B, MT.

KOMPETENSI DAN MODEL PEMBELAJARAN

A. KOMPETENSI

1. Mampu mempresentasikan konsep bentuk dan masa bangunan dalam maket studi;

B. INDIKATOR

1. Mampu membuat dan menjelaskan maket

C. MODEL PEMBELAJARAN

Intuitif-kreatif dan kognitif-eksplanatif dalam bentuk studio perancangan

1. Metode : Ceramah, Tanya jawab, Diskusi, Studio
2. Tugas : Terstruktur
3. Media : Multi Media Projector

D. SKENARIO KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	WAKTU
Persiapan tatap muka	<ul style="list-style-type: none">• Mempersiapkn materi dan bahan ajar serta media pembelajaran• Mengidentifikasi pengetahuan dan pemahaman tentang pengertian, proses perancangan melalui interview• Mengidentifikasi pengetahuan dan pemahaman tentang Disain melalui interview	Mahasiswa menjelaskan sesuai dengan pengetahuannya	10 menit
Pelaksanaan tatap muka, Studio Disain	<ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan materi dengan ditambahkan contoh-contoh dari studi kasus• Metode yang digunakan : lecture, tutorial, step by step discussion, case studies, mini presentasi,	Mahasiswa mendengarkan, mencatat, bertanya, dan mencoba membuat disain ruang fungsi sederhana Mengerjakan tugas Disain	180 menit
Akhir tatap muka	<ul style="list-style-type: none">• Merangkum/resume materi yang sudah disampaikan.• Memberikan tugas kecil untuk dikerjakan selama 2 minggu	Merangkum, bertanya, mengerjakan tugas	10 menit

E. MEDIA, ALAT, DAN BAHAN PEMBELAJARAN

1. White board
2. Multi Media Projector
3. Drafting Table
4. Drawing Paper

F. EVALUASI

Bobot penilaian kemampuan dan keberhasilan belajar mata kuliah ini didasarkan pada :

1. kehadiran 10 %
2. Tugas individu 30 %
3. Ujian Tengah Semester (UTS) 20 %
4. Ujian Akhir Semester (UAS) 40 %

G. SUMBER PUSTAKA PEMBELAJARAN

- Ching, Francis DK. 1985. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*. terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Krier, Rob. 1988. *Architectural Composition*. New York: Rizzoli.
- Laseau, Paul. 1986. *Berpikir Gambar bagi Arsitek dan Perancang*. terjemahan Sri Rahaju et.al, Bandung: Penerbit ITB.
- Neufert, Ernst, 1977, *Architect's Data*, Crosby Lockwood Staples, London.
- Smithies, Kenneth. 1987. *Prinsip-prinsip Perancangan dalam Arsitektur*, terjemahan Aris Oggodipuro. Bandung: Intermatra.
- Snyder, James C, dan Anthony J. Catanese. 1985. *Pengantar Arsitektur*. terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Van de Ven, Cornelis. 1991. *Ruang dalam Arsitektur*. terjemahan. Jakarta: Gramedia.
- White, Edward T., 1986. *Tata Atur: Pengantar Merancang Arsitektur*. terjemahan. Bandung: ITB.
- Zevi, Bruno. 1993. *Architecture as Space*. New York: Da Capo Press.

H. MODEL EVALUASI

A. Syarat Mengikuti Ujian (kehadiran 80 % harus hadir)

1. kehadiran 80 %
2. Memasukkan tugas terstruktur
3. Telah mengikuti Ujian Tengah Semester

B. Aspek Penilaian (indikator yang dinilai) :

1. Kehadiran 10 %
2. Tugas- tugas terstruktur berupa rancangan (portofolio) 30 %
 - Kemampuan analisis
 - Kemampuan membuat simpulan awal perancangan
 - Kemampuan menerapkan konsep-konsep ke dalam rancangan
3. Ujian Tengah Semester (UTS) 20 %
Kemampuan menuangkan analisis dan konsep ke dalam bentuk uraian
4. Ujian Akhir Semester (UAS) 40 %
Kemampuan menuangkan analisis dan konsep ke dalam bentuk uraian (konfirmasi teori dan praktik)

C. Format Kisi-Kisi Ujian :

MATERI	ASPEK YANG AKAN DIUKUR				
	PENGENALAN	PEMAHAMAN	APLIKASI/ PORTFOLIO	ANALISIS/ SISTENSIS	BOBOT (%)
1. Unsur-unsur analisis		X			10
2. Dimensi			X		10
3. Standarisasi dan Normalisasi				X	10
3. Kaidah-kaidah Penataan				X	20
4. Hasil Rancangan			X	X	40
5. Ketepatan waktu mengerjakan					10
Jumlah					100

Aspek pemahaman diukur melalui test tertulis, aspek aplikasi/portfolio diukur melalui tugas terstruktur berupa hasil rancangan. aspek analisis diukur melalui test tertulis dan portfolio tugas.

Sistem penilaian kelulusan yang dipergunakan adalah gabungan antara standar mutlak dan standar normatif (PAP dan PAN). Hal ini disebabkan oleh kompetensi yang diharapkan dari mata kuliah ini berupa keterampilan merancang yang memiliki standar dan kriteria tertentu di lapangan.

D. Contoh Soal UTS UAS

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Mata Kuliah	: Studio 1
Kode/SKS	: TR 230 / 3 SKS
Mata Kuliah Prasyarat	: -
Semester	: 2 (dua)
Pokok Bahasan	: Finishing
Sub Pokok Bahasan	:
Waktu & Pertemuan ke	: 200 Menit & Pertemuan 8
Dosen Penanggung Jawab	: Dra. Rr. Tjahjani B, MT.

KOMPETENSI DAN MODEL PEMBELAJARAN

A. KOMPETENSI

1. Mampu mempresentasikan gambar rancangan secara lengkap.

B. INDIKATOR

1. Mampu menjelaskan penerapan standard, norma dan notasi dalam gambar rancangan.

C. MODEL PEMBELAJARAN

Intuitif-kreatif dan kognitif-eksplanatif dalam bentuk studio perancangan

1. Metode : Ceramah, Tanya jawab, Diskusi, Studio
2. Tugas : Terstruktur
3. Media : Multi Media Projector

D. SKENARIO KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	WAKTU
Persiapan tatap muka	<ul style="list-style-type: none">• Mempersiapkn materi dan bahan ajar serta media pembelajaran• Mengidentifikasi pengetahuan dan pemahaman tentang pengertian, proses perancangan melalui interview• Mengidentifikasi pengetahuan dan pemahaman tentang Disain melalui interview	Mahasiswa menjelaskan sesuai dengan pengetahuannya	10 menit
Pelaksanaan tatap muka, Studio Disain	<ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan materi dengan ditambahkan contoh-contoh dari studi kasus• Metode yang digunakan : lecture, tutorial, step by step discussion, case studies, mini presentasi,	Mahasiswa mendengarkan, mencatat, bertanya, dan mencoba membuat disain ruang fungsi sederhana Mengerjakan tugas Disain	180 menit
Akhir tatap muka	<ul style="list-style-type: none">• Merangkum/resume materi yang sudah disampaikan.• Memberikan tugas kecil untuk dikerjakan selama 2 minggu	Merangkum, bertanya, mengerjakan tugas	10 menit

