
TERMS OF REFERENCE

**STUDIO PERANCANGAN
ARSITEKTUR 7
(Architectural Design Studio 7)**

- A. Yohannes Firzal, PhD
- B. Wahyu Hidayat, ST. MURP
- C. Morian Saspriatnadi, ST. MArs
- D. Mira Dharma S, ST. MT
- E. Dr. Muhammad Rijal, MT
- F. R. Lisa Suryani, ST. MT
- G. Mashuri, ST. MSc
- H. Muhd. Arief Al Husaini, ST. MT

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR S1 - JURUSAN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS RIAU
Gasal 2022/2023

Architectural Precedent: From Theories to Digital Design

PROJECT STUPA 7: Fasilitas Publik

Fasilitas publik merupakan ruang yang bersifat terbuka dan memwadahi kebutuhan bagi semua orang. Fasilitas publik umumnya dikelola baik itu oleh pemerintah dan atau pun mandiri/NGO dengan tetap mengikuti aturan dan kaedah yang telah ditetapkan melalui perundangan. Hal ini terkait dengan sifat wadahnya yang terbuka sehingga dapat memberikan dampak jangkauan layanan lebih luas. Oleh karena itu dasar kriteria desain, operasional wadah hingga prosedur penggunaannya seringkali dipengaruhi konsepsi awal dari wadah tersebut.

Fasilitas publik mencakup berbagai bidang layanan, mulai dari pendidikan, lingkungan, social kemasyarakatan hingga keagamaan. Cakupan ini menghasilkan fungsi wadah yang beragam, diantaranya museum, taman dan tempat ibadah. Dalam hal ini, arsitektur memberikan peran penting terkait dengan konsepsi dan tema yang akan diterapkan, tergantung dari karakteristik, kedudukan, dan kontekstual dari suatu lokasi.

Pada semester ini, mahasiswa peserta MK Studio 7 diharapkan mampu menciptakan fungsi ruang fasilitas publik dengan karakteristik, kedudukan, dan kontekstual terkait situasi kota Pekanbaru. Hal ini akan menjadi tantangan bagi mahasiswa peserta MK Studio 7 pada semester gasal 2022/2023 dalam menggali tema terkait fungsi fasilitas public tersebut. Karena begitu banyaknya cakupan bidang layanan dari fasilitas public yang belum terwadahi di kota ini, maka untuk semester ini dibatasi pada bidang layanan tertentu saja (lihat jadwal). Dari cakupan bidang layanan tertentu, spesifikasi dan tingkat layanan pada fungsi fasilitas public tersebut dapat dikonsultasi dan diarahkan langsung dengan dosen pembimbing kelompok masing-masing peserta.

TEMA STUPA 7: Preseden Arsitektur

Tema Studio Perancangan Arsitektur (StuPA) 7 semester gasal tahun ajaran 2022/2023 adalah ***precedent in architecture***. Preseden (*precedent*) dapat didefinisikan dalam beberapa pengertian seperti sesuatu yang dapat dijadikan contoh, aturan, dan atau menyerupai analogi terhadap sesuatu yang pada intinya akan menjadi panutan (model). Dalam konteks lain, preseden juga dilihat sebagai suatu norma dalam praktek keseharian, dan juga suatu bentuk tradisi yang telah berjalan dalam waktu cukup lama. Sehingga, lebih jauh lagi, tidak hanya dikaitkan dengan sesuatu, preseden juga dapat juga dikaitkan dengan sosok/orang. Dalam pengertian lebih lanjut, preseden juga dapat dilihat sebagai representasi terkait hal yang telah lampau namun masih dapat dikembalikan dalam konteks kekinian dan dalam bentukan baru.

Dalam dunia arsitektur, preseden dapat membantu proses desain mulai dari tahapan konsep hingga akhir desain. Dalam konteks ini, preseden ditempatkan sebagai sumber inspirasi ide dan desain, dan atau pun yang mengarahkan kesuatu cara untuk mencapai skema tertentu. Sehingga, apa yang

diambil dari suatu preseden pada dasarnya merupakan bentuk pelajaran yang membuka pemikiran kreatif desain yang membantuk untuk berargumentasi dan justifikasi desain. Dengan kondisi ini, preseden juga dapat berfungsi untuk mengkomunikasikan ide desain baik melalui desain arsitektural maupun melalui artian luas yang dibawanya.

