



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG, INDONESIA**  
**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**  
**PRODI ARSITEKTUR**

Kode  
Dokumen

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

MATA KULIAH (MK)	KODE	RUMPUN MK	BOBOT (3 SKS)		SEMESTER	TANGGAL PENYUSUNAN
<b>METODE DESAIN</b>	22060612F18	MK. PILIHAN 3	T=1	P=2	7	27 Juli 2022 21 Februari 2023 (Baru)
<b>Otorisasi</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator Rumusan MK</b>		<b>Ketua PRODI</b>	
	ttd Harida Samudro		ttd Luluk Maslucha		ttd Nunik Junara	
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>					
CPL 1	Memiliki penghayatan terhadap nilai-nilai Pancasila yang tercermin dalam karakter ulul albab dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara. <i>(Sikap)</i>					
CPL 3	Memiliki pengetahuan dan pemahaman mengenai prinsip, proses, dan metode perancangan arsitektur yang kontekstual dan berkelanjutan. <i>(Pengetahuan)</i>					
CPL 8	Memiliki kemampuan mempresentasikan dan mengkomunikasikan ide, konsep, dan hasil desain arsitektur melalui media manual dan digital secara menarik, terstruktur, dan komprehensif. <i>(Keterampilan Umum)</i>					
CPL 11	Memiliki kemampuan melakukan telaah, evaluasi, atau kajian arsitektur secara luas, baik dalam bidang perancangan, pengawasan, pemeliharaan, maupun pelestarian arsitektur. <i>(Keterampilan Khusus)</i>					
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>					
CPMK 1	Mahasiswa mampu <b>menunjukkan</b> sikap berkeadilan terhadap respon arsitektur yang tanggap terhadap bencana, kondisi lingkungan masa kini dan masa depan, kebudayaan dan perubahan teknologi dan informasi (CPL1-IK2)					
CPMK 2	Mahasiswa mampu <b>mengimplementasikan</b> definisi dan fungsi metode desain berdasarkan “ <i>Conceptual Foundation</i> ” yang memenuhi sifat, permasalahan dan aktivitas desain (CPL3-IK4)					
CPMK 3	Mahasiswa mampu <b>mendemonstrasikan</b> prinsip-prinsip desain berdasarkan “ <i>Thinking Tools</i> ” pada bangunan arsitektur (CPL8-IK19)					
CPMK 4	Mahasiswa mampu <b>menunjukkan</b> kerangka dan metode desain yang terdiri dari Pattern Based, Force Based, Concept Based sebagai bentuk proses pengembangan desain (CPL11-IK26)					

<b>CPL → CPMK → Sub-CPMK</b>			
CPL 1	CPMK 1	Mahasiswa mampu menunjukkan sikap berkeadilan terhadap respon arsitektur yang tanggap terhadap bencana, kondisi lingkungan masa kini dan masa depan, kebudayaan dan perubahan teknologi dan informasi	
CPL 3	CPMK 2	<b>Sub-CPMK1:</b> Mahasiswa mampu mengimplementasikan definisi dan fungsi metode desain dari telaah literatur menggunakan Architectural syntax	
		<b>Sub-CPMK2:</b> Mahasiswa mampu mengimplementasikan sifat, permasalahan dan aktivitas desain berdasarkan disiplin tipe-tipe desain (Architecture as a type of design discipline)	
CPL 8	CPMK 3	<b>Sub-CPMK3:</b> Mahasiswa mampu mendemonstrasikan gaya berpikir desain menggunakan teknik divergen dan konvergen	
		<b>Sub-CPMK4:</b> Mahasiswa mampu mendemonstrasikan domain to domain transfer menggunakan structure mapped	
CPL 11	CPMK 4	<b>Sub-CPMK5:</b> Mahasiswa mampu menunjukkan kajian kontekstual berdasarkan Pattern Based, Force Based, Concept Based	
		<b>Sub-CPMK6:</b> Mahasiswa mampu menunjukkan Bounded, Emergent, Coherent thinking melalui The Abstract Design Style secara komprehensif	
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	<p>Fokus perkuliahan ini 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. Memberikan pemahaman prosedur dan keterampilan mendesain yang baik dan benar secara Islami bagi para calon arsitek.</p> <p><b>Learning Objectives</b> Metode desain digunakan sebagai arahan dan pola pikir yang melandasi dalam merancang sehingga rancangan yang dihasilkan dapat terpola dengan baik dan dapat dipahami secara tepat. Beragam proses metode desain arsitektur akan dikemas dengan tujuan memberikan motivasi dan gairah belajar mahasiswa arsitektur dan dapat mengembangkan ke arah yang dapat dipertanggungjawabkan.</p> <p><b>Issues &amp; Discussions</b> Merupakan mata kuliah pilihan yang berkaitan dengan pencapaian memahami dan menguasai berbagai pendekatan atau metode dalam perancangan arsitektur sehingga mampu mentransformasikan teknik-teknik dasar pengembangan pendekatan tersebut ke dalam rancangan sebagai tindak lanjutnya.</p> <p><b>Assignment</b> Melaksanakan tantangan yang harus dicapai dalam penerapan metode antara lain fungsionalitas, estetika, dan daya guna.</p>		
<b>Bahan Kajian/Materi Pembelajaran</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Architectural syntax</li> <li>2. Architecture as a type of design discipline</li> <li>3. Pattern-based framework</li> <li>4. Force-based framework</li> <li>5. Concept-based framework</li> </ol>		

