



METODE PERANCANGAN

Deskripsi Singkat

Mata kuliah ini memberi kesempatan bagi mahasiswa untuk mempelajari suatu hakikat metode merancang, mulai dari pengenalan dan pengamatan fakta dan masalah perancangan, pemahaman masalah perancangan, sampai menentukan dan menerapkan metode untuk menyelesaikan masalah perancangan.

Unsur Capaian Pembelajaran

Mahasiswa mampu memahami dan menjelaskan masalah perancangan berdasarkan hakikat metode perancangan dan mampu mengaplikasikan metode perancangan secara komprehensif.

Komponen Penilaian

- Ujian Tengah Semester : 9%
 - Ujian Akhir Semester : 16%
 - Notebook + Logbook : 75%
-
- Notebook : catatan yang wajib dibuat untuk membantu mahasiswa memahami materi kuliah yang diberikan sekaligus sebagai syarat mengikuti UTS dan UAS
 - Logbook : media A4 untuk menuangkan ide dan tugas-tugas mingguan. Mahasiswa diperkenankan untuk memperbaiki setiap tugas dalam logbook maksimal 1 kali.

- Asistensi
 - Asistensi tugas harus dilakukan pada waktu kuliah dengan urutan asistensi sesuai perjanjian dengan dosen pengampu ataupun asisten dosen. Mahasiswa tidak diperkenankan melakukan asistensi di luar jam studio, kecuali dengan perjanjian
- Keterlambatan pengumpulan tugas
 - Keterlambatan tugas tidak akan diterima dan mahasiswa berhak mendapatkan nilai E, kecuali mahasiswa bersangkutan mempunyai izin tertulis dari dokter/orang tua/instansi terkait yang menyebabkan mahasiswa bersangkutan tidak bisa mengumpulkan tugas pada hari dan jam pengumpulan tugas
 - Keterlambatan kuliah
 - Keterlambatan mengikuti kuliah adalah maksimal 15 menit. Jika mahasiswa terlambat, maka sanksi dengan tidak dihitung kehadiran dalam daftar hadir. Meskipun begitu, mahasiswa tetap dapat mengikuti perkuliahan.
 - Kehadiran minimal adalah 80% dan dapat dianulis jika di akhir jam perkuliahan mahasiswa meninggalkan kelas tanpa izin

- Referensi
 - Semua bacaan di RPS
 - “Metode Perancangan: Suatu Pengantar untu Arsitek dan Perancang” oleh Gunawan Tjahjono
- Plagiarisme
 - Setiap tindakan plagiat akan mendapatkan tindakan tegas dengan diberikan nilai E pada tugas bersangkutan

Kriteria Penilaian

Jenjang	Nilai Mutu	Bobot Angka	Deskripsi Capaian Pembelajaran	
4	A	A	90,00 — 100	Mahasiswa superior yang menunjukkan produktivitas - gagasan, daya kritis dan imajinatif anda dalam menghadapi tugas.
3,7		A-	80,00 — 89,99	Mahasiswa mampu menunjukkan lebih dari kekritisian dan cenderung lebih kreatif dalam menghadapi permasalahan secara runut.
3,3	B	B+	75,00 — 79,99	Mahasiswa mampu mengemas pendapat dan kritik ke dalam sebuah penyajian yang sistematis terhadap permasalahan yang diberikan.
3		B	70,00 — 74,99	Mahasiswa memperlihatkan kepedulian dan berusaha untuk menyampaikan pendapat atas penilaian yang anda peroleh.
2,7		B-	65,00 — 69,99	Mahasiswa jeli dalam memandang sebuah permasalahan dan menunjukkan kemampuan penafsiran sendiri yang dituangkan secara lengkap ke dalam tugas.
2,3	C	C+	60,00 — 64,99	Mahasiswa memenuhi permintaan tugas dengan lengkap dan logis serta menerapkan berbagai pengetahuan walalupun masih kurang akurat, menarik, logis dan komprehensif serta usaha lebih dalam penafsiran metode..
2		C	55,00 — 59,99	Mahasiswa memenuhi permintaan tugas secara lengkap dan cukup berusaha menerapkan berbagai pengetahuan namun belum akurat, menarik, logis dan komprehensif.
1,7		C-	50,00 — 54,99	Mahasiswa hanya memenuhi permintaan tugas namun belum mampu menerapkan pengetahuan secara akurat, logis dan komprehensif.
1	D	D	40,00 — 49,99	Mahasiswa perlu mengulang karena ia mengerjakan tugas seadanya dan tidak lengkap sesuai dengan permintaan. Jika mahasiswa mengerjakan tugas seadanya dan tidak lengkap sesuai dengan permintaan serta tidak mampu menerapkan.
0	E	E	< 40,00	Mahasiswa belum layak lulus ketika mahasiswa tidak memenuhi salah satu atau beberapa kriteria, seperti sering tidak mengumpulkan tugas atau tidak mengumpulkan tugas, tidak mengikuti ujian, dan melakukan plagiarism.



