

MATA KULIAH PILIHAN (ELECTIVE COURSE)

RUMPUN MATA KULIAH (RMK.)	RMK. PERANCANGAN ARSITEKTUR		RMK. PERANCANGAN ARSITEKTUR		RMK. PERANCANGAN KOTA	RMK. PERUMAHAN DAN PERMUKIMAN	RMK. SAINS DAN TEKNOLOGI ARSITEKTUR	RMK. TEORI, SEJARAH, DAN KRITIK ARSITEKTUR		
CLUSTER	Architectural Design Cluster		Architectural Design Cluster		Urban Design Cluster	Housing and Human Settlements Cluster	Architectural Science and Technology Cluster	Theory, History, and Criticism in Architecture Cluster		
SEMESTER V	ARSITEKTUR DIGITAL <i>Digital Architecture</i> DA184506	3	REKAYASA ARSITEKTUR 1 <i>Architecture Engineering 1</i> DA184507	3	TEORI PERANCANGAN KOTA <i>Urban Design Theory</i> DA184510	PERUMAHAN SWADAYA <i>Informal Housing</i> DA184511	ARSITEKTUR BIOFILIK <i>Biophilic Architecture</i> DA184512	IKLIM DAN GEOGRAFI ARSITEKTUR NUSANTARA <i>Climate and Geography of Nusantara Architecture</i> DA184513		
MK. PILIHAN I (Elective I)										
SEMESTER V	RUANG LUAR <i>Open Space</i> DA184508	3	ARSITEKTUR DAN PERILAKU <i>Architecture and Behavior</i> DA184509	3				TEKTONIKA <i>Tectonics</i> DA184514		
MK. PILIHAN I (Elective I)										
SEMESTER VI	PERANCANGAN ALGORITMIK <i>Algorithmic Design</i> DA184605	3	BIM 1 <i>BIM 2</i> DA184606	3	PROSEDUR PERANCANGAN KOTA <i>Urban Design Procedure</i> DA184609	PERUMAHAN FORMAL <i>Formal Housing</i> DA184610	ARSITEKTUR TROPIS <i>Tropical Architecture</i> DA184611	ESTETIKA ARSITEKTUR NUSANTARA <i>Aesthetic of Nusantara Architecture</i> DA184612		
MK. PILIHAN II (Elective II)										
SEMESTER VI	LANSEKAP INOVATIF <i>Innovative Landscape</i> DA184607	3	REKAYASA ARSITEKTUR 2 <i>Architecture Engineering 2</i> DA184608	3				STILISTIKA <i>Stylistics</i> DA184613		
MK. PILIHAN II (Elective II)										
SEMESTER VII	FABRIKASI DIGITAL <i>Digital Fabrication</i> DA184705	3	BIM 2 <i>BIM 2</i> DA184706	3	ASPEK MANUSIA DALAM BENTUK KOTA <i>Human Aspects of Urban Form</i> DA184709	PERBAIKAN PERUMAHAN INFORMAL <i>Slum Upgrading</i> DA184710	ARSITEKTUR FORENSIK <i>Forensic Architecture</i> DA184711	STRUKTUR DAN KONSTRUKSI ARS. NUSANTARA <i>Stucture and Construction in Nusantara Architecture</i> DA184712		
MK. PILIHAN III (Elective III)										
SEMESTER VII	KERJA PRAKTEK <i>Internship</i> DA184707	3	ARSITEKTUR INKLUSIF <i>Inclusive Architecture</i> DA184708	3				APRESIASI ARSITEKTUR <i>Appreciating Architecture</i> DA184713		
MK. PILIHAN III (Elective III)										

FAKULTAS ARSITEKTUR, DESAIN, DAN PERENCANAAN

Program Studi	DEPARTEMEN A R S I T E K T U R
Jenjang Pendidikan	PROGRAM SARJANA (S1)

Capaian Pembelajaran Lulusan		
Sikap	1.1	bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius
	1.2	menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika
	1.3	berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila
	1.4	berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggungjawab pada negara dan bangsa
	1.5	menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain
	1.6	bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan
	1.7	taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara
	1.8	menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik
	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
	1.10	menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan

		kewirausahaan
	1.11	berusaha secara maksimal untuk mencapai hasil yang sempurna
	1.12	bekerja sama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancangnya untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan

Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan

		dan mencegah plagiasi
	4.10	mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (<i>sustainability</i>) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya
	4.13	mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi

DAFTAR MATA KULIAH PROGRAM SARJANA

No.	Kode MK	Nama Mata Kuliah (MK)	SKS
SEMESTER I			
1	DA184101	Dasar Perancangan Arsitektur 1	6
2	DA184102	Pengantar Arsitektur	3
3	UG18490x	Agama	2
4	UG184913	Kewarganegaraan	2
5	UG184914	Bahasa Inggris	2
6	SF184103	Fisika	3
		Jumlah SKS	18

SEMESTER II			
1	DA184201	Dasar Perancangan Arsitektur 2	6
2	DA184202	Dasar Struktur dan Konstruksi Bangunan	3
3	DW184201	Pengantar Lingkungan Binaan	2
4	UG184911	Pancasila	2
5	UG184912	Bahasa Indonesia	2
6	KM184151	Matematika	3
		Jumlah SKS	18

SEMESTER III			
1	DA184301	Perancangan Arsitektur 1	6
2	DA184302	Asas Perancangan Arsitektur 1	2
3	DA184303	Metode Perancangan dan Penelitian Arsitektur	3
4	DA184304	Struktur dan Konstruksi Arsitektural	3
5	DA184305	Dasar Perumahan dan Permukiman	2
6	DA184306	Sains dan Teknologi Arsitektur	3
		Jumlah SKS	19

Kode MK	Nama Mata Kuliah (MK)	SKS
SEMESTER IV		
1	DA184401 Perancangan Arsitektur 2	6
2	DA184402 Asas Perancangan Arsitektur 2	2
3	DA184403 Arsitektur Lansekap	3
4	DA184404 Dasar Perancangan Kota	2
5	DA184405 Utilitas Bangunan	3
6	DA184406 Teori Arsitektur	3
	Jumlah SKS	19
SEMESTER V		
1	DA184501 Perancangan Arsitektur 3	6
2	DA184502 Asas Perancangan Arsitektur 3	2
3	DA184503 Arsitektur Eksperimental	3
4	DA184504 Ekologi Arsitektur	3
5	DA184505 Arsitektur Nusantara	3
6	MK. Pilihan I	3
	Jumlah SKS	20
SEMESTER VI		
1	DA184601 Perancangan Arsitektur 4	6
2	DA184602 Asas Perancangan Arsitektur 4	2
3	DA184603 Sejarah Arsitektur	3
4	DA184604* Perancangan Berkelanjutan	3
5	MK. Pilihan II	3
6	UG184916 Wawasan dan Aplikasi Teknologi	3
7	XXxxxxxx** Mata Kuliah Pengayaan	3
	Jumlah SKS	20

Kode MK	Nama Mata Kuliah (MK)	SKS
SEMESTER VII		
1	DA184701 Perancangan Arsitektur 5	6
2	DA184702 Asas Perancangan Arsitektur 5	2
3	DA184703 Proposal Tugas Akhir	4
4	DA184704 Arsitektur Kontemporer	3
5	MK. Pilihan III	3
6	UG184915 Technopreneur	2
	Jumlah SKS	20

SEMESTER VIII		
1	DA184801 Tugas Akhir	8
2	DA184802 Etika dan Praktek Berarsitektur	2
	Jumlah SKS	10

*) Mata Kuliah Pengayaan untuk mahasiswa departemen lain

**) Diambil di departemen lain

DAFTAR MATA KULIAH PILIHAN

SEMESTER V

No.	Kode MK	Nama Mata Kuliah (MK)	SKS
1	DA184506	Arsitektur Digital	3
2	DA184507	Rekayasa Arsitektur 1	3
3	DA184508	Ruang Luar	3
4	DA184509	Arsitektur dan Perilaku	3
5	DA184510	Teori Perancangan Kota	3
6	DA184511	Perumahan Swadaya	3
7	DA184512	Arsitektur Biofilik	3
8	DA184513	Iklimd dan Geografi Arsitektur Nusantara	3
9	DA184514	Tektonika	3

SEMESTER VI

No.	Kode MK	Nama Mata Kuliah (MK)	SKS
1	DA184605	Perancangan Algoritmik	3
2	DA184606	BIM 1	3
3	DA184607	Lansekap Inovatif	3
4	DA184608	Rekayasa Arsitektur 2	3
5	DA184609	Prosedur Perancangan Kota	3
6	DA184610	Perumahan Formal	3
7	DA184611	Arsitektur Tropis	3
8	DA184612	Estetika Arsitektur Nusantara	3
9	DA184613	Stilistika	3

SEMESTER VII

No.	Kode MK	Nama Mata Kuliah (MK)	SKS
1	DA184705	Fabrikasi Digital	3
2	DA184706	BIM 2	3
3	DA184707	Kerja Praktek	3
4	DA184708	Arsitektur Inklusif	3
5	DA184709	Aspek Manusia dalam Bentuk Kota	3
6	DA184710	Perbaikan Perumahan Informal	3
7	DA184711	Arsitektur Forensik	3
8	DA184712	Struktur dan Konstruksi Arsitektur Nusantara	3
9	DA184713	Apresiasi Arsitektur	3

SEMESTER I

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Dasar Perancangan Arsitektur 1
	Kode MK	: DA184101
	Kredit	: 4 SKS
	Semester	: I

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah Dasar Perancangan Arsitektur 1 bertujuan memberikan mahasiswa kemampuan dalam melatih kepekaan merepresentasikan bentuk (Form) dan ruang (space), menerapkan elemen desain dan prinsip desain lewat komposisi tatanan yang menarik (aesthetic), serta mendemonstrasikan pengambilan keputusan desain objek sederhana secara kreatif dan menarik .		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan

		karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancangnya untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan

		hasil analisis informasi dan data
	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya

	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH		
• Penerapan (Studio): • Mampu menerapkan pengetahuan dasar desain, prinsip komposisi melalui perwujudan keterhubungan elemen-elemen desain (pola hierarki, sikuensial, kontras, keseimbangan, dll) dalam gambar ataupun model. • Mampu mendemonstrasikan kepekaan intuisi serta memberikan penjelasan strategi pengambilan keputusan (by design) saat mendesain. • Mampu mendemonstrasikan penggunaan bahasa grafis (arsir garis, value (gelap-terang), tekstur) untuk merepresentasikan benda dan lingkungan tiga dimensi pada media dua dimensi. • Mampu mendemonstrasikan penggunaan beragam media (yaitu pensil, pensil warna, pena, marker, komputer) dan pendekatan (freehand, digital, lisan & tulisan) yang dapat digunakan dalam menggambar dan komunikasi visual lainnya. • Mampu mendemonstrasikan penggunaan beragam metode presentasi (yaitu gambar, model, slide, gambar komputer, dll). • • Sikap Akademik: • Mampu menunjukkan sikap keaktifan dalam studio dan evaluasi diri dengan belajar dari pendapat mentor pembimbing, belajar dari rekan sejawat dan mahasiswa senior, serta tekun dalam berkarya (meningkatkan kemampuan dengan membuat alternatif karya dan memperbaiki karya sebelumnya).		
POKOK BAHASAN		
• Pengantar pengetahuan desain (ABC of designs; Aesthetic, Basic Design and Creativity. Pentingnya merasakan dan mengalami Persepsi Spasial (Spatial Perception). Pengenalan Design Process • Tahap 1. Berpikir Tiga Dimensi (3D Thinking); Representational Drawing and Orthographic & Paraline Drawing. • Metoda melatih Persepsi Spasial; Tonal Value Drawing & Contour Drawing.		

- Tahap 2. Berpikir Gambar (Graphic Thinking); Sistem Gambar; Konvensi Gambar: Proyeksi Ortogonal, Isometri, Perspektif, Simbol & Notasi Garis.
- Proses Komunikasi; Men-diagram-kan dan sketsa konseptual; Diagram Bentuk/Ruang, Diagram Parti, Menggambar Ide, Mendiagramkan Alternatif
- Tahap 3. Berpikir Kreatif (Creative Thinking); Estetika; Elemen Desain (Seni Visual dan Arsitektur); Garis, Warna, Bangun Datar dan Bangun Ruang, Ruang, Tekstur.
- Dasar Teori Warna; Analogous, Komplementer
- Elemen Desain Tiga Dimensi; Elemen Positif (Bentuk) dan Elemen Negatif (Ruang).
- Estetika; Prinsip Desain (Komposisi); Keseimbangan (Balance), Kontras (Contrast), Gerakan (Movement), Penekanan (Emphasis), Pola (Pattern), Proporsi (Proportion), Kesatuan (Unity)
- Tahap 4. Berpikir Desain (Design Thinking); Design Process & Decision-Making Process; Transformasi bentuk (Inspirasi: Alam, Geometri); Analisa-Sintesis; Perumusan Masalah & Pengumpulan Informasi, Pembuatan Alternatif

PRASYARAT

Pernah mengikuti Mata Kuliah Perancangan Arsitektur 2

PUSTAKA

- Ching, Francis D.K & Juroszek, Steven P (2010). **Design Drawing**; John Wiley & Sons 2nd Edition
- Laurer, A. David (2008). **Design Basics**, Thomson Wadsworth, USA
- Kostellow, Rowena Reed (2002). **Elements of Design**, Princeton Architectural Press
- Ching, Francis D.K. (2007). **Architecture: Form, Space and Order**; John Wiley & Sons 3rd Edition
- Cheryl Akner-Koler (1994). **Three-Dimensional Visual Analysis**, University College of Arts, Crafts and Design
- Lockard, William Kirby (1982). **Design Drawing**; Van Nostrand Reinhold Comp. revised edition

PUSTAKA PENDUKUNG

- Farelly, Lorraine (2008). **Basics Architecture 01, Representational Techniques**; Fairchild Books
- Pierre von Meiss (1990). **Elements of Architecture: From Form to Place**; Routledge
- Lois Fichner-Rathus (2012). **Understanding Art**; Cengage Learning
- Jackson, Paul (2011). **Folding Techniques for Designers: From Sheet to Form**; Laurence King Publishing
- Vyzoviti, Sophia (2008). **Folding Architecture**; BIS Publishers
- Lazzari, Margaret (2011). **Exploring Art: A Global, Thematic Approach**; Cengage Learning; 4 edition
- Farelly, Lorraine (2008). **Basics Architecture 02, Construction and Materiality**; Fairchild Books
- Farelly, Lorraine (2010). **Basics Architecture 03, Architectural Design**; Fairchild Books

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Pengantar Arsitektur
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 2 SKS
	Semester	: 1

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mengembangkan kemampuan berpikir, berimajinasi, berkomunikasi dan bertata nilai dalam arsitektur berdasarkan pemahaman tentang Arsitektur sebagai pengetahuan dan sebagai karya desain. Mengembangkan kemampuan mencatat, mendeskripsikan, mengkritisi dan menyajikan serta mengkomunikasikan dalam bentuk tulisan, visual dan oral.		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara

		teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancangnya untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data

	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya
	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH
• Mampu menguraikan anatomi obyek arsitektur dalam unsur-unsur desain dan menilai tingkat keindahannya. • Mampu membaca, menangkap arti, serta membuat catatan. Memahami prinsip dasar & penerapan yg tepat dari kinerja bahan konstruksi • Mampu menyusun dan menyajikan hasil pemikiran kritis ttg Arsitektur dari sudut tinjau Vitruvius • Mampu menguraikan dan mencari contoh interaksi arsitektur dan lingkungannya. • Mampu membuat ulasan dan contoh prinsip Esatetika an Hakekat estetika
POKOK BAHASAN
• Pengertian pengertian Arsitektur dan alas an berarsitektur • Bagaimana berarsitektur, komunikasi dalam Arsitektur • Lingkung Bina • Prinsip Arsitektur menurut Vitruvius • Fungsi ruang, dn aktifitas dalam ruang • Bahan struktur dan teknologi dalam Arsitektur • Gambar , model sebagai media komunikasi • Memahami Arsitektur , mengalami dan alas an berarsitektur. • Bentuk dan Estetika dalam Arsitektur
PRASYARAT
-
PUSTAKA
• R Conway and Roenisch, 1987, <i>Understanding Architecture</i>, Routledge of Keegan, London • O' Goerman, James F, 1980, <i>The ABC of Architecture</i>, University of Peninnsylvania Press, Philadelphia.

- Snyder, James, & A.J. Catanese (ed), 1979, *Introduction to Architecture*, McGraw-Hill, New York.
- Jeremy M (); ISMS, Understanding Architecture .
- Vitruvius;;The ten book of Architecture

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Pendidikan Agama Islam
	Kode MK	: XX181xxx
	Kredit	: x SKS
	Semester	: x

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah bertujuan memberikan mahasiswa (A) kemampuan dalam (B) (C) (D).		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH		
Sikap		
Penguasaan Pengetahuan		
Ketrampilan Khusus		
Ketrampilan Umum		

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH
POKOK BAHASAN
PRASYARAT
-
PUSTAKA

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Pendidikan Agama Kristen Protestan
	Kode MK	: XX181xxx
	Kredit	: x SKS
	Semester	: x

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah bertujuan memberikan mahasiswa (A) kemampuan dalam (B) (C) (D).		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH		
Sikap		
Penguasaan Pengetahuan		
Ketrampilan Khusus		
Ketrampilan Umum		

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH
POKOK BAHASAN
PRASYARAT
-
PUSTAKA

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Pendidikan Agama Kristen Katolik
	Kode MK	: XX181xxx
	Kredit	: x SKS
	Semester	: x

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah bertujuan memberikan mahasiswa (A) kemampuan dalam (B) (C) (D).		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH		
Sikap		
Penguasaan Pengetahuan		
Ketrampilan Khusus		
Ketrampilan Umum		

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH
POKOK BAHASAN
PRASYARAT
-
PUSTAKA

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Pendidikan Agama Hindu
	Kode MK	: XX181xxx
	Kredit	: x SKS
	Semester	: x

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah bertujuan memberikan mahasiswa (A) kemampuan dalam (B) (C) (D).		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH		
Sikap		
Penguasaan Pengetahuan		
Ketrampilan Khusus		
Ketrampilan Umum		

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH
POKOK BAHASAN
PRASYARAT
-
PUSTAKA

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Pendidikan Agama Budha
	Kode MK	: XX181xxx
	Kredit	: x SKS
	Semester	: x

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah bertujuan memberikan mahasiswa (A) kemampuan dalam (B) (C) (D).		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH		
Sikap		
Penguasaan Pengetahuan		
Ketrampilan Khusus		
Ketrampilan Umum		

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH
POKOK BAHASAN
PRASYARAT
-
PUSTAKA

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Pendidikan Agama Khonghucu
	Kode MK	: XX181xxx
	Kredit	: x SKS
	Semester	: x

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah bertujuan memberikan mahasiswa (A) kemampuan dalam (B) (C) (D).		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH		
Sikap		
Penguasaan Pengetahuan		
Ketrampilan Khusus		
Ketrampilan Umum		

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH
POKOK BAHASAN
PRASYARAT
-
PUSTAKA

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Kewarganegaraan
	Kode MK	: XX181xxx
	Kredit	: x SKS
	Semester	: x

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah bertujuan memberikan mahasiswa (A) kemampuan dalam (B) (C) (D).		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH		
Sikap		
Penguasaan Pengetahuan		
Ketrampilan Khusus		
Ketrampilan Umum		

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH
POKOK BAHASAN
PRASYARAT
-
PUSTAKA

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Bahasa Inggris
	Kode MK	: XX181xxx
	Kredit	: x SKS
	Semester	: x

