



RANCANGAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

(Silabus, Rincian Kegiatan dalam 1 semester, SAP)

MATA KULIAH STUDIO PERANCANGAN ARSITEKTUR III

**KODE MATA KULIAH
TA 432**

Dosen Pengampu:

Prof. DR. M.S. Barliana M.Pd. MT.

Ir. Rubianto Ramelan, MT.

Drs. Irawan Suraseca, MT.

E. Krisnanto, ST. MT.

Usep Surahman, ST.MT.

Lucy Yosita, ST. MT.

Adi Ardiansyah, SPd, MT.

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

2009



SILABUS MATA KULIAH



SILABUS MATA KULIAH

1. Identitas Perguruan Tinggi

- a. Perguruan Tinggi : Universitas Pendidikan Indonesia
- b. Fakultas : Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan
- c. Jurusan : Pendidikan Teknik Arsitektur
- d. Program Studi : S1

2. Identitas Mata Kuliah

- a. Nama Mata Kuliah : Studio Perancangan Arsitektur III
- b. Kode Mata Kuliah : TA 432
- c. Dosen Pengampu : Prof. DR. MS. Barliana M.Pd., MT
- d. Kode Dosen Pengampu: 1119
- e. Semester : 7 (tujuh)
- f. Bobot SKS : 4 (empat) SKS

3. Mata Kuliah Prasyarat:

- a. Metode Perancangan Arsitektur
- b. Studio Perancangan Arsitektur I
- c. Studio Perancangan Arsitektur II

4. a. Status Mata Kuliah : Wajib

- b. Sifat Mata Kuliah : Praktik

5. Kompetensi yang Dicapai

a. Kompetensi

- (1) Mahasiswa mampu menyusun konsep, pra-rancangan, pengembangan desain, serta gambar kerja (detail engineering design) berbagai jenis proyek bangunan berlantai banyak dalam beragam rona lingkungan.
- (2) Mahasiswa mampu mengajarkan kembali perancangan bangunan bertingkat pada siswa SMK

b. Indikator

Mahasiswa mampu:

- (1) Melakukan survai lapangan untuk pengumpulan data, menganalisis, menyusun program (programming), dan menyusun konsep desain arsitektur
- (2) Menyusun skematik desain
- (3) Menyusun pra-rancangan (preliminary design)
- (4) Mengembangkan desain
- (5) Menyusun gambar detail arsitektur, struktur, mekanikal/elektrikal, interior, dan lansekap.
- (6) Menyusun rencana anggaran biaya (RAB)
- (7) Menyusun laporan perancangan

6. Deskripsi Mata Kuliah

Dalam perkuliahan ini akan disajikan materi teori sebagai refreshing mengenai: Review tentang filosofi, idea, dan konsep desain; Fungsi, ruang, dan estetika; P pemograman arsitektur, aktivitas, organisasi, dan sirkulasi; Berbagai pendekatan bentuk arsitektural, tata susun dan tata atur (order) arsitektural; Skala, proporsi, komposisi, dan warna; Prinsip perancangan tapak; Struktur, konstruksi, dan material bangunan; Utilitas bangunan dan lingkungan, mekanikal dan elektrikal. Bersamaan dan lanjutan dari teori, mahasiswa melaksanakan tugas praktik studio perancangan arsitektur bangunan bertingkat, dengan topik berbeda untuk tiap semester.

7. Pendekatan Pembelajaran (individual/kelompok/klasikal) : Ekspositori, inkuiri, diskusi kelompok, dan praktik studio dengan response dan asistensi

8. Media Pembelajaran : LCD/Komputer/Powerpoint

9. Asesmen

- 1. Kehadiran 80 % dari keseluruhan kegiatan studio berpartisipasi aktif dalam perkuliahan, presentasi tugas dan diskusi.
- 2. Tugas Individual dan Tugas kelompok
- 3. Ujian Tengah Semester (UTS) berupa evaluasi terhadap draft laporan programming, skematik desain, dan pengembangan desain



4. Ujian Akhir Semester (UAS) berupa Evaluasi melalui Pameran Tugas

10. Tugas-tugas mahasiswa : Tugas individual dan Tugas Kelompok

Daftar rincian tugas:

- A PRADESAIN
 - 1 Lokasi
 - 2 Situasi
 - 3 Masterplan
 - 4 Siteplan
 - 5 Blokplan
 - 6 Denah
 - 7 Tampak
 - 8 Potongan

- B RENCANA & DETAIL ARSITEKTUR
 - 1 Rencana kusen
 - 2 Detail kusen, pintu, jendela
 - 3 Rencana lantai
 - 4 Rencana plafond
 - 5 Rencana titik lampu
 - 6 Lay out furnitur
 - 7 Detail prinsip arsitektur
 - 8 Detail toilet

- C RENCANA & DETAIL STRUKTUR
 - 1 Rencana pondasi, kolom, sloof
 - 2 Detail pondasi, kolom, sloof
 - 3 Rencana balok, lantai
 - 4 Detail balok, lantai
 - 5 Rencana atap
 - 6 Detail atap
 - 7 Detail tangga, lift

- D RENCANA & DETAIL ME
 - 1 Sistem penerangan/listrik & detail
 - 2 Sistem air bersih & detail
 - 3 Sistem air kotor & detail
 - 4 Sistem penanggulangan bahaya kebakaran & detail
 - 5 Sistem telekomunikasi & multimedia & detail
 - 6 Sistem pengkondisian udara & detail
 - 7 Sistem persampahan & detail
 - 8 Sistem penangkal petir & detail

- E RENCANA & DETAIL LANSEKAP
 - 1 Pola tata ruang luar & detail elemen lansekap
 - 2 Pola tata hijau & detail

- F GAMBAR PERSPEKTIF
 - 1 Tridi eksterior
 - 2 Tridi interior

- G RENCANA ANGGARAN BIAYA

- H LAPORAN PERANCANGAN
 - 1 Deskripsi proyek
 - 2 Metoda perancangan arsitektur



- 3 Deskripsi data
- 4 Analisis data
- 5 Konsep desain
- 6 Skematik desain

11. Sumber Pustaka

Utama

Alread, Jason & Leslie, Thomas (2007). *Design Tech: Building Science for Architect*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.

Barliana, MS (2009). *Handout: Studio Perancangan Arsitektur III*. Bandung: UPI, diterbitkan untuk kalangan sendiri

Bizley, Graham (2008). *Architecture in Detail*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.

Broadbent, Geoffrey (1973), *Design in Architecture*, London: John Wiley.

Charleson, Adrew W. (2005). *Strucutre As Architecture*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.

Jones, Christopher (1970), *Design Methods*, John Wiley & Sons Ltd.

White, Edward T. (1977). *Introduction to Architectural Programming*.

Penunjang

Chris Jones, Jones (1992). *Design Methods, 2nd Edition*. London: John Wiley

Johnson, Paul Alan (1994). *The Theory of Architecture*. New York: Van Nostrand Reinhold

Lawson, Bryan (1980), *How Designers Think*, London: The Architectural Press Ltd.

Rumbaugh, J., Blaha, M., Premerlani, W., Eddy, F., & Lorensen, W. *Object-Oriented Modeling and Design*, Prentice Hall, 1991.

Wade, John W (1977), *Architecture, Problems and Purposes*, London: John Wiley.



PETUNJUK TEKNIS



PETUNJUK TEKNIS

1. MATA KULIAH

a. Deskripsi Mata Kuliah

Dalam perkuliahan ini akan disajikan materi teori sebagai refreshing mengenai: Review tentang filosofi, idea, dan konsep desain; Fungsi, ruang, dan estetika; P pemograman arsitektur, aktivitas, organisasi, dan sirkulasi; Berbagai pendekatan bentuk arsitektural, tata susun dan tata atur (order) arsitektural; Skala, proporsi, komposisi, dan warna; Prinsip perancangan tapak; Struktur, konstruksi, dan material bangunan; Utilitas bangunan dan lingkungan, mekanikal dan elektrikal. Bersamaan dan lanjutan dari teori, mahasiswa melaksanakan tugas praktik studio perancangan arsitektur bangunan bertingkat, dengan topik berbeda untuk tiap semester.

b. Prasyarat

- (1) Metode Perancangan Arsitektur**
- (2) Studio Perancangan Arsitektur I**
- (3) Studio Perancangan Arsitektur II**

2. DOSEN PENGAMPU

Penanggungjawab: Prof. DR. M. Syaom Barliana, MPd, MT.

Anggota Tim : Ir. Rubianto Ramelan, MT.
Drs. Irawan Suraseca, MT.
E. Krisnanto, ST, MT.
Usep Surahman, ST, MT.
Lucy Yosita, ST, MT.
Adi Ardiansyah, SPd, MT.

3. FREKUENSI PERKULIAHAN

4 SKS Matakuliah Praktek, terdiri atas:
4 x 50 menit tata muka
4 x 100 menit tugas terstruktur
4 x 100 menit tugas mandiri

Untuk kegiatan tatap muka (teori, asistensi, dan responsi) serta praktek pelaksanaan tugas terstruktur seluruhnya dilaksanakan di studio perancangan selama 600 menit (10 jam) per minggu selama 16 minggu per semester, termasuk kegiatan Ujian tengah Semester dan Ujian Akhir Semester. Setiap minggu dibagi menjadi dua pertemuan masing-masing 5 jam per hari.

Kegiatan mandiri dilaksanakan di rumah dan untuk kegiatan survai lapangan selama 400 menit setiap minggu selama 16 minggu.

4. EVALUASI

- a. Kehadiran 80 % dari keseluruhan kegiatan studio berpartisipasi aktif dalam perkuliahan, presentasi tugas dan diskusi.
- b. Tugas Individual dan Tugas kelompok
- c. Ujian Tengah Semester (UTS) berupa evaluasi terhadap draft laporan programming, skematik desain, dan pengembangan desain



d. Ujian Akhir Semester (UAS) berupa evaluasi tugas keseluruhan melalui Pameran

5. SUMBER PUSTAKA

Utama

Alread, Jason & Leslie, Thomas (2007). *Design Tech: Building Science for Architect*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.

Barliana, MS (2009). *Handout: Studio Perancangan Arsitektur*. Bandung: UPI, diterbitkan untuk kalangan sendiri

Bizley, Graham (2008). *Architecture in Detail*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.

Broadbent, Geoffrey (1973), *Design in Architecture*, London: John Wiley.

Charleson, Adrew W. (2005). *Strucutre As Architecture*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.

Jones, Christopher (1970), *Design Methods*, John Wiley & Sons Ltd.

White, Edward T. (1977). *Introduction to Architectural Programming*.

Penunjang

Chris Jones, Jones (1992). *Design Methods, 2nd Edition*. London: John Wiley

Johnson, Paul Alan (1994). *The Theory of Architecture*. New York: Van Nostrand Reinhold

Lawson, Bryan (1980), *How Designers Think*, London: The Architectural Press Ltd.

Rumbaugh, J., Blaha, M., Premerlani, W., Eddy, F., & Lorensen, W. *Object-Oriented Modeling and Design*, Prentice Hall, 1991.

Wade, John W (1977), *Architecture, Problems and Purposes*, London: John Wiley.



