

CHAPTER 01

PROPOSE OF

FINAL PROJECT

**"Kegagalan terbesar adalah
ketika kita tidak pernah mencoba"**

FINAL PROJECT PP1

Aplication :- Topic : Daftar Isi
Session :- Source :-

CHAPTER I PROPOSE OF FINAL PROJECT 1

I.1 Pengajuan Usulan Final Project PP1..... 3

I.2 Persyaratan Mengajukan Usulan Final Project PP1 3

I.3 Proses Lanjutan Usulan Final Project PP1 4

CHAPTER II SCOPE OF PROJECT 5

II.1 Persyaratan Teknis..... 6

II.2 Persyaratan Desain 7

CHAPTER III TARGET OF PROJECT 9

CHAPTER IV THEME 13

IV.1 Japan Traditional..... 16

IV.2 Neo Classical 16

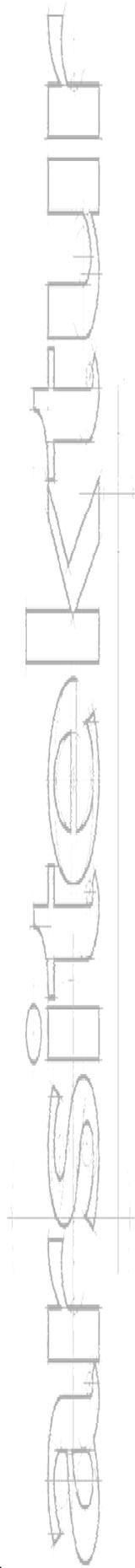
IV.3 Art Nouveau..... 17

IV.4 International Style 19

IV.5 Contemporary..... 20

IV.6 Deconstructivism 22

IV.7 Tropical Modern 23



FINAL PROJECT PP1

Application :-
Session :-

Topic : Propose of Final Project
Source : Panduan Jurusan

Final Project dalam Jurusan Komputer Arsitektur dibagi menjadi 2 periode. Periode pertama diperuntukkan bagi mahasiswa yang hanya menempuh pendidikan sampai jenjang PP1 dengan menempuh mata kuliah *Final Project* PP1. Sedangkan bagi mahasiswa yang akan melanjutkan pendidikan sampai pada jenjang PP2, diwajibkan menempuh mata kuliah *Studio of Architecture Design* I. Bobot penugasan disesuaikan dengan kapasitas kemampuan dan pengetahuan mahasiswa bersangkutan sesuai dengan materi perkuliahan yang telah diberikan. Hal ini akan dibahas lebih mendalam pada bab selanjutnya.

Final project periode kedua diperuntukkan bagi mahasiswa yang menempuh pendidikan sampai jenjang PP2 dengan menempuh mata kuliah *Final Project* PP2. Untuk bobot penugasan yang diberikan jauh lebih besar dan kompleks dibandingkan dengan *Final Project* PP1. *Final project* dalam kurikulum di Jurusan Komputer Arsitektur New Media ICC merupakan mata kuliah inti (*core assignment*) sehingga memiliki bobot yang lebih berat dibandingkan dengan mata kuliah lainnya di dalam Jurusan Komputer Arsitektur.

Tujuan mahasiswa bersangkutan dalam menempuh mata kuliah *Final Project* PP1 adalah untuk mengaplikasikan semua teori yang telah didapatkan dalam mata kuliah lainnya kedalam bentuk desain arsitektur (kemampuan kognitif 3-6). Selain tujuan tersebut, dengan diadakannya mata kuliah *Final Project* PP1 memiliki tujuan sebagai data pemetaan kemampuan mahasiswa sehingga akan sangat membantu di dalam

FINAL PROJECT PP1

Application :-
Session :-

Topic : Propose of Final Project
Source : Panduan Jurusan

Jurusan Komputer Arsitektur dalam pengklasifikasian kemampuan dan minat mahasiswa.