E. MEDIA, ALAT, DAN BAHAN PEMBELAJARAN

1. White board
2. Multi Media Projector
3. Drafting Table
4. Drawing Paper

F. EVALUASI

Bobot penilaian kemampuan dan keberhasilan belajar mata kuliah ini didasarkan pada :

1. kehadiran 10 %
2. Tugas individu 30 %
3. Ujian Tengah Semester (UTS) 20 %
4. Ujian Akhir Semester (UAS) 40 %

G. SUMBER PUSTAKA PEMBELAJARAN

- Ching, Francis DK. 1985. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*. terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Krier, Rob. 1988. *Architectural Composition*. New York: Rizzoli.
- Laseau, Paul. 1986. *Berpikir Gambar bagi Arsitek dan Perancang*. terjemahan Sri Rahaju et.al, Bandung: Penerbit ITB.
- Neufert, Ernst, 1977, *Architect's Data*, Crosby Lockwood Staples, London.
- Smithies, Kenneth. 1987. *Prinsip-prinsip Perancangan dalam Arsitektur*, terjemahan Aris Oggodipuro. Bandung: Intermatra.
- Snyder, James C, dan Anthony J. Catanese. 1985. *Pengantar Arsitektur*. terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Van de Ven, Cornelis. 1991. *Ruang dalam Arsitektur*. terjemahan. Jakarta: Gramedia.
- White, Edward T., 1986. *Tata Atur: Pengantar Merancang Arsitektur*. terjemahan. Bandung: ITB.
- Zevi, Bruno. 1993. *Architecture as Space*. New York: Da Capo Press.

H. MODEL EVALUASI

A. Syarat Mengikuti Ujian (kehadiran 80 % harus hadir)

1. kehadiran 80 %
2. Memasukkan tugas terstruktur
3. Telah mengikuti Ujian Tengah Semester

B. Aspek Penilaian (indikator yang dinilai) :

1. Kehadiran 10 %
2. Tugas- tugas terstruktur berupa rancangan (portofolio) 30 %
 - Kemampuan analisis
 - Kemampuan membuat simpulan awal perancangan
 - Kemampuan menerapkan konsep-konsep ke dalam rancangan
3. Ujian Tengah Semester (UTS) 20 %
Kemampuan menuangkan analisis dan konsep ke dalam bentuk uraian
4. Ujian Akhir Semester (UAS) 40 %
Kemampuan menuangkan analisis dan konsep ke dalam bentuk uraian (konfirmasi teori dan praktik)

C. Format Kisi-Kisi Ujian :

MATERI	ASPEK YANG AKAN DIUKUR				
	PENGENALAN	PEMAHAMAN	APLIKASI/ PORTFOLIO	ANALISIS/ SISTENSIS	BOBOT (%)
1. Unsur-unsur analisis		X			10
2. Dimensi			X		10
3. Standard, Norma dan Notasi				X	10
3. Kaidah-kaidah Penataan				X	20
4. Hasil Rancangan			X	X	40
5. Ketepatan waktu mengerjakan					10
Jumlah					100

Aspek pemahaman diukur melalui test tertulis, aspek aplikasi/portfolio diukur melalui tugas terstruktur berupa hasil rancangan. aspek analisis diukur melalui test tertulis dan portfolio tugas.

Sistem penilaian kelulusan yang dipergunakan adalah gabungan antara standar mutlak dan standar normatif (PAP dan PAN). Hal ini disebabkan oleh kompetensi yang diharapkan dari mata kuliah ini berupa keterampilan merancang yang memiliki standar dan kriteria tertentu di lapangan.

D. Contoh Soal UTS UAS

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Mata Kuliah	: Studio 1
Kode/SKS	: TR 230 / 3 SKS
Mata Kuliah Prasyarat	: -
Semester	: 2 (dua)
Pokok Bahasan	: Merancang Rumah Tinggal
Sub Pokok Bahasan	: Gambar Denah dan Site Plan
Waktu & Pertemuan ke	: 200 Menit & Pertemuan 9
Dosen Penanggung Jawab	: Dra. Rr. Tjahjani B, MT.

KOMPETENSI DAN MODEL PEMBELAJARAN

A. KOMPETENSI

1. Mampu mempresentasikan konsep rancangannya.
2. Mampu merancang rumah tinggal dengan menerapkan konsep, prinsip-prinsip disain dan teknis konstruksi serta estetika arsitektur

B. INDIKATOR

1. Mampu menjelaskan penerapan konsep, prinsip-prinsip disain dan teknis serta estetika arsitektur yang dipilih.

C. MODEL PEMBELAJARAN

Intuitif-kreatif dan kognitif-eksplanatif dalam bentuk studio perancangan

1. Metode : Ceramah, Tanya jawab, Diskusi, Studio
2. Tugas : Terstruktur
3. Media : Multi Media Projector

D. SKENARIO KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	WAKTU
Persiapan tatap muka	<ul style="list-style-type: none">• Mempersiapkan materi dan bahan ajar serta media pembelajaran• Mengidentifikasi pengetahuan dan pemahaman tentang pengertian, proses perancangan melalui interview• Mengidentifikasi pengetahuan dan pemahaman tentang Disain melalui interview	Mahasiswa menjelaskan sesuai dengan pengetahuannya	10 menit
Pelaksanaan tatap muka, Studio Disain	<ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan materi dengan ditambahkan contoh-contoh dari studi kasus• Metode yang digunakan : lecture, tutorial, step by step discussion, case studies, mini presentasi,	Mahasiswa mendengarkan, mencatat, bertanya, dan mencoba membuat disain ruang fungsi sederhana Mengerjakan tugas Disain	180 menit
Akhir tatap muka	<ul style="list-style-type: none">• Merangkum/resume materi yang sudah disampaikan.• Memberikan tugas kecil untuk dikerjakan selama 2 minggu	Merangkum, bertanya, mengerjakan tugas	10 menit

E. MEDIA, ALAT, DAN BAHAN PEMBELAJARAN

1. White board
2. Multi Media Projector
3. Drafting Table
4. Drawing Paper

F. EVALUASI

Bobot penilaian kemampuan dan keberhasilan belajar mata kuliah ini didasarkan pada :

1. kehadiran 10 %
2. Tugas individu 30 %
3. Ujian Tengah Semester (UTS) 20 %
4. Ujian Akhir Semester (UAS) 40 %

G. SUMBER PUSTAKA PEMBELAJARAN

- Ching, Francis DK. 1985. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*. terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Krier, Rob. 1988. *Architectural Composition*. New York: Rizzoli.
- Laseau, Paul. 1986. *Berpikir Gambar bagi Arsitek dan Perancang*. terjemahan Sri Rahaju et.al, Bandung: Penerbit ITB.
- Neufert, Ernst, 1977, *Architect's Data*, Crosby Lockwood Staples, London.
- Smithies, Kenneth. 1987. *Prinsip-prinsip Perancangan dalam Arsitektur*, terjemahan Aris Oggodipuro. Bandung: Intermatra.
- Snyder, James C, dan Anthony J. Catanese. 1985. *Pengantar Arsitektur*. terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Van de Ven, Cornelis. 1991. *Ruang dalam Arsitektur*. terjemahan. Jakarta: Gramedia.
- White, Edward T., 1986. *Tata Atur: Pengantar Merancang Arsitektur*. terjemahan. Bandung: ITB.
- Zevi, Bruno. 1993. *Architecture as Space*. New York: Da Capo Press.