Preseden dalam arsitektur lebih menekankan pada **kesamaan esensial dari pada perbedaan**. Oleh karenanya mengidentifikasi pola dan tema dari suatu sumber preseden menjadi hal penting untuk menjamin kesesuaian antara desain baru dan sumber tersebut. Dengan demikian, *sense of precedent* akan dapat dipertahankan dan diteruskan tanpa harus melakukan perulangan (repetition) ataupun perkuatan (revival) yang berlebihan. Namun, sangat perlu disadari juga bahwa presenden dalam arsitektur bukanlah suatu bentuk salinan (copied) ataupun imitasi (original copied).

Dalam preseden arsitektur, setidaknya terdapat tiga acuan yang umumnya digunakan yaitu:

1. **Preseden kearifan local**; esensi desain yang didasarkan pada arsitektur lokal yang telah ada sebelumnya dan atau berprisipkan nilai lokal tertentu yang diketahui secara bersama dalam suatu wilayah tertentu;
2. **Preseden karya desain**; esensi desain yang diperoleh dari rangkaian karya desain dalam suatu lini massa tertentu (time line) yang jelas, baik itu berdasarkan aliran, gaya, tema atau arsiteknya;
3. **Preseden teori**; esensi desain yang disintesa dari teori-teori relevan sebagai landasan untuk mendesain elemen arsitektur

JUDUL PROJECT STUPA 7: Rumah Singga dan Ruang Publik Terpadu

Untuk MK Studio 7 pada semester gasal 2022/2023, menggunakan **PRESEDEN TEORI** sebagai acuan untuk mendesain setidaknya dua judul tugas bagi setiap peserta yaitu:

1. Penilaian ujian tengah semester UTS: **Rumah Singgah**
 - Rumah singgah bagi para tuna wisma (NIM dengan akhiran ganjil);
 - Rumah singgah bagi pekerja seni tertentu (NIM dengan akhiran genap).
2. Untuk penilaian ujian akhir semester UAS: **Ruang Publik Terpadu**
 - Ruang Publik Terpadu Ramah Anak (NIM dengan akhiran ganjil);
 - Ruang Publik Terpadu Geriatri (NIM dengan akhiran genap).

Sumber Bacaan

Clark, Roger H., and Pause, Michael., 2012. Precedents in Architecture: Analytic Diagrams, Formative Ideas, and Partis. Fourth Edition.

Goldschmidt, Gabriela., 1998. Creative Architectural Design: Reference versus Precedence. Journal of Architectural and Planning Research, 15(3).

Karina, Moraes Zarza., 2003. Use and Adaptation of Precedents in Architectural Design: Toward an evolutionary design model. Proefschrift, Technische Universiteit Delft.

Moneo, Rafael., 1978. On Typology. Oppositions, 13(23).

Rappoport, Amos., 1990. History and Precedent in Environmental Design. New York, Plenum Press.

Simon, Unwing., 2003. Analysing Architecture. New York, Routledge.

Z. Aygen, and U. Flemming., 1998. Pittsburgh: School of Architecture, Carnegie Mellon University Press.

MEDIA PEMBELAJARAN DAN LUARAN

Pelaksanaan MK Studio 7 pada semester gasal 2022/2023 dapat menggunakan media pembelajaran secara luring (studio offline), dan atau secara daring (online) dengan menggunakan multi-platform seperti GAFE, Asana, Trello, Miro, Zoom, Google Meet, Teamlink, Webex, dan kebutuhan pembelajaran lainnya yang akan disampaikan kemudian. Luaran Pembelajaran dan Media Luaran menggunakan:

1. Freehand sketch drawing
 - Digunakan pada (proposal preseden) berupa sketsa ide dan penjelasan argumentasi;
 - Format kertas A4, maksimal 7 (lima) lembar;
 - Presentasi dengan dengan alat tulis tangan seperti pensil, rapido, dll;
 - Digital Drawing hanya sebagai media pelengkap presentasi saja.
2. Model study - Maket
 - Untuk menjelaskan ide dasar dan membantu proses analisis desain (permodelan informative);
 - Digunakan pada menunjang presentasi tugas ujian tengah semester **berbasis digital documentation**.
3. Digital drawing
 - Digunakan untuk menunjang presentasi akhir tugas;
 - Berupa gambar digital 2D (vector), 3D, animasi, presentasi (.ppt/.pptx), dan grafis (.jpeg) **berbasis BIM** dengan luaran VR (Virtual Reality) dan AR (Augmented Reality).
4. APREB (Architectural Presentation Board)
 - Digunakan pada saat midterm dan final term dalam bentuk softcopy;
 - Printout kompilasi dokumen final ukuran kertas ukuran A3 yang meliputi resume project secara keseluruhan dari ide awal, konsep hingga hasil;
 - Softcopy: files presentasi (.ppt/.pptx), file poster (.jpeg), dokument gambar (vektor/3d), file animasi (.mov/.avi/etc), VR dan AR.
5. DED (Detail Engineering Design) + Konsep
 - Latar Belakang dan Argumentasi Presedent Theories;
 - Konsep – Transformasi Desain;
 - Siteplan, Situasi;
 - Denah, Tampak, Potongan;
 - Rencana Arsitektural
 - Rencana Struktur
 - Detil Arsitektural