**RINCIAN KEGIATAN & ALOKASI PERTEMUAN
DALAM SEMESTER**



RINCIAN KEGIATAN DAN ALOKASI PERTEMUAN DALAM SEMESTER

Mata Kuliah : Sejarah Arsitektur
 Jumlah Pertemuan : 16 kali Pertemuan
 Dosen Pengampu : DR. MS. Barliana M.Pd., MT.

Pertemuan ke	Kompetensi/Indikator	Substansi Kajian/pokok bahasan	Metode Pembelajaran	Bentuk Evaluasi	Sumber Rujukan	Fasilitas
1	<p>a. Kompetensi (1) Mahasiswa mampu menyusun konsep, prarancangan, pengembangan desain, serta gambar kerja (detail engineering design) berbagai jenis proyek bangunan berlantai banyak dalam beragam rona Lingkungan (2) Mahasiswa mampu mengajarkan kembali perancangan arsitektur kepada siswa SMK.</p> <p>b. Indikator Mahasiswa mampu: (1) Melakukan survai lapangan untuk pengumpulan data, menganalisis, menyusun program (programming), dan menyusun konsep desain arsitektur</p>	<p>Pengantar: Penjelasan tujuan perkuliahan, materi, topik jenis/fungsi bangunan yang dirancang, distribusi penugasan.</p> <p>Penugasan untuk survai lapangan.</p>	<p>Proses perkuliahan dikembangkan dalam bentuk komunikasi dua arah antara dosen mahasiswa melalui kegiatan Ekspositori, inkuiri, diskusi kelompok, dan praktik Studio dengan responsi dan asistensi</p>	<p>Evaluasi tahap I: Deskripsi hasil survai, draft konsep perancangan (<i>programming</i>), <i>preliminary design</i>. Evaluasi Tahap II (UTS): Pradesain, Desain Pengembangan Evaluasi Tahap III (UAS): Desain detail, dipresentasikan dalam pameran</p>	<p>Utama Alread, Jason & Leslie, Thomas (2007). <i>Design Tech: Building Science for Architect</i>. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford. Barliana, MS (2009). <i>Handout: Studio Perancangan Arsitektur III</i>. Bandung: UPI, diterbitkan untuk kalangan sendiri Bizley, Graham (2008). <i>Architecture in Detail</i>. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford. Broadbent, Geoffrey (1973), <i>Design in Architecture</i>, London: John Wiley. Charleson, Adrew W. (2005). <i>Strucutre As Architecture</i>. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford. Jones, Christopher (1970), <i>Design Methods</i>, John Wiley & Sons Ltd. White, Edward T. (1977). <i>Introduction to Architectural Programming</i>.</p> <p>Penunjang Chris Jones, Jones (1992). <i>Design Methods, 2nd Edition</i>. London: John Wiley Johnson, Paul Alan (1994). <i>The Theory of Architecture</i>. New York: Van Nostrand Reinhold Lawson, Bryan (1980), <i>How Designers Think</i>, London: The Architectural</p>	<p>LCD, White Board, Komputer dan Program Power Point</p>
2	<p>a. Kompetensi (1) Mahasiswa mampu menyusun konsep, prarancangan, pengembangan</p>	<p>Kuliah refreshing mengenai filosofi, idea, dan konsep desain;</p>	<p>Proses perkuliahan dikembangkan dalam bentuk komunikasi dua arah antara dosen mahasiswa melalui</p>			



	<p>desain, serta gambar kerja (detail engineering design) berbagai jenis proyek bangunan berlantai banyak dalam beragam rona lingkungan. (2) Mahasiswa mampu mengajarkan kembali perancangan arsitektur kepada siswa SMK.</p> <p>b. Indikator Mahasiswa mampu: (1) Melakukan survai lapangan untuk pengumpulan data, menganalisis, menyusun program (programming), dan menyusun konsep desain arsitektur</p>	<p>Presentasi deskripsi hasil survai lapangan</p>	<p>kegiatan Ekspositori, inkuiri, diskusi kelompok, dan praktik Studio dengan responsi dan asistensi</p>		<p>Press Ltd. Rumbaugh, J., Blaha, M., Premerlani, W., Eddy, F., & Lorensen, W. <i>Object-Oriented Modeling and Design</i>, Prentice Hall, 1991. Wade, John W (1977), <i>Architecture, Problems and Purposes</i>, London: John Wiley.</p>	
<p>3</p>	<p>a. Kompetensi (1) Mahasiswa mampu menyusun konsep, pra-rancangan, pengembangan desain, serta gambar kerja (detail engineering design) berbagai jenis proyek bangunan berlantai banyak dalam beragam rona lingkungan. (2) Mahasiswa mampu mengajarkan kembali perancangan arsitektur kepada siswa SMK.</p> <p>b. Indikator Mahasiswa mampu: (2) Menyusun skematik desain 3) Menyusun pra-</p>	<p>Kuliah refreshing mengenai Fungsi, ruang, dan estetika; Praktek studio perancangan, asistensi, responsi</p>	<p>Proses perkuliahan dikembangkan dalam bentuk komunikasi dua arah antara dosen mahasiswa melalui kegiatan Ekspositori, inkuiri, diskusi kelompok, dan praktik Studio dengan responsi dan asistensi</p>			



	rancangan (preliminary design)					
4	<p>a. Kompetensi (1) Mahasiswa mampu menyusun konsep, pra-rancangan, pengembangan desain, serta gambar kerja (detail engineering design) berbagai jenis proyek bangunan berlantai banyak dalam beragam rona lingkungan. (2) Mahasiswa mampu mengajarkan kembali perancangan arsitektur kepada siswa SMK.</p> <p>b. Indikator Mahasiswa mampu: (2) Menyusun skematik desain (3) Menyusun pra-rancangan (preliminary design)</p>	<p>Kuliah refreshing mengenai pemograman arsitektur, aktivitas, organisasi, dan sirkulasi;</p> <p>Praktek studio perancangan, asistensi, responsi</p>		<p>Evaluasi tahap I: Deskripsi hasil survai, draft konsep perancangan (<i>programming</i>), <i>preliminary design</i>. Evaluasi Tahap II (UTS): Pradesain, Desain Pengembangan Evaluasi Tahap III (UAS): Desain detail, dipresentasikan dalam pameran.</p> <p>Evaluasi tahap I dan II merupakan bagian dari seleksi untuk menilai apakah mahasiswa dapat melanjutkan praktek studio atau tidak.</p>		
5	<p>a. Kompetensi (1) Mahasiswa mampu menyusun konsep, pra-rancangan, pengembangan desain, serta gambar kerja (detail engineering design) berbagai jenis proyek bangunan berlantai banyak dalam beragam rona lingkungan. (2) Mahasiswa mampu mengajarkan kembali perancangan arsitektur kepada siswa SMK.</p>	<p>Kuliah refreshing mengenai Berbagai pendekatan bentuk arsitektural, tata susun dan tata atur (order) arsitektural; Skala, proporsi, komposisi, dan warna;</p> <p>Praktek studio perancangan, asistensi, responsi</p>				



	<p>b. Indikator Mahasiswa mampu: 3) Menyusun pra-rancangan (preliminary design) (4) Mengembangkan desain</p>					
<p>6</p>	<p>a. Kompetensi (1) Mahasiswa mampu menyusun konsep, pra-rancangan, pengembangan desain, serta gambar kerja (detail engineering design) berbagai jenis proyek bangunan berlantai banyak dalam beragam rona lingkungan. (2) Mahasiswa mampu mengajarkan kembali perancangan arsitektur kepada siswa SMK.</p> <p>b. Indikator Mahasiswa mampu: (4) Mengembangkan desain</p>	<p>Kuliah refreshing mengenai prinsip perancangan tapak; Praktek studio perancangan, asistensi, responsi</p>	<p>Proses perkuliahan dikembangkan dalam bentuk komunikasi dua arah antara dosen mahasiswa melalui kegiatan Ekspositori, inkuiri, diskusi kelompok, dan praktik Studio dengan responsi dan asistensi</p>			
<p>7</p>	<p>a. Kompetensi (1) Mahasiswa mampu menyusun konsep, pra-rancangan, pengembangan desain, serta gambar kerja (detail engineering design) berbagai jenis proyek bangunan berlantai banyak dalam beragam rona lingkungan.</p>	<p>Kuliah refreshing mengenai struktur, konstruksi, dan material bangunan; Praktek studio perancangan, asistensi, responsi</p>	<p>Proses perkuliahan dikembangkan dalam bentuk komunikasi dua arah antara dosen mahasiswa melalui kegiatan Ekspositori, inkuiri, diskusi kelompok, dan praktik Studio dengan responsi dan asistensi</p>			



	<p>(2) Mahasiswa mampu mengajarkan kembali perancangan arsitektur kepada siswa SMK.</p> <p>b. Indikator Mahasiswa mampu:</p> <p>(4) Mengembangkan desain</p>					
8	<p>a. Kompetensi (1) Mahasiswa mampu menyusun konsep, prarancangan, pengembangan desain, serta gambar kerja (detail engineering design) berbagai jenis proyek bangunan berlantai banyak dalam beragam rona lingkungan. (2) Mahasiswa mampu mengajarkan kembali perancangan arsitektur kepada siswa SMK.</p> <p>b. Indikator Mahasiswa mampu: (4) Mengembangkan desain</p>	<p>Kuliah refreshing mengenai utilitas bangunan dan lingkungan, mekanikal dan elektrik.</p> <p>Praktek studio perancangan, asistensi, responsi</p>	<p>Proses perkuliahan dikembangkan dalam bentuk komunikasi dua arah antara dosen mahasiswa melalui kegiatan Ekspositori, inkuiri, diskusi kelompok, dan praktik Studio dengan responsi dan asistensi</p>			
9	<p>Ujian Tengah Semester: Evaluasi tahap I: Deskripsi hasil survai, draft konsep perancangan (<i>programming</i>), <i>preliminary design</i>. Evaluasi Tahap II (UTS): Pradesain, Desain Pengembangan Evaluasi Tahap III (UAS): Desain detail, dipresentasikan dalam pameran Evaluasi tahap I dan II merupakan bagian dari seleksi untuk menilai apakah mahasiswa dapat melanjutkan praktek studio atau tidak.</p>					
10	<p>a. Kompetensi (1) Mahasiswa mampu menyusun konsep, pra-</p>	<p>Praktek studio perancangan, asistensi, responsi</p>	<p>Proses perkuliahan dikembangkan dalam bentuk komunikasi dua arah antara</p>			<p>LCD, Komputer, White Board</p>



	<p>rancangan, pengembangan desain, serta gambar kerja (detail engineering design) berbagai jenis proyek bangunan berlantai banyak dalam beragam rona lingkungan. (2) Mahasiswa mampu mengajarkan kembali perancangan arsitektur kepada siswa SMK.</p> <p>b. Indikator Mahasiswa mampu: (5) Menyusun gambar detail arsitektur, struktur, mekanikal/elektrikal, interior, dan lansekap.</p>		<p>dosen mahasiswa melalui kegiatan Ekspositori, inkuiri, diskusi kelompok, dan praktik Studio dengan responsi dan asistensi</p>			<p>dan program power point</p>
11	<p>a. Kompetensi (1) Mahasiswa mampu menyusun konsep, prarancangan, pengembangan desain, serta gambar kerja (detail engineering design) berbagai jenis proyek bangunan berlantai banyak dalam beragam rona lingkungan. (2) Mahasiswa mampu mengajarkan kembali perancangan arsitektur kepada siswa SMK.</p> <p>b. Indikator Mahasiswa mampu: (5) Menyusun gambar detail arsitektur, struktur, mekanikal/elektrikal, interior, dan lansekap.</p>	<p>Praktek studio perancangan, asistensi, responsi</p>	<p>Proses perkuliahan dikembangkan dalam bentuk komunikasi dua arah antara dosen mahasiswa melalui kegiatan Ekspositori, inkuiri, diskusi kelompok, dan praktik Studio dengan responsi dan asistensi</p>			