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah bertujuan memberikan mahasiswa (A) kemampuan dalam (B) (C) (D).		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH		
Sikap		
Penguasaan Pengetahuan		
Ketrampilan Khusus		
Ketrampilan Umum		

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH
POKOK BAHASAN
PRASYARAT
-
PUSTAKA

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	:Fisika Dasar
	Kode MK	: SF1814131
	Kredit	: 3 SKS
	Semester	: I

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Pada mata kuliah ini mahasiswa akan belajar memahami hukum-hukum dasar fisika,yang meliputi besaran dan vektor, hukum Newton, gaya, kesetimbangan gaya, stress , strain, konsep kerja, energi kinetik, energi potensial, kekekalan energi mekanik; Penjalaran gelombang bunyi, Intensitas bunyi, cahaya alam, daylight, pemantulan dan pembiasan cahaya, .termometri, kalorimetri, perpindahan panas di zat padat, cair dan gas, arus listrik, potensial listrik, daya listrik, melalui uraian matematika sederhana serta memperkenalkan contoh pemakaian konsep.		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEBANKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.L	Bekerja sama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki
Ketrampilan Khusus	3.a	Menguasai konsep teoritis fisika klasik dan fisika modern secara mendalam

--	--	--

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH
- Mahasiswa memahami besaran fisika dan sistem satuan, serta ciri besaran skalar dan besaran vektor - Mahasiswa memahami prinsip dasar hukum-hukum Newton dan mampu menerapkan hukum Newton, kesetimbangan gaya, stress dan strain - Mahasiswa memahami konsep kerja dan energi mekanik, hukum kekekalan energi mekanik, - Mahasiswa memahami gelombang bunyi, intensitas bunyi, cahaya alam dan daylight, pemantulan dan pembiasan cahaya. - Mahasiswa memahami termometri, kalorimetri, perpindahan panas di zat padat, cair dan gas - Mahasiswa memahami arus listrik, potensial listrik dan daya listrik.
POKOK BAHASAN
Besaran dan vektor; Hukum Newton dan Gaya: Hukum Newton, gaya, Statika : kesetimbangan gaya, stress , strain. Kerja dan energi: konsep kerja, energi kinetik, energi potensial, kekekalan energi mekanik; Bunyi: Penjaran gelombang bunyi, Intensitas bunyi. Optik : Cahaya alam, daylight, pemantulan dan pembiasan cahaya : Panas: termometri, kalorimetri, perpindahan panas di zat padat, cair dan gas; Listrik : arus listrik, potensial listrik, daya listrik,
PRASYARAT
-
PUSTAKA

Tipler, PA,(ted. L Prasetio dan R.W.Adi), "Fisika : untuk Sains dan Teknik, Jilid 1", Erlangga, Jakarta, 1998

SEMESTER II

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Dasar Perancangan Arsitektur II
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 6 SKS
	Semester	: II

DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata Kuliah Dasar Desain Arsitektur 2 ini adalah Mata Kuliah dalam bentuk pembelajaran Studio, yang menekankan pada proses *design studies* berupa tahapan pemahaman *from program to design* dengan menggunakan pendekatan teori *design* memahami masalah (*problem seeking*) dan penyelesaian masalah (*problem solving*)

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEBAHKAN MATA KULIAH

Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur

	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancangnya untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi

	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya

	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH		
• Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang dasar perancangan arsitektur terkait proses pemahaman masalah dan penyelesaian masalah perancangan secara mandiri • Menguasai konsep teoretis, prinsip arsitektur khususnya terkait teori pemahaman dan penyelesaian permasalahan terkait dengan perancangan dan nilai estetika , serta teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur • mampu menyusun konsep dan rancangan arsitektur terkait topik sistem dan konservasi lingkungan secara mandiri dan mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i> serta menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur • mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif, menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur, dan mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi • mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja, bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan, serta mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja • mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya • mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri		
POKOK BAHASAN		
• THEORY: Design theory, problem seeking – problem solving, Aesthetic • FRAMEWORK/PROSES: Pattern Based Design process (framework) • CONTEXT: Design concept through environmental survey analysis for flat/contour ground related to respect to site dan urban resillience		

- PROGRAM/PROJECT: Observation Building
 - METHOD: Precedent (typology, transformation)
- BUILDING SYSTEM: Single story

PRASYARAT

-

PUSTAKA

- Brenda, V., Robert, V. (1991) *Green Architecture, Design for Sustainable Future*. London: Thames & Hudson.
- Kubba, S. (2017) *Handbook of Green Building Design and Construction: LEED, BREEAM, And Green Globes*. Cambridge: Elsevier.
- Minke, G. (2013) *Building with Earth: Design and Technology of a Sustainable Architecture*. Basel: Birkhauser.
- Plowright, P. (2014). *Revealing Architectural Design: Methods, Frameworks and Tools*. New York: Routledge.
- Schröpfer, T. (2016) *Dense + Green: Innovative Building Types for Sustainable Urban Architecture*. Basel: Birkhauser.

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: DASAR STRUKTUR DAN KONSTRUKSI BANGUNAN
	Kode MK	:
	Kredit	: 3 SKS
	Semester	: 2

DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah Konstruksi Bangunan Dasar bertujuan memberikan mahasiswa kemampuan dalam menerapkan komponen struktur dan detail konstruksi bangunan, yang meliputi sub struktur dan upper struktur berdasar prinsip kerjanya, sifat penyaluran gayanya dan mengembangkan kemampuan teknik menggambar komponen konstruksi dan detail konstruksi sesuai standar untuk bangunan sederhana 1 lantai

Mata kuliah ini membahas tentang :

- Proses Konstruksi dan pengenalan tanda gambar teknik
- Sistem Struktur pada bangunan sederhana
- Pondasi dangkal dan pondasi dalam
- Dinding penahan dan dinding pengisi
- Kosen pintu jendela dari macam bahan
- Sistem Konstruksi atap dan detail
- Sistem utilitas pada bangunan sederhana
- Bahan konstruksi dari segi pemanfaatan secara struktural & arsitektural dan mekanika gaya

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEBANKAN MATA KULIAH

Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan

	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancanganya untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap

		penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH		
• Mampu menggunakan media representative dalam bentuk gambar teknis sesuai standar. • Memahami prinsip perilaku struktur dalam gaya vertical dan horizontal dan penerapannya dalam penentuan sub struktur dan upper struktur • Memahami prinsip dasar & penerapan yg tepat dari kinerja bahan konstruksi Mampu menggambar teknik konstruksi dan detail untuk bangunan tidak bertingkat		
POKOK BAHASAN		
PRASYARAT		
-		
PUSTAKA		
• R.Sumadi :” Konstruksi bangunan”. • Frick Heinz; “ ilmu Konstruksi Bangunan 1 “ • Wakita/Linde ;” The Profesional practice of architectural working drawings”. • Sheaffer :”Elementary Structures for Architects and Builders”. • Riswanto (....) ;” Konstruksi Bangunan; diktat Jurusan Arsitektur “. • Soegihardjo: “ Konstruksi Bangunan “.		

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: PENGANTAR LINGKUNGAN BINAAN
	Kode MK	: RA
	Kredit	: 2 SKS
	Semester	: 2

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata Kuliah Pengantar Lingkungan Binaan bertujuan memberikan pemahaman kepada mahasiswa bahwa Lingkungan Binaan merupakan salah satu bentuk Ilmu Pengetahuan, dimana itu juga berlaandaskan akan teori. Pengantar Lingkungan Binaan berupaya mengembangkan kemampuan untuk mempergunakan pemahaman tentang Lingkungan Bina secara garis besar, sebagai pijakan berpikir, berimajinasi, berkomunikasi dan bertata nilai dalam menstimulasi sebuah karya . Mengembangkan kemampuan mencatat, mendeskripsikan, mengkritisi dan menyajikan serta mengkomunikasikan dalam bentuk tulisan , visual dan oral.		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur

	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancangnya untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi

	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya

	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH		
• Pemahaman secara garis besar tentang Lingkungan Binaan sebagai bidang ilmu Pengetahuan , dimana ilmu Pengetahuan itu juga berdsarkan Teori • Mampu memahami hubungan antara Manusia – Lingkungan dan Teknis dari sebuah Lingkungan yang berkualitas dalam konteks individu, sosial dan budaya • Mampu menguraikan Isu isu utama /dimensi dari sebuah lingkungan binaan yang berkualitas ditinjau dari komponen Desain dan Perencanaan dalam Lingkungan Binaan • Mampu menguraikan dan mencari contoh interaksi komponen komponen Desain dan Perencanaan dalam Lingkungan Bina dalam bentuk tulisan, oral dan visual. • Mampu membuat ulasan dan contoh sebuah lingkungan berkualitas dan berkelanjutan		
POKOK BAHASAN		
• Definisi, Desain, dan Perkembangan Lingkungan Binaan • Bagaimana Isu isu utama : Dimensi manusia-dimensi Lingkungan – Dimensi Teknis dari sebuah Lingkungan yangberkualitas. • Komponen komponen Desain dan Perencanaan dalam Lingkungan Binaan. • Mendesain dan Merencanakan sebuah lingkngan berkualitas dan berkelanjutan. • Lingkungan Binaan dan konsep lingkungan hidup, Lingkungan Alami dan Lingkungan Sosial Budaya • Lingkungan Binaan : terkait dengan Alam dan budaya • Kaitan Lingkungan Blnaan dengan Aspek berkelanjutan. • Tingkat keluwesan /Asas Perancangan Arsitektur komponen desain dan perencanaan • Bahan struktur dan teknologi dalam Pengembangan Lingkungan Binaan • Gambar , model sebagai media komunikasi		
PRASYARAT		

-

PUSTAKA

1. Wendy R. McClure & Tom J. Bartuska; "The Built Environment : A Collaborative Inquiry into Design and Planning ; John Wiley & Sons, Inc.; New Jersey, 2007.
2. Victor Papanek; Design for Real World : Human ecology and Social Change; Thames & Hudson. ;
3. Bentley Alcock Murrain McGlynn Smith; Responsive environments- A manual for designers ; The Architectural Press Lt; 1985
4. Ian L. Mcharg – terjemahan S. Gunadi; " Merancang Bersama Alam - judul asli : Design with Nature ;
5. Nia K. Pontoh & Iwan Kustiawan; " Pengantar Perencanaan Perkotaan ; Penerbit ITB

*)Pustaka dapat diusulkan/ditambahkan (maksimum 5 yang utama dan terbaru)

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Pancasila
	Kode MK	: XX181xxx
	Kredit	: x SKS
	Semester	: x

DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah bertujuan memberikan mahasiswa (A) kemampuan dalam (B) (C) (D).
--

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEBAHKAN MATA KULIAH

Sikap		
Penguasaan Pengetahuan		
Ketrampilan Khusus		
Ketrampilan Umum		

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

POKOK BAHASAN
PRASYARAT
-
PUSTAKA

MATA	Nama Mata : Bahasa Indonesia
-------------	-------------------------------------

KULIAH	Kuliah		
	Kode MK	:	XX181xxx
	Kredit	:	x SKS
	Semester	:	x

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah bertujuan memberikan mahasiswa (A) kemampuan dalam (B) (C) (D).		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH		
Sikap		
Penguasaan Pengetahuan		
Ketrampilan Khusus		
Ketrampilan Umum		
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH		

POKOK BAHASAN
PRASYARAT
-
PUSTAKA

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Matematika
	Kode MK	: XX181xxx
	Kredit	: 2 SKS
	Semester	: II

DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah ini membekali mahasiswa konsep matrik, deteminan dan sistem persamaan linier, konsep berpikir matematis dalam penyelesaian masalah-masalah rekayasa, pemodelan dan lain-lain dalam keteknikan yang berkaitan dengan aplikasi diferensial, teknik Asas Perancangan Arsitektur. Materi perkuliahan lebih ditekankan pada teknik penyelesaian masalah-masalah real yang dapat diformulasikan ke dalam fungsi satu variabel bebas.

Materi perkuliahan meliputi: matrik dan determinan, penyelesaian sistem persamaan linier, nilai Eigen dan vector Eigen, sistim bilangan real (keterurutan bilangan real), fungsi dan grafik dasar polynomial, eksponensial dan logaritma, derivatif dan aplikasinya, integral , barisan dan deret.

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEBAHKAN MATA KULIAH

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

1. Mampu memahami matrik dan determinan serta sifat-sifatnya dan mampu menyelesaikan sistem persamaan linier, menentukan nilai Eigen dan vector Eigen.
2. Mampu memahami pengertian sistem bilangan real, bentuk desimal bilangan real, koordinat real, sifat keturutan, pertidaksamaan.
3. Mampu memahami fungsi polinomial, fungsi transenden dan mampu menggambar grafik dasarnya, fungsi permintaan dan penawaran, titik setimbang.
4. Mampu membuat model matematika berdasarkan data.

5. Mampu menurunkan fungsi eksplisit, menerapkan aturan rantai. 6. Mampu menentukan nilai maks/min untuk fungsi yang terkait dengan bidang ekonomi. 7. Mampu menyelesaikan integral dengan rumus rumus dasar Asas Perancangan Arsitektur, integral dengan substitusi dan integral parsial. 8. Mampu mendefinisikan barisan dan deret, memahami limit barisan menuju tak hingga, deret (aritmatika, geometri), limit fungsi yang terkait dengan suku bunga.
POKOK BAHASAN
1. Matriks: Konsep dasar aljabar matrik, menghitung determinan, invers matrik dengan matrik adjoint atau operasi baris elementer, dan penyelesaian sistem persamaan linier, menentukan nilai Eigen dan vector Eigen. 2. Sistem Bilangan Real: pengertian sistem bilangan real , Aritmetika: perpangkatan, penyelesaian Persamaan , sifat keturunan dan penyelesaian Pertidaksamaan. 3. Fungsi & Grafik: Domain, range, fungsi dasar Polinomial, Transenden : eksponensial , logaritma beserta sketsa grafiknya, fungsi permintaan dan penawaran, titik setimbang bidang ekonomi. 4. Pemodelan Sederhana: pengenalan tabel beda, teorema beda Newton maju/mundur, persamaan Lagrange. 5. Turunan : Mampu menurunkan (mendiferensialkan} fungsi eksplisit, meneraptak aturan rantai, 6. Aplikasi turunan: nilai maks/min untuk fungsi yang terkait dengan bidang ekonomi. 7. Integral: Definisi, sifat2 dasar Integral dan rumus dasar Int, Asas Perancangan Arsitektur dg Substitusi, Int Parsial. (fs polynomial dan transenden) Barisan dan Deret: limit barisan menuju tak hingga, deret: aritmatika, geometri, limit fungsi yang terkait dengan suku bunga.
PRASYARAT
-
PUSTAKA

1. Tim Dosen Jurusan Matematika ITS, *Buku Ajar Kalkulus I*, Edisi ke-4 Jurusan Matematika ITS, 2012.
2. Anton, H. dkk, *Calculus*, 10-th edition, John Wiley & Sons, New York, 2012
3. Mathematics for Economics and Business, 8th Edition, Ian Jacques, Formerly of the University of Conventry, 2015
4. James Stewart , *Calculus*, ed.7, Brooks/cole-Cengage Learning, Canada,2012

SEMESTER III

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: PERANCANGAN ARSITEKTUR 1
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 6 SKS
	Semester	: 3

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata Kuliah dalam bentuk pembelajaran Studio, yang menekankan pada respon Arsitektural terhadap isu tentang "Pengguna dan kebutuhan klien" (User & client need) dalam konteks "social studies". Bagaimana arsitektur mampu menjawab kebutuhan social masyarakat, yang terkini. Lingkup social yang dimaksud adalah pada lingkup hunian, wadah aktifitas sebuah keluarga ataupun sekelompok masyarakat. Bagaimana arsitektur berdaya guna melakukan rekayasa ruang dan bentuk dalam menjawab pemenuhan kebutuhan akan hunian merupakan eksperimen yang menjadi titik berat desain outputnya.		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan,

Khusus		teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancangnya untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan

		mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya

	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH		
• Mampu menciptakan karya rancang yang berdasarkan pada kebutuhan user / client need • Mampu berkomunikasi dengan baik secara verbal dan visual, terkait dalam wawancara terhadap user/klien • Menguasai metode perancangan response to site (regionalism; contextualism): Physiological Aspect (Site & Users Respect) • Mampu menerapkan sistem bangunan (MEP, selubung bangunan) dan bahan bangunan pada bangunan karya rancang lingkup hunian • Mampu mengembangkan program rancangan dan menggunakan prinsip-prinsip arsitektural dalam perancangan bangunan dan ruang dalam, yang bersumber dari kajian teoritis maupun preseden (barat, non barat, Indonesia). • Mampu mengintegrasikan secara konseptual sistem struktur bangunan dalam perancangan arsitektur. • Mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>		
POKOK BAHASAN		
• Mampu menciptakan karya rancang yang berdasarkan pada kebutuhan user / client need • Mampu berkomunikasi dengan baik secara verbal dan visual, terkait dalam wawancara terhadap user/klien • Mampu menerapkan metode perancangan response to site (regionalism; contextualism): Physiological Aspect (Site & Users Respect) • Mampu mengidentifikasi masalah terkait struktur dan mengintegrasikan secara konseptual sistem struktur bangunan dalam perancangan arsitektur. • Mampu menerapkan dan mengembangkan program rancangan dan menggunakan prinsip-prinsip arsitektural dalam perancangan bangunan dan ruang dalam, yang bersumber dari kajian teoritis maupun preseden (barat, non barat, Indonesia).		