H. MODEL EVALUASI

A. Syarat Mengikuti Ujian (kehadiran 80 % harus hadir)

1. kehadiran 80 %
2. Memasukkan tugas terstruktur
3. Telah mengikuti Ujian Tengah Semester

B. Aspek Penilaian (indikator yang dinilai) :

1. Kehadiran 10 %
2. Tugas- tugas terstruktur berupa rancangan (portofolio) 30 %
 - Kemampuan analisis
 - Kemampuan membuat simpulan awal perancangan
 - Kemampuan menerapkan konsep-konsep ke dalam rancangan
3. Ujian Tengah Semester (UTS) 20 %
Kemampuan menuangkan analisis dan konsep ke dalam bentuk uraian
4. Ujian Akhir Semester (UAS) 40 %
Kemampuan menuangkan analisis dan konsep ke dalam bentuk uraian (konfirmasi teori dan praktik)

C. Format Kisi-Kisi Ujian :

MATERI	ASPEK YANG AKAN DIUKUR				
	PENGENALAN	PEMAHAMAN	APLIKASI/ PORTFOLIO	ANALISIS/ SISTENSIS	BOBOT (%)
1. Unsur-unsur analisis		X			10
2. Konsep dan Dimensi Ruang			X		10
3. Analisis Bentuk dan Masa				X	10
3. Kaidah-kaidah Penataan				X	20
4. Hasil Rancangan			X	X	40
5. Ketepatan waktu mengerjakan					10
Jumlah					100

Aspek pemahaman diukur melalui test tertulis, aspek aplikasi/portfolio diukur melalui tugas terstruktur berupa hasil rancangan. aspek analisis diukur melalui test tertulis dan portfolio tugas.

Sistem penilaian kelulusan yang dipergunakan adalah gabungan antara standar mutlak dan standar normatif (PAP dan PAN). Hal ini disebabkan oleh kompetensi yang diharapkan dari mata kuliah ini berupa keterampilan merancang yang memiliki standar dan kriteria tertentu di lapangan.

D. Contoh Soal UTS UAS

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Mata Kuliah	: Studio 1
Kode/SKS	: TR 230 / 3 SKS
Mata Kuliah Prasyarat	: -
Semester	: 2 (dua)
Pokok Bahasan	: Ulasan Teori Singkat dan Contoh Desain Rumah
Sub Pokok Bahasan	: Disain dan Olahan Bentuk Rumah Tunggal, Pre-Liminary Design
Waktu & Pertemuan ke	: 200 Menit & Pertemuan 10
Dosen Penanggung Jawab	: Dra. Rr. Tjahjani B, MT.

KOMPETENSI DAN MODEL PEMBELAJARAN

A. KOMPETENSI

1. Mampu membuat Preliminary Design
2. Mampu mengeksplorasi bentuk dan masa dalam rancangan berdasarkan konsep rancangannya;

B. INDIKATOR

1. Mampu menjelaskan denah, tampak dan potongan yang dibuat.
2. Mampu menjelaskan hasil olahan bentuk dan masa bangunan.

C. MODEL PEMBELAJARAN

Intuitif-kreatif dan kognitif-eksplanatif dalam bentuk studio perancangan

1. Metode : Ceramah, Tanya jawab, Diskusi, Studio
2. Tugas : Terstruktur
3. Media : Multi Media Projector

D. SKENARIO KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	WAKTU
Persiapan tatap muka	<ul style="list-style-type: none">• Mempersiapkn materi dan bahan ajar serta media pembelajaran• Mengidentifikasi pengetahuan dan pemahaman tentang pengertian, proses perancangan melalui interview• Mengidentifikasi pengetahuan dan pemahaman tentang Disain melalui interview	Mahasiswa menjelaskan sesuai dengan pengetahuannya	10 menit
Pelaksanaan tatap muka, Studio Disain	<ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan materi dengan ditambahkan contoh-contoh dari studi kasus• Metode yang digunakan : lecture, tutorial, step by step discussion, case studies, mini presentasi,	Mahasiswa mendengarkan, mencatat, bertanya, dan mencoba membuat disain ruang fungsi sederhana Mengerjakan tugas Disain	180 menit
Akhir tatap muka	<ul style="list-style-type: none">• Merangkum/resume materi yang sudah disampaikan.• Memberikan tugas kecil untuk dikerjakan selama 2 minggu	Merangkum, bertanya, mengerjakan tugas	10 menit

E. MEDIA, ALAT, DAN BAHAN PEMBELAJARAN

1. White board
2. Multi Media Projector
3. Drafting Table
4. Drawing Paper

F. EVALUASI

Bobot penilaian kemampuan dan keberhasilan belajar mata kuliah ini didasarkan pada :

1. kehadiran 10 %
2. Tugas individu 30 %
3. Ujian Tengah Semester (UTS) 20 %
4. Ujian Akhir Semester (UAS) 40 %

G. SUMBER PUSTAKA PEMBELAJARAN

- Ching, Francis DK. 1985. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*. terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Krier, Rob. 1988. *Architectural Composition*. New York: Rizzoli.
- Laseau, Paul. 1986. *Berpikir Gambar bagi Arsitek dan Perancang*. terjemahan Sri Rahaju et.al, Bandung: Penerbit ITB.
- Neufert, Ernst, 1977, *Architect's Data*, Crosby Lockwood Staples, London.
- Smithies, Kenneth. 1987. *Prinsip-prinsip Perancangan dalam Arsitektur*, terjemahan Aris Oggodipuro. Bandung: Intermatra.
- Snyder, James C, dan Anthony J. Catanese. 1985. *Pengantar Arsitektur*. terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Van de Ven, Cornelis. 1991. *Ruang dalam Arsitektur*. terjemahan. Jakarta: Gramedia.
- White, Edward T., 1986. *Tata Atur: Pengantar Merancang Arsitektur*. terjemahan. Bandung: ITB.
- Zevi, Bruno. 1993. *Architecture as Space*. New York: Da Capo Press.

H. MODEL EVALUASI

A. Syarat Mengikuti Ujian (kehadiran 80 % harus hadir)

1. kehadiran 80 %
2. Memasukkan tugas terstruktur
3. Telah mengikuti Ujian Tengah Semester

B. Aspek Penilaian (indikator yang dinilai) :

1. Kehadiran 10 %
2. Tugas- tugas terstruktur berupa rancangan (portofolio) 30 %
 - Kemampuan analisis
 - Kemampuan membuat simpulan awal perancangan
 - Kemampuan menerapkan konsep-konsep ke dalam rancangan
3. Ujian Tengah Semester (UTS) 20 %
Kemampuan menuangkan analisis dan konsep ke dalam bentuk uraian
4. Ujian Akhir Semester (UAS) 40 %
Kemampuan menuangkan analisis dan konsep ke dalam bentuk uraian (konfirmasi teori dan praktik)

C. Format Kisi-Kisi Ujian :

MATERI	ASPEK YANG AKAN DIUKUR				
	PENGENALAN	PEMAHAMAN	APLIKASI/ PORTFOLIO	ANALISIS/ SISTENSIS	BOBOT (%)
1. Unsur-unsur analisis		X			10
2. Analisis Fungsi dan Ruang			X		10
3. Analisis Bentuk dan Masa				X	10
4. Kaidah-kaidah Penataan				X	20
5. Hasil Rancangan			X	X	40
6. Ketepatan waktu mengerjakan					10
Jumlah					100

Aspek pemahaman diukur melalui test tertulis, aspek aplikasi/portfolio diukur melalui tugas terstruktur berupa hasil rancangan. aspek analisis diukur melalui test tertulis dan portfolio tugas.