<p>12</p>	<p>a. Kompetensi (1) Mahasiswa mampu menyusun konsep, perancangan, pengembangan desain, serta gambar kerja (detail engineering design) berbagai jenis proyek bangunan berlantai banyak dalam beragam rona lingkungan. (2) Mahasiswa mampu mengajarkan kembali perancangan arsitektur kepada siswa SMK.</p> <p>b. Indikator Mahasiswa mampu: (5) Menyusun gambar detail arsitektur, struktur, mekanikal/elektrikal, interior, dan lansekap.</p>	<p>Praktek studio perancangan, asistensi, responsi</p>	<p>Proses perkuliahan dikembangkan dalam bentuk komunikasi dua arah antara dosen mahasiswa melalui kegiatan Ekspositori, inkuiri, diskusi kelompok, dan praktik Studio dengan responsi dan asistensi</p>			
<p>13</p>	<p>a. Kompetensi (1) Mahasiswa mampu menyusun konsep, perancangan, pengembangan desain, serta gambar kerja (detail engineering design) berbagai jenis proyek bangunan berlantai banyak dalam beragam rona lingkungan. (2) Mahasiswa mampu mengajarkan kembali perancangan arsitektur kepada siswa SMK.</p> <p>b. Indikator Mahasiswa mampu:</p>	<p>Praktek studio perancangan, asistensi, responsi</p>	<p>Proses perkuliahan dikembangkan dalam bentuk komunikasi dua arah antara dosen mahasiswa melalui kegiatan Ekspositori, inkuiri, diskusi kelompok, dan praktik Studio dengan responsi dan asistensi</p>			



	(5) Menyusun gambar detail arsitektur, struktur, mekanikal/elektrikal, interior, dan lansekap.					
14	<p>a. Kompetensi (1) Mahasiswa mampu menyusun konsep, prarancangan, pengembangan desain, serta gambar kerja (detail engineering design) berbagai jenis proyek bangunan berlantai banyak dalam beragam rona lingkungan. (2) Mahasiswa mampu mengajarkan kembali perancangan arsitektur kepada siswa SMK.</p> <p>b. Indikator Mahasiswa mampu: (5) Menyusun gambar detail arsitektur, struktur, mekanikal/elektrikal, interior, dan lansekap. (6) Menyusun rencana anggaran biaya (RAB)</p>	Praktek studio perancangan, asistensi, responsi	Proses perkuliahan dikembangkan dalam bentuk komunikasi dua arah antara dosen mahasiswa melalui kegiatan Ekspositori, inkuiri, diskusi kelompok, dan praktik Studio dengan responsi dan asistensi			
15	<p>a. Kompetensi (1) Mahasiswa mampu menyusun konsep, prarancangan, pengembangan desain, serta gambar kerja (detail engineering design) berbagai jenis proyek bangunan berlantai banyak dalam beragam rona lingkungan. (2) Mahasiswa mampu</p>	Praktek studio perancangan, asistensi, responsi				



mengajarkan kembali perancangan arsitektur kepada siswa SMK.

b. Indikator

Mahasiswa mampu:
 (5) Menyusun gambar detail arsitektur, struktur, mekanikal/elektrikal, interior, dan lansekap.
 (6) Menyusun rencana anggaran biaya (RAB)
 (7) Menyusun laporan perancangan

16

Ujian Akhir Semester: Evaluasi tahap I: Deskripsi hasil survai, draft konsep perancangan (*programming*), *preliminary design*.
 Evaluasi Tahap II (UTS): Pradesain, Desain Pengembangan
 Evaluasi Tahap III (UAS): Desain detail, dipresentasikan dalam pameran



SATUAN ACARA PERKULIAHAN



SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Nama Mata Kuliah : Studio Perancangan Arsitektur III
Kode/SKS : TA 432/4 SKS
Mata Kuliah Prasyarat : Metode Perancangan Arsitektur
Studio Perancangan Arsitektur I
Studio Perancangan Arsitektur II
Semester : 7
Pokok Bahasan /Sub Pokok Bahasan: Pengantar: Penjelasan tujuan perkuliahan, materi, topik jenis/fungsi bangunan yang dirancang, distribusi penugasan. Penugasan untuk survai lapangan.

Pertemuan Ke : 1
Dosen/Asisten : Prof. DR. MS. Barliana M.Pd., MT.

A. KOMPETENSI DAN MODEL PEMBELAJARAN

1. Kompetensi

- (1) Mahasiswa mampu menyusun konsep, pra-rancangan, pengembangan desain, serta gambar kerja (detail engineering design) berbagai jenis proyek bangunan berlantai banyak dalam beragam rona lingkungan.
- (2) Mahasiswa mampu mengajarkan kembali perancangan arsitektur kepada siswa SMK.

2. Indikator

Mahasiswa mampu:

- (1) Melakukan survai lapangan untuk pengumpulan data, menganalisis, menyusun program (programming), dan menyusun konsep desain arsitektur

B. MODEL PEMBELAJARAN

Ekspositori, inkuiri, dan praktek

- Metode: Ceramah, Tanya jawab, dan diskusi
- Tugas : Individu dan Kelompok
- Media : LCD/power point

C. SKENARIO KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	WAKTU
PERSIAPAN (Tatap muka/Praktikum)	Absensi mahasiswa Memotivasi mahasiswa		10 menit
PELAKSANAAN (Tatap muka/Praktikum)	Menjelaskan Materi Melakukan monitoring, responsi, dan asistensi terhadap pekerjaan perancangan mahasiswa	Memperhatikan penjelasan serta mencatat materi yang perlu, dan merespon pertanyaan dari dosen Diskusi dengan teman dalam satu kelompok Praktek mendesain dan menggambar bangunan bertingkat Melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing	260 menit



AKHIR PERTEMUAN (Tatap muka/Praktikum)	Memberikan kesempatan Tanya Jawab Membuat Kesimpulan	Mengajukan pertanyaan yang belum dimengerti	30 menit
---	---	---	----------

D. MEDIA, ALAT DAN BAHAN PEMBELAJARAN

- White Board
- LCD

E. EVALUASI

Bobot penilaian kemampuan atau keberhasilan belajar didasarkan pada :

1. Kehadiran 80 % dari keseluruhan kegiatan tatap muka dan berpartisipasi aktif dalam perkuliahan , presentasi tugas dan diskusi.
2. Tugas Individual dan Tugas kelompok
3. Ujian Tengah Semester (UTS)
4. Ujian Akhir Semester (UAS)

F. SUMBER PUSTAKA/PEMBELAJARAN

Utama

Alread, Jason & Leslie, Thomas (2007). *Desigh Tech: Building Science for Architect*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.

Barliana, MS (2009). *Handout: Studio Perancangan Arsitektur III*. Bandung: UPI, diterbitkan untuk kalangan sendiri

Bizley, Graham (2008). *Architecture in Detail*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.

Broadbent, Geoffrey (1973), *Design in Architecture*, London: John Wiley.

Charleson, Adrew W. (2005). *Strucutre As Architecture*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.

Jones, Christopher (1970), *Design Methods*, John Wiley & Sons Ltd.

White, Edward T. (1977). *Introduction to Architectural Programming*.

Penunjang

Chris Jones, Jones (1992). *Design Methods, 2nd Edition*. London: John Wiley

Johnson, Paul Alan (1994). *The Theory of Architecture*. New York: Van Nostrand Reinhold

Lawson, Bryan (1980), *How Designers Think*, London: The Architectural Press Ltd.

Rumbaugh, J., Blaha, M., Premerlani, W., Eddy, F., & Lorensen, W. *Object-Oriented Modeling and Design*, Prentice Hall, 1991.

Wade, John W (1977), *Architecture, Problems and Purposes*, London: John Wiley.



SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Nama Mata Kuliah : Studio Perancangan Arsitektur III
 Kode/SKS : TA 432/4 SKS
 Mata Kuliah Prasyarat : Metode Perancangan Arsitektur
 Studio Perancangan Arsitektur I
 Studio Perancangan Arsitektur II
 Semester : 7
 Pokok Bahasan /Sub Pokok Bahasan: Filosofi, idea, dan konsep desain; Presentasi deskripsi hasil survai lapangan
 Pertemuan Ke : 2
 Dosen/Asisten : Prof. DR. MS. Barliana M.Pd., MT.

A. KOMPETENSI DAN MODEL PEMBELAJARAN

1. Kompetensi

- (1) Mahasiswa mampu menyusun konsep, pra-rancangan, pengembangan desain, serta gambar kerja (detail engineering design) berbagai jenis proyek bangunan berlantai banyak dalam beragam rona lingkungan.
- (2) Mahasiswa mampu mengajarkan kembali perancangan arsitektur kepada siswa SMK.

2. Indikator

Mahasiswa mampu:

- (1) Melakukan survai lapangan untuk pengumpulan data, menganalisis, menyusun program (programming), dan menyusun konsep desain arsitektur

B. MODEL PEMBELAJARAN

Ekspositori, inkuiri, dan praktek

- Metode: Ceramah, Tanya jawab, dan diskusi
- Tugas : Individu dan Kelompok
- Media : LCD/power point

C. SKENARIO KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	WAKTU
PERSIAPAN (Tatap muka/Praktikum)	Absensi mahasiswa Memotivasi mahasiswa		10 menit
PELAKSANAAN (Tatap muka/Praktikum)	Menjelaskan Materi Melakukan monitoring, responsi, dan asistensi terhadap pekerjaan perancangan mahasiswa	Memperhatikan penjelasan serta mencatat materi yang perlu, dan merespon pertanyaan dari dosen Diskusi dengan teman dalam satu kelompok Praktek mendesain dan menggambar bangunan bertingkat Melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing	260 menit
AKHIR PERTEMUAN (Tatap muka/Praktikum)	Memberikan kesempatan Tanya Jawab Membuat Kesimpulan	Mengajukan pertanyaan yang belum dimengerti	30 menit



D. MEDIA, ALAT DAN BAHAN PEMBELAJARAN

- White Board
- LCD

E. EVALUASI

Bobot penilaian kemampuan atau keberhasilan belajar didasarkan pada :

1. Kehadiran 80 % dari keseluruhan kegiatan tatap muka dan berpartisipasi aktif dalam perkuliahan , presentasi tugas dan diskusi.
2. Tugas Individual dan Tugas kelompok
3. Ujian Tengah Semester (UTS)
4. Ujian Akhir Semester (UAS)

F. SUMBER PUSTAKA/PEMBELAJARAN

Utama

- Alread, Jason & Leslie, Thomas (2007). *Desigh Tech: Building Science for Architect*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.
- Barliana, MS (2009). *Handout: Studio Perancangan Arsitektur III*. Bandung: UPI, diterbitkan untuk kalangan sendiri
- Bizley, Graham (2008). *Architecture in Detail*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.
- Broadbent, Geoffrey (1973), *Design in Architecture*, London: John Wiley.
- Charleson, Adrew W. (2005). *Strucutre As Architecture*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.
- Jones, Christopher (1970), *Design Methods*, John Wiley & Sons Ltd.
- White, Edward T. (1977). *Introduction to Architectural Programming*.