- Mampu mengidentifikasi masalah terkait utilitas dan menerapkan sistem bangunan (MEP, selubung bangunan) dan bahan bangunan pada bangunan karya rancang lingkup hunian
- Mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun *digital*

PRASYARAT

Lulus DPA 1 dan DPA 2 dengan minimal C

PUSTAKA

- T.White, Edward, Site Analysis, (1983)
- Walker, Theodore D., Rancangan Tapak & Pembuatan Detail Konstruksi (Site design and construction detail), John Wiley & Sons,inc, NY, 2002
- Lang, Jon, Creating Architectural Theory. The Role of the Behavioral Sciences in Environmental Design, 1987
- Chandler, R,Clancy, Goody, J. Wooding Geofrey, Building Type Basics for Housing, John Wiley & Sons, USA, 2005
- Quentin, Pickard. The Architect Hand Book, Blackwell, 2002
- Philip D. Plowright, Revealing Architectural Design : Methods, Framework and Tools, 2014

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Asas Perancangan Arsitektur I
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 2 SKS
	Semester	: 3

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata Kuliah dalam bentuk pembelajaran pemahaman sebagai dasar pengetahuan dalam penerapan di studio Perancangan Arsitektur 1. Teori-teori yang diberikan merupakan bagian dari panduan, metode dan strategi dalam proses perancangan dalam menghasilkan sebuah karya rancang.		
CAPAIAH PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEBAHKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara

		teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancangnya untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data

	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya
	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	
• Mampu menjelaskan cara menciptakan karya rancang yang berdasarkan pada kebutuhan user / client need • Mampu berkomunikasi dengan baik secara verbal dan visual, terkait dalam wawancara terhadap user/klien • Mampu menjelaskan metode perancangan response to site (regionalism; contextualism): Physiological Aspect (Site & Users Respect) • Mampu mengidentifikasi masalah terkait utilitas dan menerapkan sistem bangunan (MEP, selubung bangunan) dan bahan bangunan pada bangunan karya rancang lingkup hunian • Mampu mengembangkan program rancangan dan menggunakan prinsip-prinsip arsitektural dalam perancangan bangunan dan ruang dalam, yang bersumber dari kajian teoritis maupun preseden (barat, non barat, Indonesia). • Mampu mengidentifikasi masalah terkait struktur dan mengintegrasikan secara konseptual sistem struktur bangunan dalam perancangan arsitektur. • Mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>	
POKOK BAHASAN	
• User and Client Need : Social Studies • Dwelling/Housing and Architecture • Climate and Environment Responses • Methode Design: Response to site (Regionalism; Contextualism):Physiological Aspect (Site and User Respect) • Programming and Creative Programming • Architecture and behaviour Standart • Architecture and structure • Space and Shape in Architecture • Landscape architecture • Building system (MEP) lingkup Hunian Architecture Communication	
PRASYARAT	
- Lulus kuliah DPA 1, Asas Perancangan Arsitektur DPA 1 dan DPA 2 Asas Perancangan Arsitektur DPA 2 minimal C	
PUSTAKA	
• T.White, Edward, <u>Site Analysis</u>, (1983)	

- Walker, Theodore D., Rancangan Tapak & Pembuatan Detail Konstruksi (*Site design and construction detail*), John Wiley & Sons, inc, NY, 2002
 - Lang, Jon, Creating Architectural Theory. The Role of the Behavioral Sciences in Environmental Design, 1987
 - Chandler, R, Clancy, Goody, J. Wooding Geofrey, Building Type Basics for Housing, John Wiley & Sons, USA, 2005
 - Quentin, Pickard. The Architect Hand Book, Blackwell, 2002
- Philip D. Plowright, Revealing Architectural Design : Methods, Framework and Tools, 2014

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: METODA PERANCANGAN
	Kode MK	: DA
	Kredit	: 3 SKS
	Semester	: 3

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata Kuliah Metoda Perancangan & Penelitian Arsitektur bertujuan memberikan mahasiswa kemampuan dalam menentukan metoda perancangan yang paling sesuai dengan konteks perancangan, potensi serta batasan yang ada serta mengaplikasikannya dalam permasalahan perancangan yang terbatas.		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara

		teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancangnya untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data

	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya
	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH
• Mampu mendiskripsikan beberapa metoda perancangan yang ada • Mampu membedakan beberapa metoda perancangan yang ada (persamaan & perbedaan) • Mampu memilih & mengaplikasikan metoda perancangan dalam permasalahan perancangan yang terbatas (mengevaluasi beberapa alternatif, memilih)
POKOK BAHASAN
• Critical thinking • Design & research • Precedents • Pattern-based frameworks • Force-based frameworks • Concept-based frameworks
PRASYARAT
-
PUSTAKA
• Revealing Architectural Design: Methods, Frameworks & Tools – Plowright, Philip D., 2014 • A Practical Guide to Critical Thinking – Hunter, David A., 2009 • Architectural Research Method - Linda Groat & David Wang, 2012 • Precedents in Architecture: Analytic Diagrams, Formative Ideas, and Partis_Clark Roger, 1996 • Design Methods Basics_Kari Jormakka_2014

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Struktur dan konstruksi Arsitektural
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 3 SKS
	Semester	: III

DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah **Struktur dan konstruksi Arsitektur** bertujuan memberikan **mahasiswa** kemampuan dalam mengenal prinsip-prinsip struktur nusantara dan barat mengidentifikasi struktur dan pengaruh bentuk pada bangunan berlantai rendah mengenal tektonika struktur dan konstruksi pada bangunan.

Mata kuliah ini membahas:

- Struktur dan konstruksi dalam Arsitektur
- Anatomi struktur : pondasi, kolom, balok, lantai , atap
- Asas Struktur : Prinsip Struktur dasar
- Sistem struktur linier , bidang dan ruang
- Tektonika ; sistem distribusi gaya dan komponen struktur ; olah estetika komponen struktur
- Sistem struktur dan konstruksi Bangunan tinggi dan bentang lebar

MEEB

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH

Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara,

		ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancangnya untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika

		ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional

	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya
	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH		
• Mampu menjelaskan prinsip-prinsip struktur dan konstruksi arsitektur • Mampu mengidentifikasi masalah struktur dan konstruksi berdasarkan logika mekanisme gaya yang terjadi. • Mampu mengidentifikasi masalah struktur dan konstruksi berdasarkan logika mekanisme gaya yang terjadi. • Mampu mengusulkan alternative penyelesaian optimal konfigurasi dan tektonika komponen struktur berdasarkan logika kestabilan struktur.		
POKOK BAHASAN		
PRASYARAT		
-		
PUSTAKA		
• Cowan, Henry J. <i>“Architectural Structures, An introduction to Struktural Mechanics”</i> Pitman, 1979. • Garrison, Philliph, <i>“Basic Structures for Engineers & Architects”</i>, Oxford, London, 2005. • Sandaker, Bjorn Normann. <i>The Structural Basic of Architecture</i>. New		

York. 1992.

- Schodeck, Daniel L, “***Structures,***”(terjemahan), PT Eresco, Bandung, 1995.
- TY Lin “***Structural Concept and System for Architects and Engineers,***” John Wiley & Sons, New York, 1993

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: DASAR PERUMAHAN & PERMUKIMAN
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 2 SKS
	Semester	: 3

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah Dasar Perumahan dan Permukiman bertujuan memberikan mahasiswa kemampuan dalam memahami dan menjelaskan teori-teori dalam perumahan permukiman dalam kaitannya dengan aspek manusia, budaya, lingkungan dan ekonomi di perkotaan serta tantangan perumahan di abad 21, secara inovatif dan kreatif.		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian

		masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancang untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data

	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya
	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH
• Mampu menjelaskan berbagai pentingnya mempelajari perumahan dalam kaitannya dengan arsitektur • Mampu menjelaskan teori perumahan dalam kaitannya dengan aspek manusia, budaya dan lingkungan • Mampu menjelaskan fenomena permukiman liar dan kumuh di perkotaan dan perumahan bagi masyarakat berpenghasilan rendah • Mampu menjelaskan perumahan swadaya dalam kaitannya dengan pembangunan desa-kota • Mampu menjelaskan perumahan formal dalam kaitannya dengan pembangunan kota Mampu menjelaskan perkembangan perumahan di abad 21
POKOK BAHASAN
• Perumahan dan aspek manusia, budaya, lingkungan. • Perumahan dalam kaitannya dengan aspek manusia, budaya dan lingkungan. • Perumahan liar dan kumuh di perkotaan • Perumahan swadaya dan rumah sebagai proses • Perumahan formal dan pembangunan kota Tantangan perumahan di abad 21.
PRASYARAT
-
PUSTAKA
• Avi Friedman(20012), <i>Fundamental of Sustainable Dwellings</i>, Island Press, Washington DC • Barbara Miller Lane(2007), <i>Housing and Dwelling : Perspective on Modern Dimestic Architecture</i>, Routledge, New York • Henny Colen (2008), <i>The Meaning of Dwelling Features</i>, Netherlan • Barbara Ward (1994) <i>The Home of Man</i>, Penguin Books England, London • Normqa L. Newmark (1977),<i>Self, Space and Shelter : an Introduction to Housing</i> • Amos Rapoport (1977) <i>Human Aspects of Urban Form</i>, Pergamon Pres • John F. Turner (1972) <i>Freedom to Build</i>, McMillan Ltd, New York • Charles Abrams (1969),<i>Housing in the Modern World</i>

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Sains dan Teknologi Arsitektur
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 3 SKS
	Semester	: 3

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah sains arsitektur dan teknologi merupakan mata kuliah wajib yang mengajarkan pemahaman tentang sistem pengendalian lingkungan (bangunan dan sekelilingnya) baik secara pasif maupun aktif. Mata kuliah ini juga mengajarkan strategi perancangan arsitektur dengan konteks pengendalian lingkungan pada bangunan bertingkat rendah, menengah, dan tinggi .		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian

		masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancangnya untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data

	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya
	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH
• Mampu menjelaskan konsep dasar sistem pengendalian lingkungan secara pasif dan aktif. • Mampu menjelaskan prinsip dasar sistem pengendalian lingkungan secara pasif dan aktif. • Mampu menjelaskan Asas Perancangan Arsitektur sistem pengendalian lingkungan dengan rancangan arsitektur. • Mampu menerapkan sistem pengendalian lingkungan dan Asas Perancangan Arsitekturnya dalam perancangan arsitektur menggunakan kasus bangunan bertingkat rendah, yang hasilnya dikomunikasikan secara lisan, grafis dan tulisan.
POKOK BAHASAN
• Sistem pengendalian lingkungan pasif dan aktif • Termal • Pencahayaan • Akustik Asas Perancangan Arsitektur sistem pengendalian lingkungan dan arsitektur
PRASYARAT
-
PUSTAKA
• Szokolay, S. (2004), Introduction to Architectural Science; Basis for Sustainable Design, Oxford: Architectural Press

SEMESTER IV

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Perancangan Arsitektur II
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 6 SKS
	Semester	: IV

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah Perancangan Arsitektur II bertujuan memberikan mahasiswa kemampuan dalam merancang berbasis riset sebuah objek arsitektur terkait topik teknologi material, struktur dan utilitas dalam perancangan secara kreatif dan inovatif.		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEBANKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan

		metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancanganya untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks

		penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya

	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH		
• Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang perancangan arsitektur terkait topik teknologi material, struktur dan utilitas dalam perancangan secara mandiri • Menguasai konsep teoretis, prinsip arsitektur khususnya terkait teknologi, dan teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur • mampu menyusun konsep dan rancangan arsitektur terkait topik teknologi material, struktur dan utilitas dalam perancangan secara mandiri dan mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i> serta menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur • mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif, menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur, dan mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi • mampu menyusun deskripsi saintifik dan mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang perancangan arsitektur terkait topik teknologi material, struktur dan utilitas dalam perancangan • mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja, bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan, serta mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja		
POKOK BAHASAN		
• THEORY: Issue exploration with theory of Technology of building material, structure and services. • FRAMEWORK/PROSES: Force Based Design process (framework) • CONTEXT: Design concept through the kind of technology tha used on it. • PROGRAM/PROJECT: Educational Building focused on using		

technology in building material, structure and services.

- METHOD: Rationalist approach: design research for technological studies and performance form for technological studies
- BUILDNG SYSTEM: multi-storey (3-5) builing system with Smart Integrated Technology

PRASYARAT

- PA 1
- Struktur Arsitektur

PUSTAKA

- Francis DK Ching, Building Structures Illustrated, Willey, 2014
- Adrea Deplazes, Construction Architecture : Material Processes, A Handbook, Birkhauser, 2008
- Thomas Schropfer, Material Design, Birkhauser Architecture, 2010
- D Schodek, Structures, 7th Edition, Prentice Hall, 2013
- Dabby, Ramsey & Aswani Bedi, Structure for Architect, John Willey & Son, 2012
- Emmitt, Stephen, Architectural Technology, Blackwell Science, 2002
- TY Lin *“Structural Concept and System for Arhitects and Engineers,”* John Wiley & Sons, New York, 1993
- Salvatore

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Asas Perancangan Arsitektur II
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 3 SKS
	Semester	: IV

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah Asas Perancangan Arsitektur II bertujuan memberikan mahasiswa kemampuan dalam mendemonstrasikan pengetahuan yang berbasis riset pada obyek arsitektur terkait topik teknologi material, struktur dan utilitas dalam perancangan secara kreatif dan inovatif.		
CAPAIAH PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEBAHKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara

		teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancang untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data

	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya
	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	
• Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang perancangan arsitektur terkait topik teknologi material, struktur dan utilitas dalam perancangan secara mandiri • Menguasai konsep teoretis, prinsip arsitektur khususnya terkait teknologi, dan teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur • mampu mendemonstrasikan pengetahuan yang berbasis riset terkait topik teknologi material, struktur dan utilitas dalam perancangan secara mandiri dan mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i> serta menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur • mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif, menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur, dan mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi • mampu menyusun deskripsi saintifik dan mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang perancangan arsitektur terkait topik teknologi material, struktur dan utilitas dalam perancangan	
POKOK BAHASAN	
• THEORY: Issue exploration with theory of Technology of building material, structure and services. • FRAMEWORK/PROSES: Force Based Design process (framework) • CONTEXT: Design concept through the kind of technology tha used on it. • PROGRAM/PROJECT: Educational Building focused on using technology in building material, structure and services. • METHOD: Rationalist approach: design research for tehcnological studies and performance form for tehcnological studies • BUILDNG SYSTEM: multi-storey (3-5) builing system with Smart Integrated Technology and wide span at the contor and flat area.	
PRASYARAT	
- PA 1 - Struktur Arsitektur - Asas Perancangan Arsitektur 1	
PUSTAKA	

- Francis DK Ching, Building Structures Illustrated, Willey, 2014
- Adrea Deplazes, Construction Architecture : Material Processes, A Handbook, Birkhauser, 2008
- Thomas Schropfer, Material Design, Birkhauser Architecture, 2010
- D Schodek, Structures, 7th Edition, Prentice Hall, 2013
- Dabby, Ramsey & Aswani Bedi, Structure for Architect, John Willey & Son, 2012
- Emmitt, Stephen, Architectural Technology, Blackwell Science, 2002
- TY Lin “*Structural Concept and System for Architects and Engineers,*” John Wiley & Sons, New York, 1993
- Salvatore

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Arsitektur Lansekap
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 3 SKS
	Semester	: IV

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah Arsitektur Lansekap bertujuan memberikan mahasiswa kemampuan dalam mengenal dan menganalisa elemen lansekap sebagai basis bagi perancangan tapak secara kreatif dan inovatif		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEBAHKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur

Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri

	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya
	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

- menunjukkan **sikap** bertanggungjawab secara akademik atas pekerjaan/tugas di bidang keahlian arsitektur lansekap secara mandiri
- memiliki kemampuan **kritis** dalam mengenal tahapan perancangan tapak
- mampu **menganalisis** elemen arsitektur lansekap, prinsip prinsip arsitektur lansekap dan teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur lansekap dalam **studi kasus rancangan lansekap**
- mampu membuat **sketsa usulan rancangan tapak(site planning dan site development)** dan yang mengintegrasikan elemen alam (tanah, air, iklim, flora dan fauna), elemen kultur (guna lahan, infrastruktur, linkage dl) dan elemen estetika (view, ruang, sikuen dll)
- mampu **mengkomunikasikan** sketsa usulan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun *digital*

POKOK BAHASAN
• The human habitat, climate , land, water, vegetation • Landscape Character • Topography • Site Planning • Site Development • Site Planting , Site Volume / Space • Visible Landscape • Circulation • Structure in the Landscape • Community Planning
PRASYARAT
-
PUSTAKA
1. Simmonds, John Ormsbee (2006), Landscape Architecture. 2. Landscape Architecture: A Manual of Land Planning and Design by John Ormsbee Simonds 3. LaGro Jr, James.A (2008), Site Analysis. A Contextual Approach to sustainable Land Planning and Site Design 4. Van Ufelen (2011) Façade Greenery Contemporary Landscaping, Braun Publishing 5. 1000X Landscape Architecture (2010).Braun Publishing

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Dasar Perancangan Kota
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 2 SKS
	Semester	: IV

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah Dasar Perancangan Kota bertujuan memberikan mahasiswa pemahaman tentang kriteria, regulasi dan strategi dasar dalam perancangan kota yang dikaitkan dengan kebutuhan perancangan arsitektur .		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur

	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancanganya untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam

		maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya
	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH		

1. Mampu memahami kaitan antara kota dengan arsitektur. 2. Mampu memahami kriteria, regulasi dan strategi perancangan kota sesuai dengan kebutuhan perancangan arsitektur. 3. Mampu memahami perancangan kota dengan perancangan arsitektur dalam proses berarsitektur dalam konteks perkotaan secara mandiri dan berkelompok 4. mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
POKOK BAHASAN
1. Kaitan antara kota dan arsitektur; 2. Elemen kota 3. Kriteria perancangan kota 4. Implementasi perancangan kota melalui regulasi a. Undang-undang b. Tata guna lahan c. Garis Sempadan Bangunan d. Koefisien Dasar Bangunan e. Koefisien Tapak Bangunan f. Selubung Bangunan g. Koefisien Tapak Basement h. Kawasan Keselamatan Operasional Penerbangan 5. Contoh implementasi kasus arsitektur dan perancangan kota di Indonesia
PRASYARAT
-
PUSTAKA
• Lynch, Kevin (1960), <i>Image of The City</i>. Van Nostrand Reinhold • Shirvani, Hamid (1997), <i>Urban Design Process</i> • Catanese, Anthony J & Snyder, James C , Introduction to Urban Planning, New York, McGraw-Hill Book Company, 1979. • Pemerintah RI (2007), UU RI No 26 tahun 2007 Tentang Penataan Ruang (Urban Planning Law), Departemen PU, Jakarta. • Rainer, George PE, Understanding Infrastructure, A Guide for Architects and Planner, John Willey & Sons Inc, 1990. • Spreiregen, P.D., Urban Design; The Architecture of Towns and Cities, New York, McGraw-Hill Book Company, 1965.

--

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Utilitas Bangunan
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 3 SKS
	Semester	: 4

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah utilitas bangunan merupakan mata kuliah wajib mengajarkan konsep dan prinsip serta menjelaskan sistem utilitas bangunan yaitu system plumbing, limbah, pematusan, kelistrikan dan penangkal petir, keamanan dan keselamatan penghuni, komunikasi, transportasi vertical dan system pengkondisian udara baik untuk bangunan bertingkat rendah, menengah maupun tinggi dan mengajarkan strategi penerapannya khususnya untuk bangunan bertingkat rendah.		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEBAHKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan

		karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancang untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan

		hasil analisis informasi dan data
	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya

	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH		
• Mampu menjelaskan konsep dasar perancangan sistem utilitas bangunan bertingkat rendah, menengah dan tinggi, • Mampu menjelaskan prinsip dasar perancangan sistem utilitas bangunan bertingkat rendah, menengah dan tinggi, • Mampu menjelaskan Asas Perancangan Arsitektur sistem utilitas dengan sistem struktur dan rancangan arsitektur bangunan bertingkat rendah, menengah dan tinggi, • Mampu menerapkan sistem utilitas dan Asas Perancangan Arsitekturnya dalam perancangan sistem struktur dan arsitektur menggunakan kasus bangunan bertingkat rendah, yang hasilnya dikomunikasikan secara lisan, grafis dan tulisan.		
POKOK BAHASAN		
• Sistem perpipaan (<i>plumbing</i>) untuk distribusi air bersih, kotor, dan gas • Sistem sanitasi, pengolahan limbah dan persampahan • Sistem drainase dan pematusan • Sistem kelistrikan dan penangkal petir • Sistem keamanan dan keselamatan bangunan • Sistem komunikasi dan komputer • Sistem transportasi vertikal • Sistem penghawaan dan pengkondisian udara		
PRASYARAT		
-		
PUSTAKA		
• Nadel, B. A. (2004), Building Security, Handbook for Architectural Planning and Design, New York: McGraw Hill. • Hall, F. dan Greeno, R. (2001), Building Services Handbook, Oxford: Butterworth Heinemann. • DPU, Dirjen Cipta dan LPMB (.....) Peraturan Bangunan Nasional, Dirjen Cipta Karya, Jakarta • Lechner, N. (2001), Heating, Cooling, Lighting: Design Methods for Architects, Canada: John Wiley & Sons, Inc.		

- Juwana J.S. (2002), **Sistem Bangunan Tinggi; Untuk Arsitek dan Praktisi Bangunan**, Jakarta: Penerbit Erlangga.