	6. Domain to domain transfer 7. Bounded, Emergent, Coherent thinking	
<b>Pustaka</b>	Utama:	
	1. Jormakka, K. (2017). Basics design methods. Birkhäuser. 2. Clark, R. H., & Pause, M. (2012). Precedents in architecture: analytic diagrams, formative ideas, and partis. John Wiley & Sons. 3. Plowright, P. D. (2014). Revealing architectural design: methods, frameworks and tools. Routledge. 4. Dubberly, H. (2004). How do you design. A compendium of Models. 5. Hershberger, R. (2015). Architectural programming and predesign manager. Routledge.	
	Pendukung:	
	1. Hunter, D. (2014). A practical guide to critical thinking. Wiley. 2. Groat, L. N., & Wang, D. (2013). Architectural research methods. John Wiley & Sons. 3. Architecture_Compitions_Yearbook_2019, 2020, 2021	
	Software	Hardware
	Youtube, E learning UIN Maliki Malang, Google Classroom, Adobe Creative Suites	PC, Laptop, Mobile phone
<b>Dosen Pengampu</b>	Dosen Rumpun KBK Islamic Architecture Design & Education (IADE)	
<b>Matakuliah syarat</b>	-	

Mg ke -	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
				(1)	(2)		
1-16	<b>CPMK 1:</b> Mahasiswa mampu menunjukkan sikap berkeadilan terhadap respon arsitektur yang tanggap terhadap bencana, kondisi lingkungan masa kini dan masa depan, kebudayaan dan perubahan teknologi dan informasi	Ketepatan dalam menjelaskan sikap berkeadilan yang responsif terhadap perubahan	<b>Bentuk:</b> Latihan quiz mingguan  <b>Kriteria:</b> Kesesuaian pemahaman dengan materi mingguan	<b>Tatap Muka</b> Penyampaian materi: respon arsitektur yang tanggap dan utilitas berbasis lingkungan (16x3x50") <b>Penugasan</b> <b>Terstruktur</b> Progress mingguan (16x3x60")	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> Responsi dan tutorial <b>Metode Pembelajaran:</b> Studi Kasus  <b>Belajar Mandiri</b> video tutorial	Modul 1: respon arsitektur yang tanggap	32