METODE

PERANCANGAN



METODE

Meta + Hodos (greek)

“in pursuit or quest of” + “a way, a journey”

Methodos (greek) : “scientific inquiry, method of inquiry, investigation”

Methodus (latin) : “way of teaching or going”

1580s: “way of doing anything”

1610s: “orderliness, regularity”



PERANCANGAN

“**Perancangan** berakar kata ‘**rancang**’ yang berarti setangkai kayu yang berujung runcing untuk dicocokkan ke dalam tanah agar mengetahui susunan tanah atau menandai batas...

...rancang itu dibuat untuk memastikan suatu keadaan (yang rancu tentang kepemilikan lahan).”

“**Design** berasal dari kata Latin ‘**signum**’ yang berarti tanda khusus yang pada umumnya dihadirkan dalam keadaan membekasi suatu tangkai tertentu...

...kata tersebut berhubungan dengan ‘**sequi**’ yang berarti urutan atau *sequence*...

...berkembang kata kerja **designare** yang berarti menandai, menamai, dan kemudian beralih ke kata Perancis Pertengahan ‘**designer**’ dengan arti merancang.”

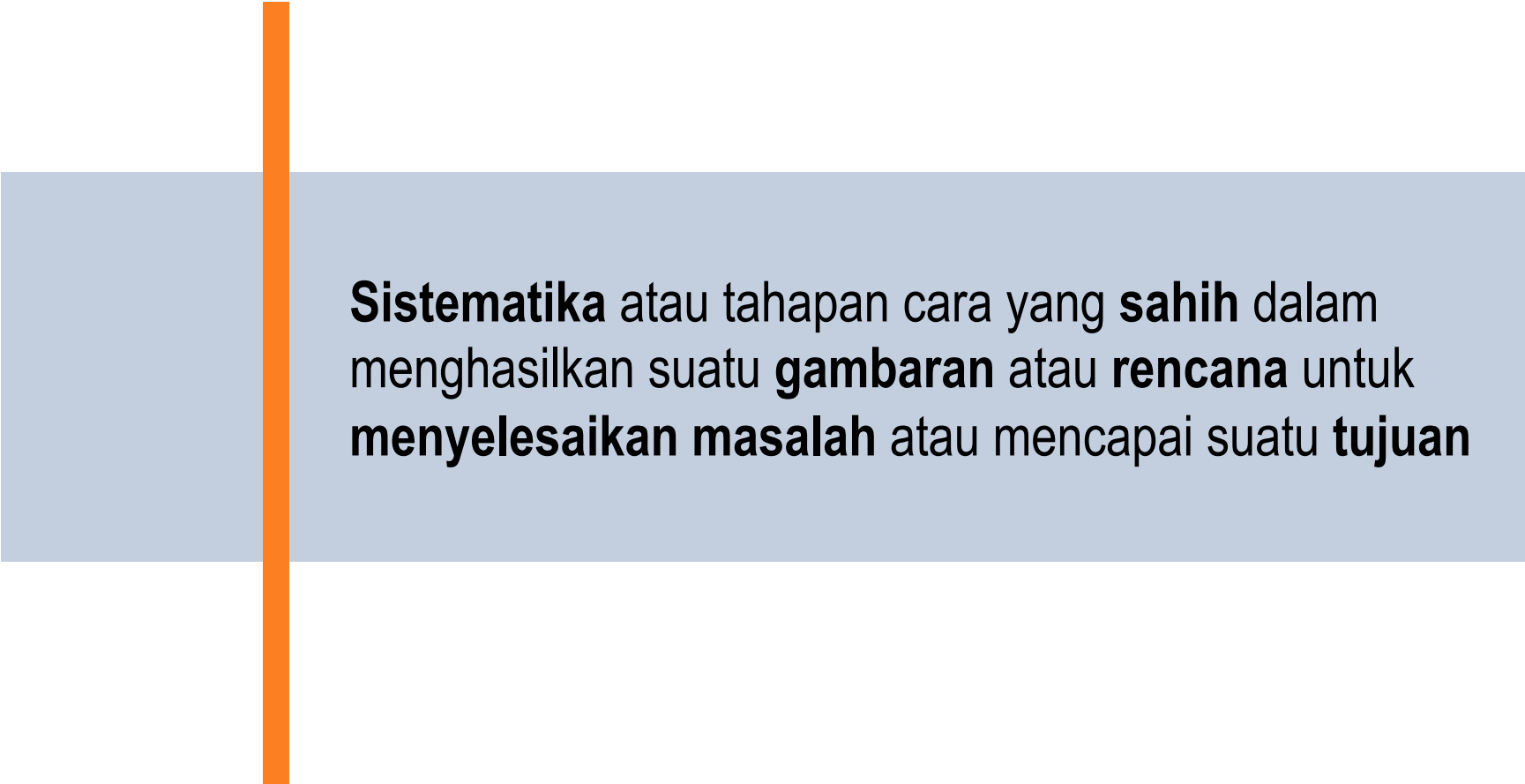
“Baik rancang maupun design ...memperlihatkan bahwa sebagai benda *design* (rancangan) merupakan suatu hasil pemikiran yang bertujuan menyelesaikan masalah. Benda tersebut lebih merupakan alat mencapai tujuan daripada menjadi tujuan itu sendiri...

...rancangan dan design sebagai benda lebih merupakan suatu gambaran yang akan dilaksanakan kemudian.”



METODE

PERANCANGAN



Sistematika atau tahapan cara yang **sahih** dalam menghasilkan suatu **gambaran** atau **rencana** untuk **menyelesaikan masalah** atau mencapai suatu **tujuan**





**METODE
PERANCANGAN**

SCIENCE?

DESIGN?

Sains itu analitis, merancang itu sintetis

Yang analitis biasanya tidak kreatif

Merancang terpaku pada perangkat keras, sedangkan sains terpaku pada teori

Ranah beripikir (*world of thinking*) berbeda dan tidak ada kaitannay dengan ranah penerapan (*world of doing*)

1

: **the state of knowing** : knowledge as **distinguished from ignorance** or misunderstanding

2

a : a department of **systematized knowledge** as an object of study

b : something (as a sport or technique) that may be studied or learned like systematized knowledge

3

a : knowledge or a system of knowledge covering general truths or the operation of general laws especially as obtained and tested **through scientific method**

b : such knowledge or such a system of knowledge concerned with the physical world and its phenomena : natural science

4

: a system or method reconciling practical ends with scientific laws

1

: **to create**, fashion, execute, or construct **according to plan** : devise, contrive