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Teori Arsitektur
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: x SKS
	Semester	: IV

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah Teori Arsitektur bertujuan memberikan mahasiswa (A) kemampuan dalam mempelajari materi dan mengerjakan tugas sesuai yang diberikan pada kuliah Teori Arsitektur (B) sesuai dengan bahan kajian kuliah Teori Arsitektur (C) mengerjakan tugas dengan baik dan benar sesuai dengan lembar tugas yang diberikan (D)		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEBAHKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian

		masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancangnya untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data

	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya
	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH
• Mahasiswa memahami pengertian Teori Arsitektur • Mahasiswa bisa mengidentifikasi karya arsitektur yang ada sebagai contoh dari bahan kajian kuliah • Mahasiswa mampu memaparkan dan menjelaskan bahan kajian kuliah dalam tugas presentasi di kelas
POKOK BAHASAN
• Sejarah awal dipergunakannya teori arsitektur dan kegunaannya untuk kualitas desain • Penjelasan bagaimana pentingnya teori untuk pengembangan ilmu pengetahuan • Arsitektur sebagai ilmu dalam membuat desain tempat dan bentuk tersusun menjadi pengetahuan yang sistematis • Arsitektur dalam taksonomi ilmu pengetahuan yang berlaku • Pengaruh teori terhadap Sejarah Arsitektur • Theory in Architecture • Theory of Architecture • Theory about Architecture • Hubungan antara teori arsitektur dengan filsafat • Hubungan antara teori arsitektur dengan kemajuan teknologi • Guna teori untuk desain arsitektur
PRASYARAT
- Lulus Mata Kuliah Sejarah Arsitektur
PUSTAKA
• Salingaros, Nikos A. and Michael W. Mehaffy, <i>A Theory of Architecture</i>, UMBAU-VERLAG Harald Püschel, 2006 • Antoniadès, Anthony C., <i>Poetics of Architecture: Theory of Design</i>, Van Nostrand Reinhold, 1990 • Mitias, Michael H., <i>Philosophy and Architecture</i>, Rodopi, 1994 • Salvan, George S., <i>Architectural Theories of Design</i>, Goodwill Trading Co. Inc., 1999 Snodgrass, Adrian and Richard Coyne, <i>Interpretation in Architecture: Design as Way of Thinking</i>, Routledge, 2013

SEMESTER V

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Perancangan Arsitektur III
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 6 SKS
	Semester	: V

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah Perancangan Arsitektur III mempelajari perancangan berbasis riset sebuah objek arsitektur terkait topik sistem dan konservasi lingkungan dengan metoda regionalisme dan kontekstualisme.		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEBAHKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan

		karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancang untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan

		hasil analisis informasi dan data
	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya

	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi
--	------	--

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

- Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang perancangan arsitektur terkait **topik sistem dan konservasi lingkungan** secara mandiri
- Mampu menerapkan konsep teoretis, prinsip arsitektur **khususnya terkait ekologi**, dan teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
- mampu menyusun konsep dan rancangan arsitektur terkait **topik sistem dan konservasi lingkungan** secara mandiri dan mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun *digital* serta menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
- mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif, menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur, dan mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi
- mampu menyusun deskripsi saintifik dan mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang **perancangan arsitektur terkait topik sistem dan konservasi lingkungan**
mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja, bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan, serta mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja

POKOK BAHASAN

- TEORI: eksplorasi isu lingkungan dengan teori ekologi, perancangan berbasis arsitektur hijau, dan berkelanjutan
- FRAMEWORK/PROSES: *Force Based Design process (framework)/ berbasis konstrain/batasan*
- KONTEKS: Konsep rancangan melalui analisis survei lingkungan untuk tanah bertipe datar / kontur terkait dengan memperhatikan/respek terhadap lokasi
- PROGRAM/PROYEK: Bangunan Komersial sadar Energi (konservasi energi)
- METODA: Respon terhadap tapak (regionalisme; kontekstualisme); Metode perancangan: Aspek Fisiologis (respek terhadap tapak dan pengguna)
- SISTEM BANGUNAN: banyak lantai (5-10), dengan teknologi berkonteks iklim dan pendekatan perancangan minimalisasi sumber daya baru

KOMUNIKASI-PAMERAN
PRASYARAT
-
PUSTAKA
• Brenda, V., Robert, V. (1991) <i>Green Architecture, Design for Sustainable. Future</i>. London: Thames & Hudson. • Kubba, S. (2017) <i>Handbook of Green Building Design and Construction: LEED, BREEAM, And Green Globes</i>. Cambridge: Elsevier. • Minke, G. (2013) <i>Building with Earth: Design and Technology of a Sustainable Architecture</i>. Basel: Birkhauser. • Plowright, P. (2014) <i>Revealing Architectural Design: Methods, Frameworks and Tools</i>. New York: Routledge. • Schröpfer, T. (2016) <i>Dense + Green: Innovative Building Types for Sustainable Urban Architecture</i>. Basel: Birkhauser.

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Asas Perancangan Arsitektur III
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 6 SKS
	Semester	: V

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah Inetgratif III bertujuan memberikan mahasiswa pemahaman dalam merancang berbasis riset yang akan diterapkan pada objek arsitektur terkait topik sistem dan konservasi lingkungan secara ter Asas Perancangan Arsitektur.		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur

	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancanganya untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam

		maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya
	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH		

• Menguasai konsep teoretis, prinsip arsitektur khususnya rancangan yang terkait ekologi, dan teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur • mampu menyusun konsep dan rancangan arsitektur terkait topik sistem dan konservasi lingkungan secara mandiri • mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif, menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur, dan mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi • mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur mampu menyusun deskripsi saintifik dan mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang perancangan arsitektur terkait topik sistem dan konservasi lingkungan
POKOK BAHASAN
• Aspek Fungsi: Bangunan Komersial a. Definisi & Program-Aktivitas b. Aspek Formal Bangunan Komersial • Aspek Konteks: Lahan & Lingkungan a. Karakter Lahan + Aturan Kota b. Lansekap • Aspek Desain & Rancangan • Pendekatan & Metoda Desain: a. <i>Response to Site: Critical Regionalism and Contextualism-</i> b. <i>Response to Site, Respect to Users dan Psikologi Lingkungan-</i> • Sistem Bangunan : Struktur dan Mekanikal Elektrikal Komunikasi dalam desain
PRASYARAT
-
PUSTAKA
• A Lagro, James Jr (2008) <i>A Contextual Approach To Sustainable Planning & Site Design</i>. John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey • Brenda, V., Robert, V. (1991) <i>Green Architecture, Design for Sustainable</i>. Future. London: Thames & Hudson. • Kubba, S. (2017) <i>Handbook of Green Building Design and Construction: LEED, BREEAM, And Green Globes</i>. Cambridge: Elsevier. • Minke, G. (2013) <i>Building with Earth: Design and Technology of a Sustainable Architecture</i>. Basel: Birkhauser. • Plowright, P. (2014). <i>Revealing Architectural Design: Methods, Frameworks and Tools</i>. New York: Routledge.

- Schröpfer, T. (2016) *Dense + Green: Innovative Building Types for Sustainable Urban Architecture*. Basel: Birkhauser.
- Charleson, Andrew W (2005) *Structure as Architecture*. Elsevier Linacre House, Jordan Hill, Oxford OX2 8DP 30 Corporate Drive, Burlington MA
- Bolmer, Jeffrey & T Swisher, Michael (2013). *Diagramming The Big Idea. Methods for Architectural Composition*. Routledge, New York.

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Ekologi Arsitektur
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 3 SKS
	Semester	: V

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah Ekologi Arsitektur merupakan mata kuliah parsial yang bertujuan untuk memberikan pemahaman mengenai hubungan timbal balik antar lingkung bina arsitektur dengan manusia penggunaanya dan dengan lingkungan sekitar yang lebih luas , terkait dengan teknologi arsitektur (Arsitektur Hijau), serta menerapkan pemahaman tersebut dalam tugas .		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan

		dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancang untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri

	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya
	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

- Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang perancangan arsitektur terkait **topik ekologi dan lingkungan** secara mandiri
- Menguasai konsep teoretis, prinsip arsitektur **terkait ekologi arsitektur**, dan teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
- Mampu menyusun konsep dan rancangan arsitektur terkait **topik ekologi dan arsitektur hijau** secara mandiri dan mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun *digital* serta menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
- Mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan **pertimbangan ekologi arsitektur**

- Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif, terkait dengan **konsep arsitektur ekologis di iklim tropis** dengan menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur, dan mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi
- Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur sehingga mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja, bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan, serta mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja

POKOK BAHASAN

- Dasar – dasar ekologi arsitektur
 - Arsitektur sadar lingkungan
 - Arsitektur sebagai bina bina (built environment) dalam lingkungan hidup
 - Etika Lingkungan dan Arsitektur
 - Penerapan ekologi arsitektur dan keterkaitan dengan Arsitektur Hijau
 - Penerapan prinsip – prinsip Teknologi Arsitektur dalam Ekologi Arsitektur
 - Penerapan pemahaman ekologi arsitektur terkait dengan Open Building & Evaluasi Pasca Huni
- Penerapan pemahaman *respect for user* terkait dengan Arsitektur Hijau

PRASYARAT

-

PUSTAKA

- Graham, Peter, 2003, *Building Ecology: First Principles For A Sustainable Built Environment*, Blackwell Science, Sidney, Australia
- Keraf, A. Sonny, 2006, *Etika Lingkungan*, Penerbit Buku Kompas, Jakarta.
- Zeiher, Laura C, 1996, *Ecology of Architecture*, Watsun-Guptill Publications, New York, N.Y. z
- Frick,Heinz; Mulyani, Tri Hesti, 2006, *Seri Eko Arsitektur 2 : Arsitektur Ekologis*, Penerbit Kanisius, Soegijapranata University Press
- Frick,Heinz; Suskiyanto, FX. Bambang, 2006, *Seri Eko Arsitektur 1 : Dasar – Dasar Eko Arsitektur* , Penerbit Kanisius, Soegijapranata University Press
- Klaus, Daniel,, *The Technology of Ecological Building*,
- Brenda, V., Robert, V. (1991) *Green Architecture, Design for Sustainable Future*. London: Thames & Hudson.

--

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Arsitektur Nusantara
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 3 SKS
	Semester	:V

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah Arsitektur Nusantara bertujuan memberikan mahasiswa (A) kemampuan dalam mempelajari materi dan mengerjakan tugas sesuai yang diberikan pada kuliah Arsitektur Nusantara (B) sesuai dengan bahan kajian kuliah Arsitektur Nusantara (C) mengerjakan tugas dengan baik dan benar sesuai dengan lembar tugas yang diberikan (D)		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEBAHKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian

		masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancangnya untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data

	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya
	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH
• Mahasiswa memahami pengertian Arsitektur Nusantara • Mahasiswa bisa mengidentifikasi karya arsitektur yang ada sebagai contoh dari bahan kajian kuliah • Mahasiswa mampu memaparkan dan menjelaskan bahan kajian kuliah dalam tugas presentasi di kelas
POKOK BAHASAN
• Pengertian Arsitektur Nusantara • Pertimbangan Iklim dalam Arsitektur Nusantara • Pertimbangan Geografi dalam Arsitektur Nusantara • Bhineka Rupa Arsitektur Nusantara • Stilistika Arsitektur Nusantara • Struktur Arsitektur Nusantara • Konstruksi Arsitektur Nusantara • Tektonika Arsitektur Nusantara • Makna Arsitektur Nusantara • Dikotomi arsitektur Nusantara dan arsitektur Barat • Arsitektur Nusantara Mengkini
PRASYARAT
Lulus Mata Kuliah Metoda Perancangan dan penelitian Arsitektur
PUSTAKA
• Laboratorium Sejarah Arsitektur ITS, <i>Prijotomo Benahi Arsitektur Nusantara</i>, 2017 • Lefaivre, Liane and Alexander Tzonis, <i>Critical regionalism: architecture and identity in a globalized world</i>, Prestel 2003 • Lyons, Brian Mackay-, <i>Local Architecture: Building Place, Craft, and Community</i>, Chronicle Books, 2014 • Abel, Chris and Norman Foster, <i>Architecture and Identity</i>, Routledge, 2012 • Jencks, Charles, <i>The Language of Post-modern Architecture</i>, Academy Editions, 1991

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Perancangan Berkelanjutan
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 3 SKS
	Semester	: V

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Secara global, konsep <i>Sustainable Design</i> dikenalkan dalam kerangka merespon isu perusakan lingkungan atau kemerosotan kualitas lingkungan. Mata kuliah ini bertujuan untuk memberikan pemahaman pentingnya konsep Keberlanjutan dalam desain rekayasa dan konstruksi, mempelajari prinsip, strategi dan elemen dalam implementasinya, serta sistem pengukuran dan penilaian keberlanjutan pada berbagai lingkup desain rekayasa.		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.12	bekerja sama untuk dapat memanfaatkan semaksimal mungkin potensi yang dimiliki
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>

	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

- Mampu menjelaskan konsep Perancangan Berkelanjutan (*Sustainable Design*) sebagai respons terhadap isu lingkungan, secara logis dan sistematis, secara tertulis dan didiskusikan dalam kelompok.
- Mampu menjelaskan prinsip, elemen dan strategi dalam mendukung implementasi desain rekayasa produk maupun lingkungan bina berkelanjutan yang menunjukkan pemikiran logis dan sistematis dalam bentuk tulisan. Mampu menganalisa keterukuran keberlanjutan pada kasus desain rekayasa dengan sistem pengukuran dan penilaian/assessment sesuai konteks dalam

bentuk tulisan maupun lisan.

POKOK BAHASAN

- Pengertian dan lingkup Keberlanjutan (*Sustainability*) Desain Rekayasa dan Konstruksi
- Isu Daur Hidup (*Life Cycle Issue*) dalam Konsep Keberlanjutan
- Tiga Pilar Pendukung Keberlanjutan (Lingkungan, Ekonomi dan Sosial) beserta Prinsip, Elemen dan Strategi
- Implementasi/Praktik-praktik Perancangan Berkelanjutan dalam Level Proses maupun Produk
Metoda dan Sistem Pengukuran dan Assessment Keberlanjutan

PRASYARAT

-

PUSTAKA

- Bergman, D. (2012). *Sustainable Design – A Critical Guide*. New York: Princeton Architectural Press.
- Bovill, C. (2015). *Sustainability in Architecture and Urban Design*. New York: Taylor & Francis.
- Johnson, A., Gibson, A. (2014). *Sustainability in Engineering Design an Undergraduate Text*. London: Elsevier Ltd.
- Vezzoli, C., Manzini, E. (2008). *Design for Environmental Sustainability*. London: Springer Verlag.
- Yates, J.K., Castro-Lacouture, D. (2016). *Sustainability in Engineering Design and Construction Operation*. UK: Taylor & Francis Group.

SEMESTER VI

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Perancangan Arsitektur IV
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 6 SKS
	Semester	: 6

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah Perancangan Arsitektur 4 merupakan Mata Kuliah dengan metoda studio, dengan topik utama terkait dengan hubungan Arsitektur dengan aspek Sosial-Budaya Masyarakat. Dalam Mata Kuliah ini mahasiswa akan belajar kemampuan dalam merancang berbasis riset sebuah obyek arsitektur terkait topik sosial-budaya, secara kreatif dan inovatif, serta mengkomunikasikannya secara grafis dan juga verbal dalam sajian gambar-maket serta presentasi karya.		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur

	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancangnya untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi

	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya

	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH		
• Mampu menganalisis permasalahan rancang. • Mampu menjelaskan tentang definisi/dictum/teori/data empirik yang digunakan sebagai landasan pikir rancang. • Mampu menerapkan metoda narasi dalam bentuk teks dan diagram gambar. • Mampu mempresentasikan proposisi rancang dan menyajikan dalam bentuk grafis. • Mampu menganalisis konteks dan mampu menyusun pemrograman aktivitas dalam obyek rancang. • Mampu mempresentasikan konsep rancangan dan menyajikan dalam bentuk gambar konseptual dan maket. • Mampu menerapkan prinsip struktur bangunan pada obyek rancang dalam bentuk gambar. • Mampu menerapkan konsep utilitas bangunan pada obyek rancang dalam bentuk gambar. • Mampu menerapkan elemen arsitektural pada obyek rancang dalam bentuk gambar. • Mampu mempresentasikan Asas Perancangan Arsitektur prinsip aspek teknis pada obyek rancang dan menyajikan dalam bentuk gambar konseptual dan maket. • Mampu menyajikan gambar pra rancangan: Rencana tapak, Denah, Potongan, Tampak, Detail, Rencana sistem struktur dan utilitas, dan interior. • Mampu mempresentasikan rancangan yang komprehensif dan memenuhi standar sajian gambar pra-rencana.		
POKOK BAHASAN		
• <i>Theory & Method of Identifying problems</i>		

- *Design as Argumentation; Deontic-Factual; Architectural Observation.*
- *Narrative in Architectural Design*
- *Context in Architecture; Programming in Architecture*
- *Building Structure Principles*
- *Building System Principles*
- *Architectural Elements; Materiality*
- *Drawing Techniques; Drawing standard*
Architectural Elements; Materiality
Drawing Techniques; Drawing standard

PRASYARAT

Mahasiswa dapat mengambil Mata Kuliah Perancangan Arsitektur 4 jika telah menjalani Mata Kuliah Perancangan Arsitektur 3 dengan nilai minimal D

PUSTAKA

- Collin Davies, *Thinking About Architecture: An Introduction to Architectural Theory*. Laurence King Publishing, 2011.
- Nigel Coates, *Narrative Architecture*. John Wiley & Sons Ltd, 2012.
- Ian Bentley & Georgia B. Watson, *Identity by Design*. Elsevier, 2007.
- Peter Cook, *Drawing: The Motive Force of Architecture*. John Wiley & Sons Ltd,
- Sophia Psarra, *Architecture & Narrative: The Formation of Space and Cultural Meaning*. Routledge, 2009.

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Asas Perancangan Arsitektur IV
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 2 SKS
	Semester	: VI

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah Asas Perancangan Arsitektur 4 memiliki keterkaitan substansi dengan Mata Kuliah Perancangan Arsitektur 4. Mata Kuliah ini akan memberikan materi-materi terkait obyek rancang yang menjadi output di PA4 yaitu terdiri dari aspek teknis, metoda desain, dan juga konteks. MK ini bertujuan memberikan mahasiswa kemampuan dalam memahami konsep rancang dan metoda rancang, serta aspek teknis sebuah bangunan secara komprehensif.		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian

		masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancangnya untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data

	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya
	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH
• Mampu menganalisis karakteristik bangunan publik dan permasalahan desainnya. • Mampu menjelaskan persyaratan bangunan dan lahan • Mampu menyusun hasil analisis terkait bangunan publik dan persyaratannya • Mampu menjelaskan pemahaman metoda narasi dalam perancangan • Mampu menjelaskan karakter lahan dan tapak serta persyaratan & peraturan terkait • Mampu memahami sistem struktur dan utilitas pada bangunan bertingkat menengah • Mampu menjelaskan Asas Perancangan Arsitektur aspek struktur dan utilitas dalam proses desain • Mampu memahami standar dan substansi komunikasi gambar: Denah dan rencana, Potongan, Tampak dan ilustrasi 3 dimensional • Mampu memahami standar dan substansi komunikasi gambar: Skematik penerapan material • Mampu memahami standar dan substansi komunikasi gambar: Poster desain • Mampu memahami penyusunan portfolio desain
POKOK BAHASAN
• Berpikir Rancang • Pemrograman dalam Arsitektur dan Fungsi Bangunan • Analisa tapak, lingkungan, dan pengguna • Metoda narasi dalam Perancangan Arsitektur Struktur bangunan menengah dan Sistem Bangunan
PRASYARAT
Mata kuliah Asas Perancangan Arsitektur 4 harus diambil bersama dengan Mata Kuliah Perancangan Arsitektur 4 di semester yang sama.
PUSTAKA
• Ballmond, Cecil (2007) Informal. Prestel. • Bentley, Ian & Watson, Georgia B. (2007) Identity by Design. Elsevier. • Coates, Nigel. (2012) Narrative Architecture. John Wiley & Sons Ltd. • Edward T. White, Diagramming Information for Architectural Design. • Peter Cook, Drawing: The Motive Force of Architecture. John Wiley & Sons Ltd.