Sistem penilaian kelulusan yang dipergunakan adalah gabungan antara standar mutlak dan standar normatif (PAP dan PAN). Hal ini disebabkan oleh kompetensi yang diharapkan dari mata kuliah ini berupa keterampilan merancang yang memiliki standar dan kriteria tertentu di lapangan.

D. Contoh Soal UTS UAS

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Mata Kuliah	: Studio 1
Kode/SKS	: TR 230 / 3 SKS
Mata Kuliah Prasyarat	: -
Semester	: 2 (dua)
Pokok Bahasan	: Menggambar Tampak dan Potongan
Sub Pokok Bahasan	:
Waktu & Pertemuan ke	: 200 Menit & Pertemuan 11
Dosen Penanggung Jawab	: Dra. Rr. Tjahjani B, MT.

KOMPETENSI DAN MODEL PEMBELAJARAN

A. KOMPETENSI

1. Mampu mempresentasikan rancang tampak dan potongan secara lengkap.

B. INDIKATOR

1. Mampu menjelaskan denah, tampak dan potongan yang dibuat.
2. Mampu menjelaskan hasil olahan bentuk dan masa bangunan.
3. Mampu merancang rumah tinggal dengan menerapkan konsep, prinsip-prinsip disain dan teknis konstruksi serta estetika arsitektur

C. MODEL PEMBELAJARAN

Intuitif-kreatif dan kognitif-eksplanatif dalam bentuk studio perancangan

1. Metode : Ceramah, Tanya jawab, Diskusi, Studio
2. Tugas : Terstruktur
3. Media : Multi Media Projector

D. SKENARIO KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	WAKTU
Persiapan tatap muka	<ul style="list-style-type: none">• Mempersiapkan materi dan bahan ajar serta media pembelajaran• Mengidentifikasi pengetahuan dan pemahaman tentang pengertian, proses perancangan melalui interview• Mengidentifikasi pengetahuan dan pemahaman tentang Disain melalui interview	Mahasiswa menjelaskan sesuai dengan pengetahuannya	10 menit
Pelaksanaan tatap muka, Studio Disain	<ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan materi dengan ditambahkan contoh-contoh dari studi kasus• Metode yang digunakan : lecture, tutorial, step by step discussion, case studies, mini presentasi,	Mahasiswa mendengarkan, mencatat, bertanya, dan mencoba membuat disain ruang fungsi sederhana Mengerjakan tugas Disain	180 menit
Akhir tatap muka	<ul style="list-style-type: none">• Merangkum/resume materi yang sudah disampaikan.• Memberikan tugas kecil untuk dikerjakan selama 2 minggu	Merangkum, bertanya, mengerjakan tugas	10 menit

E. MEDIA, ALAT, DAN BAHAN PEMBELAJARAN

1. White board
2. Multi Media Projector
3. Drafting Table
4. Drawing Paper

F. EVALUASI

Bobot penilaian kemampuan dan keberhasilan belajar mata kuliah ini didasarkan pada :

1. kehadiran 10 %
2. Tugas individu 30 %
3. Ujian Tengah Semester (UTS) 20 %
4. Ujian Akhir Semester (UAS) 40 %

G. SUMBER PUSTAKA PEMBELAJARAN

- Ching, Francis DK. 1985. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*. terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Krier, Rob. 1988. *Architectural Composition*. New York: Rizzoli.
- Laseau, Paul. 1986. *Berpikir Gambar bagi Arsitek dan Perancang*. terjemahan Sri Rahaju et.al, Bandung: Penerbit ITB.
- Neufert, Ernst, 1977, *Architect's Data*, Crosby Lockwood Staples, London.
- Smithies, Kenneth. 1987. *Prinsip-prinsip Perancangan dalam Arsitektur*, terjemahan Aris Oggodipuro. Bandung: Intermatra.
- Snyder, James C, dan Anthony J. Catanese. 1985. *Pengantar Arsitektur*. terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Van de Ven, Cornelis. 1991. *Ruang dalam Arsitektur*. terjemahan. Jakarta: Gramedia.
- White, Edward T., 1986. *Tata Atur: Pengantar Merancang Arsitektur*. terjemahan. Bandung: ITB.
- Zevi, Bruno. 1993. *Architecture as Space*. New York: Da Capo Press.

H. MODEL EVALUASI

A. Syarat Mengikuti Ujian (kehadiran 80 % harus hadir)

1. kehadiran 80 %
2. Memasukkan tugas terstruktur
3. Telah mengikuti Ujian Tengah Semester

B. Aspek Penilaian (indikator yang dinilai) :

1. Kehadiran 10 %
2. Tugas- tugas terstruktur berupa rancangan (portofolio) 30 %
 - Kemampuan analisis
 - Kemampuan membuat simpulan awal perancangan
 - Kemampuan menerapkan konsep-konsep ke dalam rancangan
3. Ujian Tengah Semester (UTS) 20 %
Kemampuan menuangkan analisis dan konsep ke dalam bentuk uraian
4. Ujian Akhir Semester (UAS) 40 %
Kemampuan menuangkan analisis dan konsep ke dalam bentuk uraian (konfirmasi teori dan praktik)

C. Format Kisi-Kisi Ujian :

MATERI	ASPEK YANG AKAN DIUKUR				
	PENGENALAN	PEMAHAMAN	APLIKASI/ PORTFOLIO	ANALISIS/ SISTENSIS	BOBOT (%)
1. Unsur-unsur analisis		X			10
2. Analisis Fungsi dan Ruang			X		10
3. Analisis Bentuk dan Masa				X	10
4. Kaidah-kaidah Penataan				X	20
5. Hasil Rancangan			X	X	40
6. Ketepatan waktu mengerjakan					10
Jumlah					100

Aspek pemahaman diukur melalui test tertulis, aspek aplikasi/portfolio diukur melalui tugas terstruktur berupa hasil rancangan. aspek analisis diukur melalui test tertulis dan portfolio tugas.

Sistem penilaian kelulusan yang dipergunakan adalah gabungan antara standar mutlak dan standar normatif (PAP dan PAN). Hal ini disebabkan oleh kompetensi yang diharapkan dari mata kuliah ini berupa keterampilan merancang yang memiliki standar dan kriteria tertentu di lapangan.