PERKULIAHAN

Mahasiswa peserta MK Studio 7 pada semester gasal 2022/2023 dapat mengikuti perkuliahan seperti:

a. KULIAH UMUM

Kuliah umum akan disampaikan oleh para praktisi dan akademisi terkait bidang Arsitektur. Dapat berupa orasi, seminar, presentasi ataupun eksibisi/pertunjukan baik yang dilaksanakan dalam lingkungan kampus, atau pun pada tempat lain selama masih relevan dengan materi dan topic StuPA 7;

b. KULIAH KEAHLIAN

Kuliah keahlian diberikan oleh dosen sesuai dengan bidang keahliannya yang berkaitan dengan tema yang telah ditentukan. Kuliah keahlian ini dikoordinasikan oleh dosen koordinator mata kuliah yang akan membahas topik tertentu;

c. KULIAH LAPANGAN

Kegiatan kuliah lapangan bertujuan untuk memberikan wawasan dan pengetahuan lebih pada peserta StuPA 7 sehingga dapat merasakan dan memahami konsekuensi dari pilihan tema preseden dan topik desainnya. (Postponed atau Virtual Tour);

d. KEGIATAN HOME-STUDIO

Kegiatan Home-Studio offline dilakukan setiap minggu di ruang studio Prodi Arsitektur sesuai dengan jadwal dan dibimbingan langsung oleh dosen kelompok masing-masing. Kegiatan studio offline didokumentasi melalui lembar asistensi yang diketahui oleh dosen bersangkutan. Kegiatan studio berupa daring maupun luring berdasarkan izin dari pimpinan perguruan tinggi yang akan diatur kemudian.

SISTEMATIKA PENILAIAN, EVALUASI DAN TUGAS

Penilaian dilakukan dengan cara:

- Penilaian keaktifan pada proses studio harian yang dilakukan oleh dosen kelompok
- Penilaian produk studio individu yang diperoleh dari dokumen tugas yang diserahkan dan atau dipresentasikan.
- Nilai akhir StuPA 7 merupakan hasil perhitungan sesuai dengan komposisi dan bobot presentasi

Evaluasi dilakukan untuk menentukan nilai akhir mahasiswa yang diambil dengan memperhitungkan hasil akhir dan proses pada project dengan perbandingan KOMPONEN NILAI seperti tertera pada tabel.

No	Komponen	Bobot	Produk
1	Precedent Theories	20%	(1) Kompilasi Laporan, A4, 7 halaman
2	UTS Digital Documentation	35%	(1) Satu lembar poster monochrome ukuran A1, (2) digital documentation / point cloud hasil olahan software;
3	UAS Virtual Reality	45%	(1) APREB satu set gambar DED A3, (2) lima slide file presentasi (.ppt/.pptx), (3) digital modelling / virtual reality VR hasil olahan software;
	Total	100%	

Adapun jangkauan nilai yang digunakan sebagai berikut:

Nilai	Jangkauan Angka	Nilai	Jangkauan Angka
A	> 85	C+	61 - 65
A-	81 - 85	C	51 - 60
B+	76 - 80	D	45 - 50
B	71 - 75	E <	45
B-	66 - 70		

Evaluasi keikutsertaan peserta StuPA 7 dilakukan dalam 3 (tiga) tahap:

- **Evaluasi pertama:** Berdasarkan hasil penilaian oleh dosen pembimbing kelompok. Jika peserta tidak dapat/terlambat dan atau berhalangan hadir karena alasan yang tidak logis/tidak masuk akal untuk mempresentasikan tugasnya pada ujian tengah semester UTS, maka akan diberi **nilai akhir E (bobot 0) atau gagal**. Sedangkan peserta yang dapat mempresentasikan tugasnya pada saat UTS namun dinilai tidak layak, maka dapat langsung diberi **nilai akhir C (bobot 55) dan tidak diperkenankan** untuk mengikuti proses studio selanjutnya. Hanya peserta yang dinilai layak dengan minimal nilai C+ (bobot > 61) dapat meneruskan dan mengikuti proses studio selanjutnya;
- **Evaluasi kedua:** Dilakukan berdasarkan penilaian oleh pengujian silang atas materi presentasi akhir tugas peserta sesuai dengan ketentuan target luaran tugas pada saat ujian akhir semester UAS. Jika peserta tidak dapat/terlambat dan atau berhalangan hadir karena alasan yang tidak logis/tidak masuk akal untuk mempresentasikan tugasnya pada saat UAS, maka penguji silang dapat langsung memberikan **nilai akhir D (bobot 47)** dan nilai pengujiannya bersifat final;
- **Evaluasi ketiga:** merupakan hasil perhitungan dan kompilasi nilai oleh dosen pembimbing kelompok masing-masing yang berasal dari hasil penilaian evaluasi pertama dan evaluasi kedua sebagai nilai akhir MK Studio 7 pada semester gasal 2022/2023. Hasil evaluasi ketiga oleh dosen pembimbing kelompok merupakan nilai yang akan diunggah (upload) ke portal pengolah nilai.

Garis besar tugas dapat diuraikan sebagai berikut:

Tugas 1: Merupakan dokumen proposal *Precedent Theories* yang diusulkan setelah mendapatkan bimbingan dan persetujuan dari dosen kelompok. Pada tahap ini, setidaknya peserta melakukan minimal 2x (dua kali) asistensi dengan dosen kelompok yang disertai bukti kendali asistensi secara offline dan atau pun online. Produk tugas 1 dikompilasi dalam ukuran kertas A4 maksimal 7 halaman, dikumpulkan per kelompok bimbingan, dinilai oleh dosen kelompok;

Tugas 2: Dokumen perancangan yang merupakan kelanjutan dari tugas 1 untuk mendesain fasilitas public RUMAH SINGGAH yang dalam pelaksanaannya mendapatkan minimal 3x (tiga kali) asistensi dengan dosen kelompok yang disertai bukti kendali asistensi secara offline dan atau pun online. Lokasi fasilitas public Rumah Singgah direncanakan berada di tengah perumahan dalam kota Pekanbaru, dengan luasan lahan (site) berkisar antara 500 m² – 750 m² dilengkapi dengan sarana penunjang. Produk tugas 2 dipresentasikan ke penguji secara langsung di studio dalam bentuk: (1) satu lembar **poster monochrome** ukuran A1 yang menjelaskan terkait transformasi ide

preseden teori menjadi konsep desain arsitektural, schematic design, predesign dan design final RUMAH SINGGAH, (2) **digital documentation** hasil dari olahan perangkat lunak seperti *photogrammetry* yang menjelaskan terkait detail maket studi monochrome ukuran alas 60cm X 60cm;

Tugas 3: Merupakan projek re-design yang berlandaskan esensi tugas 1 untuk mendesain fasilitas public RUANG PUBLIK TERPADU yang dalam pelaksanaannya mendapatkan minimal 5x (lima kali) asistensi dengan dosen kelompok yang disertai bukti kendali asistensi secara offline dan atau pun online. Lokasi fasilitas public RUANG PUBLIK TERPADU direncanakan berada di Lokasi RTH Kacang Mayang (redesign sesuai tema dan judul tugas) kota Pekanbaru. Produk tugas 3 dipresentasikan ke penguji silang secara langsung di studio dalam bentuk: (1) APREB dengan 1 (satu) set gambar DED lembar kertas ukuran A3, (2) lima slide file presentasi (.ppt/.pptx), (3) **digital modelling** terkait animasi walkthrough **Virtual Reality VR** hasil dari olahan perangkat lunak *BIM*.

KEAKTIFAN MAHASISWA

- Total kehadiran meliputi 16 sesi (14 pertemuan studio, 1 UTS, 1 UAS);
- Kehadiran wajib di studio minimal 80% (maksimum ketidak hadirannya dengan izin ataupun tidak sebanyak 3 kali dari 16 kali pertemuan terjadwal studio);
- Kehadiran kurang dari 80% akan diperhitungkan sebagai nilai E;
- Keterlambatan >30 menit dianggap tidak hadir;
- Lembar Kendali Asistensi sebagai syarat penilaian tugas;
- Daftar hadir studio wajib diisi sesuai dengan jam yang telah ditentukan.