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Arsitektur Eksperimental
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 3 SKS
	Semester	: VI

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah Arsitektur Eksperimental bertujuan memberikan mahasiswa kemampuan untuk memahami dan mendemonstrasikan pengetahuan akan konsep arsitektur eksperimental dan metode berpikir secara lateral serta mampu menerapkan eksperimen dalam konteks eksplorasi perancangan arsitektur secara komprehensif berdasar teori dan analisa preseden.		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>

	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri

	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya
	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

- Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang arsitektur terkait **topik arsitektur eksperimental** secara mandiri
- Menguasai konsep teoretis, dan prinsip arsitektur **khususnya terkait topik arsitektur eksperimental**, dan teknik presentasi konseptual arsitektur
- Mampu menyusun konsep dan rancangan arsitektur terkait **topik perancangan arsitektur eksperimental** secara mandiri dan mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun *digital serta* menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan

arsitektur

- mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam **ranah arsitektur** eksperimental serta menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur, dan mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi
- mampu menyusun deskripsi saintifik dan mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang **perancangan arsitektur terkait topik arsitektur eksperimental**
- mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja, bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan, serta mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja terkait **topik arsitektur eksperimental**

POKOK BAHASAN

- THEORY: Experimental Architecture, Utopian Architecture, Metabolism, Spirit of Experimentation, Deconstructivism, Conceptual Architecture
- HISTORY: Experimental Architecture, The Spirit of the 60s
- METHOD: Qualitative and/or Quantitative Research, Design by Research
- DESIGN THINKING: Lateral Thinking
- REPRESENTATION: Experimental Representation

PRASYARAT

-

PUSTAKA

- Cook, Peter; Experimental Architecture; PIE Books; 1970
- Sadler, Simon; Archigram Architecture Without Architecture; The MIT Press; London, 2005
- Becker, Fletcher; The Drawing Center: Lebbeus Woods, New York, 2013
- Plowright, P. (2014). *Revealing Architectural Design: Methods, Frameworks and Tools*. New York: Routledge.
- Brookes, Alan J & Poole, Dominique; Innovation in Architecture, Spon Press, 2005
- Alison, Jane; Future City; Experimentat and Utopia in Architecture; Thames and Hudson, 2006

- Bono, Edward D; Lateral Thinking; Harper & Row, 1970
- Groat, Wang; Architecture Research Method, Wiley, 2013Bono, Edward D; Lateral Thinking; Harper & Row, 1970
Groat, Wang; Architecture Research Method, Wiley, 2013

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Sejarah Arsitektur
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 3 SKS
	Semester	: VI

DESKRIPSI MATA KULIAH		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEBAHKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil

		rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancangnya untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya

	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya
	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH		
• Memahami Sejarah Arsitektur dalam beberapa kurun waktu secara sinkronik dan diakronik		

- Memahami paradigma Arsitektur sesuai dengan semangat jaman
 - Memahami Perancangan Arsitektur yang kontekstual (kesetempatan dan kesewaktuan)
- Memahami Nilai/ Value dari Sejarah Arsitektur

POKOK BAHASAN

- Sejarah Arsitektur Dunia
- Sejarah Arsitektur Klasik Eropa
- Sejarah Arsitektur Klasik Asia
- Sejarah Arsitektur Nusantara
- Sejarah Arsitektur Hindia Belanda pra Modern

PRASYARAT

-

PUSTAKA

- Sejarah Arsitektur : Sebuah Pengantar oleh Setiadi Soepandi, Penerbit Gramedia
- A Global History of Architecture : Frank Ching 1995

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Wawasan dan Aplikasi Teknologi
	Kode MK	: XX181xxx
	Kredit	: x SKS
	Semester	: x

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah bertujuan memberikan mahasiswa (A) kemampuan dalam (B) (C) (D).		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH		
Sikap		
Penguasaan Pengetahuan		
Ketrampilan Khusus		
Ketrampilan Umum		

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH		
POKOK BAHASAN		
PRASYARAT		
-		
PUSTAKA		

SEMESTER VII

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Perancangan Arsitektur V
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 6 SKS
	Semester	: VII

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah Perancangan Arsitektur V bertujuan memberikan mahasiswa kemampuan dalam merancang objek arsitektur melalui kegiatan riset dengan pendekatan berbasis laboratorium secara inovatif terkait topik arsitektur eksperimental.		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEBANKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan

		metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancang untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks

		penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

- Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang perancangan arsitektur terkait **topik arsitektur eksperimental** secara mandiri
- Menguasai konsep teoretis, prinsip arsitektur **khususnya terkait topik perancangan arsitektur eksperimental dengan pendekatan berbasis penelitian laboratorium**, dan teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
- Mampu menyusun konsep dan rancangan arsitektur terkait **topik perancangan arsitektur eksperimental dengan pendekatan berbasis penelitian laboratorium** secara mandiri dan mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun *digital* serta menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
- mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif, menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur, dan mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi **khususnya terkait topik perancangan arsitektur eksperimental dengan pendekatan berbasis penelitian laboratorium**

- mampu menyusun deskripsi saintifik dan mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang **perancangan arsitektur terkait topik arsitektur eksperimental dengan pendekatan berbasis penelitian laboratorium**
- mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja, bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan, serta mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja

POKOK BAHASAN

- THEORY: Experimental Architecture Design, Lab-Based Research
- FRAMEWORK/PROSES: Concept-Based Design process (framework), Force-Based process (framework), Pattern-Based process (framework)
- CONTEXT: Conceptualizing Context and contextualizing concept
- PROGRAM/PROJECT: Commercial Building and Private Building focused on design by research
- METHOD: Design by Research, through various/selected design method based on Lab.
- BUILDING SYSTEM: multi-storey (5-10) building system in-line with experimented architectural object.

PRASYARAT

Mk. Perancangan Arsitektur 4 dengan nilai minimal D

Mk. Arsitektur Eksperimental

PUSTAKA

- Cook, Peter; Experimental Architecture; PIE Books; 1970
- Sadler, Simon; Archigram Architecture Without Architecture; The MIT Press; London, 2005
- Plowright, P. (2014). *Revealing Architectural Design: Methods, Frameworks and Tools*. New York: Routledge.
- Brookes, Alan J & Poole, Dominique; Innovation in Architecture, Spon Press, 2005
- Alison, Jane; Future City; Experimentat and Utopia in Architecture; Thames and Hudson, 2006

- Bono, Edward D; Lateral Thinking; Harper & Row, 1970
- Groat, Wang; Architecture Research Method, Wiley, 2013
- Allen, Edward & Iano, Joseph; Fundamental of Building Construction; John Wiley & Sons; New Jersey, 2009
- Oxman, Rivka, Oxman, Robert ; The New Structuralism; Architecture & Design; 2010
- Balmond, Cecil; Informal; Prestel; 2007
- Balmer, Swisher; Diagramming the Big Idea; Roudledge, 2013
- LaGro Jr., James; Site Analysis; John Wiley & Sons; New Jersey, 2007

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Asas Perancangan Arsitektur: Arsitektur Eksperimental
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 3 SKS
	Semester	: 6

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah Asas Perancangan Arsitektur; Arsitektur Eksperimental bertujuan memberikan mahasiswa pengetahuan dan pemahaman konsep dan metode rancang serta pengetahuan dan aplikasi aspek teknis dalam bangunan dalam topik arsitektur eksperimental secara komprehensif.		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur

Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri

	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya
	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi

CAPAAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

- Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang arsitektur terkait **topik arsitektur eksperimental** secara mandiri
- Menguasai konsep teoretis, prinsip arsitektur dan sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan **khususnya terkait topik arsitektur eksperimental**, dan teknik presentasi konseptual arsitektur
- Mampu menyusun konsep dan rancangan arsitektur terkait **topik perancangan arsitektur eksperimental** secara mandiri dan mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun *digital* serta menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
- mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif,

menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur, dan mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi

- mampu menyusun deskripsi saintifik dan mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang **perancangan arsitektur terkait topik arsitektur eksperimental**

mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja, bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan, serta mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja

POKOK BAHASAN

- THEORY: Innovative Design
- METHOD: Design by Research
- DESIGN THINKING: Lateral Thinking

REPRESENTATION: Experimental Representation

PRASYARAT

Sekaligus mengambil mk. Perancangan Arsitektur 5

PUSTAKA

- Plowright, P. (2014). *Revealing Architectural Design: Methods, Frameworks and Tools*. New York: Routledge.
- Brookes, Alan J & Poole, Dominique; Innovation in Architecture, Spon Press, 2005
- Alison, Jane; Future City; Experimentat and Utopia in Architecture; Thames and Hudson, 2006
- Bono, Edward D; Lateral Thinking; Harper & Row, 1970
- Groat, Wang; Architecture Research Method, Wiley, 2013
- Allen, Edward & Iano, Joseph; Fundamental of Building Construction; John Wiley & Sons; New Jersey, 2009
- Oxman, Rivka, Oxman, Robert ; The New Structuralism; Architecture & Design; 2010
- OVE ARUP Journal, various; publication.arup.com
- Balmer, Swisher; Diagramming te Big Idea; Roudledge, 2013

- LaGro Jr., James; Site Analysis; John Wiley & Sons; New Jersey, 2007

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	ARSITEKTUR KONTEMPORER
	Kode MK	RA 141552
	Kredit	2 SKS
	Semester	VII

DESKRIPSI MATA KULIAH

Arsitektur Kontemporer ditempatkan sebagai kelanjutan dari arsitektur modern dalam dua sikap tertentu. Arsitektur pasca/neo-modern sebagai yang memutakhirkan arsitektur modern, dan arsitektur purna-modern sebagai yang meng-koreksi, terhadap arsitektur modern. Corak dan ciri dari masing-masing arsitektur akan dirinci, sedang faktor-faktor pembentuk arsitektur akan diperiksa secara kritis.

Mata kuliah ini membahas :

- Kilas balik Ars. Modern.
- Pengenalan faktor dan tantangan Arsitektur Pasca/Neo modern dan Purna modern
- Arsitektur Kontemporer sebagai pemutakhiran (ars.Pasca/Neomodern) dan Koreksi (Purnamodern) , atas Arsitektur Modern
- Aturan dan prinsip2 dasar Arsitektur Purnamodern dan Pasca Modern.
- Perkembangan meng-kini ars.Purnamodern dan Pascamodern.
- Ragam dan Perkembangan ars, Kiwari di Indonesia.

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEBAHKAN MATA KULIAH

Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan

Pengetahuan		arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan

		mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya

	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH		
● mampu menjelaskan konsep tentang arsitektur modern dan Arsitektur Kontemporer melalui penggalian dan perbandingan konsep keduanya dalam studi kasus obyek riil. ● Mampu menyusun hasil identifikasi rupa dan ruang dari sisi Stilistika dan Tema/Konteks rancangan suatu karya arsitektur melalui studi kasus. ● mampu menyusun hasil identifikasi dalam laporan tertulis yang memenuhi syarat sebuah tulisan ilmiah, setelah melalui proses diskusi dan presentasi di dalam forum akademik.		
POKOK BAHASAN		
PRASYARAT		
-		
PUSTAKA		
• Charles Jencks : The Language of Late Modern Architecture • Robert Venturi : Complexity and Contradiction in Architecture • Robert AM Stern : Modern Classicism		

SEMESTER VIII

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Tugas Akhir
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 8 SKS
	Semester	: 8

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah Tugas Akhir bertujuan memberikan mahasiswa kemampuan dalam merancang berbasis riset sebuah obyek arsitektur serta memahami pengetahuan Arsitektur beserta keseluruhan aspeknya secara Asas Perancangan Arsitektur.		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur

Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancangnya untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi

	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan

	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya
	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

- Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan merancang secara mandiri.
- Menguasai konsep teoretis arsitektur dan perancangan arsitektur secara komprehensif termasuk pemaknaan dalam arsitektur, serta menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur.
- mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang terAsas Perancangan Arsitektur, dengan metode rancang tertentu yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur yang kontekstual, terkomunikasikan dalam bentuk grafis. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif serta menunjukkan kinerja mandiri yang terukur terkait pengambilan keputusan yang tepat dalam konteks permasalahan perancangan Arsitektur

POKOK BAHASAN

- Berpikir Rancang dan menyusun Konsep Perancangan
- Metoda Perancangan
- Asas Perancangan Arsitektur aspek teknis dalam perancangan
Strategi Komunikasi Rancangan: Diagram, gambar skematik, gambar pra rancangan, model terskala.

PRASYARAT

Mahasiswa dapat mengambil Tugas Akhir jika telah lulus semua Mata Kuliah Perancangan Arsitektur

PUSTAKA

- Cook, Peter (2008), Drawing: The Motive Force of Architecture. John Wiley & Sons Ltd.
- Duberly, H. (2004), How Do You Design, A Compendium of Models, San Francisco: Duberly Design Office.

- Lawson, B. (2005), How designer Think, The Design process Demystified, London; Routledge.
- Jones, CJ. (1992), Design Methods, New York: John Wiley & Sons.
- Jormakka, K. (2007), Basic Design Methods, Basel: Birkhauser Architecture.

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: ETIKA dan PRAKTEK PROFESI
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 2 SKS
	Semester	: VIII

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah Etika dan Praktek Profesi bertujuan		
- Untuk memberikan mahasiswa untuk pengetahuan tentang profesi arsitek secara menyeluruh yang mencakup diskripsi kerja seorang arsitek dalam dunia profesional, kode etik, etika, tanggung jawab dan kepekaan sebagai seorang arsitek serta mengetahui gambaran mengenai hubungan kerja dengan disiplin ilmu lainnya (interdisiplin) yang terkait. - untuk mengenalkan, mengamati dan mengalami tanggung jawab dan wewenang profesi arsitek dalam bidang konstruksi khususnya pada jasa konsultansi		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEBANKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara,

		ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancangnya untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika

		ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional

	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya
	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

Mahasiswa mengenal profesi arsitek secara menyeluruh terkait dengan diskripsi kerja seorang arsitek dalam dunia profesional, kode etik, etika, tanggung jawab dan kepekaan sebagai seorang arsitek serta mengetahui gambaran mengenai hubungan kerja dengan disiplin ilmu lainnya (interdisiplin) yang terkait saat proses pelaksanaan pekerjaan.

Mahasiswa mengalami sebagai proses merancang dengan tingkat wewenang yang berbeda.

Mahasiswa mampu mendeskripsikan rencana karier yang akan ditempuh berdasarkan pengalaman yang dijalani.

POKOK BAHASAN

- Pembentukan tim dan posisi arsitek dalam sebuah pekerjaan proyek beserta hubungannya dengan tenaga ahli lainnya (struktur, mekanikal, elektrikal, K3 dsb)
- Kode etik profesi arsitek
- Metode Pelaksanaan Pekerjaan (SOP), pekerjaan persiapan, pelaksanaan, kontrol pekerjaan, dan administrasi serta bentuk koordinasi pekerjaan proyek
- Pengenalan terhadap dokumen-dokumen lelang, kontrak, jadwal proyek, gambarperencanaan, RAB, RKS serta produk laporan proyek beserta fungsinya sampai dengan tahap perubahan dalam pekerjaan konstruksi

(shop dan as built drawing).

PRASYARAT

-

PUSTAKA

- Undang Undang No 6 – 2017, tentang Arsitek
- Kode etik profesi arsitek dari Ikatan Arsitek Indonesia
- Dep. P.U RI, Manajemen Pelaksanaan Pekerjaan Konstruksi I; II; II
- (Construction Management I, II, III).
- Soegihardjo, Gambar Ilmu bangunan I. II. III (Shop Drawing I, II, III).
- Design and Build : Planning Through Development, Jeffre L Beard, Mc Graw Hill, 2004
- Manajemen Proyek dari Konseptual Sampai Operasional, Imam Suharto, Erlangga 1997
Buku Standar Arsitektur

MATA KULIAH PILIHAN

SEMESTER V

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Dasar Arsitektur Digital
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 3 SKS
	Semester	: V

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah Dasar Arsitektur Digital menjadikan mahasiswa mampu memahami dan merangkai logika desain dengan representasi model digital secara tepat dan kreatif.		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEBANKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan

Ketrampilan Khusus	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH		
• menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang arsitektur digital terkait logika desain secara mandiri • menguasai konsep teoretis permodelan 3D model digital arsitektur. • mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil permodelan logika desain. • mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyusunan logika desain, berdasarkan hasil analisis informasi dan data		
POKOK BAHASAN		
• Pengenalan algoritmik dalam permodelan 3D arsitektur secara digital • Pengolahan data dalam model 3D digital : repeat, transform, parameterize, visualize, simulate • geometri arsitektural dan transformasi digital		
PRASYARAT		
-		

PUSTAKA

- Rease C, McWillims C, Barendse J.(2010). Form+Code in Design, Art, and Architecture. Princeton Architectural Press. New York.
- Helmut Pottmann , Andreas Asperl, Michael Hofer, Axel Kilian (2007) Architectural Geometry, Bentley Institute Press
- Terzidis, Kostas (2003), Expressive Form, edisi ke-1, Spons Press, New York.
- Sakamoto, T. & Ferré, (2008) From Control to Design: Parametric/Algorithmic Architecture. Actar-D. New York.

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Ruang Luar
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 3 SKS
	Semester	: 5

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah Ruang Luar bertujuan memberikan mahasiswa kemampuan dalam menganalisa ruang luar masa lampau sampai dengan perkembangan masa kini sampai membuat usulan sketsa rancangan ruang luar dalam kawasan dengan tema tertentu		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian

		masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancang untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data

	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya
	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH
• menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri • menguasai konsep teoretis dan prinsip perancangan ruang luar serta teknis presentasi rancangan konseptual ruang luar • menganalisa karakteristik ruang luar masa lampau sampai dengan perkembangan masa kini/era modern • mampu menyusun usulan konsep rancangan ruang luar dalam tema dan kawasan tertentu • mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan ruang luar dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
POKOK BAHASAN
• Perkembangan Arsitektur Ruang Luar Sejarah perkembangan Ruang Luar : Konsep Ruang Luar mulai dari jaman India, Mesopotamia/Babilonia, Mesir, Yunani, Roma, Medieval, Renaissance, Baroque, Classic sampai dengan konsep Ruang Luar/taman di era modern • Komponen dan Prinsip Disain: garis, bidang, ruang, keseimbangan, irama & pengulangan, penekanan dan aksentuasi serta Elemen Perancangan Ruang Luar (Skala, Tekstur, Warna, Pencahayaan) • Konsep dasar terbentuknya Ruang dan Perancangan Lingkungan/Ruang Luar: Sikuen, Serial Vision, Place & Content • Ruang Public : Public/Civic Space • Komponen Disain dan Elemen Perancangan Ruang Luar (Soft -dan Hardscape • Sirkulasi dan parkir: sistem sirkulasi, berbagai tipe parkir dan Rekayasa Lansekap: pembentukan permukaan lahan (grading), drainase, utilitas dan konstruksi lansekap. Rancangan Ruang Luar Tematik
PRASYARAT
-
PUSTAKA
• Webb, M. (1990), The City Square, Thames and Hudson Ltd, London • Hakim, R & Sediadi E (2006), Komunikasi Grafis & Lansekap (Graphics and

Landscape Communication).