Mg ke -	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
				(1)	(2)		
					youtube (16x3x60")		
2-3	<b>Sub-CPMK1:</b> Mahasiswa mampu mengimplementasikan definisi dan fungsi metode desain dari telaah literatur menggunakan Architectural syntax	Ketepatan dalam menjelaskan pengetahuan definisi dan fungsi metode desain dari telaah literatur menggunakan Architectural syntax	<b>Bentuk:</b> Latihan quiz mingguan  <b>Kriteria:</b> Kesesuaian pemahaman dengan materi mingguan	<b>Tatap Muka</b> 1. Penyampaian materi: Definisi dan fungsi metode desain 2. Praktek (2x3x50") <b>Penugasan Terstruktur</b> Progress mingguan (2x3x60")	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah <b>Metode Pembelajaran:</b> Studi Kasus  <b>Belajar Mandiri</b> video tutorial youtube dan modul (2x3x60")	Modul 2: Definisi dan fungsi metode desain	5
4-5	<b>Sub-CPMK2:</b> Mahasiswa mampu mengimplementasikan sifat, permasalahan dan aktivitas desain berdasarkan disiplin tipe-tipe desain (Architecture as a type of design discipline)	Ketepatan dalam menjelaskan pengetahuan sifat, permasalahan dan aktivitas desain	<b>Bentuk:</b> Latihan quiz mingguan  <b>Kriteria:</b> Kesesuaian pemahaman dengan materi mingguan	<b>Tatap Muka</b> 1. Penyampaian materi: Sifat, permasalahan dan aktivitas desain 2. Praktek (2x3x50") <b>Penugasan Terstruktur</b> Progress mingguan (2x3x60")	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> Kuliah <b>Metode Pembelajaran:</b> Studi Kasus  <b>Belajar Mandiri</b> video tutorial youtube dan modul (2x3x60")	Modul 3: Sifat, permasalahan dan aktivitas desain	5
6-7	<b>Sub-CPMK3:</b> Mahasiswa mampu mendemonstrasikan gaya berpikir desain menggunakan teknik divergen dan konvergen	Ketepatan dalam menjelaskan keterampilan umum gaya berpikir desain	<b>Bentuk:</b> Latihan quiz mingguan  <b>Kriteria:</b> Kesesuaian pemahaman	<b>Tatap Muka</b> 1. Penyampaian materi: Gaya berpikir desain 2. Praktek (2x3x50") <b>Penugasan Terstruktur</b>	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> Responsi dan Tutorial <b>Metode Pembelajaran:</b> Pembelajaran berbasis	Modul 4: Gaya berpikir desain	5

Mg ke -	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahap belajar)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
				(1)	(2)		
			dengan materi mingguan	Progress mingguan (2x3x60")	permasalahan (PBL)  <b>Belajar Mandiri</b> video tutorial youtube dan modul (2x3x60")		
<b>8</b>	<b>Evaluasi Tengah / Ujian Tengah Semester (UTS)</b> <b>CPMK 1+2+3:</b> Mahasiswa mampu melaksanakan Tes Formatif dan Esai menggunakan platform E-Learning <ul style="list-style-type: none"> <li>• Indikator: Ketepatan dalam menjelaskan skenario dari kajian literatur</li> <li>• Kriteria dan bentuk: Ujian Mandiri dengan sketsa sederhana yang terdiri dari gambar konseptual</li> <li>• Bentuk dan metode pembelajaran: Studi Kasus &amp; Praktikum PT: 1x(3x60')</li> </ul>						<b>15</b>
9-10	<b>Sub-CPMK4:</b> Mahasiswa mampu mendemonstrasikan domain to domain transfer menggunakan structure mapped	Ketepatan dalam menjelaskan keterampilan umum gaya berpikir desain	<b>Bentuk:</b> Latihan quiz mingguan  <b>Kriteria:</b> Kesesuaian pemahaman dengan materi mingguan	<b>Tatap Muka</b> 1. Penyampaian materi: domain to domain transfer 2. Praktek (2x3x50") <b>Penugasan Terstruktur</b> Progress mingguan (2x3x60")	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> Responsi dan Tutorial <b>Metode Pembelajaran:</b> Pembelajaran berbasis permasalahan (PBL)  <b>Belajar Mandiri</b> video tutorial youtube dan modul (2x3x60")	Modul 5: Domain to domain transfer	5
11-12	<b>Sub-CPMK5:</b> Mahasiswa mampu menunjukkan kajian kontekstual berdasarkan Pattern Based, Force Based, Concept Based	Ketepatan dalam menjelaskan keterampilan khusus Pattern Based, Force Based	<b>Bentuk:</b> Latihan quiz mingguan	<b>Tatap Muka</b> 1. Penyampaian materi: Pattern Based, Force	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> Responsi dan Tutorial	Modul 6: Pattern Based, Force Based, Concept Based	5