D. Contoh Soal UTS UAS

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Mata Kuliah	: Studio 1
Kode/SKS	: TR 230 / 3 SKS
Mata Kuliah Prasyarat	: -
Semester	: 2 (dua)
Pokok Bahasan	: Presentasi Desain Awal (<i>Preliminary Design</i>)
Sub Pokok Bahasan	:
Waktu & Pertemuan ke	: 200 Menit & Pertemuan 12
Dosen Penanggung Jawab	: Dra. Rr. Tjahjani B, MT.

KOMPETENSI DAN MODEL PEMBELAJARAN

A. KOMPETENSI

1. Mampu mempresentasikan rancangan.

B. INDIKATOR

1. Mampu menjelaskan penerapan konsep, prinsip-prinsip disain dan teknis serta estetika arsitektur dalam rancangan.

C. MODEL PEMBELAJARAN

Intuitif-kreatif dan kognitif-eksplanatif dalam bentuk studio perancangan

1. Metode : Ceramah, Tanya jawab, Diskusi, Studio
2. Tugas : Terstruktur
3. Media : Multi Media Projector

D. SKENARIO KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	WAKTU
Persiapan tatap muka	<ul style="list-style-type: none">• Mempersiapkn materi dan bahan ajar serta media pembelajaran• Mengidentifikasi pengetahuan dan pemahaman tentang pengertian, proses perancangan melalui interview• Mengidentifikasi pengetahuan dan pemahaman tentang Disain melalui interview	Mahasiswa menjelaskan sesuai dengan pengetahuannya	10 menit
Pelaksanaan tatap muka, Studio Disain	<ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan materi dengan ditambahkan contoh-contoh dari studi kasus• Metode yang digunakan : lecture, tutorial, step by step discussion, case studies, mini presentasi,	Mahasiswa mendengarkan, mencatat, bertanya, dan mencoba membuat disain ruang fungsi sederhana Mengerjakan tugas Disain	180 menit
Akhir tatap muka	<ul style="list-style-type: none">• Merangkum/resume materi yang sudah disampaikan.• Memberikan tugas kecil untuk dikerjakan selama 2 minggu	Merangkum, bertanya, mengerjakan tugas	10 menit

E. MEDIA, ALAT, DAN BAHAN PEMBELAJARAN

1. White board
2. Multi Media Projector
3. Drafting Table
4. Drawing Paper

F. EVALUASI

Bobot penilaian kemampuan dan keberhasilan belajar mata kuliah ini didasarkan pada :

1. kehadiran 10 %
2. Tugas individu 30 %
3. Ujian Tengah Semester (UTS) 20 %
4. Ujian Akhir Semester (UAS) 40 %

G. SUMBER PUSTAKA PEMBELAJARAN

- Ching, Francis DK. 1985. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*. terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Krier, Rob. 1988. *Architectural Composition*. New York: Rizzoli.
- Laseau, Paul. 1986. *Berpikir Gambar bagi Arsitek dan Perancang*. terjemahan Sri Rahaju et.al, Bandung: Penerbit ITB.
- Neufert, Ernst, 1977, *Architect's Data*, Crosby Lockwood Staples, London.
- Smithies, Kenneth. 1987. *Prinsip-prinsip Perancangan dalam Arsitektur*, terjemahan Aris Oggodipuro. Bandung: Intermatra.
- Snyder, James C, dan Anthony J. Catanese. 1985. *Pengantar Arsitektur*. terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Van de Ven, Cornelis. 1991. *Ruang dalam Arsitektur*. terjemahan. Jakarta: Gramedia.
- White, Edward T., 1986. *Tata Atur: Pengantar Merancang Arsitektur*. terjemahan. Bandung: ITB.
- Zevi, Bruno. 1993. *Architecture as Space*. New York: Da Capo Press.

H. MODEL EVALUASI

A. Syarat Mengikuti Ujian (kehadiran 80 % harus hadir)

1. kehadiran 80 %
2. Memasukkan tugas terstruktur
3. Telah mengikuti Ujian Tengah Semester

B. Aspek Penilaian (indikator yang dinilai) :

1. Kehadiran 10 %
2. Tugas- tugas terstruktur berupa rancangan (portofolio) 30 %
 - Kemampuan analisis
 - Kemampuan membuat simpulan awal perancangan
 - Kemampuan menerapkan konsep-konsep ke dalam rancangan
3. Ujian Tengah Semester (UTS) 20 %
Kemampuan menuangkan analisis dan konsep ke dalam bentuk uraian
4. Ujian Akhir Semester (UAS) 40 %
Kemampuan menuangkan analisis dan konsep ke dalam bentuk uraian (konfirmasi teori dan praktik)

C. Format Kisi-Kisi Ujian :

MATERI	ASPEK YANG AKAN DIUKUR				
	PENGENALAN	PEMAHAMAN	APLIKASI/ PORTFOLIO	ANALISIS/ SISTENSIS	BOBOT (%)
1. Unsur-unsur analisis		X			10
2. Analisis Fungsi dan Ruang			X		10
3. Analisis Bentuk dan Masa				X	10
4. Kaidah-kaidah Penataan				X	20
5. Hasil Rancangan			X	X	40
6. Ketepatan waktu mengerjakan					10
Jumlah					100

Aspek pemahaman diukur melalui test tertulis, aspek aplikasi/portfolio diukur melalui tugas terstruktur berupa hasil rancangan. aspek analisis diukur melalui test tertulis dan portfolio tugas.

Sistem penilaian kelulusan yang dipergunakan adalah gabungan antara standar mutlak dan standar normatif (PAP dan PAN). Hal ini disebabkan oleh kompetensi yang diharapkan dari mata kuliah ini berupa keterampilan merancang yang memiliki standar dan kriteria tertentu di lapangan.

D. Contoh Soal UTS UAS

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Mata Kuliah	: Studio 1
Kode/SKS	: TR 230 / 3 SKS
Mata Kuliah Prasyarat	: -
Semester	: 2 (dua)
Pokok Bahasan	: Detail Prinsip
Sub Pokok Bahasan	:
Waktu & Pertemuan ke	: 200 Menit & Pertemuan 13
Dosen Penanggung Jawab	: Dra. Rr. Tjahjani B, MT.

KOMPETENSI DAN MODEL PEMBELAJARAN

A. KOMPETENSI

1. Mampu merancang secara rinci dan lengkap.

B. INDIKATOR

1. Mampu menjelaskan denah, tampak dan potongan yang dibuat dalam detail prinsip .

C. MODEL PEMBELAJARAN

Intuitif-kreatif dan kognitif-eksplanatif dalam bentuk studio perancangan

1. Metode : Ceramah, Tanya jawab, Diskusi, Studio
2. Tugas : Terstruktur
3. Media : Multi Media Projector

D. SKENARIO KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	WAKTU
Persiapan tatap muka	<ul style="list-style-type: none">• Mempersiapkan materi dan bahan ajar serta media pembelajaran• Mengidentifikasi pengetahuan dan pemahaman tentang pengertian, proses perancangan melalui interview• Mengidentifikasi pengetahuan dan pemahaman tentang Disain melalui interview	Mahasiswa menjelaskan sesuai dengan pengetahuannya	10 menit
Pelaksanaan tatap muka, Studio Disain	<ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan materi dengan ditambahkan contoh-contoh dari studi kasus• Metode yang digunakan : lecture, tutorial, step by step discussion, case studies, mini presentasi,	Mahasiswa mendengarkan, mencatat, bertanya, dan mencoba membuat disain ruang fungsi sederhana Mengerjakan tugas Disain	180 menit
Akhir tatap muka	<ul style="list-style-type: none">• Merangkum/resume materi yang sudah disampaikan.• Memberikan tugas kecil untuk dikerjakan selama 2 minggu	Merangkum, bertanya, mengerjakan tugas	10 menit