2

a : to conceive and plan out in the mind

b : **to have as a purpose** : **intend**

c : to devise for **a specific function** or end

3

archaic : **to indicate with a distinctive mark**, sign, or name

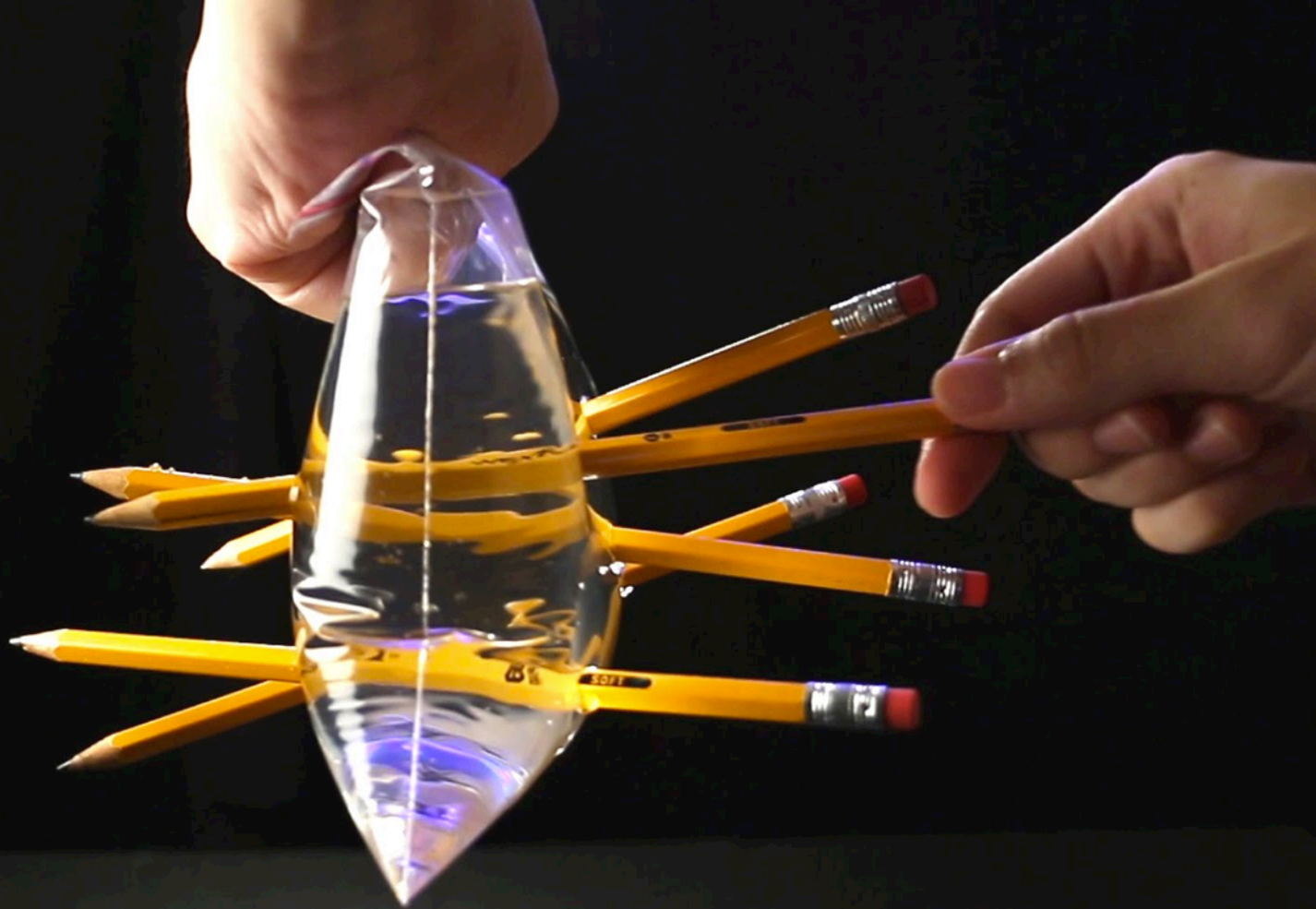
4

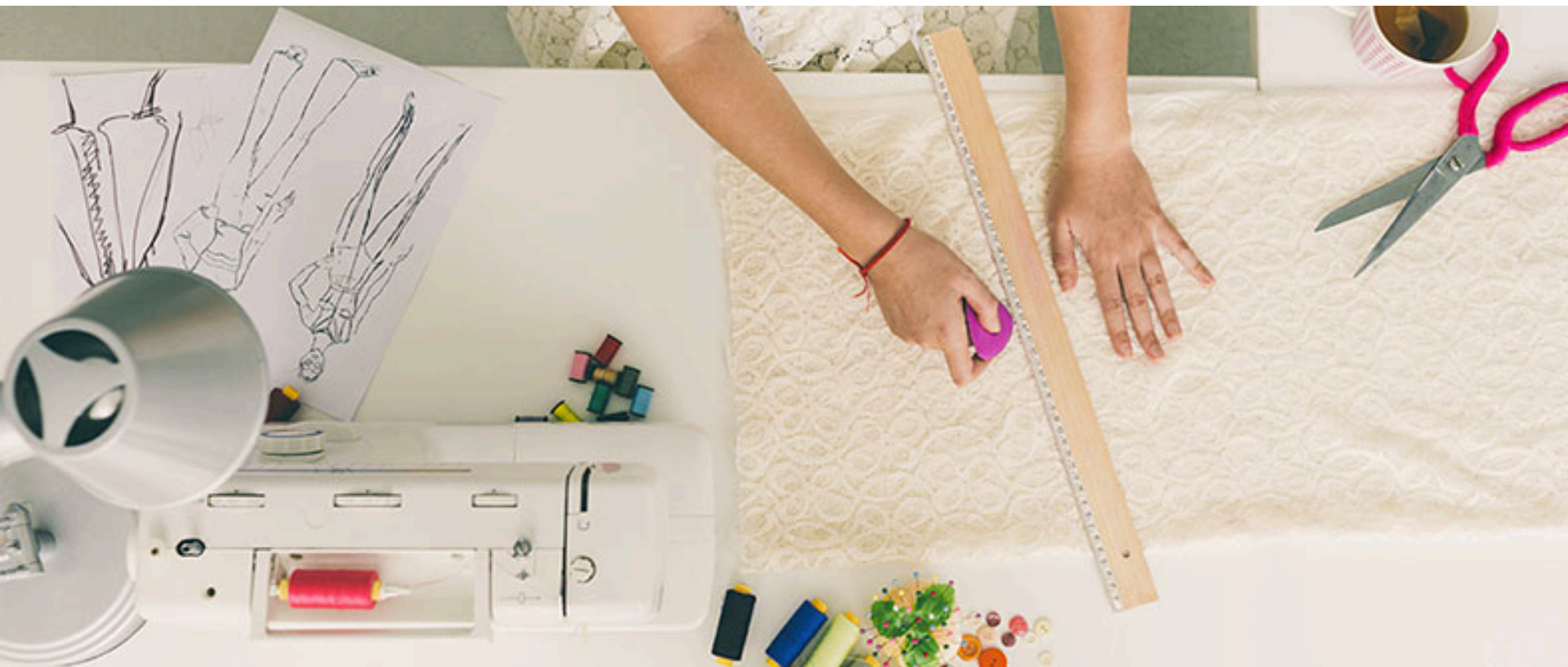
a : to make a drawing, pattern, or sketch of

