

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) – berbasis OBE

MATA KULIAH/MK: Studio Perancangan Arsitektur: Konteks Kawasan, Sosial, dan Budaya

KODE MK : AR-4239

BOBOT : 6 SKS (Studio)

SEMESTER : VII

1. DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah studio ini melatih mahasiswa untuk menghasilkan solusi rancangan arsitektur kompleks berskala kawasan yang responsif terhadap dinamika **sosial, budaya lokal, serta karakteristik fisik lingkungan**. Mahasiswa dituntut untuk melakukan riset partisipatif, analisis kontekstual makro-mikro, dan mentransformasikan nilai-nilai sosio-kultural ke dalam strategi spasial, program ruang, serta wujud arsitektur yang berkelanjutan. Pembelajaran menggunakan pendekatan *Project-Based Learning* (PjBL).

2. CAPAIAN PEMBELAJARAN (LEARNING OUTCOMES)

Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) yang Dibebankan pada MK:

- **CPL-1 (Sikap):** Mampu menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahlian arsitektur secara mandiri dan menjunjung tinggi nilai kemanusiaan serta kearifan lokal.
- **CPL-2 (Pengetahuan):** Menguasai teori, metode analisis kawasan, serta prinsip transformasi nilai sosial-budaya ke dalam wujud arsitektur.
- **CPL-3 (Keterampilan Khusus):** Mampu menyusun konsep dan dokumen rancangan arsitektur kompleks berdasarkan analisis konteks kawasan, sosial, dan budaya secara komprehensif.
- **CPL-4 (Keterampilan Umum):** Mampu mengambil keputusan strategis berdasarkan analisis data ilmiah dan mengomunikasikan ide rancangan secara grafis maupun verbal secara efektif.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK):

1. **CPMK-1:** Mampu menganalisis karakteristik fisik kawasan serta struktur sosial-budaya masyarakat setempat secara metodologis (C4, A3).
2. **CPMK-2:** Mampu merumuskan program ruang dan konsep perancangan yang mengintegrasikan kebutuhan komunitas dan kearifan lokal (C5, P3).
3. **CPMK-3:** Mampu mentransformasikan konsep ke dalam rancangan arsitektur (tapak, massa, ruang, selubung) yang kontekstual terhadap kawasan dan identitas budaya (C6, P4).
4. **CPMK-4:** Mampu menyajikan produk rancangan akhir secara komunikatif, profesional, dan akuntabel (C6, P5).

3. MATRIKS RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

Minggu Ke-	Sub-CPMK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	Metode Pembelajaran & Pengalaman Belajar	Penilaian & Bobot Evaluasi
1 – 2	Mahasiswa mampu memetakan isu makro kawasan dan aspek sosial-budaya awal.	Pengantar konteks kawasan, <i>Sense of Place</i> , kearifan lokal, dan metode <i>Social Mapping</i> .	Kuliah pengantar, Diskusi Kelompok, <i>Field Trip</i> / Survei Kawasan.	Keaktifan diskusi & kelengkapan data awal koridor studi (Partisipatif 1: 5%)
3 – 4	Mahasiswa mampu melakukan analisis tapak, morfologi kawasan, dan identitas budaya masyarakat lokal.	Analisis biofisik, sirkulasi, tata guna lahan, tipologi arsitektur lokal, dan perilaku sosial.	<i>Project-Based Learning</i> (PjBL): Kerja studio mandiri & asistensi kelompok.	Presentasi Studio 1: Dokumen Analisis Tapak & Kawasan (Partisipatif 2: 5%)
5 – 6	Mahasiswa mampu merumuskan problem perancangan (<i>Design Thesis</i>) dan program ruang berbasis komunitas.	Transformasi data sosial-budaya ke aspek spasial, penyusunan program ruang partisipatif.	Asistensi intensif, <i>Workshop</i> penyusunan diagram hubungan ruang.	Penilaian proses studio: Ketajaman analisis & konsep pemrograman (Partisipatif 3: 5%)
7 – 8	Mahasiswa mampu menyusun alternatif konsep gubahan massa makro yang responsif terhadap kawasan.	Strategi zoning tapak, sirkulasi makro, integrasi gubahan massa dengan konteks sekitar.	Studio perancangan, pembuatan maket studi / pemodelan digital makro.	Ujian Tengah Semester (UTS): Presentasi Konsep Perancangan & Blok Plan (10%)
9 – 11	Mahasiswa mampu mengembangkan rancangan detail bangunan (spasial, struktural, selubung bangunan kontekstual).	Transformasi bentuk budaya, penerapan material lokal, utilitas bangunan berskala kawasan.	Desk-topti asistensi, sketsa detail ragam hias/teknologi lokal yang dimodernisasi.	Penilaian kemajuan studio: Kedalaman desain arsitektural (Partisipatif 4: 5%)
12 – 13	Mahasiswa mampu mengintegrasikan sistem tata ruang luar (lanskap budaya) dan ruang dalam.	Ruang ketiga (sosial), desain inklusif, lanskap kontekstual, <i>universal design</i> .	Kerja studio, simulasi visual, evaluasi rancangan berbasis <i>peer-review</i> .	Penilaian portofolio gambar kerja/pradesain atau HASIL PROJECT (40%)
14 – 16	Mahasiswa mampu menyajikan dan mempertahankan hasil rancangan akhir secara komprehensif.	Teknik presentasi arsitektur, penyusunan <i>portfolio book</i> , komunikasi visual maket/3D render.	Pameran karya (<i>Exhibition</i>) dan Sidang/Review Akhir didepan Penguji Eksternal.	Ujian Akhir Semester (UAS): Penilaian Karya Akhir (Gambar, Maket (jika ada), Panel, Narasi) (30%)