- Broto, C. (2010), Playground.
- Gunadi, Sugeng (2002), Perencanaan Dan Perancangan Ruang Luar..
- Hakim, Rustam (2003), Komponen Perancangan Arsitektur Lansekap. Bumi Aksara

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Rekayasa Arsitektur I
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 3 SKS
	Semester	: V

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Struktur dan bangunan dalam perwujudan arsitektur merupakan hal yang tidak terpisahkan. Seringkali perkembangan inovasi keduanya dipicu oleh hubungan diantara struktur dan ide arsitektur. Tidak jarang perkembangan ide arsitektur menuntut inovasi dalam bidang struktur demi mewujudkannya. Mata kuliah Rekayasa Arsitektur 1 mempelajari dan mengeksplorasi inovasi-inovasi dalam bidang struktur yang memiliki kaitan erat dan dipicu oleh adanya inovasi ide arsitektur. Untuk kemudian mampu menjadi dasar dalam eksplorasi ide arsitektur selanjutnya.		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur

	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancangnya untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi

	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya

	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH		
• Mampu memahami prinsip logika struktur • Mampu memahami inovasi dalam bidang struktur sebagai perwujudan ide arsitektur • Mampu memahami proses analisa preseden dalam inovasi struktur • Mampu mengembangkan logika struktur dalam mewujudkan ide arsitektur • Mampu menggunakan pengembangan logika struktur yang telah terbangun dalam penerapannya pada desain arsitektur • Mampu menggunakan maket, data, diagram, dan narasi sebagai sarana menginformasikan hasil analisa dan desain.		
POKOK BAHASAN		
• Architecture Engineering 101 • Gravity, Forces and its Relation to Building Elements • Borrowing from Others (Idea, Innovation and structural wonders) • Crazy Overhang and Cantilevers • Span and Really Wide Span • Stairway to Heaven • Folded Plate & Tilted Horizon • Blobitecture		
PRASYARAT		
-		
PUSTAKA		
• Balmond, Cecil; <u>Informal</u>; Prestel; 2007 • Brookes, Alan J & Poole, Dominique; <u>Innovation in Architecture</u>, Spon Press, 2005 • Allen, Edward & Iano, Joseph; <u>Fundamental of Building</u>		

Construction; John Wiley & Sons; New Jersey, 2009

- Oxman, Rivka, Oxman, Robert ; The New Structuralism; Architecture & Design; 2010
- Macdonald, Angus J; Structural Design for Architecture; Architectural Press; 1997

Pustaka Pendamping

OVE ARUP Journal, various; publication.arup.com

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Arsitektur dan Perilaku
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 3 SKS
	Semester	: v

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Arsitektur dan perilaku manusia adalah pendekatan kontemporer yang menempatkan nilai, kebutuhan dan preferensi pengguna pada tahapan penting dalam proses perancangan. Pendekatan ini bertujuan untuk mencapai rancangan arsitektural yang membuat pengguna merasa lebih manusiawi, lebih layak dan terpenuhi kebutuhan kehidupannya dalam perancangan arsitektur. Mata kuliah ini membahas faktor sosial dan perilaku dalam perancangan arsitektural melalui pemikiran kritis, diskusi, dan studi kasus untuk dua pertanyaan yang melingkupi: (1) bagaimana sifat hubungan antara perilaku manusia dan lingkungan binaan, (2) bagaimana menggunakan sains perilaku dalam proses perancangan. Pembahasan akan mencakup berbagai sifat hubungan faktor manusia dan beberapa tipe lingkungan binaan dari ruangan dan bangunan arsitektur sampai dengan taman dan kebutuhan komunitas.		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEBANKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur

Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancangnya untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi

	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan

	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya
	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

- Mahasiswa mampu menginterpretasi dan menguasai teori serta pengetahuan sains perilaku dan berhubungan dengan perancangan Arsitektur
- Mahasiswa mampu menguasai dan menerapkan pemikiran kritis untuk mengidentifikasi, menganalisa dan mengevaluasi faktor-faktor perilaku dalam obyek perancangan spesifik
- Mahasiswa mampu melakukan diskusi dan menerapkan teori hubungan perilaku dan lingkungan bina pada kasus arsitektur kontemporer melalui penelitian kecil terapan.
- Mahasiswa mampu mengkomunikasikan pemikiran untuk menjelaskan hubungan perilaku manusia dan perancangan arsitektur dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dan efektif dengan teknik manual maupun digital.

POKOK BAHASAN

- Pentingnya faktor perilaku manusia untuk perancangan
- Pertimbangan faktor perilaku manusia dalam perancangan arsitektur
 - Penggunaan sains perilaku dalam proses perancangan
 - Persepsi lingkungan dan kognisi spasial
 - Proses lingkungan sosial: *behavior setting*, privasi, *crowding*, dll
- Rancangan penelitian pada hubungan lingkungan dan perilaku
 - *Evidence Based Design*
 - Metode penelitian: pengamatan/observasi dan mengajukan pertanyaan topik
 - Teori Arsitektur dan Metode Perancangan Arsitektur
- Penerapan teori hubungan lingkungan dan perilaku dalam desain arsitektur
 - Perancangan untuk antropometri / ergonomis

- Perancangan untuk persepsi dan kognisi spasial
 - Perancangan untuk proses pembelajaran
- Perancangan untuk kesehatan

PRASYARAT

-

PUSTAKA

- DAK Kopec (2012/2018) Environmental Psychology for Design. Fairchild Pubns
- Lang, Jon, & Moleski, Walter. (2010). Functionalism Revisited: Architectural Theory and Practice and the Behavioral Sciences. Ashgate.
- Cama, Rosalyn (2009), evidence based design for healthcare Design, John Wiley and Sons
- Hamilton, Kirk (2008), Evidence based design for multiple building types, John Wiley and Sons
- Augustin, Sally (2009) Place Advantage APPLIED PSYCHOLOGY FOR INTERIOR ARCHITECTURE, John Wiley and Sons
- Deasy and Lasswell (1990) Designing Places for People. A handbook on human behavior for architects, designers, and facility managers. Watson-Guptill Publication. New York
- Lang, Jon. (1987). Creating Architecture Theory: The Role of the Behavioral Sciences in Environmental Design: Van Nostrand Reinhold Company.
- Zeisel, John (1985) Inquiry by Design. Tools for Environment-Behavior Research. Cambridge University Press. London

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Teori Arsitektur
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 3 SKS
	Semester	: V

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah Teori Arsitektur bertujuan memberikan mahasiswa (A) kemampuan dalam mempelajari materi dan mengerjakan tugas sesuai yang diberikan pada kuliah Teori Arsitektur (B) sesuai dengan bahan kajian kuliah Teori Arsitektur (C) mengerjakan tugas dengan baik dan benar sesuai dengan lembar tugas yang diberikan (D)		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEBAHKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian

		masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancang untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data

	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya
	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH
• Mahasiswa memahami pengertian Teori Arsitektur • Mahasiswa bisa mengidentifikasi karya arsitektur yang ada sebagai contoh dari bahan kajian kuliah Mahasiswa mampu memaparkan dan menjelaskan bahan kajian kuliah dalam tugas presentasi di kelas
POKOK BAHASAN
• Sejarah awal dipergunakannya teori arsitektur dan kegunaannya untuk kualitas desain • Penjelasan bagaimana pentingnya teori untuk pengembangan ilmu pengetahuan • Arsitektur sebagai ilmu dalam membuat desain tempat dan bentuk tersusun menjadi pengetahuan yang sistematis • Arsitektur dalam taksonomi ilmu pengetahuan yang berlaku • Pengaruh teori terhadap Sejarah Arsitektur • Theory in Architecture • Theory of Architecture • Theory about Architecture • Hubungan antara teori arsitektur dengan filsafat • Hubungan antara teori arsitektur dengan kemajuan teknologi • Guna teori untuk desain arsitektur
PRASYARAT
Lulus Mata Kuliah Sejarah Arsitektur
PUSTAKA
• Salingeros, Nikos A. and Michael W. Mehaffy, <i>A Theory of Architecture</i>, UMBAU-VERLAG Harald Püschel, 2006 • Antoniadis, Anthony C., <i>Poetics of Architecture: Theory of Design</i>, Van Nostrand Reinhold, 1990 • Mitias, Michael H., <i>Philosophy and Architecture</i>, Rodopi, 1994 • Salvan, George S., <i>Architectural Theories of Design</i>, Goodwill Trading Co. Inc., 1999 • Snodgrass, Adrian and Richard Coyne, <i>Interpretation in Architecture: Design as Way of Thinking</i>, Routledge, 2013

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Perumahan Swadaya
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 3 SKS
	Semester	: 5

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah Perumahan Swadaya bertujuan memberikan mahasiswa kemampuan dalam mengevaluasi secara ilmiah program perumahan swadaya yang pernah diimplementasikan dan menyusun konsep pembangunan dan perbaikan perumahan secara swadaya secara kreatif dan inovatif.		
CAPAIAH PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEBAHKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara

		teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancangnya untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data

	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya
	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH
• Mampu menjelaskan teori-teori tentang permukiman dan kaitannya dengan kebijakan dan model pembangunan/perbaikan rumah secara swadaya & program perumahan swadaya. • Mampu mengkaji dan menganalisa proses perbaikan rumah yang dilakukan secara swadaya oleh warga dengan mengkaitkan dengan persyaratan dalam pembangunan permukiman yang mempertimbangkan kemampuan penghuni. • Mampu menerapkan kriteria kumuh untuk menentukan rumah tidak layak huni sebagai studi kasus, serta menerapkan syarat-syarat dan aspek yang harus diperhatikan dalam pembangunan rumah swadaya. • Mampu menganalisa isu tentang perumahan swadaya dalam konteks globalisasi & pembangunan berkelanjutan dan mengkaitkannya dengan teori/ kebijakan/best practice/program tentang perumahan swadaya.
POKOK BAHASAN
• Teori2 perumkim yg relevan: JFC Turner, SAR/ Habraken, selfhelp housing; community participation. • Analisis berbagai kebijakan pem bangunan/perbaikan rumah secara swadaya & program perumahan swadaya • Penjelasan tentang berbagai model dalam pembangunan/ perbaikan Perumahan Swadaya • Penjelasan tentang kriteria rumah kumuh, syarat-syarat dan aspek yang harus diperhatikan dalam pembangunan rumah swadaya. • Berbagai masukan dlm perencanaan perumkim: tata ruang kota, aspek2 lingkungan, sarana dan prasarana penunjang • Berbagai sumber daya, lembaga & dana utk perumkim bagi perumahan swadaya • Memberikan contoh, best practice, study kasus dan program tentang perumahan swadaya • Berbagai syarat, pedoman lingkungan perumkim, sarana/prasarana dsb • Upaya-upaya penggalangan daya & dana utk pembangunan perumahan swadaya

Perumahan sawadaya dalam konteks globalisasi & pembangunan berkelanjutan

PRASYARAT

-

PUSTAKA

- Departemen Permukiman dan Prasarana Wilayah, (2004-2006) ‘Pedoman Umum Pembangunan Perumahan Swadaya’, DepKimPraswil RI, Jakarta
- UN-Habitat’s Report: ‘An Urbanizing World’ (1996)
- John F. Turner, (1972) ‘Freedom to Build’, McMillan Ltd, New York
- John F. Turner (1976) ‘Housing by People’, Marion Boyars, London
- Habraken, NJ. et al, (1976) ‘Variations, the Systematic Design of Supports’, Laboratory for Architecture and Planning/ MIT Press, Cambridge, Massachussets
- Hamdi, N. (1991) ‘Housing without Houses: Participation, Flexibility, Enablement’, van Nostrand Reinhold, New York
- UU No. 1/2011, tentang Lingkungan dan Kawasan Permukiman
- New Urban Agenda (2016)

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Arsitektur Biofilik
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 3 SKS
	Semester	: V

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah Arsitektur Biofilik bertujuan memberikan mahasiswa pemahaman dan penguasaan pengetahuan tentang pendekatan arsitektur biofilik terkait aspek nature, aspek bangunan dan aspek manusia dalam skala bangunan, <i>blocks, street, neighborhood, community</i> dan <i>region</i> pada kondisi iklim yang berbeda		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEBAHKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur

	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancangnya untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi

	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya

	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH		
- Memahami pengetahuan tentang elemen-elemen iklim yang berkaitan dengan arsitektur dan fenomena urban heat island - menguasai konsep-konsep pendekatan arsitektur biofilik dalam skala lingkungan tetangga dan kota dengan kondisi iklim yang berbeda - menguasai prinsip-prinsip dengan pendekatan arsitektur biofilic (dimensi, elemen dan atribut) dalam skala lingkungan tetangga dan kota dengan kondisi iklim yang berbeda - mampu menganalisa karya arsitektur yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur dalam konteks arsitektur bioklimatik pada kondisi iklim yang berbeda dan dimensi, elemen dan atribut biofilik - mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif, menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur. - mampu mengkomunikasikan pemikiran dan konsep rancangan dalam bentuk grafis, tulisan - mampu menyajikan beberapa alternatif konsep rancangan berdasarkan pendekatan biofilik - Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas terkait topik arsitektur biofilik secara mandiri - mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja, bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok		
POKOK BAHASAN		
- Istilah-istilah dan dasar-dasar pengetahuan tentang arsitektur biofilik - elemen-elemen iklim yang mempengaruhi rancangan arsitektur - fenomena urban heat island dan faktor-faktor yang mempengaruhi arsitektur - konsep, prinsip dan strategi arsitektur bioklimatik untuk kondisi iklim yang berbeda		

5. konsep, prinsip arsitektur biofilik dengan skala bangunan, blocks, street, neighbourhood, community dan region 6. Tanaman dan siklusnya terkait iklim, bangunan dan perkotaan 7. Media tanam dan sistem irigasi 8. Asas Perancangan Arsitektur konsep dan prinsip arsitektur biofilik pada karya arsitektur pada lingkungan iklim yang berbeda
PRASYARAT
-
PUSTAKA
• Kellert, Stephen R; Heerwagen, Judith; Mador, Martin L. (2008) <i>Biophilic Design</i>, John Wiley and Sons Inc • Beatly, Timothy (2011) <i>Biophilic Cities</i>, Island Press • Almusaed, Amjad (2011) <i>Biophilic and Bioclimatic</i>, Springer Verlag, London • Beatly, Timothy (2017) <i>Handbook of Biophilic City Planning and Design</i>, Island Press • Terrapin Bright Green (2014) <i>14 Pattern of Biophilic Design</i>, Terrapin Bright Green Lcc • http://biophiliccities.org/biophilic-cities-journal

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Iklim – Geografi Nusantara
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: x SKS
	Semester	: x

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Iklim-Geografi Arsitektur Nusantara bertujuan untuk memberi para siswa kemampuan untuk memahami dan menganalisa secara ilmiah objek arsitektur arsitektur Nusantara dalam konteks iklim dan geografi.		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara

		teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancangnya untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data

	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya
	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH
POKOK BAHASAN
PRASYARAT
-
PUSTAKA

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: TEKTONIKA
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 3 SKS
	Semester	: VII

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah Tektonika bertujuan memberikan Mahasiswa (A) kemampuan dalam <u>mengenal</u> struktur (konstruksi) bentuk bangunan dasar (B) <u>Mengetahui</u> apa itu tektonika dan sentuhannya pada karya (Arsitektur, Desain, Kriya) (C) <u>Memiliki wawasan</u> pengetahuan tektonika pada karya arsitektur Eropa, Asia, colonial (di Indonesia) dan Nusantara (D) Membuat laporan kajian tektonika tulisan paper dan presentasi secara kelompok/perorangan obyek pilihan (+ membuat Banner)(E) praktika (pengenalan ketukangan) materi tektonika untuk mengaktifkan motorik, dan pengetahuan, hubungannya; alat, sifat bahan dan estetika (bata pasir/gipsium/kayu/bamboo/gerabah)		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur

	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancangnya untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi

	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya

	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH		
POKOK BAHASAN		
- Pengertian Tektonika + mahasiswa mencari tektonika dari browsing internet/ foto langsung dari bangunan sekitar (guna penguatan pengertian) - Estetika dan Konstruksi (sebuah sentuhan seni teknologi konstruksi) - Tektonika sesungguhnya ungkapan (temuan) Ide dan studi alam (drawing obyek alam) sebagai pembanding dan masukan. - Kajian proses pembentukan tektonika (alat, bahan, keterampilan)dalam praktika beberapa bahan. - Penulisan makalah sebuah kajian tektonika, dibuatnya, bahan dan kemanfaatan tektonika tersebut - Melatih membentuk/ olah bahan desain tertentu atau gambar desain “sesuatu” diberi ide tektonika dimana/dibagian mana. - Studi lapangan dan mengkaji karya arsitektur, proses kerja keterampilan/ industri rakyat (ketukangan)		
PRASYARAT		
-		
PUSTAKA		

MATA KULIAH PILIHAN

SEMESTER VI

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Desain Algoritmik
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 3 SKS
	Semester	: VI

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah Desain Algoritmik menjadikan mahasiswa mampu menunjukkan eksplorasi model algoritmik dengan metode algoritma generatif secara kreatif.		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEBAHKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
Ketrampilan Khusus	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur

Ketrampilan Umum	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH		
• menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang arsitektur algoritmik terkait algoritma generatif secara mandiri • menguasai konsep teoretis permodelan dengan algoritma generatif. • mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil permodelan algoritma generatif. • mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyusunan model desain algoritmik, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.		
POKOK BAHASAN		
• Script algoritma • Vector dan Point • Free form curve • Free form Surface dan NURBS • Shape evolution		
PRASYARAT		
-		
PUSTAKA		
• Woodbury R (2010). Elements of Parametric Design. Routledge. New York • Tedeschi, A (2014) AAD Algorithms-Aided Design. Parametric strategies using Grasshopper, Le Penseur.		

- Helmut Pottmann , Andreas Asperl, Michael Hofer, Axel Kilian (2007) Architectural Geometry, Bentley Institute Press
- Terzidis, Kostas (2006), Algorithmic Architecture, edisi ke-1, Architectural Press, Burlington, USA.