Penunjang

- Chris Jones, Jones (1992). *Design Methods, 2nd Edition*. London: John Wiley
- Johnson, Paul Alan (1994). *The Theory of Architecture*. New York: Van Nostrand Reinhold
- Lawson, Bryan (1980), *How Designers Think*, London: The Architectural Press Ltd.
- Rumbaugh, J., Blaha, M., Premerlani, W., Eddy, F., & Lorensen, W. *Object-Oriented Modeling and Design*, Prentice Hall, 1991.
- Wade, John W (1977), *Architecture, Problems and Purposes*, London: John Wiley.



SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Nama Mata Kuliah : Studio Perancangan Arsitektur III
 Kode/SKS : TA 432/4 SKS
 Mata Kuliah Prasyarat : Metode Perancangan Arsitektur
 Studio Perancangan Arsitektur I
 Studio Perancangan Arsitektur II
 Semester : 7
 Pokok Bahasan /Sub Pokok Bahasan: Fungsi, ruang, dan estetika; Praktek studio perancangan, asistensi, responsi
 Pertemuan Ke : 3
 Dosen/Asisten : Prof. DR. MS. Barliana M.Pd., MT.

A. KOMPETENSI DAN MODEL PEMBELAJARAN

1. Kompetensi

- (1) Mahasiswa mampu menyusun konsep, pra-rancangan, pengembangan desain, serta gambar kerja (detail engineering design) berbagai jenis proyek bangunan berlantai banyak dalam beragam rona lingkungan.
- (2) Mahasiswa mampu mengajarkan kembali perancangan arsitektur kepada siswa SMK.

2. Indikator

Mahasiswa mampu:

- (2) Menyusun skematik desain
- (3) Menyusun pra-rancangan (preliminary design)

B. MODEL PEMBELAJARAN

Ekspositori, inkuiri, dan praktek

- Metode: Ceramah, Tanya jawab, dan diskusi
- Tugas : Individu dan Kelompok
- Media : LCD/power point

C. SKENARIO KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	WAKTU
PERSIAPAN (Tatap muka/Praktikum)	Absensi mahasiswa Memotivasi mahasiswa		10 menit
PELAKSANAAN (Tatap muka/Praktikum)	Menjelaskan Materi Melakukan monitoring, responsi, dan asistensi terhadap pekerjaan perancangan mahasiswa	Memperhatikan penjelasan serta mencatat materi yang perlu, dan merespon pertanyaan dari dosen Diskusi dengan teman dalam satu kelompok Praktek mendesain dan menggambar bangunan bertingkat Melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing	260 menit
AKHIR PERTEMUAN (Tatap muka/Praktikum)	Memberikan kesempatan Tanya Jawab Membuat Kesimpulan	Mengajukan pertanyaan yang belum dimengerti	30 menit



muka/Praktikum)

D. MEDIA, ALAT DAN BAHAN PEMBELAJARAN

- White Board
- LCD

E. EVALUASI

Bobot penilaian kemampuan atau keberhasilan belajar didasarkan pada :

1. Kehadiran 80 % dari keseluruhan kegiatan tatap muka dan berpartisipasi aktif dalam perkuliahan , presentasi tugas dan diskusi.
2. Tugas Individual dan Tugas kelompok
3. Ujian Tengah Semester (UTS)
4. Ujian Akhir Semester (UAS)

F. SUMBER PUSTAKA/PEMBELAJARAN

Utama

- Alread, Jason & Leslie, Thomas (2007). *Desigh Tech: Building Science for Architect*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.
- Barliana, MS (2009). *Handout: Studio Perancangan Arsitektur III*. Bandung: UPI, diterbitkan untuk kalangan sendiri
- Bizley, Graham (2008). *Architecture in Detail*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.
- Broadbent, Geoffrey (1973), *Design in Architecture*, London: John Wiley.
- Charleson, Adrew W. (2005). *Strucutre As Architecture*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.
- Jones, Christopher (1970), *Design Methods*, John Wiley & Sons Ltd.
- White, Edward T. (1977). *Introduction to Architectural Programming*.

Penunjang

- Chris Jones, Jones (1992). *Design Methods, 2nd Edition*. London: John Wiley
- Johnson, Paul Alan (1994). *The Theory of Architecture*. New York: Van Nostrand Reinhold
- Lawson, Bryan (1980), *How Designers Think*, London: The Architectural Press Ltd.
- Rumbaugh, J., Blaha, M., Premerlani, W., Eddy, F., & Lorensen, W. *Object-Oriented Modeling and Design*, Prentice Hall, 1991.
- Wade, John W (1977), *Architecture, Problems and Purposes*, London: John Wiley.



SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Nama Mata Kuliah : Studio Perancangan Arsitektur III
 Kode/SKS : TA 432/4 SKS
 Mata Kuliah Prasyarat : Metode Perancangan Arsitektur
 Studio Perancangan Arsitektur I
 Studio Perancangan Arsitektur II
 Semester : 7
 Pokok Bahasan /Sub Pokok Bahasan: Pemograman arsitektur, aktivitas, organisasi, dan sirkulasi;
 Praktek studio perancangan, asistensi, responsi
 Pertemuan Ke : 4
 Dosen/Asisten : Prof. DR. MS. Barliana M.Pd., MT.

A. KOMPETENSI DAN MODEL PEMBELAJARAN

1. Kompetensi

- (1) Mahasiswa mampu menyusun konsep, pra-rancangan, pengembangan desain, serta gambar kerja (detail engineering design) berbagai jenis proyek bangunan berlantai banyak dalam beragam rona lingkungan.
- (2) Mahasiswa mampu mengajarkan kembali perancangan arsitektur kepada siswa SMK.

2. Indikator

- Mahasiswa mampu:
- (2) Menyusun skematik desain
 - (3) Menyusun pra-rancangan (preliminary design)

B. MODEL PEMBELAJARAN

- Ekspositori, inkuiri, dan praktek
- Metode: Ceramah, Tanya jawab, dan diskusi
 - Tugas : Individu dan Kelompok
 - Media : LCD/power point

C. SKENARIO KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	WAKTU
PERSIAPAN (Tatap muka/Praktikum)	Absensi mahasiswa Memotivasi mahasiswa		10 menit
PELAKSANAAN (Tatap muka/Praktikum)	Menjelaskan Materi Melakukan monitoring, responsi, dan asistensi terhadap pekerjaan perancangan mahasiswa Melakukan evaluasi tahap I: Deskripsi hasil survei, draft konsep perancangan (<i>programming</i>), <i>preliminary design</i> .	Memperhatikan penjelasan serta mencatat materi yang perlu, dan merespon pertanyaan dari dosen Diskusi dengan teman dalam satu kelompok Praktek mendesain dan menggambar bangunan bertingkat Melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing	260 menit
AKHIR PERTEMUAN (Tatap muka/Praktikum)	Memberikan kesempatan Tanya Jawab Membuat Kesimpulan	Mengajukan pertanyaan yang belum dimengerti	30 menit



D. MEDIA, ALAT DAN BAHAN PEMBELAJARAN

- 1. White Board**
- 2. LCD**

E. EVALUASI

Bobot penilaian kemampuan atau keberhasilan belajar didasarkan pada :

1. Kehadiran 80 % dari keseluruhan kegiatan tatap muka dan berpartisipasi aktif dalam perkuliahan , presentasi tugas dan diskusi.
2. Tugas Individual dan Tugas kelompok
3. Ujian Tengah Semester (UTS)
4. Ujian Akhir Semester (UAS)

F. SUMBER PUSTAKA/PEMBELAJARAN

Utama

- Alread, Jason & Leslie, Thomas (2007). *Desigh Tech: Building Science for Architect*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.
- Barliana, MS (2009). *Handout: Studio Perancangan Arsitektur III*. Bandung: UPI, diterbitkan untuk kalangan sendiri
- Bizley, Graham (2008). *Architecture in Detail*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.
- Broadbent, Geoffrey (1973), *Design in Architecture*, London: John Wiley.
- Charleson, Adrew W. (2005). *Strucutre As Architecture*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.
- Jones, Christopher (1970), *Design Methods*, John Wiley & Sons Ltd.
- White, Edward T. (1977). *Introduction to Architectural Programming*.

Penunjang

- Chris Jones, Jones (1992). *Design Methods, 2nd Edition*. London: John Wiley
- Johnson, Paul Alan (1994). *The Theory of Architecture*. New York: Van Nostrand Reinhold
- Lawson, Bryan (1980), *How Designers Think*, London: The Architectural Press Ltd.
- Rumbaugh, J., Blaha, M., Premerlani, W., Eddy, F., & Lorensen, W. *Object-Oriented Modeling and Design*, Prentice Hall, 1991.
- Wade, John W (1977), *Architecture, Problems and Purposes*, London: John Wiley.



SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Nama Mata Kuliah	: Studio Perancangan Arsitektur III
Kode/SKS	: TA 432/4 SKS
Mata Kuliah Prasyarat	: Metode Perancangan Arsitektur Studio Perancangan Arsitektur I Studio Perancangan Arsitektur II
Semester	: 7
Pokok Bahasan /Sub Pokok Bahasan	: Berbagai pendekatan bentuk arsitektural, tata susun dan tata atur (order) arsitektural; Skala, proporsi, komposisi, dan warna; Praktek studio perancangan, asistensi, responsi
Pertemuan Ke	: 5
Dosen/Asisten	: Prof. DR. MS. Barliana M.Pd., MT.

A. KOMPETENSI DAN MODEL PEMBELAJARAN

1. Kompetensi

- (1) Mahasiswa mampu menyusun konsep, pra-rancangan, pengembangan desain, serta gambar kerja (detail engineering design) berbagai jenis proyek bangunan berlantai banyak dalam beragam rona lingkungan.
- (2) Mahasiswa mampu mengajarkan kembali perancangan arsitektur kepada siswa SMK.

2. Indikator

Mahasiswa mampu:

- (2) Menyusun skematik desain
- (3) Menyusun pra-rancangan (preliminary design)

B. MODEL PEMBELAJARAN

Ekspositori, inkuiri, dan praktek

- Metode: Ceramah, Tanya jawab, dan diskusi
- Tugas : Individu dan Kelompok
- Media : LCD/power point

C. SKENARIO KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	WAKTU
PERSIAPAN (Tatap muka/Praktikum)	Absensi mahasiswa Memotivasi mahasiswa		10 menit
PELAKSANAAN (Tatap muka/Praktikum)	Menjelaskan Materi Melakukan monitoring, responsi, dan asistensi terhadap pekerjaan perancangan mahasiswa	Memperhatikan penjelasan serta mencatat materi yang perlu, dan merespon pertanyaan dari dosen Diskusi dengan teman dalam satu kelompok Praktek mendesain dan menggambar bangunan bertingkat Melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing	260 menit
AKHIR PERTEMUAN	Memberikan kesempatan Tanya Jawab	Mengajukan pertanyaan yang belum dimengerti	30 menit



(Tatap muka/Praktikum)

Membuat Kesimpulan

D. MEDIA, ALAT DAN BAHAN PEMBELAJARAN

1. White Board
2. LCD

E. EVALUASI

Bobot penilaian kemampuan atau keberhasilan belajar didasarkan pada :

1. Kehadiran 80 % dari keseluruhan kegiatan tatap muka dan berpartisipasi aktif dalam perkuliahan , presentasi tugas dan diskusi.
2. Tugas Individual dan Tugas kelompok
3. Ujian Tengah Semester (UTS)
4. Ujian Akhir Semester (UAS)

F. SUMBER PUSTAKA/PEMBELAJARAN

Utama

Alread, Jason & Leslie, Thomas (2007). *Desigh Tech: Building Science for Architect*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.