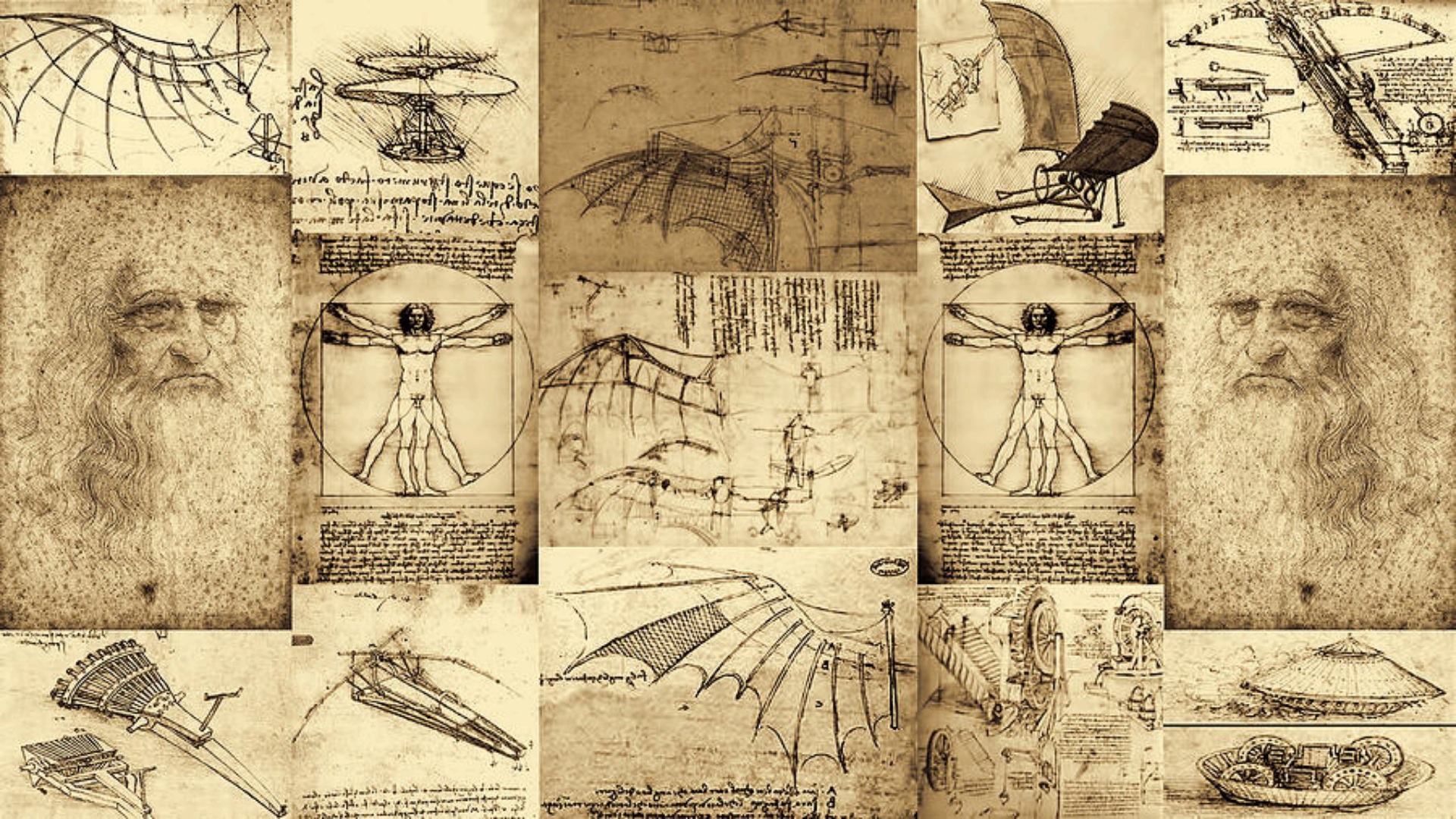
b : **to draw the plans for**



DESIGN?







Sumber: <http://images.fineartamerica.com/images-medium-large-5/leonardo-da-vinci-invention-sketches-poster-nenad-cerovic.jpg>, diakses pada 2 Februari 2017

- Aktivitas
- Sebutan atas hasil dari aktivitas
- Terkait intitusi sosial dengan anggota, standar, dan prosedur
- Terkait langsung dengan capaian kenyataan baru—untuk mengubah dunia, meskipun makna ‘dunia’ berbeda di kedua ranah
- Aktivitas menyelesaikan masalah
- Aktivitas eksplorasi dengan hasil yang tidak terprediksi. Sering kali keduanya memiliki hasil yang unik dan tidak biasa (*non-routine*). Jika sebaliknya, maka keduanya tidak menarik.



SCIENCE?



DESIGN?



**METODE
PERANCANGAN**

SCIENCE?

INNOVATIONS

DESIGN?

- Inovasi yang dimaksud adalah sebagai aktivitas bukan hasil akhir
- Tujuan dari inovasi tertuju pada perubahan suatu sistem objek, baik pada *scientific theory* ataupun tapak bangunan dan kondisi sosial
- Inovasi adalah sesuatu yang dapat dikontrol—penemuan secara kebetulan tidak termasuk
- Perubahan yang dapat diprediksi tidak termasuk inovasi → inovasi adalah hasil eksplorasi