JADUAL KEGIATAN STUPA 7:

Mgg Ke-	Pukul	Pengampu	Topik Bahasan & Sub-Topik Bahasan	Media & Pembelajaran	Luaran & Format
0	08.00-12.00	Kordinator Stupa 7	Perkuliahan Ditunda Hingga Minggu Depan		
16/8/2022	13.00-16.40				
1	08.00-12.00	Dosen Koordinator	Meteri: TOR, Kontrak Perkuliahan	Kuliah tatap muka;	--
23/8/2022	13.00-16.40		Studio: (a) Penjelasan aturan, sistem studio, (b) Garis besar tugas-tugas studio Tugas Ke-1: Jurnal Reading	Diskusi kelas; Minimal 20 jurnal berteori sama.	
2	08.00-12.00	Dosen Pembimbing	Materi: Asistensi Tugas ke-1	Print out jurnal; Makalah kompilasi preseden jurnal teori;	Kompilasi makalah A4, maksimal 7 hal; Melampirkan semua referensi jurnal;
30/8/2022	13.00-16.40		Studio: (a) Eksplorasi jurnal preseden theories (b) Asistensi hasil jurnal reading (c) Penentuan tema dan judul tugas	Usulan preseden teori untuk judul tugas ke-2.	
3	08.00-12.00	Dosen Koordinator	Materi: Contoh aplikasi digitasi & BIM Studio: Penjelasan Tugas ke-2 , Rumah Singgah	--	Print out tugas ke-1 untuk dinilai dosen pembimbing;
6/9/2022	13.00-16.40	Dosen Pembimbing	Materi: Kompilasi presedent theories Studio: Diskusi tugas ke-2, definisi, sifat, fungsi, bentuk dan pengelolaan rumah singgah	Pengumpulan tugas ke-1: Jurnal Reading	Tugas dalam format file .pdf untuk diunggah ke GAFE.
4	08.00-12.00	Dosen Pembimbing	Materi: Asistensi kemajuan pengerjaan tugas	Mhs/i wajib secara aktif menginisiasi setiap tahapan sebagai ekspresi bentuk kesiapan & kematangan dalam proses mendesain;	Log Book;
13/9/2022	13.00-16.40		Studio: (a) Eksplorasi bentukkan sesuai preseden (b) Eksplorasi konsep, fungsi, dan trend (c) Sekmatik desain & pengembangan konsep		Konsep, Sketsa/sekmatik; Gambar pra design;
5	08.00-12.00	Dosen Pembimbing	Materi: Asistensi kemajuan pengerjaan tugas	Mhs/i secara cepat dan optimal menampilkan tahapan awal hingga draft desain dengan menunjukkan kemajuan pengerjaan tugas dalam waktu singkat ;	Log Book;
20/9/2022	13.00-16.40		Studio: (a) Desain selubung & penggunaan material (b) keterkaitan desain interior dan lansekap (c) transformasi bentuk & alternatif penyelesaian arsitektural		Konsep, Sketsa/sekmatik; Gambar pra design;
6	08.00-12.00	Dosen Pembimbing	Materi: Asistensi kemajuan pengerjaan tugas	Menggunakan media gambar pradesain, final design;	Log Book & DED;
27/9/2022	13.00-16.40		Studio: (a) Pengembangan desain arsitektural (b) Schematic design, predesign, design final (c) Desain utilitas, struktur, pendukung lain	Menjelaskan dengan maket studi;	Maket studi; Gambar design;
7	08.00-12.00	Dosen Pembimbing	Materi: Asistensi kemajuan pengerjaan tugas	Draf poster tersedia; Maket studi tersedia;	Maket studi;
4/10/2022	13.00-16.40		Studio: (a) Finalisasi kelengkapan tugas	Mhs/i melakukan simulasi digital dokumen dengan pilihan software 3D dengan potensi luaran multi-platform	Proses dokumentasi digital; Log Book & DED;
8	08.00-12.00	Dosen Pembimbing	UJIAN TENGAH SEMESTER - UTS	Pengumpulan tugas ke-2: Digital Documentation	Poster monochrome ukuran A1;
11/10/2022	13.00-16.40				Maket studi monochrome ; File presentasi dokumentasi digital;