E. MEDIA, ALAT, DAN BAHAN PEMBELAJARAN

1. White board
2. Multi Media Projector
3. Drafting Table
4. Drawing Paper

F. EVALUASI

Bobot penilaian kemampuan dan keberhasilan belajar mata kuliah ini didasarkan pada :

1. kehadiran 10 %
2. Tugas individu 30 %
3. Ujian Tengah Semester (UTS) 20 %
4. Ujian Akhir Semester (UAS) 40 %

G. SUMBER PUSTAKA PEMBELAJARAN

- Ching, Francis DK. 1985. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*. terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Krier, Rob. 1988. *Architectural Composition*. New York: Rizzoli.
- Laseau, Paul. 1986. *Berpikir Gambar bagi Arsitek dan Perancang*. terjemahan Sri Rahaju et.al, Bandung: Penerbit ITB.
- Neufert, Ernst, 1977, *Architect's Data*, Crosby Lockwood Staples, London.
- Smithies, Kenneth. 1987. *Prinsip-prinsip Perancangan dalam Arsitektur*, terjemahan Aris Oggodipuro. Bandung: Intermatra.
- Snyder, James C, dan Anthony J. Catanese. 1985. *Pengantar Arsitektur*. terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Van de Ven, Cornelis. 1991. *Ruang dalam Arsitektur*. terjemahan. Jakarta: Gramedia.
- White, Edward T., 1986. *Tata Atur: Pengantar Merancang Arsitektur*. terjemahan. Bandung: ITB.
- Zevi, Bruno. 1993. *Architecture as Space*. New York: Da Capo Press.

H. MODEL EVALUASI

A. Syarat Mengikuti Ujian (kehadiran 80 % harus hadir)

1. kehadiran 80 %
2. Memasukkan tugas terstruktur
3. Telah mengikuti Ujian Tengah Semester

B. Aspek Penilaian (indikator yang dinilai) :

1. Kehadiran 10 %
2. Tugas- tugas terstruktur berupa rancangan (portofolio) 30 %
 - Kemampuan analisis
 - Kemampuan membuat simpulan awal perancangan
 - Kemampuan menerapkan konsep-konsep ke dalam rancangan
3. Ujian Tengah Semester (UTS) 20 %
Kemampuan menuangkan analisis dan konsep ke dalam bentuk uraian
4. Ujian Akhir Semester (UAS) 40 %
Kemampuan menuangkan analisis dan konsep ke dalam bentuk uraian (konfirmasi teori dan praktik)

C. Format Kisi-Kisi Ujian :

MATERI	ASPEK YANG AKAN DIUKUR				
	PENGENALAN	PEMAHAMAN	APLIKASI/ PORTFOLIO	ANALISIS/ SISTENSIS	BOBOT (%)
1. Unsur-unsur analisis		X			10
2. Analisis Fungsi dan Ruang			X		10
3. Analisis Bentuk dan Masa				X	10
4. Kaidah-kaidah Penataan				X	20
5. Hasil Rancangan			X	X	40
6. Ketepatan waktu mengerjakan					10
Jumlah					100

Aspek pemahaman diukur melalui test tertulis, aspek aplikasi/portfolio diukur melalui tugas terstruktur berupa hasil rancangan. aspek analisis diukur melalui test tertulis dan portfolio tugas.

Sistem penilaian kelulusan yang dipergunakan adalah gabungan antara standar mutlak dan standar normatif (PAP dan PAN). Hal ini disebabkan oleh kompetensi yang diharapkan dari mata kuliah ini berupa keterampilan merancang yang memiliki standar dan kriteria tertentu di lapangan.

D. Contoh Soal UTS UAS

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Mata Kuliah	: Studio 1
Kode/SKS	: TR 230 / 3 SKS
Mata Kuliah Prasyarat	: -
Semester	: 2 (dua)
Pokok Bahasan	: Site Plan
Sub Pokok Bahasan	:
Waktu & Pertemuan ke	: 200 Menit & Pertemuan 14
Dosen Penanggung Jawab	: Dra. Rr. Tjahjani B, MT.

KOMPETENSI DAN MODEL PEMBELAJARAN

A. KOMPETENSI

1. Mampu mengeksplorasi bentuk dan masa dalam rencana tapak.

B. INDIKATOR

1. Mampu menjelaskan hasil olahan bentuk dan masa bangunan dalam tapak.

C. MODEL PEMBELAJARAN

Intuitif-kreatif dan kognitif-eksplanatif dalam bentuk studio perancangan

1. Metode : Ceramah, Tanya jawab, Diskusi, Studio
2. Tugas : Terstruktur
3. Media : Multi Media Projector

D. SKENARIO KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	WAKTU
Persiapan tatap muka	<ul style="list-style-type: none">• Mempersiapkan materi dan bahan ajar serta media pembelajaran• Mengidentifikasi pengetahuan dan pemahaman tentang pengertian, proses perancangan melalui interview• Mengidentifikasi pengetahuan dan pemahaman tentang Disain melalui interview	Mahasiswa menjelaskan sesuai dengan pengetahuannya	10 menit
Pelaksanaan tatap muka, Studio Disain	<ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan materi dengan ditambahkan contoh-contoh dari studi kasus• Metode yang digunakan : lecture, tutorial, step by step discussion, case studies, mini presentasi,	Mahasiswa mendengarkan, mencatat, bertanya, dan mencoba membuat disain ruang fungsi sederhana Mengerjakan tugas Disain	180 menit
Akhir tatap muka	<ul style="list-style-type: none">• Merangkum/resume materi yang sudah disampaikan.• Memberikan tugas kecil untuk dikerjakan selama 2 minggu	Merangkum, bertanya, mengerjakan tugas	10 menit

E. MEDIA, ALAT, DAN BAHAN PEMBELAJARAN

1. White board
2. Multi Media Projector
3. Drafting Table
4. Drawing Paper

F. EVALUASI

Bobot penilaian kemampuan dan keberhasilan belajar mata kuliah ini didasarkan pada :

1. kehadiran 10 %
2. Tugas individu 30 %
3. Ujian Tengah Semester (UTS) 20 %
4. Ujian Akhir Semester (UAS) 40 %

G. SUMBER PUSTAKA PEMBELAJARAN

- Ching, Francis DK. 1985. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*. terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Krier, Rob. 1988. *Architectural Composition*. New York: Rizzoli.
- Laseau, Paul. 1986. *Berpikir Gambar bagi Arsitek dan Perancang*. terjemahan Sri Rahaju et.al, Bandung: Penerbit ITB.
- Neufert, Ernst, 1977, *Architect's Data*, Crosby Lockwood Staples, London.
- Smithies, Kenneth. 1987. *Prinsip-prinsip Perancangan dalam Arsitektur*, terjemahan Aris Oggodipuro. Bandung: Intermatra.
- Snyder, James C, dan Anthony J. Catanese. 1985. *Pengantar Arsitektur*. terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Van de Ven, Cornelis. 1991. *Ruang dalam Arsitektur*. terjemahan. Jakarta: Gramedia.
- White, Edward T., 1986. *Tata Atur: Pengantar Merancang Arsitektur*. terjemahan. Bandung: ITB.
- Zevi, Bruno. 1993. *Architecture as Space*. New York: Da Capo Press.