I.1 Pengajuan Usulan Final Project PP1

Sebelum memasuki Studio Perancangan Arsitektur (*Studio of Architecture Design*) mahasiswa diharuskan mengisi dan menyerahkan Form Abstraksi yang telah disediakan oleh Jurusan Komputer Arsitektur sebagai suatu persyaratan bagi mahasiswa untuk menempuh mata kuliah *Final Project* PP1. Form Abstraksi berisikan data mahasiswa bersangkutan, pengajuan usulan desain dan abstraksi desain secara garis besar guna mendapatkan persetujuan dari pihak Ketua Jurusan, Dosen Pembimbing maupun Dosen Penguji. Form Abstraksi juga sebagai suatu persyaratan sah bahwa mahasiswa bersangkutan mampu dan dapat memenuhi segala persyaratan dalam menempuh mata kuliah *Final Project* PP1.

I.2 Persyaratan Mengajukan Usulan Final Project PP1

Persyaratan administrasi bagi mahasiswa bersangkutan dalam menempuh mata kuliah *Final Project* PP1 adalah sebagai berikut:

1. Menunjukkan Transkrip Nilai Sementara dari Term 1 sampai dengan Term 2 yang dapat diambil di bagian Akademik New Media ICC.
2. Telah lulus semua mata kuliah yang ditempuh mahasiswa bersangkutan pada Term 1 dan Term 2.
3. Tidak mendapatkan nilai D pada mata kuliah yang ditempuh

FINAL PROJECT PP1

Aplication :-
Session :-

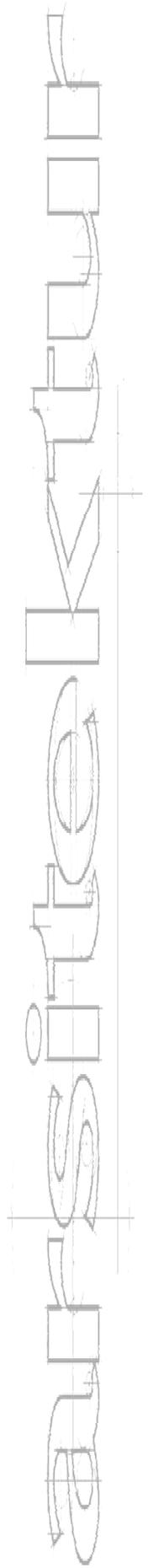
Topic : Propose of Final Project
Source : Panduan Jurusan

mahasiswa bersangkutan pada Term 1 dan Term 2.

4. Menunjukkan bukti pelunasan biaya pendidikan yang dapat diambil di bagian Akunting New Media ICC.
5. Bukti poin 1 sampai dengan poin 4 dilampirkan pada Form Abstraksi untuk kemudian mendapatkan persetujuan dari pihak Ketua Jurusan Komputer Arsitektur New Media ICC.

I.3 Proses Lanjutan Usulan Final Project PP1

Setelah Pengajuan Usulan *Final Project* PP1 disetujui oleh pihak Ketua Jurusan Komputer Arsitektur New Media ICC, mahasiswa bersangkutan akan dipertemukan dengan Dosen Pembimbing guna pengarah awal dan persetujuan kontrak perkuliahan dalam menempuh mata kuliah *Final Project* PP1. Hal ini dilakukan guna menyamakan pandangan dan persepsi terhadap usulan desain mahasiswa bersangkutan dengan Dosen Pembimbing.