4. KOMPONEN DAN BOBOT ASESMEN (OBE)

1. **Asesmen Kognitif & Afektif atau Aktifitas Partisipatif (Proses):** Partisipasi, riset lapangan, dan asistensi berkala (**20% dapat dibagi dalam beberapa Tahap Penilaian**)
 2. **Asesmen Psikomotorik (UTS):** Dokumen analisis dan konsep makro (**10%**)
 3. **Asesmen Produk Akhir (UAS):** Desain arsitektur komprehensif (Panel presentasi, maket, buku laporan desain) (**30%**)
 4. **Hasil Project (Post UAS):** Perbaikan Hasil Project (Final) (**40%**)
-

5. REFERENSI UTAMA

1. Rapoport, Amos. (1969). *House Form and Culture*. Prentice-Hall.
2. Lynch, Kevin. (1960). *The Image of the City*. MIT Press.
3. Frampton, Kenneth. (1983). *Towards a Critical Regionalism: Six Points for an Architecture of Resistance*.
4. Jurnal penunjang mengenai arsitektur vernakular, sosiologi perkotaan, dan pelestarian kawasan budaya.

RUBRIK PENILAIAN ANALITIK (DETAIL)

MATA KULIAH: Perancangan Arsitektur: Konteks Kawasan, Sosial, dan Budaya

1. RUBRIK TAHAP 1: ANALISIS KAWASAN & KONSEP DESAIN (Bobot: 35%)

Digunakan untuk menilai UTS dan laporan konsep awal (CPMK-1 & CPMK-2).

Kriteria Penilaian	Sangat Baik (Skor 81 - 100)	Baik (Skor 66 - 80)	Cukup (Skor 51 - 65)	Kurang (Skor < 50)
Ketajaman Analisis Kawasan & Sosio-Kultural	Analisis fisik kawasan sangat komprehensif; pemetaan sosial dan budaya (<i>social mapping</i>) mendalam; berhasil mengidentifikasi isu krusial di tapak.	Analisis kawasan dan data sosial cukup lengkap; isu tapak teridentifikasi dengan jelas namun kurang digali secara multidimensi.	Analisis bersifat superfisial/permukaan; hanya memetakan aspek fisik baku tanpa analisis aspek sosial-budaya yang memadai.	Analisis tidak relevan; data sangat minim; tidak ada pemetaan aspek sosial maupun budaya masyarakat sekitar.
Sintesis & Orisinalitas Konsep (Design Thesis)	Konsep desain lahir secara logis dari hasil analisis; menawarkan solusi baru yang kritis (<i>critical regionalism</i>) dan responsif terhadap komunitas.	Konsep desain terhubung dengan analisis; menawarkan solusi yang kontekstual namun pendekatan desain cenderung normatif/standar.	Hubungan antara analisis dan konsep desain lemah; konsep terasa dipaksakan dan kurang merespons isu sosial-budaya yang ditemukan.	Tidak ada konsep desain yang jelas; rancangan dibuat tanpa dasar argumen atau pertimbangan kontekstual.
Pemrograman Ruang Partisipatif	Program ruang disusun sangat detail berdasarkan perilaku sosial nyata dan kebutuhan kawasan; inovatif dalam menciptakan ruang publik/sosial.	Program ruang sesuai dengan kebutuhan standar pengguna dan kawasan; pengelompokan fungsi (<i>zoning</i>) logis.	Program ruang hanya menyalin standar baku (misal: Neufert) tanpa kontekstualisasi terhadap perilaku sosial masyarakat setempat.	Penyusunan program ruang tidak logis; ukuran dan hubungan antar-ruang tidak masuk akal.