H. MODEL EVALUASI

A. Syarat Mengikuti Ujian (kehadiran 80 % harus hadir)

1. kehadiran 80 %
2. Memasukkan tugas terstruktur
3. Telah mengikuti Ujian Tengah Semester

B. Aspek Penilaian (indikator yang dinilai) :

1. Kehadiran 10 %
2. Tugas- tugas terstruktur berupa rancangan (portofolio) 30 %
 - Kemampuan analisis
 - Kemampuan membuat simpulan awal perancangan
 - Kemampuan menerapkan konsep-konsep ke dalam rancangan
3. Ujian Tengah Semester (UTS) 20 %
Kemampuan menuangkan analisis dan konsep ke dalam bentuk uraian
4. Ujian Akhir Semester (UAS) 40 %
Kemampuan menuangkan analisis dan konsep ke dalam bentuk uraian (konfirmasi teori dan praktik)

C. Format Kisi-Kisi Ujian :

MATERI	ASPEK YANG AKAN DIUKUR				
	PENGENALAN	PEMAHAMAN	APLIKASI/ PORTFOLIO	ANALISIS/ SISTENSIS	BOBOT (%)
1. Unsur-unsur analisis		X			10
2. Analisis Fungsi dan Ruang			X		10
3. Analisis Bentuk dan Masa				X	10
4. Kaidah-kaidah Penataan				X	20
5. Hasil Rancangan			X	X	40
6. Ketepatan waktu mengerjakan					10
Jumlah					100

Aspek pemahaman diukur melalui test tertulis, aspek aplikasi/portfolio diukur melalui tugas terstruktur berupa hasil rancangan. aspek analisis diukur melalui test tertulis dan portfolio tugas.

Sistem penilaian kelulusan yang dipergunakan adalah gabungan antara standar mutlak dan standar normatif (PAP dan PAN). Hal ini disebabkan oleh kompetensi yang diharapkan dari mata kuliah ini berupa keterampilan merancang yang memiliki standar dan kriteria tertentu di lapangan.

D. Contoh Soal UTS UAS

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Mata Kuliah	: Studio 1
Kode/SKS	: TR 230 / 3 SKS
Mata Kuliah Prasyarat	: -
Semester	: 2 (dua)
Pokok Bahasan	: Finishing
Sub Pokok Bahasan	:
Waktu & Pertemuan ke	: 200 Menit & Pertemuan 15
Dosen Penanggung Jawab	: Dra. Rr. Tjahjani B, MT.

KOMPETENSI DAN MODEL PEMBELAJARAN

A. KOMPETENSI

1. Mampu mempresentasikan rancangannya secara lengkap.

B. INDIKATOR

1. Mampu menjelaskan denah, tampak dan potongan yang dibuat.
2. Mampu menjelaskan hasil olahan bentuk dan masa bangunan.
3. Mampu merancang rumah tinggal dengan menerapkan konsep, prinsip-prinsip disain dan teknis konstruksi serta estetika arsitektur

C. MODEL PEMBELAJARAN

Intuitif-kreatif dan kognitif-eksplanatif dalam bentuk studio perancangan

1. Metode : Ceramah, Tanya jawab, Diskusi, Studio
2. Tugas : Terstruktur
3. Media : Multi Media Projector

D. SKENARIO KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	WAKTU
Persiapan tatap muka	<ul style="list-style-type: none">• Mempersiapkan materi dan bahan ajar serta media pembelajaran• Mengidentifikasi pengetahuan dan pemahaman tentang pengertian, proses perancangan melalui interview• Mengidentifikasi pengetahuan dan pemahaman tentang Disain melalui interview	Mahasiswa menjelaskan sesuai dengan pengetahuannya	10 menit
Pelaksanaan tatap muka, Studio Disain	<ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan materi dengan ditambahkan contoh-contoh dari studi kasus• Metode yang digunakan : lecture, tutorial, step by step discussion, case studies, mini presentasi,	Mahasiswa mendengarkan, mencatat, bertanya, dan mencoba membuat disain ruang fungsi sederhana Mengerjakan tugas Disain	180 menit
Akhir tatap muka	<ul style="list-style-type: none">• Merangkum/resume materi yang sudah disampaikan.• Memberikan tugas kecil untuk dikerjakan selama 2 minggu	Merangkum, bertanya, mengerjakan tugas	10 menit

E. MEDIA, ALAT, DAN BAHAN PEMBELAJARAN

1. White board
2. Multi Media Projector
3. Drafting Table
4. Drawing Paper

F. EVALUASI

Bobot penilaian kemampuan dan keberhasilan belajar mata kuliah ini didasarkan pada :

1. kehadiran 10 %
2. Tugas individu 30 %
3. Ujian Tengah Semester (UTS) 20 %
4. Ujian Akhir Semester (UAS) 40 %

G. SUMBER PUSTAKA PEMBELAJARAN

- Ching, Francis DK. 1985. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*. terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Krier, Rob. 1988. *Architectural Composition*. New York: Rizzoli.
- Laseau, Paul. 1986. *Berpikir Gambar bagi Arsitek dan Perancang*. terjemahan Sri Rahaju et.al, Bandung: Penerbit ITB.
- Neufert, Ernst, 1977, *Architect's Data*, Crosby Lockwood Staples, London.
- Smithies, Kenneth. 1987. *Prinsip-prinsip Perancangan dalam Arsitektur*, terjemahan Aris Oggodipuro. Bandung: Intermatra.
- Snyder, James C, dan Anthony J. Catanese. 1985. *Pengantar Arsitektur*. terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Van de Ven, Cornelis. 1991. *Ruang dalam Arsitektur*. terjemahan. Jakarta: Gramedia.
- White, Edward T., 1986. *Tata Atur: Pengantar Merancang Arsitektur*. terjemahan. Bandung: ITB.
- Zevi, Bruno. 1993. *Architecture as Space*. New York: Da Capo Press.