Barliana, MS (2009). *Handout: Studio Perancangan Arsitektur III*. Bandung: UPI, diterbitkan untuk kalangan sendiri

Bizley, Graham (2008). *Architecture in Detail*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.

Broadbent, Geoffrey (1973), *Design in Architecture*, London: John Wiley.

Charleson, Adrew W. (2005). *Strucutre As Architecture*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.

Jones, Christopher (1970), *Design Methods*, John Wiley & Sons Ltd.

White, Edward T. (1977). *Introduction to Architectural Programming*.

Penunjang

Chris Jones, Jones (1992). *Design Methods, 2nd Edition*. London: John Wiley

Johnson, Paul Alan (1994). *The Theory of Architecture*. New York: Van Nostrand Reinhold

Lawson, Bryan (1980), *How Designers Think*, London: The Architectural Press Ltd.

Rumbaugh, J., Blaha, M., Premerlani, W., Eddy, F., & Lorensen, W. *Object-Oriented Modeling and Design*, Prentice Hall, 1991.

Wade, John W (1977), *Architecture, Problems and Purposes*, London: John Wiley.



SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Nama Mata Kuliah	: Studio Perancangan Arsitektur III
Kode/SKS	: TA 432/4 SKS
Mata Kuliah Prasyarat	: Metode Perancangan Arsitektur Studio Perancangan Arsitektur I Studio Perancangan Arsitektur II
Semester	: 7
Pokok Bahasan /Sub Pokok Bahasan	: Prinsip perancangan tapak; Praktek studio perancangan, asistensi, responsi
Pertemuan Ke	: 6
Dosen/Asisten	: Prof. DR. MS. Barliana M.Pd., MT.

A. KOMPETENSI DAN MODEL PEMBELAJARAN

1. Kompetensi

- (1) Mahasiswa mampu menyusun konsep, pra-rancangan, pengembangan desain, serta gambar kerja (detail engineering design) berbagai jenis proyek bangunan berlantai banyak dalam beragam rona lingkungan.
- (2) Mahasiswa mampu mengajarkan kembali perancangan arsitektur kepada siswa SMK.

2. Indikator

Mahasiswa mampu:

- (4) Menyusun pengembangan desain

B. MODEL PEMBELAJARAN

Ekspositori, inkuiri, dan praktek

- Metode: Ceramah, Tanya jawab, dan diskusi
- Tugas : Individu dan Kelompok
- Media : LCD/power point

C. SKENARIO KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	WAKTU
PERSIAPAN (Tatap muka/Praktikum)	Absensi mahasiswa Memotivasi mahasiswa		10 menit
PELAKSANAAN (Tatap muka/Praktikum)	Menjelaskan Materi Melakukan monitoring, responsi, dan asistensi terhadap pekerjaan perancangan mahasiswa	Memperhatikan penjelasan serta mencatat materi yang perlu, dan merespon pertanyaan dari dosen Diskusi dengan teman dalam satu kelompok Praktek mendesain dan menggambar bangunan bertingkat Melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing	260 menit
AKHIR PERTEMUAN (Tatap muka/Praktikum)	Memberikan kesempatan Tanya Jawab Membuat Kesimpulan	Mengajukan pertanyaan yang belum dimengerti	30 menit



D. MEDIA, ALAT DAN BAHAN PEMBELAJARAN

- 3. White Board**
- 4. LCD**

E. EVALUASI

Bobot penilaian kemampuan atau keberhasilan belajar didasarkan pada :

1. Kehadiran 80 % dari keseluruhan kegiatan tatap muka dan berpartisipasi aktif dalam perkuliahan , presentasi tugas dan diskusi.
2. Tugas Individual dan Tugas kelompok
3. Ujian Tengah Semester (UTS)
4. Ujian Akhir Semester (UAS)

F. SUMBER PUSTAKA/PEMBELAJARAN

Utama

- Alread, Jason & Leslie, Thomas (2007). *Desigh Tech: Building Science for Architect*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.
- Barliana, MS (2009). *Handout: Studio Perancangan Arsitektur III*. Bandung: UPI, diterbitkan untuk kalangan sendiri
- Bizley, Graham (2008). *Architecture in Detail*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.
- Broadbent, Geoffrey (1973), *Design in Architecture*, London: John Wiley.
- Charleson, Adrew W. (2005). *Strucutre As Architecture*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.
- Jones, Christopher (1970), *Design Methods*, John Wiley & Sons Ltd.
- White, Edward T. (1977). *Introduction to Architectural Programming*.

Penunjang

- Chris Jones, Jones (1992). *Design Methods, 2nd Edition*. London: John Wiley
- Johnson, Paul Alan (1994). *The Theory of Architecture*. New York: Van Nostrand Reinhold
- Lawson, Bryan (1980), *How Designers Think*, London: The Architectural Press Ltd.
- Rumbaugh, J., Blaha, M., Premerlani, W., Eddy, F., & Lorensen, W. *Object-Oriented Modeling and Design*, Prentice Hall, 1991.
- Wade, John W (1977), *Architecture, Problems and Purposes*, London: John Wiley.



SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Nama Mata Kuliah : Studio Perancangan Arsitektur III
 Kode/SKS : TA 432/4 SKS
 Mata Kuliah Prasyarat : Metode Perancangan Arsitektur
 Studio Perancangan Arsitektur I
 Studio Perancangan Arsitektur II
 Semester : 7
 Pokok Bahasan /Sub Pokok Bahasan: struktur, konstruksi, dan material bangunan;
 Praktek studio perancangan, asistensi, responsi
 Pertemuan Ke : 7
 Dosen/Asisten : Prof. DR. MS. Barliana M.Pd., MT.

A. KOMPETENSI DAN MODEL PEMBELAJARAN

1. Kompetensi

- (1) Mahasiswa mampu menyusun konsep, pra-rancangan, pengembangan desain, serta gambar kerja (detail engineering design) berbagai jenis proyek bangunan berlantai banyak dalam beragam rona lingkungan.
- (2) Mahasiswa mampu mengajarkan kembali perancangan arsitektur kepada siswa SMK.

2. Indikator

Mahasiswa mampu:

- (4) Menyusun pengembangan desain

B. MODEL PEMBELAJARAN

Ekspositori, inkuiri, dan praktek

- Metode: Ceramah, Tanya jawab, dan diskusi
- Tugas : Individu dan Kelompok
- Media : LCD/power point

C. SKENARIO KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	WAKTU
PERSIAPAN (Tatap muka/Praktikum)	Absensi mahasiswa Memotivasi mahasiswa		10 menit
PELAKSANAAN (Tatap muka/Praktikum)	Menjelaskan Materi Melakukan monitoring, responsi, dan asistensi terhadap pekerjaan perancangan mahasiswa	Memperhatikan penjelasan serta mencatat materi yang perlu, dan merespon pertanyaan dari dosen Diskusi dengan teman dalam satu kelompok Praktek mendesain dan menggambar bangunan bertingkat Melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing	260 menit
AKHIR PERTEMUAN (Tatap muka/Praktikum)	Memberikan kesempatan Tanya Jawab Membuat Kesimpulan	Mengajukan pertanyaan yang belum dimengerti	30 menit



D. MEDIA, ALAT DAN BAHAN PEMBELAJARAN

- 1. White Board**
- 2. LCD**

E. EVALUASI

Bobot penilaian kemampuan atau keberhasilan belajar didasarkan pada :

1. Kehadiran 80 % dari keseluruhan kegiatan tatap muka dan berpartisipasi aktif dalam perkuliahan , presentasi tugas dan diskusi.
2. Tugas Individual dan Tugas kelompok
3. Ujian Tengah Semester (UTS)
4. Ujian Akhir Semester (UAS)

F. SUMBER PUSTAKA/PEMBELAJARAN

Utama

- Alread, Jason & Leslie, Thomas (2007). *Desigh Tech: Building Science for Architect*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.
- Barliana, MS (2009). *Handout: Studio Perancangan Arsitektur III*. Bandung: UPI, diterbitkan untuk kalangan sendiri
- Bizley, Graham (2008). *Architecture in Detail*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.
- Broadbent, Geoffrey (1973), *Design in Architecture*, London: John Wiley.
- Charleson, Adrew W. (2005). *Strucutre As Architecture*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.
- Jones, Christopher (1970), *Design Methods*, John Wiley & Sons Ltd.
- White, Edward T. (1977). *Introduction to Architectural Programming*.

Penunjang

- Chris Jones, Jones (1992). *Design Methods, 2nd Edition*. London: John Wiley
- Johnson, Paul Alan (1994). *The Theory of Architecture*. New York: Van Nostrand Reinhold
- Lawson, Bryan (1980), *How Designers Think*, London: The Architectural Press Ltd.
- Rumbaugh, J., Blaha, M., Premerlani, W., Eddy, F., & Lorensen, W. *Object-Oriented Modeling and Design*, Prentice Hall, 1991.
- Wade, John W (1977), *Architecture, Problems and Purposes*, London: John Wiley.



SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Nama Mata Kuliah	: Studio Perancangan Arsitektur III
Kode/SKS	: TA 432/4 SKS
Mata Kuliah Prasyarat	: Metode Perancangan Arsitektur Studio Perancangan Arsitektur I Studio Perancangan Arsitektur II
Semester	: 7
Pokok Bahasan /Sub Pokok Bahasan	: utilitas bangunan dan lingkungan, mekanikal dan elektrikal. Praktek studio perancangan, asistensi, responsi
Pertemuan Ke	: 8
Dosen/Asisten	: Prof. DR. MS. Barliana M.Pd., MT.

A. KOMPETENSI DAN MODEL PEMBELAJARAN

1. Kompetensi

- (1) Mahasiswa mampu menyusun konsep, pra-rancangan, pengembangan desain, serta gambar kerja (detail engineering design) berbagai jenis proyek bangunan berlantai banyak dalam beragam rona lingkungan.
- (2) Mahasiswa mampu mengajarkan kembali perancangan arsitektur kepada siswa SMK.