2. RUBRIK TAHAP 2: PENGEMBANGAN DESAIN & ARSITEKTURAL (Bobot: 45%)

Digunakan untuk menilai perkembangan studio dan aspek teknis arsitektur pada produk akhir (CPMK-3).

Kriteria Penilaian	Sangat Baik (Skor 81 - 100)	Baik (Skor 66 - 80)	Cukup (Skor 51 - 65)	Kurang (Skor < 50)
Respons Tapak & Integrasi Kawasan	Gubahan massa dan organisasi tapak sangat menyatu dengan morfologi kawasan; memperkuat aksesibilitas publik dan melestarikan ruang budaya.	Gubahan massa merespons sirkulasi dan orientasi tapak dengan baik; hubungan dengan bangunan sekitar cukup harmonis.	Massa bangunan cenderung menutup diri dari kawasan; respons terhadap iklim mikro dan konteks sekitar sangat minimal.	Desain mengabaikan kondisi tapak; merusak sirkulasi kawasan atau memutus akses ruang publik yang sudah ada.
Transformasi Nilai Budaya pada Bentuk & Spasial	Berhasil mentransformasikan nilai budaya/kearifan lokal ke dalam estetika modern yang relevan secara spasial dan selubung bangunan.	Representasi budaya terlihat jelas pada fasad atau tata ruang, namun aplikasinya cenderung berupa adaptasi bentuk fisik (tempelan).	Aplikasi unsur budaya terasa dipaksakan, berlebihan, atau sekadar kosmetik tanpa makna spasial yang mendalam (<i>pseudo-traditional</i>).	Desain sama sekali tidak mencerminkan identitas budaya lokal atau konteks sosial yang dituju.
Kelayakan Teknis, Material, & Struktur	Pemilihan struktur dan material lokal/modern sangat logis, mendukung konsep keberlanjutan, dan sistem utilitas kawasan terintegrasi.	Struktur bangunan aman dan logis; penggunaan material cukup kontekstual; utilitas dasar terpenuhi dengan baik.	Sistem struktur dan utilitas dasar ada tetapi kurang terintegrasi dengan gubahan ruang; material kurang dieksplorasi.	Sistem struktur tidak masuk akal/berbahaya; mengabaikan sistem utilitas bangunan dan prinsip dasar konstruksi.

3. RUBRIK TAHAP 3: KOMUNIKASI VISUAL & VERBAL (Bobot: 20%)

Digunakan untuk menilai kualitas presentasi akhir, gambar kerja, dan Presentasi(CPMK-4).

Kriteria Penilaian	Sangat Baik (Skor 81 - 100)	Baik (Skor 66 - 80)	Cukup (Skor 51 - 65)	Kurang (Skor < 50)
Kualitas Dokumen Grafis & Gambar Arsitektur	Gambar teknik (Rencana, Potongan, Detail) sangat akurat dan komunikatif; rendering 3D dan diagram infografis sangat estetik serta informatif.	Gambar teknik lengkap dan sesuai standar; visualisasi 3D cukup jelas dalam menggambarkan suasana ruang dan konteks kawasan.	Gambar teknik kurang lengkap atau ada kesalahan notasi; penyajian diagram analisis membingungkan untuk dibaca.	Gambar teknik tidak memenuhi standar proyeksi; visualisasi sangat buruk atau dokumen tidak diselesaikan.
Kualitas Maket Studi / Presentasi Fisik	Maket menunjukkan detail arsitektural dan konteks kawasan sekitar dengan sangat rapi, menggunakan skala yang akurat.	Maket representatif, mampu memperlihatkan hubungan massa bangunan dengan tapak secara jelas dan cukup rapi.	Maket dibuat seadanya; hanya menampilkan gubahan massa kasar tanpa detail tapak atau konteks sekitar yang memadai.	Tidak mengumpulkan maket, atau maket rusak dan tidak dapat dipahami skalanya.
Kemampuan Komunikasi Verbal & Argumentasi	Mahasiswa mampu mempresentasikan ide secara sistematis, percaya diri, serta mempertahankan argumen desain dengan landasan teori yang kuat saat disidang.	Presentasi jelas dan runut; mampu menjawab pertanyaan penguji dengan logis meskipun ada beberapa aspek teori yang kurang dikuasai.	Presentasi terbata-bata atau tidak runut; argumen dalam menjawab pertanyaan penguji cenderung subjektif tanpa dasar analisis.	Tidak mampu menjelaskan konsep rancangan sendiri; tidak menerima masukan kritikus; gagal dalam menyampaikan esensi desain.