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: BIM I
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 3 SKS
	Semester	: VI

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah Building Information Modelling I bertujuan memberikan mahasiswa kemampuan yang menekankan bagaimana proses perancangan perlu diubah untuk mencapai manfaat dari penggunaan teknologi. Modul ini membahas struktur data dan standar, dan menjelaskan kebutuhan pertukaran data dalam kasus penggunaan yang berbeda. Ini juga menggambarkan pengaturan desain multidisiplin kolaboratif, komunikasi dengan pemangku kepentingan proyek, deteksi benturan, Asas Perancangan Arsitektur desain dan pengelolaan perubahan desain.		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan

		menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi

	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH		
• Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang perancangan arsitektur yang bekerjasama secara digital dalam penyelesaian rancangan secara mandiri • Menguasai teknik presentasi rancangan konseptual khususnya terkait mengkoordinasikan informasi dalam rancangan • mampu menyusun konsep dan rancangan arsitektur terkait koordinasi informasi arsitektur secara mandiri dan mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i> serta menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif, menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur, dan mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi .		
POKOK BAHASAN		
• Konsep BIM • Strategi penyebaran BIM • Proses desain dan konstruksi untuk BIM • Alat BIM dalam desain • Interoperabilitas, IFCs, pemodelan parametrik dan BIM • Membangun pertukaran informasi • Mengubah proses manajemen dan SDM • Berbagi data dan Asas Perancangan Arsitektur desain • BIM, efisiensi energi dan keberlanjutan		
PRASYARAT		
-		
PUSTAKA		
• Francis DK Ching, Building Construction Illustrated, Willey, 2014		

- Revit 2017

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Lansekap Inovatif
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 3 SKS
	Semester	: 6

DESKRIPSI MATA KULIAH

- Mata kuliah Lansekap Inovatif bertujuan memberikan **mahasiswa** kemampuan dalam memahami arsitektur lansekap dan menganalisis serta membuat **usulan konsep rancangan arsitektur lansekap kontemporer dan berkelanjutan yang inovatif** dalam skala **kawasan binaan**
- Mata kuliah ini membahas tentang :
 - Pengantar Arsitektur lansekap Berkelanjutan
 - Bentuk lansekap berkelanjutan
 - Ruang Luar Berkelanjutan dalam perkembangan masa kini
 - Ruang Luar Tanggap Terhadap Kondisi Urban
 - Persepsi Tentang Konteks Kultural
 - Lansekap Terstruktur
 - Hubungan Dengan Arsitektur
 - Visi Subyektif
 - Arsitektur lansekap kontemporer : Landscape Recovery , Ecological Landscape, Ecocities, Green spaces for urban biodiversity, Facade Greenery, Sustainable Streetscape
 - Green Urban Areas & Urban Furniture
 - Portofolio Usulan Konsep Perancangan Ars Lansekap Berkelanjutan

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH

Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di
--------------	-----	--

		bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH
• Mata kuliah Lansekap Inovatif bertujuan memberikan mahasiswa kemampuan dalam memahami arsitektur lansekap dan menganalisis serta membuat usulan konsep rancangan arsitektur lansekap kontemporer dan berkelanjutan yang inovatif dalam skala kawasan binaan • mampu mengkomunikasikan pemikiran dan usulan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
POKOK BAHASAN
• Pengantar Arsitektur lansekap Berkelanjutan • Bentuk lansekap berkelanjutan • Ruang Luar Berkelanjutan dalam perkembangan masa kini - Ruang Luar Tanggap Terhadap Kondisi Urban - Persepsi Tentang Konteks Kultural - Lansekap Terstruktur - Hubungan Dengan Arsitektur - Visi Subyektip • Arsitektur lansekap kontemporer : Landscape Recovery , Ecological Landscape, Ecocities, Green spaces for urban biodiversity, Facade Greenery, Sustainable Streetscape • Green Urban Areas & Urban Furniture • Portofolio Usulan Konsep Perancangan Ars Lansekap Berkelanjutan
PRASYARAT
-
PUSTAKA
• Thoren, Roxi (2014). Landscapes of Change: Innovative Designs for Reinvented Sites. • Mc Leod, V. (2008), Detail in Contemporary Landscape Architecture. Laurence King Publishing Ltd. • Façade Greenery • Spens, Michael (2003). Modern Landscape. Phaidon • Nicholin, P. and Repishti (2003). <i>Dictionary of Today's Landscape Designers</i>. Skira, Italy.

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Rekayasa Arsitektur 2
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 3 SKS
	Semester	: 6

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Selubung pada bangunan memegang peranan penting dalam arsitektur. Berdasarkan posisinya selubung merupakan bagian dari bangunan yang memiliki peran memisahkan sekaligus menghubungkan antara ruang dalam dan ruang luar. Mata kuliah Rekayasa Arsitektur 2 bertujuan memberikan mahasiswa kemampuan untuk memahami dan mendemonstrasikan pengetahuan akan selubung pada bangunan dan inovasi-inovasi arsitektural pada bidang tersebut serta mampu menerapkannya pada konteks rancangan aspek selubung bangunan pada objek arsitektur secara komprehensif berdasar teori dan preseden.		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEBANKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan,

Khusus		teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancangnya untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan

		mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya

	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

- Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang arsitektur terkait **rekayasa selubung bangunan pada objek arsitektur** secara mandiri
- Menguasai konsep teoretis, dan prinsip arsitektural **dalam topik rekayasa selubung bangunan pada objek arsitektur**, dan teknik presentasi yang arsitektural
- Mampu menyusun konsep dan rancangan arsitektur terutama dalam aspek rekayasa struktur pada objek arsitektur secara mandiri dan mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun *digital* serta menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
- mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam **ranah rekayasa selubung bangunan pada objek arsitektur** serta menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur, dan mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi
- mampu menyusun deskripsi saintifik dan mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang **perancangan arsitektur terkait topik rekayasa selubung bangunan pada bangunan**.
mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja, bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan, serta mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja terkait **topik rekayasa selubung bangunan pada objek arsitektur**.

POKOK BAHASAN

- Prinsip selubung bangunan
- Desain selubung bangunan
- Material selubung bangunan
- Konstruksi selubung bangunan
- Peran selubung bangunan secara umum

• Peran selubung bangunan sebagai identitas arsitektur • Peran fasade bangunan dalam hal modifikasi iklim dan kaitannya dengan arsitektur berkelanjutan
PRASYARAT
-
PUSTAKA
• Balmond, Cecil; Informal; Prestel; 2007 • Ulrich Knaack, Tillmann Klein, Marcel Bilow, Thomas Auer; Facades, Principles of Construction; Birkhauser; Germany 2007 • Herzog, Thomas, Knipper, Roland Lang, Werner; Facade Construction Manual; Birkhauser; Germany 2004 • Aksamija, Ajla, Perkins+Will; Sustainable Facades; John Wiley & Sons; New Jersey, 2013 • Larson, Magali Sarfatti; Behind the Postmodern Facade, University of California Press; London, 1993

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Prosedur Perancangan kota
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 3 SKS
	Semester	: V

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah Prosedur Perancangan Kota bertujuan memberikan mahasiswa kemampuan dalam memaham proses dan teknik dalam merancang elemen kota dan penerapannya secara komprehensif		
Merupakan mata kuliah pilihan yang membahas tentang proses dalam merancang kota yang didalamnya berisi tahapan/ sistematika dalam merancang kota mulai dari tahap merumuskan permasalahan hingga tahap mengimplementasikan solusi.		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan

		karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancanganya untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan

		hasil analisis informasi dan data
	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya

	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH		
- Mampu menjelaskan proses/prosedur perancangan kota dari beberapa tipologi melalui studi kasus secara mendalam. - Mampu mengaplikasikan prosedur/tahapan awal berupa (survey) dalam proses perancangan kota secara tepat dan lengkap melalui studi kasus. - Mampu menganalisa dan mensintesa fakta yang telah didapatkan dalam tahap sebelumnya secara sistematis atau sesuai prosedur - mampu menerapkan prosedur/tahapan akhir proses perancangan kota dalam bentuk alternatif solusi yang dikomunikasikan secara		
POKOK BAHASAN		
- Introduction 1. Tipologi proses urban desain 2. Metode desain 3. Jenis proyek perancangan kota) - Designing the problem (who is the client? What is the program? Where is the site?) - Designing the solution 1. Observation, visual representation, precedents, collegiality 2. Generating alternatives 3. Project evaluation - Urban design presentation - Implementing the solution (politics,finance,design)		
PRASYARAT		
-		
PUSTAKA		
- Lang, J. (2005). URBAN DESIGN: A TYPOLOGY OF PROCEDURES AND PRODUCTS. Oxford, Elsevier - Moughtin,C et al (1999). Urban design: method and techniques. Oxford,		

Architectural Press.

- Shirvani, H. (1986). Urban Design Process. NY, van Nostrand Reinhold Company.
- The Nature of Urban Design (2013)
- Urban Design Associates (2003); Urban Design Handbook: Techniques and Working Methods

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: PERUMAHAN FORMAL
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 3 SKS
	Semester	: 6

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah Perumahan Formal bertujuan memberikan mahasiswa kemampuan dalam memprogram, merencanakan dan merancang lingkungan perumahan formal dan real estate dalam skala kecil dengan titik berat pendekatan ekonomi, teknologi dan ramah lingkungan dalam konteks sosial budaya pemakai.		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian

		masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancang untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data

	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya
	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH
• Mampu menyusun program kebutuhan Real Estate yang meliputi tipe dan luasan rumah, fasilitas umum dan utilitas lingkungan untuk Unit Permukiman tingkat layanan Sekolah Dasar, dengan memperhitungkan prinsip-prinsip ekonomi, teknologi dan lingkungan. • Mampu menyusun rencana pembangunan Real Estate untuk Unit Permukiman tingkat layanan Sekolah Dasar dengan menerapkan prinsip pendekatan ekonomi, teknologi, dan lingkungan dalam konteks sosial budaya pemakai. Mampu merancang proyek Real Estate untuk Unit Permukiman tingkat layanan Sekolah Dasar, secara komprehensif berdasar program rancangan dan perencanaan tapak, dengan menggunakan prinsip pendekatan ekonomi, teknologi, lingkungan dan pembangunan berkelanjutan dalam konteks sosial budaya pemakai.
POKOK BAHASAN
• Prinsip-prinsip keterkaitan ekonomi, teknologi dan lingkungan dengan program kebutuhan Real Estate. • Penyusunan program kebutuhan Real Estate yang meliputi tipe dan luasan rumah, fasilitas umum, dan prasarana lingkungan untuk Unit Permukiman tingkat layanan Sekolah Dasar dengan pendekatan ekonomi, teknologi dan lingkungan. • Prinsip-prinsip keterkaitan ekonomi, teknologi, lingkungan, hukum dan kebijakan pembangunan dalam perencanaan Real Estate • Perencanaan Real Estate yang meliputi pemilihan lokasi, pembagian proporsional tata guna lahan, serta sarana dan prasarana lingkungan untuk Unit Permukiman tingkat layanan Sekolah Dasar dengan pendekatan ekonomi, teknologi dan lingkungan. Prinsip-prinsip perencanaan dan perancangan lingkungan Permukiman dalam konteks ekonomi, teknologi, lingkungan dan sosial budaya.
PRASYARAT
-
PUSTAKA
• McLean, A. Gary W. Eldred, Investing in Real Estate, 5th Edition , 2005 • Gary W. Eldred Andrew James McLean, Investing in Real Estate, 5th Edition, 2005 • David F. Windish, Practical Guide to Real Estate Taxation (Fifth Edition) (Practical Guides), 2008 • Denise DiPasquale and William C. Wheaton, Urban Economics and Real Estate

Markets, 1995Michael P. Watson and Jennifer Hawkins, The "Highest and Best" Real Estate Investment!, 2008

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Arsitektur Tropis
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 3 SKS
	Semester	: VI

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah Arsitektur Tropis mempelajari tentang perilaku bangunan sebagai media berarsitektur di daerah tropis, dengan fokus pembahasan ditekankan pada lokasi Indonesia. Arsitektur Tropis akan membahas pola pikir dan kehidupan tropis, prinsip-prinsip dasar rancangan arsitektur di daerah tropis, serta bagaimana respon bangunan terhadap iklim tersebut.		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian

		masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancang untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data

	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya
	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH
• Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang terkait arsitektur di daerah tropis secara mandiri • Mampu menerapkan konsep teoretis, prinsip, dan teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur khususnya terkait sains bangunan dan ekologi • Mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif terkait arsitektur tropis • Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif, menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur, dan mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi • Mampu menyusun deskripsi saintifik dan mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah terkait arsitektur tropis mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja, bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan, serta mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja
POKOK BAHASAN
• Lingkungan, pola pikir, dan kehidupan tropis • Paradigma perancangan tropis • Iklim dan kenyamanan • Analisis dan rancangan tropis: Strategi termal, ventilasi, dan pencahayaan • Perancangan berkonteks iklim: matahari angin, dan cahaya • Perancangan berbasis material dan teknologi
PRASYARAT
-
PUSTAKA
• Bay, J-H, Ong, B.L. (2006). <i>Tropical Sustainable Architecture, Social and Environmental Dimensions</i>. Oxford: Architectural Press. • Chang, J-H. (2016). <i>A Genealogy of Tropical Architecture: Colonial Networks, Nature and Technoscience (Architext)</i> 1st Edition. New York: Routledge. • de Reus, M. (2011). <i>Tropical Experience: Architecture + Design</i>. ORO Edition. • Lauber, W. (2005). <i>Tropical Architecture; Sustainable dan Humane Building in Africa, Latin-America and South-East Asia</i>, Munich: Prestel. • Tzonis, A., Lefaivre, L., Stagno, B. (2001). <i>Tropical Architecture: Critical Regionalism in the Age of Globalization</i>. Academy Press.

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: ESTETIKA ARSITEKTUR
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 3 SKS
	Semester	: VII

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah Estetika Arsitektur bertujuan memberikan (A) Kesadaran kembali bahwa Arsitektur adalah bagian karya estetika rupa yang memiliki unsur, asas, bahan, makna dan fungsi. (B) <u>Kajian estetika arsitektur prasejarah, klasik Eropa-Modern (Pasca-Purna)</u> (C) <u>Kajian estetik Arsitektur Nusantara, antara budaya dan spiritual</u> (D) Membuat laporan kajian tektonika tulisan paper dan presentasi secara kelompok/perorangan obyek pilihan (+ membuat Banner)(E) Eksperimen bentuk rupa- beberapa bahan, ‘hunting Drawing”, Sculpture –Arsitektur dan filsafat bentuk)		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan,

Khusus		teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancangnya untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan

		mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya

	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH		
• Terbangunnya kesadaran bahwa betapa pentingnya sentuhan estetika dalam penguasaan mendasar • Peka Rupa estetika datar maupun tiga dimensi, mendapat -melahirkan temuan ide baru rupa bentuk. • Membuat tulisan ,artikel ilmiah estetika arsitektur dengan kajian buku, jurnal, prosiding dan pengutipan secara benar pemikiran orang lain Hunting drawing pada karya arsitektur untuk menghidupkan keterampilan melihat, merasakan bentuk, gagasan arsitektur dari para arsiteknya serta diharapkan menemukan ide-ide terbaru sekaligus kajian sejarahnya		
POKOK BAHASAN		
- Estetika arsitektur dan estetika karya seni lainnya sebagai perbandingan - Kajian tulisan ilmiah ‘senada’ karya orang lain, studi pengutipan baik dari buku, jurnal atau prosiding (termasuk pada skripsi, tesis hingga disertasi yang merupakan sumber tulisan ilmiah) - Ide bentuk karya arsitektur dari para arsitekt-arsitek terkenal sebagai kajian rupa estetika arsitektur. - Ekspreimen bentuk (maket dan hunting drawing)		
PRASYARAT		
- Kajian pada tulisan ilmiah di ruang baca, mampu mengutip dengan benar - Mau melakukan <i>hunting drawing</i> ke luar - Bekerja sama melakukan diskusi untuk mendapatkan simpulan dari kajian rupa estetika		
PUSTAKA		
• FDK.Ching (...) Bentuk ,Ruang dan Susunannya,		

- FDK.Ching (...) Menggambar,
- Gerhard Gollwitzer (...) Menggambar
- Mangunwijaya (...) Wastu Chitra
Priyotomo (2008) pasang Surut Arsitektur Indonesia

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Stilistika
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 3 SKS
	Semester	: VI

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Kemampuan untuk mengidentifikasi kanon dan aturan arsitektur barat dan Asia melalui identifikasi objek arsitektur; dan untuk mengembangkan kemampuan untuk menerapkan makna gaya secara umum, sebagai landasan untuk berpikir, membayangkan, mengkomunikasikan dan mengevaluasi arsitektur, ditulis dalam sebuah laporan, dipresentasikan dan didiskusikan di kelas.		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEBAHKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan

		karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancangnya untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan

		hasil analisis informasi dan data
	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya

	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH		
1. Kemampuan untuk menggambarkan berbagai gaya dalam arsitektur barat dan Asia dan maknanya 2. Kemampuan untuk merumuskan berbagai peraturan dan kanon masing-masing gaya dalam arsitektur barat dan Asia 3. Mampu memberikan contoh eksplorasi dan investigasi secara sistematis; untuk secara kritis dan efektif mengkomunikasikan gagasan melalui presentasi grafis, tertulis dan lisan, dan bekerja dalam tim		
POKOK BAHASAN		
1. Memahami Langgam dalam Arsitektur 2. aturan & potensi langgam 3. Langgam dan tektonik 4. Langgam arsitektur di negara Barat, Asia dan Indonesia 5. Kasus gaya di negara-negara Barat, Asia dan Indonesia		
PRASYARAT		
-		
PUSTAKA		
1. Fletcher, Sir Banister, History of Architecture in a Comparative Method, 1996 2. Gerlenter, M., Sources of Architectural Form, 1995 3. Klassen W., Architecture and Philosophy, 1990 4. Stern, Robert A.M., Modern Classicis Krier, R., Architectural Composition, 1988		

MATA KULIAH PILIHAN

SEMESTER VII

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Fabrikasi Digital
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 3 SKS
	Semester	: VII

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah Fabrikasi Digital menjadikan mahasiswa mampu mendemonstrasikan translasi model digital sebagai model fisik secara efisien.		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEBAHKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i> mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan
	3.4	

		keilmuan arsitektur
Ketrampilan Umum	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
CAPAIA N PEMBELAJARAN MATA KULIAH		
• menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang arsitektur algoritmik terkait algoritma generatif secara mandiri • menguasai konsep teoretis permodelan dengan algoritma generatif. • mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil permodelan algoritma generatif. • mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyusunan model desain algoritmik, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.		
POKOK BAHASAN		
• Model Making and Architecture • Fabrication Techniques • Cutting-Based Processes • Additive Processes: Layered Fabrication • Subtractive Techniques • Geometric Challenges Related to Machining and Rapid Prototyping • Assembly		
PRASYARAT		
-		
PUSTAKA		
• L. Iwamoto, Digital Fabrication: Architectural and Material Techniques, Princenton Architectural Press, 2009 • Helmut Pottmann , Andreas Asperl, Michael Hofer, Axel Kilian (2007) Architectural Geometry, Bentley Institute Press		

- Terzidis, Kostas (2006), *Algorithmic Architecture*, edisi ke-1, Architectural Press, Burlington, USA.

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: BIM II
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 3 SKS
	Semester	: VII

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata Kuliah BIM 2 bertujuan untuk memberikan mahasiswa kemampuan memahami isu-isu penting terkait teknologi BIM, menguasai dan mampu mengaplikasikan secara praktis teknologi BIM dalam proses perencanaan pembangunan dan pengembangan proyek konstruksi serta dapat mengendalikan informasi yang terkandung dalam model serta mampu mensimulasikan ?D dari proses konstruksi, visualisasi dan animasi yang direncanakan serta memprediksikan permasalahan yang akan dihadapi pada bangunan dengan jumlah 2 sd 4 lantai.		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur

Ketrampilan Khusus	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri

	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

1. Mampu mengidentifikasi dan mengkategorikan prinsip-prinsip Pemodelan Informasi Bangunan
2. Mengenali aturan aturan pengelola BIM terhadap stake holder terkait
3. Mempersiapkan implementasi dan rencana eksekusi penggunaan BIM
4. Menerapkan BIM untuk mensimulasikan proses perencanaan, pembangunan dan pengelolaan konstruksi.