2. Indikator

Mahasiswa mampu:

- (4) Menyusun pengembangan desain

B. MODEL PEMBELAJARAN

Ekspositori, inkuiri, dan praktek

- Metode: Ceramah, Tanya jawab, dan diskusi
- Tugas : Individu dan Kelompok
- Media : LCD/power point

C. SKENARIO KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	WAKTU
PERSIAPAN (Tatap muka/Praktikum)	Absensi mahasiswa Memotivasi mahasiswa		10 menit
PELAKSANAAN (Tatap muka/Praktikum)	Menjelaskan Materi Melakukan monitoring, responsi, dan asistensi terhadap pekerjaan perancangan mahasiswa	Memperhatikan penjelasan serta mencatat materi yang perlu, dan merespon pertanyaan dari dosen Diskusi dengan teman dalam satu kelompok Praktek mendesain dan menggambar bangunan bertingkat Melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing	260 menit
AKHIR PERTEMUAN (Tatap muka/Praktikum)	Memberikan kesempatan Tanya Jawab Membuat Kesimpulan	Mengajukan pertanyaan yang belum dimengerti	30 menit



D. MEDIA, ALAT DAN BAHAN PEMBELAJARAN

3. **White Board**
4. **LCD**

E. EVALUASI

Bobot penilaian kemampuan atau keberhasilan belajar didasarkan pada :

1. Kehadiran 80 % dari keseluruhan kegiatan tatap muka dan berpartisipasi aktif dalam perkuliahan , presentasi tugas dan diskusi.
2. Tugas Individual dan Tugas kelompok
3. Ujian Tengah Semester (UTS)
4. Ujian Akhir Semester (UAS)

F. SUMBER PUSTAKA/PEMBELAJARAN

Utama

- Alread, Jason & Leslie, Thomas (2007). *Desigh Tech: Building Science for Architect*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.
- Barliana, MS (2009). *Handout: Studio Perancangan Arsitektur III*. Bandung: UPI, diterbitkan untuk kalangan sendiri
- Bizley, Graham (2008). *Architecture in Detail*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.
- Broadbent, Geoffrey (1973), *Design in Architecture*, London: John Wiley.
- Charleson, Adrew W. (2005). *Strucutre As Architecture*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.
- Jones, Christopher (1970), *Design Methods*, John Wiley & Sons Ltd.
- White, Edward T. (1977). *Introduction to Architectural Programming*.

Penunjang

- Chris Jones, Jones (1992). *Design Methods, 2nd Edition*. London: John Wiley
- Johnson, Paul Alan (1994). *The Theory of Architecture*. New York: Van Nostrand Reinhold
- Lawson, Bryan (1980), *How Designers Think*, London: The Architectural Press Ltd.
- Rumbaugh, J., Blaha, M., Premerlani, W., Eddy, F., & Lorensen, W. *Object-Oriented Modeling and Design*, Prentice Hall, 1991.
- Wade, John W (1977), *Architecture, Problems and Purposes*, London: John Wiley.



SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Nama Mata Kuliah : Studio Perancangan Arsitektur III
Kode/SKS : TA 432/4 SKS
Mata Kuliah Prasyarat : Metode Perancangan Arsitektur
Studio Perancangan Arsitektur I
Studio Perancangan Arsitektur II
Semester : 7
Pokok Bahasan /Sub Pokok Bahasan: Ujian Tengah Semester: Evaluasi Tahap II (UTS): Pradesain,
Desain Pengembangan
Pertemuan Ke : 9
Dosen/Asisten : Prof. DR. MS. Barliana M.Pd., MT.

A. KOMPETENSI DAN MODEL PEMBELAJARAN

1. Kompetensi

- (1) Mahasiswa mampu menyusun konsep, pra-rancangan, pengembangan desain, serta gambar kerja (detail engineering design) berbagai jenis proyek bangunan berlantai banyak dalam beragam rona lingkungan.
- (2) Mahasiswa mampu mengajarkan kembali perancangan arsitektur kepada siswa SMK.

2. Indikator

Mahasiswa mampu:

- (1) Melakukan survai lapangan untuk pengumpulan data, menganalisis, menyusun program (programming), dan menyusun konsep desain arsitektur
- (2) Mahasiswa mampu menyusun pra desain
- (3) Mahasiswa mampu menyusun pengembangan desain
- (4) Mahasiswa mampu menyajikan ketiga indikator tersebut dalam presentasi desain dalam bentuk draft laporan perancangan dan gambar desain.

B. MODEL PEMBELAJARAN

Ekspositori, inkuiri, dan praktek

- Metode: Ceramah, Tanya jawab, dan diskusi
- Tugas : Individu dan Kelompok
- Media : LCD/power point

C. SKENARIO KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	WAKTU
PERSIAPAN (Tatap muka/Praktikum)	Absensi mahasiswa Memotivasi mahasiswa		10 menit
PELAKSANAAN (Tatap muka/Praktikum)	Evaluasi Tahap II (UTS): Pradesain, Desain Pengembangan	Mengumpulkan print out hasil kerja praktikum studio	260 menit
AKHIR PERTEMUAN (Tatap muka/Praktikum)	Memberikan kesempatan Tanya Jawab Membuat Kesimpulan	Mengajukan pertanyaan yang belum dimengerti	30 menit

D. MEDIA, ALAT DAN BAHAN PEMBELAJARAN

5. White Board



6. LCD

E. EVALUASI

Bobot penilaian kemampuan atau keberhasilan belajar didasarkan pada :

1. Kehadiran 80 % dari keseluruhan kegiatan tatap muka dan berpartisipasi aktif dalam perkuliahan , presentasi tugas dan diskusi.
2. Tugas Individual dan Tugas kelompok
3. Ujian Tengah Semester (UTS)
4. Ujian Akhir Semester (UAS)

F. SUMBER PUSTAKA/PEMBELAJARAN

Utama

- Alread, Jason & Leslie, Thomas (2007). *Desigh Tech: Building Science for Architect*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.
- Barliana, MS (2009). *Handout: Studio Perancangan Arsitektur III*. Bandung: UPI, diterbitkan untuk kalangan sendiri
- Bizley, Graham (2008). *Architecture in Detail*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.
- Broadbent, Geoffrey (1973), *Design in Architecture*, London: John Wiley.
- Charleson, Adrew W. (2005). *Strucutre As Architecture*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.
- Jones, Christopher (1970), *Design Methods*, John Wiley & Sons Ltd.
- White, Edward T. (1977). *Introduction to Architectural Programming*.

Penunjang

- Chris Jones, Jones (1992). *Design Methods, 2nd Edition*. London: John Wiley
- Johnson, Paul Alan (1994). *The Theory of Architecture*. New York: Van Nostrand Reinhold
- Lawson, Bryan (1980), *How Designers Think*, London: The Architectural Press Ltd.
- Rumbaugh, J., Blaha, M., Premerlani, W., Eddy, F., & Lorensen, W. *Object-Oriented Modeling and Design*, Prentice Hall, 1991.
- Wade, John W (1977), *Architecture, Problems and Purposes*, London: John Wiley.



SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Nama Mata Kuliah : Studio Perancangan Arsitektur III
 Kode/SKS : TA 432/4 SKS
 Mata Kuliah Prasyarat : Metode Perancangan Arsitektur
 Studio Perancangan Arsitektur I
 Studio Perancangan Arsitektur II
 Semester : 7
 Pokok Bahasan /Sub Pokok Bahasan: Praktek studio, asistensi, dan konsultasi dalam penyusunan gambar detail arsitektur, struktur, mekanikal/elektrikal, interior, dan lansekap.
 Pertemuan Ke : 10
 Dosen/Asisten : Prof. DR. MS. Barliana M.Pd., MT.

A. KOMPETENSI DAN MODEL PEMBELAJARAN

1. Kompetensi

- (1) Mahasiswa mampu menyusun konsep, pra-rancangan, pengembangan desain, serta gambar kerja (detail engineering design) berbagai jenis proyek bangunan berlantai banyak dalam beragam rona lingkungan.
- (2) Mahasiswa mampu mengajarkan kembali perancangan arsitektur kepada siswa SMK.

2. Indikator

Mahasiswa mampu:

- (5) Menyusun gambar detail arsitektur, struktur, mekanikal/elektrikal, interior, dan lansekap.

B. MODEL PEMBELAJARAN

Ekspositori, inkuiri, dan praktek

- Metode: Ceramah, Tanya jawab, dan diskusi
- Tugas : Individu dan Kelompok
- Media : LCD/power point

C. SKENARIO KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	WAKTU
PERSIAPAN (Tatap muka/Praktikum)	Absensi mahasiswa Memotivasi mahasiswa		10 menit
PELAKSANAAN (Tatap muka/Praktikum)	Melakukan monitoring, responsi, dan asistensi terhadap pekerjaan perancangan mahasiswa	Diskusi dengan teman dalam satu kelompok Praktek mendesain dan menggambar bangunan bertingkat Melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing	260 menit
AKHIR PERTEMUAN (Tatap muka/Praktikum)	Memberikan kesempatan Tanya Jawab Membuat Kesimpulan	Mengajukan pertanyaan yang belum dimengerti	30 menit

D. MEDIA, ALAT DAN BAHAN PEMBELAJARAN



7. White Board
8. LCD

E. EVALUASI

Bobot penilaian kemampuan atau keberhasilan belajar didasarkan pada :

1. Kehadiran 80 % dari keseluruhan kegiatan tatap muka dan berpartisipasi aktif dalam perkuliahan , presentasi tugas dan diskusi.
2. Tugas Individual dan Tugas kelompok
3. Ujian Tengah Semester (UTS)
4. Ujian Akhir Semester (UAS)

F. SUMBER PUSTAKA/PEMBELAJARAN

Utama

- Alread, Jason & Leslie, Thomas (2007). *Design Tech: Building Science for Architect*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.
- Barliana, MS (2009). *Handout: Studio Perancangan Arsitektur III*. Bandung: UPI, diterbitkan untuk kalangan sendiri
- Bizley, Graham (2008). *Architecture in Detail*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.
- Broadbent, Geoffrey (1973), *Design in Architecture*, London: John Wiley.
- Charleson, Adrew W. (2005). *Strucutre As Architecture*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.
- Jones, Christopher (1970), *Design Methods*, John Wiley & Sons Ltd.
- White, Edward T. (1977). *Introduction to Architectural Programing*.

Penunjang

- Chris Jones, Jones (1992). *Design Methods, 2nd Edition*. London: John Wiley
- Johnson, Paul Alan (1994). *The Theory of Architecture*. New York: Van Nostrand Reinhold
- Lawson, Bryan (1980), *How Designers Think*, London: The Architectural Press Ltd.
- Rumbaugh, J., Blaha, M., Premerlani, W., Eddy, F., & Lorensen, W. *Object-Oriented Modeling and Design*, Prentice Hall, 1991.
- Wade, John W (1977), *Architecture, Problems and Purposes*, London: John Wiley.



SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Nama Mata Kuliah : Studio Perancangan Arsitektur III
 Kode/SKS : TA 432/4 SKS
 Mata Kuliah Prasyarat : Metode Perancangan Arsitektur
 Studio Perancangan Arsitektur I
 Studio Perancangan Arsitektur II
 Semester : 7
 Pokok Bahasan /Sub Pokok Bahasan: Praktek studio, asistensi, dan konsultasi dalam penyusunan gambar detail arsitektur, struktur, mekanikal/elektrikal, interior, dan lansekap.
 Pertemuan Ke : 11
 Dosen/Asisten : Prof. DR. MS. Barliana M.Pd., MT.

A. KOMPETENSI DAN MODEL PEMBELAJARAN

1. Kompetensi

- (1) Mahasiswa mampu menyusun konsep, pra-rancangan, pengembangan desain, serta gambar kerja (detail engineering design) berbagai jenis proyek bangunan berlantai banyak dalam beragam rona lingkungan.
- (2) Mahasiswa mampu mengajarkan kembali perancangan arsitektur kepada siswa SMK.