CHAPTER 02

SCOPE OF PROJECT

**"Kegagalan terbesar adalah
ketika kita tidak pernah mencoba"**

FINAL PROJECT PP1

Aplication :-
Session :-

Topic : Scope of Project
Source : Panduan Jurusan

Batasan penugasan yang diberikan kepada mahasiswa dalam menempuh mata kuliah *Final Project* PP1 disesuaikan dengan kemampuan dan pengetahuan yang dimiliki oleh mahasiswa bersangkutan melalui tolak ukur materi perkuliahan terhadap mata kuliah yang telah diberikan selama Term 1 dan Term 2. Batasan penugasan yang diberikan adalah sebagai berikut:

II.1 Persyaratan Teknis

1. Mahasiswa bersangkutan diwajibkan mematuhi dan mengikuti segala bentuk kontrak perkuliahan yang telah disetujui oleh mahasiswa bersangkutan dengan Dosen Pembimbing.
2. Mahasiswa wajib menyelesaikan target asistensi yang ditentukan dalam mata kuliah *Final Project* PP1 dengan jumlah asistensi minimal sebanyak 10 kali asistensi.
3. Mahasiswa wajib menyelesaikan target perancangan tiap minggu yang telah ditentukan oleh Koordinator Studio Perancangan.
4. Mahasiswa wajib mengumpulkan draft desain, mengikuti ujian desain, dan mengumpulkan perbaikan yang waktunya akan ditentukan kemudian oleh Koordinator Studio Perancangan.
5. Mahasiswa wajib memenuhi segala bentuk format yang berlaku dalam mata kuliah *Final Project* PP1 dalam Jurusan Komputer Arsitektur sesuai dengan Buku Pedoman Penulisan Jurusan Komputer Arsitektur.
6. Segala macam bentuk kelalaian mahasiswa bersangkutan dalam memenuhi persyaratan maupun kontrak perkuliahan mata kuliah *Final*

FINAL PROJECT PP1

Application :-
Session :-

Topic : Scope of Project
Source : Panduan Jurusan

Project PP1 akan mendapatkan konsekuensi yang diserahkan sepenuhnya kepada Dosen Pembimbing mahasiswa bersangkutan.

II.2 Persyaratan Desain

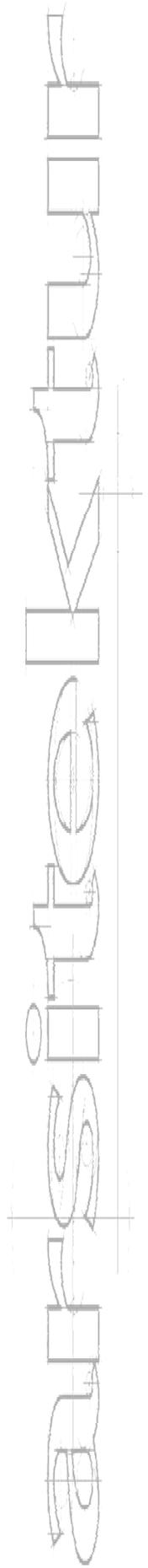
1. Fungsi bangunan yang diizinkan hanya sebatas rumah tinggal 1 lantai (tidak bertingkat).
2. Civitas ditentukan minimal 5 orang, dapat berupa 1 keluarga maupun beberapa keluarga. Persyaratan umum yang diijinkan untuk tiap civitas minimal berumur 6 tahun. Untuk jenis kelamin, tinggi dan berat badan civitas tidak dibatasi.
3. Luas lahan minimal 100 meter persegi dan maksimal 1000 meter persegi, dengan luas lahan menyesuaikan dengan kondisi sesungguhnya (tanpa dilakukannya rekayasa).
4. Lahan yang dipilih merupakan keadaan yang sesungguhnya dan tidak dimanipulasi ataupun lahan fiktif.
5. Letak lokasi lahan dibatasi hanya berada di pulau Bali, dengan persyaratan merupakan lahan cenderung datar (batas kemiringan maksimal 5%).
6. Bangunan terdiri dari satu masa bangunan (*monolith*) agar batasan tugas yang diberikan tidak terlalu besar dan kompleks.
7. Konsep dan tema bangunan dibebaskan bagi mahasiswa bersangkutan untuk memilih sesuai dengan ideologi desain yang dianut. Namun mahasiswa bersangkutan harus dapat bertanggungjawab terhadap konsep dan tema desain yang diangkat.