H. MODEL EVALUASI

A. Syarat Mengikuti Ujian (kehadiran 80 % harus hadir)

1. kehadiran 80 %
2. Memasukkan tugas terstruktur
3. Telah mengikuti Ujian Tengah Semester

B. Aspek Penilaian (indikator yang dinilai) :

1. Kehadiran 10 %
2. Tugas- tugas terstruktur berupa rancangan (portofolio) 30 %
 - Kemampuan analisis
 - Kemampuan membuat simpulan awal perancangan
 - Kemampuan menerapkan konsep-konsep ke dalam rancangan
3. Ujian Tengah Semester (UTS) 20 %
Kemampuan menuangkan analisis dan konsep ke dalam bentuk uraian
4. Ujian Akhir Semester (UAS) 40 %
Kemampuan menuangkan analisis dan konsep ke dalam bentuk uraian (konfirmasi teori dan praktik)

C. Format Kisi-Kisi Ujian :

MATERI	ASPEK YANG AKAN DIUKUR				
	PENGENALAN	PEMAHAMAN	APLIKASI/ PORTFOLIO	ANALISIS/ SISTENSIS	BOBOT (%)
1. Unsur-unsur analisis		X			10
2. Analisis Fungsi dan Ruang			X		10
3. Analisis Bentuk dan Masa				X	10
4. Kaidah-kaidah Penataan				X	20
5. Hasil Rancangan			X	X	40
6. Ketepatan waktu mengerjakan					10
Jumlah					100

Aspek pemahaman diukur melalui test tertulis, aspek aplikasi/portfolio diukur melalui tugas terstruktur berupa hasil rancangan. aspek analisis diukur melalui test tertulis dan portfolio tugas.

Sistem penilaian kelulusan yang dipergunakan adalah gabungan antara standar mutlak dan standar normatif (PAP dan PAN). Hal ini disebabkan oleh kompetensi yang diharapkan dari mata kuliah ini berupa keterampilan merancang yang memiliki standar dan kriteria tertentu di lapangan.

D. Contoh Soal UTS UAS

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Mata Kuliah	: Studio 1
Kode/SKS	: TR 230 / 3 SKS
Mata Kuliah Prasyarat	: -
Semester	: 2 (dua)
Pokok Bahasan	: Pembahasan
Sub Pokok Bahasan	:
Waktu & Pertemuan ke	: 200 Menit & Pertemuan 16
Dosen Penanggung Jawab	: Dra. Rr. Tjahjani B, MT.

KOMPETENSI DAN MODEL PEMBELAJARAN

I. KOMPETENSI

2. Mampu mempresentasikan rancangannya secara lengkap.

J. INDIKATOR

4. Mampu menjelaskan denah, tampak dan potongan yang dibuat.
5. Mampu menjelaskan hasil olahan bentuk dan masa bangunan.
6. Mampu merancang rumah tinggal dengan menerapkan konsep, prinsip-prinsip disain dan teknis konstruksi serta estetika arsitektur

K. MODEL PEMBELAJARAN

Intuitif-kreatif dan kognitif-eksplanatif dalam bentuk studio perancangan

4. Metode : Ceramah, Tanya jawab, Diskusi, Studio
5. Tugas : Terstruktur
6. Media : Multi Media Projector

L. SKENARIO KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	WAKTU
Persiapan tatap muka	<ul style="list-style-type: none">• Mempersiapkan materi dan bahan ajar serta media pembelajaran• Mengidentifikasi pengetahuan dan pemahaman tentang pengertian, proses perancangan melalui interview• Mengidentifikasi pengetahuan dan pemahaman tentang Disain melalui interview	Mahasiswa menjelaskan sesuai dengan pengetahuannya	10 menit
Pelaksanaan tatap muka, Studio Disain	<ul style="list-style-type: none">• Menjelaskan materi dengan ditambahkan contoh-contoh dari studi kasus• Metode yang digunakan : lecture, tutorial, step by step discussion, case studies, mini presentasi,	Mahasiswa mendengarkan, mencatat, bertanya, dan mencoba membuat disain ruang fungsi sederhana Mengerjakan tugas Disain	180 menit
Akhir tatap muka	<ul style="list-style-type: none">• Merangkum/resume materi yang sudah disampaikan.• Memberikan tugas kecil untuk dikerjakan selama 2 minggu	Merangkum, bertanya, mengerjakan tugas	10 menit

M. MEDIA, ALAT, DAN BAHAN PEMBELAJARAN

5. White board
6. Multi Media Projector
7. Drafting Table
8. Drawing Paper

N. EVALUASI

Bobot penilaian kemampuan dan keberhasilan belajar mata kuliah ini didasarkan pada :

5. kehadiran 10 %
6. Tugas individu 30 %
7. Ujian Tengah Semester (UTS) 20 %
8. Ujian Akhir Semester (UAS) 40 %

O. SUMBER PUSTAKA PEMBELAJARAN

- Ching, Francis DK. 1985. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*. terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Krier, Rob. 1988. *Architectural Composition*. New York: Rizzoli.
- Laseau, Paul. 1986. *Berpikir Gambar bagi Arsitek dan Perancang*. terjemahan Sri Rahaju et.al, Bandung: Penerbit ITB.
- Neufert, Ernst, 1977, *Architect's Data*, Crosby Lockwood Staples, London.
- Smithies, Kenneth. 1987. *Prinsip-prinsip Perancangan dalam Arsitektur*, terjemahan Aris Oggodipuro. Bandung: Intermatra.
- Snyder, James C, dan Anthony J. Catanese. 1985. *Pengantar Arsitektur*. terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Van de Ven, Cornelis. 1991. *Ruang dalam Arsitektur*. terjemahan. Jakarta: Gramedia.
- White, Edward T., 1986. *Tata Atur: Pengantar Merancang Arsitektur*. terjemahan. Bandung: ITB.
- Zevi, Bruno. 1993. *Architecture as Space*. New York: Da Capo Press.

P. MODEL EVALUASI

D. Syarat Mengikuti Ujian (kehadiran 80 % harus hadir)

1. kehadiran 80 %
2. Memasukkan tugas terstruktur
3. Telah mengikuti Ujian Tengah Semester

E. Aspek Penilaian (indikator yang dinilai) :

5. Kehadiran 10 %
6. Tugas- tugas terstruktur berupa rancangan (portofolio) 30 %
 - Kemampuan analisis
 - Kemampuan membuat simpulan awal perancangan
 - Kemampuan menerapkan konsep-konsep ke dalam rancangan
7. Ujian Tengah Semester (UTS) 20 %
Kemampuan menuangkan analisis dan konsep ke dalam bentuk uraian
8. Ujian Akhir Semester (UAS) 40 %
Kemampuan menuangkan analisis dan konsep ke dalam bentuk uraian (konfirmasi teori dan praktik)

F. Format Kisi-Kisi Ujian :

MATERI	ASPEK YANG AKAN DIUKUR				
	PENGENALAN	PEMAHAMAN	APLIKASI/ PORTFOLIO	ANALISIS/ SISTENSIS	BOBOT (%)
1. Unsur-unsur analisis		X			10
2. Analisis Fungsi dan Ruang			X		10
3. Analisis Bentuk dan Masa				X	10
4. Kaidah-kaidah Penataan				X	20
5. Hasil Rancangan			X	X	40
6. Ketepatan waktu mengerjakan					10
Jumlah					100

Aspek pemahaman diukur melalui test tertulis, aspek aplikasi/portfolio diukur melalui tugas terstruktur berupa hasil rancangan. aspek analisis diukur melalui test tertulis dan portfolio tugas.

Sistem penilaian kelulusan yang dipergunakan adalah gabungan antara standar mutlak dan standar normatif (PAP dan PAN). Hal ini disebabkan oleh kompetensi yang diharapkan dari mata kuliah ini berupa keterampilan merancang yang memiliki standar dan kriteria tertentu di lapangan.

D. Contoh Soal UTS UAS