2. Indikator

Mahasiswa mampu:
 Menyusun gambar detail arsitektur, struktur, mekanikal/elektrikal, interior, dan lansekap.

B. MODEL PEMBELAJARAN

Ekspositori, inkuiri, dan praktek

- Metode: Diskusi
- Tugas : Individu dan Kelompok
- Media : LCD/power point

C. SKENARIO KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	WAKTU
PERSIAPAN (Tatap muka/Praktikum)	Absensi mahasiswa Memotivasi mahasiswa		10 menit
PELAKSANAAN (Tatap muka/Praktikum)	Melakukan monitoring, responsi, dan asistensi terhadap pekerjaan perancangan mahasiswa	Diskusi dengan teman dalam satu kelompok Praktek mendesain dan menggambar bangunan bertingkat Melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing	260 menit
AKHIR PERTEMUAN (Tatap muka/Praktikum)	Memberikan kesempatan Tanya Jawab Membuat Kesimpulan	Mengajukan pertanyaan yang belum dimengerti	30 menit

D. MEDIA, ALAT DAN BAHAN PEMBELAJARAN

9. White Board



10. LCD

E. EVALUASI

Bobot penilaian kemampuan atau keberhasilan belajar didasarkan pada :

1. Kehadiran 80 % dari keseluruhan kegiatan tatap muka dan berpartisipasi aktif dalam perkuliahan , presentasi tugas dan diskusi.
2. Tugas Individual dan Tugas kelompok
3. Ujian Tengah Semester (UTS)
4. Ujian Akhir Semester (UAS)

F. SUMBER PUSTAKA/PEMBELAJARAN

Utama

- Alread, Jason & Leslie, Thomas (2007). *Desigh Tech: Building Science for Architect*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.
- Barliana, MS (2009). *Handout: Studio Perancangan Arsitektur III*. Bandung: UPI, diterbitkan untuk kalangan sendiri
- Bizley, Graham (2008). *Architecture in Detail*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.
- Broadbent, Geoffrey (1973), *Design in Architecture*, London: John Wiley.
- Charleson, Adrew W. (2005). *Strucutre As Architecture*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.
- Jones, Christopher (1970), *Design Methods*, John Wiley & Sons Ltd.
- White, Edward T. (1977). *Introduction to Architectural Programming*.

Penunjang

- Chris Jones, Jones (1992). *Design Methods, 2nd Edition*. London: John Wiley
- Johnson, Paul Alan (1994). *The Theory of Architecture*. New York: Van Nostrand Reinhold
- Lawson, Bryan (1980), *How Designers Think*, London: The Architectural Press Ltd.
- Rumbaugh, J., Blaha, M., Premerlani, W., Eddy, F., & Lorensen, W. *Object-Oriented Modeling and Design*, Prentice Hall, 1991.
- Wade, John W (1977), *Architecture, Problems and Purposes*, London: John Wiley.



SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Nama Mata Kuliah : Studio Perancangan Arsitektur III
 Kode/SKS : TA 432/4 SKS
 Mata Kuliah Prasyarat : Metode Perancangan Arsitektur
 Studio Perancangan Arsitektur I
 Studio Perancangan Arsitektur II
 Semester : 7
 Pokok Bahasan /Sub Pokok Bahasan: Praktek studio, asistensi, dan konsultasi dalam penyusunan gambar detail arsitektur, struktur, mekanikal/elektrikal, interior, dan lansekap.
 Pertemuan Ke : 12
 Dosen/Asisten : Prof. DR. MS. Barliana M.Pd., MT.

A. KOMPETENSI DAN MODEL PEMBELAJARAN

1. Kompetensi

- (1) Mahasiswa mampu menyusun konsep, pra-rancangan, pengembangan desain, serta gambar kerja (detail engineering design) berbagai jenis proyek bangunan berlantai banyak dalam beragam rona lingkungan.
- (2) Mahasiswa mampu mengajarkan kembali perancangan arsitektur kepada siswa SMK.

2. Indikator

Mahasiswa mampu:
 Menyusun gambar detail arsitektur, struktur, mekanikal/elektrikal, interior, dan lansekap.

B. MODEL PEMBELAJARAN

Ekspositori, inkuiri, dan praktek

- Metode: Diskusi
- Tugas : Individu dan Kelompok
- Media : LCD/power point

C. SKENARIO KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	WAKTU
PERSIAPAN (Tatap muka/Praktikum)	Absensi mahasiswa Memotivasi mahasiswa		10 menit
PELAKSANAAN (Tatap muka/Praktikum)	Melakukan monitoring, responsi, dan asistensi terhadap pekerjaan perancangan mahasiswa	Diskusi dengan teman dalam satu kelompok Praktek mendesain dan menggambar bangunan bertingkat Melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing	260 menit
AKHIR PERTEMUAN (Tatap muka/Praktikum)	Memberikan kesempatan Tanya Jawab Membuat Kesimpulan	Mengajukan pertanyaan yang belum dimengerti	30 menit

D. MEDIA, ALAT DAN BAHAN PEMBELAJARAN

11. White Board



12. LCD

E. EVALUASI

Bobot penilaian kemampuan atau keberhasilan belajar didasarkan pada :

1. Kehadiran 80 % dari keseluruhan kegiatan tatap muka dan berpartisipasi aktif dalam perkuliahan , presentasi tugas dan diskusi.
2. Tugas Individual dan Tugas kelompok
3. Ujian Tengah Semester (UTS)
4. Ujian Akhir Semester (UAS)

F. SUMBER PUSTAKA/PEMBELAJARAN

Utama

- Alread, Jason & Leslie, Thomas (2007). *Desigh Tech: Building Science for Architect*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.
- Barliana, MS (2009). *Handout: Studio Perancangan Arsitektur III*. Bandung: UPI, diterbitkan untuk kalangan sendiri
- Bizley, Graham (2008). *Architecture in Detail*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.
- Broadbent, Geoffrey (1973), *Design in Architecture*, London: John Wiley.
- Charleson, Adrew W. (2005). *Strucutre As Architecture*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.
- Jones, Christopher (1970), *Design Methods*, John Wiley & Sons Ltd.
- White, Edward T. (1977). *Introduction to Architectural Programming*.

Penunjang

- Chris Jones, Jones (1992). *Design Methods, 2nd Edition*. London: John Wiley
- Johnson, Paul Alan (1994). *The Theory of Architecture*. New York: Van Nostrand Reinhold
- Lawson, Bryan (1980), *How Designers Think*, London: The Architectural Press Ltd.
- Rumbaugh, J., Blaha, M., Premerlani, W., Eddy, F., & Lorensen, W. *Object-Oriented Modeling and Design*, Prentice Hall, 1991.
- Wade, John W (1977), *Architecture, Problems and Purposes*, London: John Wiley.



SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Nama Mata Kuliah : Studio Perancangan Arsitektur III
 Kode/SKS : TA 432/4 SKS
 Mata Kuliah Prasyarat : Metode Perancangan Arsitektur
 Studio Perancangan Arsitektur I
 Studio Perancangan Arsitektur II
 Semester : 7
 Pokok Bahasan /Sub Pokok Bahasan: Praktek studio, asistensi, dan konsultasi dalam penyusunan gambar detail arsitektur, struktur, mekanikal/elektrikal, interior, dan lansekap.
 Pertemuan Ke : 13
 Dosen/Asisten : Prof. DR. MS. Barliana M.Pd., MT.

A. KOMPETENSI DAN MODEL PEMBELAJARAN

1. Kompetensi

- (1) Mahasiswa mampu menyusun konsep, pra-rancangan, pengembangan desain, serta gambar kerja (detail engineering design) berbagai jenis proyek bangunan berlantai banyak dalam beragam rona lingkungan.
- (2) Mahasiswa mampu mengajarkan kembali perancangan arsitektur kepada siswa SMK.

2. Indikator

Mahasiswa mampu:
 Menyusun gambar detail arsitektur, struktur, mekanikal/elektrikal, interior, dan lansekap.

B. MODEL PEMBELAJARAN

Ekspositori, inkuiri, dan praktek

- Metode: Diskusi
- Tugas : Individu dan Kelompok
- Media : LCD/power point

C. SKENARIO KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	WAKTU
PERSIAPAN (Tatap muka/Praktikum)	Absensi mahasiswa Memotivasi mahasiswa		10 menit
PELAKSANAAN (Tatap muka/Praktikum)	Melakukan monitoring, responsi, dan asistensi terhadap pekerjaan perancangan mahasiswa	Diskusi dengan teman dalam satu kelompok Praktek mendesain dan menggambar bangunan bertingkat Melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing	260 menit
AKHIR PERTEMUAN (Tatap muka/Praktikum)	Memberikan kesempatan Tanya Jawab Membuat Kesimpulan	Mengajukan pertanyaan yang belum dimengerti	30 menit

D. MEDIA, ALAT DAN BAHAN PEMBELAJARAN

13. White Board



14. LCD

E. EVALUASI

Bobot penilaian kemampuan atau keberhasilan belajar didasarkan pada :

1. Kehadiran 80 % dari keseluruhan kegiatan tatap muka dan berpartisipasi aktif dalam perkuliahan , presentasi tugas dan diskusi.
2. Tugas Individual dan Tugas kelompok
3. Ujian Tengah Semester (UTS)
4. Ujian Akhir Semester (UAS)

F. SUMBER PUSTAKA/PEMBELAJARAN

Utama

- Alread, Jason & Leslie, Thomas (2007). *Design Tech: Building Science for Architect*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.
- Barliana, MS (2009). *Handout: Studio Perancangan Arsitektur III*. Bandung: UPI, diterbitkan untuk kalangan sendiri
- Bizley, Graham (2008). *Architecture in Detail*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.
- Broadbent, Geoffrey (1973), *Design in Architecture*, London: John Wiley.
- Charleson, Adrew W. (2005). *Strucutre As Architecture*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.
- Jones, Christopher (1970), *Design Methods*, John Wiley & Sons Ltd.
- White, Edward T. (1977). *Introduction to Architectural Programming*.

Penunjang

- Chris Jones, Jones (1992). *Design Methods, 2nd Edition*. London: John Wiley
- Johnson, Paul Alan (1994). *The Theory of Architecture*. New York: Van Nostrand Reinhold
- Lawson, Bryan (1980), *How Designers Think*, London: The Architectural Press Ltd.
- Rumbaugh, J., Blaha, M., Premerlani, W., Eddy, F., & Lorensen, W. *Object-Oriented Modeling and Design*, Prentice Hall, 1991.
- Wade, John W (1977), *Architecture, Problems and Purposes*, London: John Wiley.



SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Nama Mata Kuliah : Studio Perancangan Arsitektur III
 Kode/SKS : TA 432/4 SKS
 Mata Kuliah Prasyarat : Metode Perancangan Arsitektur
 Studio Perancangan Arsitektur I
 Studio Perancangan Arsitektur II
 Semester : 7
 Pokok Bahasan /Sub Pokok Bahasan: Praktek studio, asistensi, dan konsultasi dalam penyusunan gambar detail arsitektur, struktur, mekanikal/elektrikal, interior, dan lansekap; Penyusunan rencana anggaran biaya.
 Pertemuan Ke : 14
 Dosen/Asisten : Prof. DR. MS. Barliana M.Pd., MT.