FINAL PROJECT PP1

Application :-
Session :-

Topic : Scope of Project
Source : Panduan Jurusan

8. Dalam proses desain, mahasiswa diijinkan untuk mengabaikan Peraturan Daerah yang berlaku di Provinsi Bali mengenai objek arsitektur. Hal ini dimaksudkan untuk merangsang kreativitas dan daya khayal desain mahasiswa bersangkutan.
9. Metode desain yang digunakan dalam proses perancangan bersifat bebas, baik *glass box*, *black box*, preseden, maupun kombinasi diantaranya.
10. Desain dalam bentuk gambar berupa gambar kerja (*working drawing*) meliputi gambar *pre-design* dan *design* yang jumlah lembar gambar disesuaikan sesuai dengan aturan yang berlaku. Gambar 3D berupa gambar perspektif yang merupakan 4 lembar perspektif *eksterior* dan 4 lembar perspektif *interior*. Animasi objek perancangan minimal dengan durasi 3 menit.
11. Dilarang keras dalam hal melakukan *plagiat*, dan jika diketahui, mahasiswa bersangkutan akan dinyatakan langsung tidak lulus mata kuliah *Final Project* PP1 sampai pada pemecatan mahasiswa bersangkutan.



CHAPTER 03

TARGET OF PROJECT

**"Kegagalan terbesar adalah
ketika kita tidak pernah mencoba"**

FINAL PROJECT PP1

Aplication :-
Session :-

Topic : Target of Project
Source : Panduan Jurusan

Palaksanaan mata kuliah *Final Project* PP1 dilaksanakan selama 10 sesi perkuliahan, kurang lebih selama 2,5 bulan. Untuk mengontrol dan memastikan kemajuan penugasan yang diberikan kepada mahasiswa, maka ditetapkan terget mingguan yang telah dirancang sesuai dengan rasionalitas kemampuan mahasiswa dan tenggat waktu pelaksanaan penugasan yang diberikan kepada mahasiswa bersangkutan.

Dalam pelaksaian efektif proses perancangan penugasan yang diberikan kepada mahasiswa diberikan waktu selama 9 sesi perkuliahan, dikarenakan pada sesi 10 akan dilaksanakan ujian desain *Final Project* PP1 sebagai salah satu persyaratan penilaian akhir (*output item*) yang akan dihadiri oleh Dosen Pembimbing dan Dosen Penguji.

Untuk memantau dan memastikan kemajuan proses perancangan desain mahasiswa, maka setiap sesi perkuliahan, setiap mahasiswa wajib mempresentasikan kemajuan penugasan yang diberikan, yang kemudian akan dievaluasi dan diarahkan kembali oleh Dosen Pembimbing.

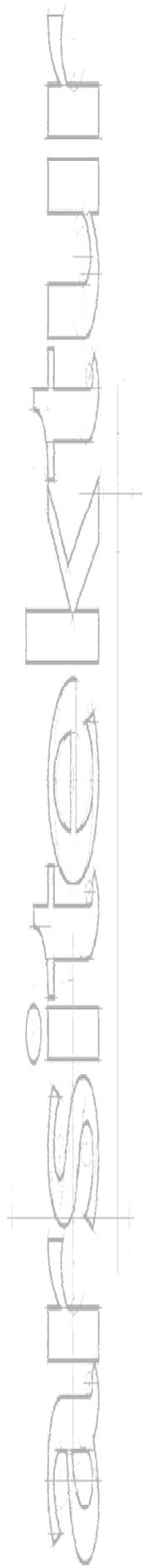
Sesi	Target Mingguan
1	<i>Spesifikasi Project.</i>
2	Konsep Dasar dan Tema Perancangan.
3	Program Ruang.
4	Program Tapak.
5	Konsep Perancangan.
6	<i>Pre-Design Drawing.</i>

FINAL PROJECT PP1

Aplication :-
Session :-

Topic : Target of Project
Source : Panduan Jurusan

7	<i>Design Drawing.</i>
8	<i>3D Perspective.</i>
9	Animasi.
10	Ujian Akhir.