POKOK BAHASAN

1. Prinsip BIM
2. Perangkat lunak kolaboratif: Alternatif Autodesk dan Navisworks
3. Kolaborasi di industri konstruksi menggunakan BIM
4. Desain terpadu dan delivery proyek
5. Contoh kasus untuk BIM
6. Proses implementasi BIM
7. Menyiapkan rencana pelaksanaan / pelaksanaan BIM
8. Kolaborasi dan kerja tim dalam proses konstruksi
9. Perencanaan dan penjadwalan menggunakan perangkat lunak kolaboratif
10. Peran Manajer Proyek, Manajer Konstruksi dan tim Desain dalam penggunaan BIM
11. Simulasi 4D/6D dari proses konstruksi yang direncanakan

12. Pengembangan teknologi BIM di masa depan dan hambatan implementasi BIM di industri konstruksi

PRASYARAT

- BIM 1

PUSTAKA

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: KERJA PRAKTEK
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 3 SKS
	Semester	: VII

DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah Kerja Praktek merupakan sarana pengembangan kemampuan mahasiswa dalam penerapan pengetahuan di bidang arsitektural dan bidang ilmu yang terkait (konstruksi, perencanaan, karya ilmiah arsitektur, industri & manufaktur, sosial, dan sebagainya) di dunia profesional dengan secara nyata di lapangan serta dengan tujuan memperluas wawasan dan pengalaman bagi mahasiswa juga mampu mempelajari kepekaan menyelesaikan masalah di dunia profesional baik terkait dengan arsitektur dan bidang ilmu yang terkait.

Mahasiswa akan mempunyai kompetensi untuk dapat menjelaskan tentang konsep manajemen dalam pelaksanaan proyek konstruksi dan juga teknik teknik yang digunakan untuk mengelola proyek jasa konstruksi sehingga dapat memenuhi biaya, mutu dan waktu proyek sesuai rencana dan juga sebagai basis pengetahuan untuk mempelajari lebih lanjut mata kuliah yang berhubungan kelompok bidang jasa konstruksi seperti aspek hukum dalam pembangunan, perencanaan pengendalian proyek, dan mutu proyek konstruksi.

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEBANKAN MATA KULIAH

Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur

	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancangnya untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil

		kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan

	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya
	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH		
• Mahasiswa mengenal, memahami dan berperan dalam lingkup kegiatan konstruksi secara terAsas Perancangan Arsitektur • Mahasiswa dapat menambah ilmu dan pengalaman dari keguatan di lapangan untuk mendukung proses pembelajaran di kampus. Meningkatkan kemampuan untuk berperan secara efektif dalam aktifitas profesionalisme terkait.		
POKOK BAHASAN		
• Konsep dan Fungsi Manajemen Proyek • Kebijakan dan peraturan terkait • Teknik & Metoda Perencanaan dan Penyusunan Jadwal • Teknik dan Metoda Pegendalian Konstruksi • Instrumen Pengelolaa Proyek • Implementasi Proyek Manajemen Konstruksi		
PRASYARAT		
-		
PUSTAKA		
• A Guide to The Projec Management Body Of Knowledge (PMBOK GUIDE) 4th Ed. Project Managemen Institute (PMI), 2008 • Project Management : Experience and Knowledge Self Assessment Manual , Project Nmanagement Institute, 2000		

- Design and Build : Planning Through Development, Jeffre L Beard, Mc Graw Hill, 2004
Manajemen Proyek dari Konseptual Sampai Operasional, Imam Suharto, Erlangga 1997

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Arsitektur Inklusif
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: x SKS
	Semester	: x

DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah Arsitektur Inklusif memperkenalkan dan mempelajari definisi Arsitektur Inklusif secara filosofis termasuk pendekatan dan konsep dalam perancangan Arsitektur. Arsitektur Inklusif ditujukan untuk semua pengguna. Pergerakan global yang berupaya meningkatkan guna lingkungan, produk dan sistem untuk jangkauan terluas masyarakat. Arsitektur Inklusif didasarkan pada nilai-nilai demokratis, non-diskriminasi, memberikan kesempatan yang sama dan perberdayaan partisipasi personal.

Mata kuliah ini juga memberikan deskripsi teori dan konsep Arsitektur Inklusif dalam bidang Arsitektur, yang kemudian diuji dan dievaluasi dengan melakukan penelitian kecil pada studi kasus arsitektural. Evaluasi dan kajian studi kasus tersebut bertujuan untuk mengembangkan konsep perancangan Arsitektur Inklusif melalui teori perilaku dan ruang, konsep ergonomis dalam perancangan bangunan dan konsep perancangan berbasis komunitas.

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH

Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual

		arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancangnya untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir,

		dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan

	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya
	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

- Mahasiswa mampu menginterpretasi dan menguasai teori, konsep dan prinsip Arsitektur Inklusif sampai dengan perkembangannya terutama yang berhubungan dengan perancangan Arsitektur.
- Mahasiswa mampu menguasai dan menerapkan pemikiran kritis untuk mengidentifikasi, menganalisa dan mengevaluasi konsep dan prinsip Arsitektur Inklusif pada isu/kasus perancangan spesifik
- Mahasiswa mampu melakukan diskusi dan menerapkan teori dan konsep Arsitektur Inklusif serta keterkaitannya pada kasus Arsitektur kontemporer melalui penelitian kecil terapan.
- Mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dan efektif dengan teknik manual maupun digital.

POKOK BAHASAN

- Definisi dan konsep Arsitektur Inklusif dan perkembangannya
 - Budaya merancang bangunan dan pengguna
 - Prinsip dan konsep desain inklusif
 - Kriteria desain inklusif
- Pemahaman kebutuhan pengguna
 - Karakteristik pengguna: Penyandang disabilitas, populasi lansia
 - Rintangan pengguna inklusif di lingkungan binaan
- Akses arahan dalam proses pengembangan dan perancangan dalam Perancangan Arsitektur Inklusif
 - Tanggapan Arsitek dan pengembang terhadap kebutuhan bangunan pengguna
 - Desain untuk partisipasi sosial

- Lingkungan Inklusif: studi kasus
 - Kategori bangunan: klasifikasi guna dan jenis
 - Lingkungan ramah pengguna
 - Merancang untuk populasi yang lansia
 - Merancang untuk populasi anak-anak
 - Merancang untuk populasi marginal secara umum

PRASYARAT

-

PUSTAKA

- Maisel, Steinfeld, Basnak and Smitt (2017) Inclusive Design: Implementation and Evaluation (PocketArchitecture), Routledge, New York
- Langdon, P.M., Lazar, J., Heylighen, A., & Dong, H. (2014). Inclusive Designing: Joining Usability, Accessibility, and Inclusion: Springer International Publishing.
- FARRELLY, LORRAINE (2014) DESIGNING FOR THE THIRD AGE: ARCHITECTURE REDEFINED FOR AGENERATION OF 'ACTIVE AGERS'. Architectural Design March/April 2014. John Wiley & Sons. London, UK
- Steinfeld, E., & Danford, G.S. (2013). Enabling Environments: Measuring the Impact of Environment on Disability and Rehabilitation: Springer US.
- Clarkson, John. (2007). Designing a more Inclusive World. Paper presented at the Universal Design for the 21st century: Irish & International Perspectives, Irish.
- Burton, E., & Mitchell, L. (2006). Inclusive Urban Design: Streets for Life: Architectural Press.
- Fletcher, Howard. (2006). The Principles of Inclusive Design. London: The Commission for Architecture and the Built Environment.
- Fletcher, Howard (2006). Principles of Inclusive Design (They Including You). UK: The Commission for Architecture and The Building Environment (CABE).
- Deardorff, Carolyn J., & Birdsong, Craig. (2003). Universal Design: Clarifying a Common Vocabulary. Housing and Society, 30(2), 20.

Imrie, Rob, & Hall, Peter. (2001). Inclusive Design: Designing and Developing Accessible Environment (1 ed.). London: Spon Press.

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: ASPEK MANUSIA DALAM BENTUK KOTA
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 3 SKS
	Semester	: VII

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah Aspek Manusia dalam Bentuk Kota bertujuan memberikan Mahasiswa kemampuan dalam menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur. Penguasaan Materi Dasar-dasar pengetahuan mengenai budaya dan antropologi kota; Migrasi dan fenomena <i>push and pull factor</i> , serta Keterkaitan pada tempat (<i>Place attachment</i>) Kriteria keberhasilan		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan

		karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancang untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan

		hasil analisis informasi dan data
	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya

	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH		
Mahasiswa memahami tentang aspek manusia dalam bentuk kota • Mahasiswa mampu mengembangkan pemahaman mengenai fenomena fisik dan psikologi kota • Mahasiswa mampu menyusun tipology-morphology permukiman atau bagian wilayah kota berdasarkan aspek manusia sebagai penghuninya • Mahasiswa mampu mengembangkan pengetahuan tentang sistim dan teknik yang digunakan untuk menciptakan ruang yang efektif • Mahasiswa mampu berfikir secara kritis tentang pemberdayaan permukiman atau bagian wilayah kota dalam rangka menunjang pembangunan kota		
POKOK BAHASAN		
Dasar-dasar pengetahuan mengenai budaya dan antropologi kota; Migrasi dan fenomena <i>push and pull factor</i>, Keterkaitan pada tempat (<i>Place attachment</i>)		
PRASYARAT		
-		
PUSTAKA		
Altman, I., & Low, S. M. (Eds.). (1992). Place attachment. New York: Plenum. Rapoport (1977). Human Aspect of Urban Form: toward a Man_Environment Approach to Urban Form and Design: Pergamon Press, Oxford. Tuan, Y.-F. (1974). Space and place: Humanistic perspective. Progress in Geography, 6, 233e246. Giuliani, M. V. (2003). Theory of attachment and place attachment. In M. Bonnes, T. Lee, & M. Bonaiuto (Eds.), Psychological theories for environmental issues (pp. 137e170). Ashgate, Hants.		

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Perbaikan Perumahan Informal
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 3 SKS
	Semester	: 7

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah Perbaikan Perumahan Informal bertujuan memberikan mahasiswa kemampuan dalam mengevaluasi secara ilmiah program perumahan informal yang pernah diimplementasikan dan menyusun konsep perbaikan perumahan informal secara kreatif dan inovatif.		
CAPAIAH PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEBAHKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara

		teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancangnya untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data

	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya
	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH
• Mampu memahami karakteristik Model perumahan "housing by process" dan mampu membedakannya dengan model "housing by product" • Mampu menerapkan model "housing by process" untuk mengevaluasi kasus kecil user dengan dua tipe rumah yang berbeda. • Mampu memahami asas perumahan "housing by proces" dan memahami peran masing-masing stakeholder (regulator, supplier, user) dalam proses (plan, construction, manage) serta peran partisipasi dan pemberdayaan bagi masyarakat berkemampuan ekonomi rendah • Mampu mengevaluasi kasus perbaikan sebuah kampung kecil berdasarkan asas perumahan "housing by proces" • Mampu memahami perkembangan program perbaikan kampung di Surabaya dan mampu menganalisis perbedaan masing-masing program • Mampu melakukan sintesa dari kasus perbaikan perumahan informal yang telah dianalisis dalam tugas 2 untuk merumuskan program perbaikannya Mampu memahami perkembangan program perbaikan perumahan informal di Indonesia dan negara lain
POKOK BAHASAN
• Pengantar Model Perumahan “Housing by People” (perumahan sebagai proses) • Sumber Daya Perumahan, Nilai Perumahan (nilai guna, nilai pasar) dan Masalah Perumahan • Otoritas dalam Perumahan: Regulator, Supplier, User dalam Proses Perumahan: Perencanaan, Pembangunan dan Pengelolaan • Tiga Asas Perumahan: Otoritas, Teknologi dan Perencanaan • Program: Prinsip dan Metoda Perumahan “Housing by Process” • Pemberdayaan Masyarakat dalam Perumahan • Partisipasi Masyarakat dalam Perumahan • Perkembangan Perbaikan Kampung di Surabaya • Karakteristik Perbaikan Kampung di Surabaya • Perbaikan Perumahan Informal di Surabaya Perbaikan Perumahan Informal di Negara Lain
PRASYARAT
-
PUSTAKA

- Turner, John F.C. (1976). Housing by People. Great Britain Marion Boyars Publishers Ltd.
- Silas, Johan. (2016). Housing Footprint. Surabaya
- Cities Alliance, 2003. People and places: An overview of urban renewal, SA Cities Network, South Africa.
- Hamdi, N., 2010. The placemaker's guide to building community, Earthscan, London.
- Freek Colombijn. (2010). "Under Construction", KITLV Press, Leiden
- UN HABITAT. (2009). Participatory Slum Upgrading and Prevention Programme.
- Bruni De Mendler, Kelly Shannon. (2010). Human Settlement Formulations and (re) Calibrations. Amsterdam: SUN Architecture Publisher.

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Arsitektur Forensik
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 3 SKS
	Semester	: VII

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah Arsitektur Forensik adalah mata kuliah pilihan bidang sains arsitektur dan teknologi yang bertujuan memberikan mahasiswa kemampuan dalam memahami, menguasai dan menerapkan konsep, prinsip dan metoda evaluasi dan penyelidikan cacat dan kegagalan bangunan secara tepat dan efisien.		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEBAHKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur

	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan

	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya
	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi

CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

- Mahasiswa mampu memahami, menguasai dan menjelaskan konsep dan prinsip arsitektur forensik, prosedur evaluasi dan penyelidikan, dan peraturan serta standar teknis bangunan secara lengkap.
- Mahasiswa menerapkan prinsip dan prosedur/metoda evaluasi dan penyelidikan arsitektur forensik pada kasus cacat dan kegagalan sistem *architectural finishing* dan utilitas bangunan 2 sd 3 lantai
- Mahasiswa mampu membuat laporan teknis hasil penyelidikan dan evaluasi dan mengkomunikasikan secara lisan dan tertulis secara lisan dan tertulis.

POKOK BAHASAN

- Arsitektur forensik: definisi dan lingkup
- Pengetahuan, keahlian dan kompetensi bidang arsitektur forensik (teknis, komunikasi, prosedur hukum, standar etika, penelitian dan penyelidikan)
- Prosedur evaluasi dan penyelidikan
- Peraturan dan standar teknis bangunan
- Evaluation sistem tapak (landsekap, drainase, area parkir, penandaan, dll.)
- Evaluation sistem pelayanan bangunan (HVAC, plumbing, elektrikal, transportasi vertikal)
- Evaluation sistem arsitektur (atap, interior, selubung bangunan)

PRASYARAT

-

PUSTAKA

- Kubba, S.A.A (2008), Forensic Architecture, London: McGraw-Hill Companies. Inc.
- Lechner, N. (2008), Heating, Cooling, Lighting: Sustainable Design Methods for Architects 3rd Edition.

- Lechner, N. (2011), Plumbing, Electricity, Acoustic: Sustainable Design Methods for Architects 3rd Edition.
- Jablonski, M. & Matsen, C. (2009), Architectural Finishes in the Built Environment, Archetype Books, ...
ARCOM, The American Institute of Architects, Elena M. S. Garrison (2002) The Graphic Standards Guide to Architectural Finishes: Using MASTERSPEC to Evaluate, Select, and Specify Materials, New York: Wiley & Sons.

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Struktur dan konstruksi Arsitektur Nusantara
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: 3 SKS
	Semester	: VII

DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah **Struktur dan konstruksi Arsitektur Nusantara** bertujuan memberikan **mahasiswa** (A) kemampuan dalam mengenal bentuk dan jenis struktur dan konstruksi nusantara (B) mengidentifikasi bentuk dan jenis struktur dan konstruksi nusantara (C) mengenal tektonika struktur dan konstruksi pada bangunan.

Materi yang diajarkan adalah:

- Struktur dan konstruksi barat atau umum
- Struktur dan konstruksi arsitektur nusantara

Tektonika konstruksi arsitektur nusantara

CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEKANKAN MATA KULIAH

Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur

	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur
	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancangnya untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi

	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya

	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH		
• Mampu mengidentifikasi ciri struktur dan konstruksi arsitektur nusantara menggunakan kaidah struktur dan konstruksi barat • Mampu menyusun diskripsi ilmiah hasil studi kedalam bentuk tulisan dan gambar (digital). • Mampu mempertanggung jawabkan karya tsb secara ilmiah dalam forum (digital)		
POKOK BAHASAN		
PRASYARAT		
-		
PUSTAKA		

MATA KULIAH	Nama Mata Kuliah	: Apresiasi Arsitektur
	Kode MK	: DA184xxx
	Kredit	: x SKS
	Semester	: x

DESKRIPSI MATA KULIAH		
Mata kuliah Apresiasi Arsitektur bertujuan memberikan mahasiswa (A) kemampuan dalam mempelajari materi dan mengerjakan tugas sesuai yang diberikan pada kuliah Apresiasi Arsitektur (B) sesuai dengan bahan kajian kuliah Apresiasi Arsitektur (C) mengerjakan tugas dengan baik dan benar sesuai dengan lembar tugas yang diberikan (D)		
CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN YANG DIBEBANKAN MATA KULIAH		
Sikap	1.9	menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
Penguasaan Pengetahuan	2.1	menguasai konsep teoretis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan dan keamanan serta keselamatan bangunan
	2.2	menguasai prinsip sains bangunan, lansekap, perencanaan dan perancangan kota, permukiman, arsitektur nusantara, ekologi, dan pemaknaan dalam arsitektur
	2.3	menguasai teknik presentasi rancangan konseptual arsitektur
Ketrampilan Khusus	3.1	mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, lingkungan, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur
	3.2	mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan yang berbasis riset, dan menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, yang merupakan penyelesaian masalah arsitektur yang kontekstual, dan teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur

	3.3	mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun <i>digital</i>
	3.4	mampu menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan membuat keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur
	3.5	mampu memanfaatkan kemampuan merancanganya untuk membantu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan
Ketrampilan Umum	4.1	mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya
	4.2	mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur
	4.3	mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.4	mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi
	4.5	mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data
	4.6	mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam

		maupun di luar lembaganya
	4.7	mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya
	4.8	mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri
	4.9	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihhan dan mencegah plagiasi
	4.10	Mampu mengembangkan diri dan bersaing di tingkat nasional maupun internasional
	4.11	Mampu mengimplementasikan prinsip keberlanjutan (sustainability) dalam mengembangkan pengetahuan
	4.12	Mampu mengimplementasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam konteks pelaksanaan pekerjaannya
	4.13	Mampu menerapkan kewirausahaan dan memahami kewirausahaan berbasis teknologi
CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH		

• Mahasiswa memahami pengertian Apresiasi Arsitektur • Mahasiswa bisa mengidentifikasi karya arsitektur yang ada sebagai contoh dari bahan kajian kuliah • Mahasiswa mampu memaparkan dan menjelaskan bahan kajian kuliah dalam tugas presentasi di kelas
POKOK BAHASAN
• Pengertian Apresiasi Arsitektur • Mengalami arsitektur • Persiapan yang diperlukan dalam kegiatan apresiasi arsitektur • Subyektifitas dan obyektifitas dalam menilai arsitektur • Penggunaan Teori Arsitektur untuk mengapresiasi • Pengalaman Aural dalam Arsitektur • Pengalaman thermal dalam Arsitektur • Pengalaman visual dalam Arsitektur • Konteks filsafat yang berpengaruh dalam mengapresiasi arsitektur • Apresiasi arsitektur secara naratif dan deskriptif Menulis hasil apresiasi arsitektur
PRASYARAT
Lulus Mata Kuliah Metoda Perancangan dan penelitian Arsitektur
PUSTAKA
• Sturgis, Russell, <i>The Appreciation of Architecture</i>, Read Books, 2007 • Rasmussen, Steen Eiler, <i>Experiencing Architecture</i>, MIT Press, 1964 • Antoniadis, Anthony C., <i>Poetics of Architecture: Theory of Design</i>, Van Nostrand Reinhold, 1990 • Mitias, Michael H., <i>Philosophy and Architecture</i>, Rodopi, 1994 • Wiseman, Carter, <i>Writing Architecture: A Practical Guide to Clear Communication about the Built Environment</i>, Trinity University Press, 2014