A. KOMPETENSI DAN MODEL PEMBELAJARAN

1. Kompetensi

- (1) Mahasiswa mampu menyusun konsep, pra-rancangan, pengembangan desain, serta gambar kerja (detail engineering design) berbagai jenis proyek bangunan berlantai banyak dalam beragam rona lingkungan.
- (2) Mahasiswa mampu mengajarkan kembali perancangan arsitektur kepada siswa SMK.

2. Indikator

Mahasiswa mampu:

- (1) Menyusun gambar detail arsitektur, struktur, mekanikal/elektrikal, interior, dan lansekap.
- (2) Menyusun rencana anggaran biaya (RAB)

B. MODEL PEMBELAJARAN

Ekspositori, inkuiri, dan praktek

- Metode: Diskusi
- Tugas : Individu dan Kelompok
- Media : LCD/power point

C. SKENARIO KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	WAKTU
PERSIAPAN (Tatap muka/Praktikum)	Absensi mahasiswa Memotivasi mahasiswa		10 menit
PELAKSANAAN (Tatap muka/Praktikum)	Melakukan monitoring, responsi, dan asistensi terhadap pekerjaan perancangan mahasiswa	Diskusi dengan teman dalam satu kelompok Praktek mendesain dan menggambar bangunan bertingkat Melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing	260 menit
AKHIR PERTEMUAN (Tatap muka/Praktikum)	Memberikan kesempatan Tanya Jawab Membuat Kesimpulan	Mengajukan pertanyaan yang belum dimengerti	30 menit

D. MEDIA, ALAT DAN BAHAN PEMBELAJARAN



15. White Board

16. LCD

E. EVALUASI

Bobot penilaian kemampuan atau keberhasilan belajar didasarkan pada :

1. Kehadiran 80 % dari keseluruhan kegiatan tatap muka dan berpartisipasi aktif dalam perkuliahan , presentasi tugas dan diskusi.
2. Tugas Individual dan Tugas kelompok
3. Ujian Tengah Semester (UTS)
4. Ujian Akhir Semester (UAS)

F. SUMBER PUSTAKA/PEMBELAJARAN

Utama

Alread, Jason & Leslie, Thomas (2007). *Design Tech: Building Science for Architect*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.

Barliana, MS (2009). *Handout: Studio Perancangan Arsitektur III*. Bandung: UPI, diterbitkan untuk kalangan sendiri

Bizley, Graham (2008). *Architecture in Detail*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.

Broadbent, Geoffrey (1973), *Design in Architecture*, London: John Wiley.

Charleson, Adrew W. (2005). *Strucutre As Architecture*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.

Jones, Christopher (1970), *Design Methods*, John Wiley & Sons Ltd.

White, Edward T. (1977). *Introduction to Architectural Programing*.

Penunjang

Chris Jones, Jones (1992). *Design Methods, 2nd Edition*. London: John Wiley

Johnson, Paul Alan (1994). *The Theory of Architecture*. New York: Van Nostrand Reinhold

Lawson, Bryan (1980), *How Designers Think*, London: The Architectural Press Ltd.

Rumbaugh, J., Blaha, M., Premerlani, W., Eddy, F., & Lorensen, W. *Object-Oriented Modeling and Design*, Prentice Hall, 1991.

Wade, John W (1977), *Architecture, Problems and Purposes*, London: John Wiley.



SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Nama Mata Kuliah : Studio Perancangan Arsitektur III
 Kode/SKS : TA 432/4 SKS
 Mata Kuliah Prasyarat : Metode Perancangan Arsitektur
 Studio Perancangan Arsitektur I
 Studio Perancangan Arsitektur II
 Semester : 7
 Pokok Bahasan /Sub Pokok Bahasan: Praktek studio, asistensi, dan konsultasi dalam penyusunan gambar detail arsitektur, struktur, mekanikal/elektrikal, interior, dan lansekap; Penyusunan rencana anggaran biaya; Penyusunan laporan akhir perancangan.
 Pertemuan Ke : 15
 Dosen/Asisten : Prof. DR. MS. Barliana M.Pd., MT.

A. KOMPETENSI DAN MODEL PEMBELAJARAN

1. Kompetensi

- (1) Mahasiswa mampu menyusun konsep, pra-rancangan, pengembangan desain, serta gambar kerja (detail engineering design) berbagai jenis proyek bangunan berlantai banyak dalam beragam rona lingkungan.
- (2) Mahasiswa mampu mengajarkan kembali perancangan arsitektur kepada siswa SMK.

2. Indikator

Mahasiswa mampu:

- (1) Menyusun gambar detail arsitektur, struktur, mekanikal/elektrikal, interior, dan lansekap.
- (2) Menyusun rencana anggaran biaya (RAB)
- (3) Menyusun laporan akhir perancangan

B. MODEL PEMBELAJARAN

Ekspositori, inkuiri, dan praktek

- Metode: Diskusi
- Tugas : Individu dan Kelompok
- Media : LCD/power point

C. SKENARIO KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	WAKTU
PERSIAPAN (Tatap muka/Praktikum)	Absensi mahasiswa Memotivasi mahasiswa		10 menit
PELAKSANAAN (Tatap muka/Praktikum)	Melakukan monitoring, responsi, dan asistensi terhadap pekerjaan perancangan mahasiswa	Diskusi dengan teman dalam satu kelompok Praktek mendesain dan menggambar bangunan bertingkat Melakukan konsultasi kepada dosen pembimbing	260 menit
AKHIR PERTEMUAN (Tatap muka/Praktikum)	Memberikan kesempatan Tanya Jawab Membuat Kesimpulan	Mengajukan pertanyaan yang belum dimengerti	30 menit



D. MEDIA, ALAT DAN BAHAN PEMBELAJARAN

17. White Board

18. LCD

E. EVALUASI

Bobot penilaian kemampuan atau keberhasilan belajar didasarkan pada :

1. Kehadiran 80 % dari keseluruhan kegiatan tatap muka dan berpartisipasi aktif dalam perkuliahan , presentasi tugas dan diskusi.
2. Tugas Individual dan Tugas kelompok
3. Ujian Tengah Semester (UTS)
4. Ujian Akhir Semester (UAS)

F. SUMBER PUSTAKA/PEMBELAJARAN

Utama

Alread, Jason & Leslie, Thomas (2007). *Desigh Tech: Building Science for Architect*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.

Barliana, MS (2009). *Handout: Studio Perancangan Arsitektur III*. Bandung: UPI, diterbitkan untuk kalangan sendiri

Bizley, Graham (2008). *Architecture in Detail*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.

Broadbent, Geoffrey (1973), *Design in Architecture*, London: John Wiley.

Charleson, Adrew W. (2005). *Strucutre As Architecture*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.

Jones, Christopher (1970), *Design Methods*, John Wiley & Sons Ltd.

White, Edward T. (1977). *Introduction to Architectural Programming*.

Penunjang

Chris Jones, Jones (1992). *Design Methods, 2nd Edition*. London: John Wiley

Johnson, Paul Alan (1994). *The Theory of Architecture*. New York: Van Nostrand Reinhold

Lawson, Bryan (1980), *How Designers Think*, London: The Architectural Press Ltd.

Rumbaugh, J., Blaha, M., Premerlani, W., Eddy, F., & Lorensen, W. *Object-Oriented Modeling and Design*, Prentice Hall, 1991.

Wade, John W (1977), *Architecture, Problems and Purposes*, London: John Wiley.



SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Nama Mata Kuliah : Studio Perancangan Arsitektur III
 Kode/SKS : TA 432/4 SKS
 Mata Kuliah Prasyarat : Metode Perancangan Arsitektur
 Studio Perancangan Arsitektur I
 Studio Perancangan Arsitektur II
 Semester : 7
 Pokok Bahasan /Sub Pokok Bahasan: Ujian Akhir Semester
 Pertemuan Ke : 16
 Dosen/Asisten : Prof. DR. MS. Barliana M.Pd., MT.

A. KOMPETENSI DAN MODEL PEMBELAJARAN

1. Kompetensi

- (1) Mahasiswa mampu menyusun konsep, pra-rancangan, pengembangan desain, serta gambar kerja (detail engineering design) berbagai jenis proyek bangunan berlantai banyak dalam beragam rona lingkungan.
- (2) Mahasiswa mampu mengajarkan kembali perancangan arsitektur kepada siswa SMK.

2. Indikator

Mahasiswa mampu:

- (1) Menyusun konsep desain
- (2) Menyusun preliminary design
- (3) Menyusun pra desain
- (4) Membuat gambar detail arsitektur, struktur, mekanikal/elektrikal, interior, dan lansekap.
- (5) Menyusun rencana anggaran biaya
- (6) Menyusun laporan akhir perancangan

B. MODEL PEMBELAJARAN

Ekspositori, inkuiri, dan praktek

- Metode: Eksibisi/Pameran Tugas
- Tugas : Individu dan Kelompok
- Media : LCD/power point

C. SKENARIO KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	WAKTU
PERSIAPAN (Tatap muka/Praktikum)	Absensi mahasiswa Memotivasi mahasiswa		10 menit
PELAKSANAAN (Tatap muka/Praktikum)	Melakukan evaluasi tahap akhir	Mengumpulkan seluruh tugas yang telah dikerjakan dan menyajikannya dalam bentuk Pameran	2x 24jam menit
AKHIR PERTEMUAN (Tatap muka/Praktikum)	Memberikan kesempatan Tanya Jawab Membuat Kesimpulan		30 menit

D. MEDIA, ALAT DAN BAHAN PEMBELAJARAN

1. White Board
2. LCD



E. EVALUASI

Bobot penilaian kemampuan atau keberhasilan belajar didasarkan pada :

1. Kehadiran 80 % dari keseluruhan kegiatan tatap muka dan berpartisipasi aktif dalam perkuliahan , presentasi tugas dan diskusi.
2. Tugas Individual dan Tugas kelompok
3. Ujian Tengah Semester (UTS)
4. Ujian Akhir Semester (UAS)

F. SUMBER PUSTAKA/PEMBELAJARAN

Utama

- Alread, Jason & Leslie, Thomas (2007). *Design Tech: Building Science for Architect*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.
- Barliana, MS (2009). *Handout: Studio Perancangan Arsitektur III*. Bandung: UPI, diterbitkan untuk kalangan sendiri
- Bizley, Graham (2008). *Architecture in Detail*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.
- Broadbent, Geoffrey (1973), *Design in Architecture*, London: John Wiley.
- Charleson, Adrew W. (2005). *Strucutre As Architecture*. London: Elseiver, Linacre House, Jordan Hill, Oxford.
- Jones, Christopher (1970), *Design Methods*, John Wiley & Sons Ltd.
- White, Edward T. (1977). *Introduction to Architectural Programming*.

Penunjang

- Chris Jones, Jones (1992). *Design Methods, 2nd Edition*. London: John Wiley
- Johnson, Paul Alan (1994). *The Theory of Architecture*. New York: Van Nostrand Reinhold
- Lawson, Bryan (1980), *How Designers Think*, London: The Architectural Press Ltd.
- Rumbaugh, J., Blaha, M., Premerlani, W., Eddy, F., & Lorensen, W. *Object-Oriented Modeling and Design*, Prentice Hall, 1991.
- Wade, John W (1977), *Architecture, Problems and Purposes*, London: John Wiley.