CHAPTER 04

THEME

**"Kegagalan terbesar adalah
ketika kita tidak pernah mencoba"**

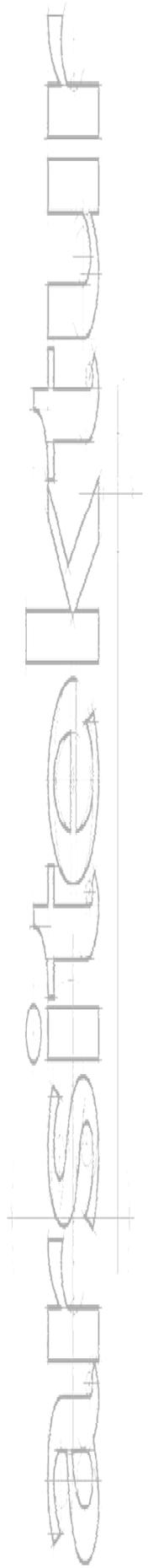
FINAL PROJECT PP1

Aplication :-
Session :-

Topic : Theme
Source : Panduan Jurusan

Dalam sebuah perancangan objek arsitektur, tema merupakan unsur filosofis yang memiliki peranan yang sangat penting. Dalam penentuannya, tema sangat dipengaruhi oleh fungsi dari bangunan tersebut, lokasi, keadaan sosial masyarakat, budaya, idealisme arsitek-pemilik bangunan-pemakai bangunan, kondisi keuangan pemilik, dan faktor lainnya. Tema dalam perancangan objek arsitektur akan sangat berpengaruh terhadap tampilan serta *performance* bangunan, kemampuan komunikasi dengan pengguna, serta pembentuk lingkungan mikro dimana bangunan tersebut berada.

Mahasiswa dibebaskan dalam pemilihan tema perancangan dalam penugasan *Final Project* PP1, baik dalam rentan jaman *pre-history*, klasik, modern, post modern, sampai pada jaman utopia atau masa akan datang. Untuk lebih memahami dan mendalami terhadap tema perancangan, dibawah ini akan disajikan contoh-contoh objek arsitektur dengan fungsi hunian dengan berbagai tema dalam arsitektur.



FINAL PROJECT PP1

Aplication :-
Session :-

Topic : Theme
Source : Panduan Jurusan

IV.1 JAPAN TRADITIONAL

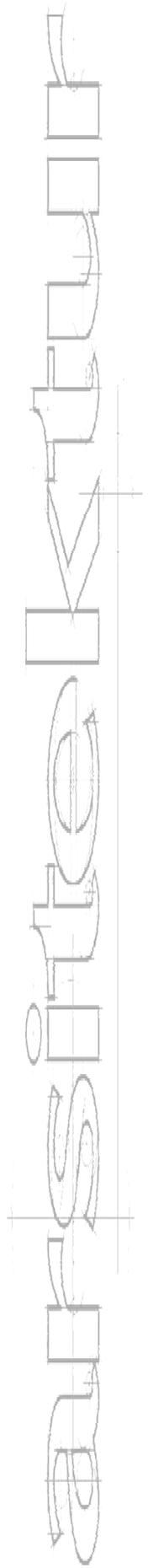


Gambar: Katsura Palace
Sumber: Koleksi Pribadi Andika Saputra, 2007

IV.2 NEO CLASSICAL



Gambar: White House
Sumber Koleksi Pribadi Andika Saputra, 2008



FINAL PROJECT PP1

Aplication :-
Session :-

Topic : Theme
Source : Panduan Jurusan



Gambar: Steiner House oleh Adolf Loos
Sumber Koleksi Pribadi Andika Saputra, 2009