TIPE ATAU JENIS PROJECT STUDIO

Project yang sangat relevan untuk mata kuliah Perancangan Arsitektur berkonteks Kawasan, Sosial, dan Budaya adalah Proyek-proyek yang menuntut mahasiswa tidak hanya merancang gedung tunggal, tetapi juga menyelesaikan problem ruang publik dan komunitas di sekitarnya.

1. Revitalisasi Kawasan Pusaka (Heritage & Adaptive Reuse)

- **Fokus Proyek:** Merancang fasilitas baru di dalam kawasan bersejarah tanpa merusak karakter visual dan budaya yang sudah ada.
- **Contoh Judul/Kasus:**
 - *Cultural Heritage Center* di Kawasan Kota Tua atau Kampung Arab.
 - Revitalisasi Bekas Pabrik/Gudang Kolonial menjadi *Creative Hub* dan Ruang Publik Komunitas.
- **Issue:** Menyelaraskan sirkulasi modern dengan morfologi kawasan lama, serta mentransformasikan arsitektur masa lalu ke dalam fungsi masa kini (*critical regionalism*).

2. Arsitektur Komunitas & Permukiman Padat (Social Housing & Community Hub)

- **Fokus Proyek:** Menyelesaikan isu sosial perkotaan seperti penggusuran, kepadatan penduduk, atau hilangnya ruang interaksi warga.
- **Contoh Judul/Kasus:**
 - *Kampung Vertikal (Social Housing)* yang mengintegrasikan ruang usaha informal (UMKM) dan ruang komunal warga.
 - *Community Center* terpadu di kawasan nelayan atau bantaran sungai yang responsif terhadap mitigasi bencana lokal.
- **Issue:** Melakukan pemetaan perilaku (*behavioral mapping*) yang sangat ketat untuk memastikan ruang yang dirancang benar-benar digunakan oleh warga lokal secara inklusif.

3. Fasilitas Edukasi & Pelestarian Budaya (Cultural & Ecotourism)

- **Fokus Proyek:** Mewadahi aktivitas pelestarian kebudayaan takbenda (*intangible heritage*) sekaligus menjadi motor penggerak ekonomi kawasan melalui pariwisata.
- **Contoh Judul/Kasus:**
 - Pusat Kebudayaan dan Seni Pertunjukan Tradisional Kontemporer.
 - *Ecomuseum* atau Pusat Edukasi Mangrove/Riset Lingkungan yang terintegrasi dengan desa adat.
- **Issue:** Mentransformasikan filosofi, pola tata ruang tradisional, atau material lokal ke dalam bentuk arsitektur modern yang fungsional dan menarik bagi publik luas.

4. Pusat Transit & Ruang Ketiga Kota (Transit-Oriented Development & Public Place)

- **Fokus Proyek:** Merancang bangunan fasilitas publik di titik simpul transportasi kawasan yang memiliki dinamika sosial sangat tinggi dan heterogen.
- **Contoh Judul/Kasus:**
 - Pasar Tradisional Modern yang terintegrasi dengan Stasiun/Terminal dan Alun-alun Kota.
 - *Linear Urban Hub* di bawah jalur layang kereta api yang memediasi konflik sosial antar-kampung sekitar.
- **Issue:** Mengatur sirkulasi makro (kendaraan, logistik, pejalan kaki) dan merancang ruang publik yang aman, ramah gender, serta responsif terhadap budaya urban setempat.