Mg ke -	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
				(1)	(2)		
		Based, Concept Based	<b>Kriteria:</b> Kesesuaian pemahaman dengan materi mingguan	Based, Concept Based 2. Praktek (2x3x50") <b>Penugasan Terstruktur</b> Progress mingguan (2x3x60")	<b>Metode Pembelajaran:</b> Pembelajaran berbasis permasalahan (PBL)  <b>Belajar Mandiri</b> video tutorial youtube dan modul (2x3x60")		
13-15	<b>Sub-CPMK6:</b> Mahasiswa mampu menunjukkan Bounded, Emergent, Coherent thinking melalui The Abstract Design Style secara komprehensif	Ketepatan dalam menjelaskan keterampilan khusus Bounded, Emergent, Coherent thinking	<b>Bentuk:</b> Latihan quiz mingguan  <b>Kriteria:</b> Kesesuaian pemahaman dengan materi mingguan	<b>Tatap Muka</b> 1. Penyampaian materi: P Bounded, Emergent, Coherent thinking 2. Praktek (3x3x50") <b>Penugasan Terstruktur</b> Progress mingguan (3x3x60")	<b>Bentuk Pembelajaran:</b> Responsi dan Tutorial <b>Metode Pembelajaran:</b> Pembelajaran berbasis permasalahan (PBL)  <b>Belajar Mandiri</b> video tutorial youtube dan modul (3x3x60")	Modul 7: Bounded, Emergent, Coherent thinking	5
<b>16</b>	<b>Evaluasi Akhir / Ujian Akhir Semester (UAS)</b> <b>CPMK 1+3+4:</b> Mahasiswa mampu <b>menyusun</b> The Abstract Design Style secara komprehensif dengan <b>membuat mood board, gambar arsitektural dan video animasi</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Indikator: Ketepatan dalam menjelaskan The Abstract Design Style secara komprehensif</li> <li>• Kriteria dan bentuk: Ujian Mandiri dengan mood board, gambar arsitektural dan video animasi</li> <li>• Bentuk dan metode pembelajaran: Pembelajaran Berbasis Proyek &amp; Praktikum PT: 1x(3x60')</li> </ul>						<b>23</b>

Mg ke -	Sub-CPMK (Kemampuan akhir tiap tahapan belajar)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
				(5)	(6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
	<b>Total</b>						<b>100</b>

### Portfolio Penilaian dan Evaluasi Ketercapaian CPL Mahasiswa

Mg	CPL	Indikator	CPMK	Sub-CPMK	Bentuk Soal - Bobot	Bobot per minggu	Bobot Sub-CPMK
1-16	1	IK2	1	Sub-CPMK 1-6	Tes formatif dan pilihan ganda respon arsitektur yang tanggap	32,0%	32,0%
2-3	3	IK4	2	Sub-CPMK 1	Esai(sketchnote) dan pilihan ganda	5,0%	5,0%
4-5				Sub-CPMK 2	Esai(sketchnote) dan pilihan ganda	5,0%	5,0%
6-7				Sub-CPMK 3	Esai(sketchnote) dan pilihan ganda	5,0%	5,0%
8				Sub-CPMK 1+2+3	Soal UTS: Esai(sketchnote) dan pilihan ganda dari Sub-CPMK 1+2+3	23,0%	15,0%
9-10				8	IK19	3	Sub-CPMK 4
11-12				Sub-CPMK 5	Simulasi dan pilihan ganda	5,0%	5,0%
13-15	11	IK25	4	Sub-CPMK 6	Simulasi dan pilihan ganda	5,0%	5,0%
16				Sub-CPMK 1+4+5+6	Soal UAS: The Abstract Design Style dari Sub-CPMK 1+4+5+6	30,0%	23,0%

					Total bobot(%)	100,0%	100,0%
--	--	--	--	--	----------------	--------	--------