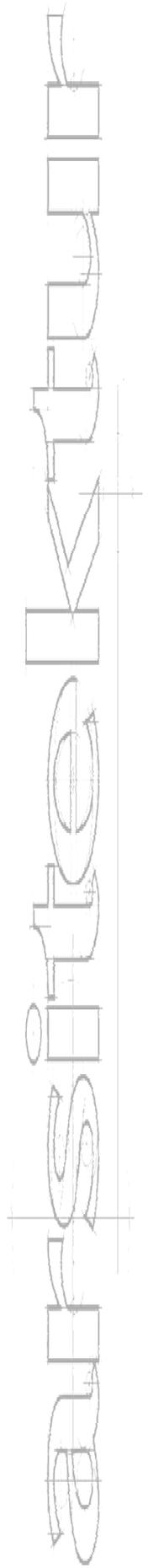
IV.3 ART NOUVEAU



Gambar: Casa Mila oleh Antonio Gaudi
Sumber Koleksi Pribadi Andika Saputra, 2006



Gambar: Park Guell oleh Antonio Gaudi
Sumber Koleksi Pribadi Andika Saputra, 2006



FINAL PROJECT PP1

Aplication :-
Session :-

Topic : Theme
Source : Panduan Jurusan

IV.4 INTERNATIONAL STYLE



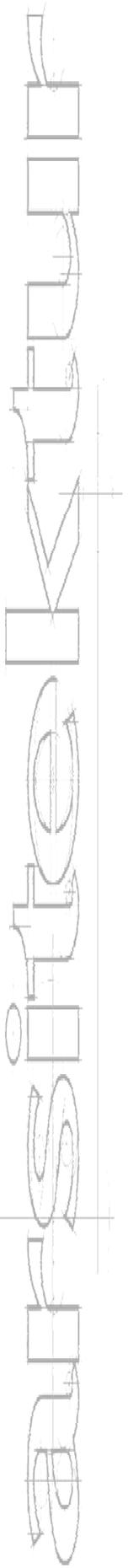
Gambar: Kieft Hook Housing Estate by J.J.P Oud
Sumber Koleksi Pribadi Andika Saputra, 2006



Gambar: Weissenhoff Estate oleh J.J.P Oud
Sumber Koleksi Pribadi Andika Saputra, 2006



Gambar: Villa Savoye oleh Le Corbusier
Sumber Koleksi Pribadi Andika Saputra, 2006



FINAL PROJECT PP1

Aplication :-
Session :-

Topic : Theme
Source : Panduan Jurusan



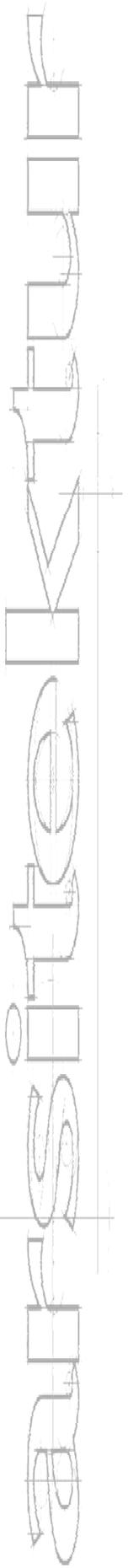
Gambar: Farnsworth House oleh Mies van Der Rohe
Sumber Koleksi Pribadi Andika Saputra, 2007



Gambar: Gropius House oleh Walter Gropius
Sumber Koleksi Pribadi Andika Saputra, 2006



Gambar: Esherick House oleh Louis Immanuel Kahn
Sumber Koleksi Pribadi Andika Saputra, 2008



FINAL PROJECT PP1

Application :-
Session :-

Topic : Theme
Source : Panduan Jurusan



Gambar: Walker Guest House oleh Paul Rudolph
Sumber Koleksi Pribadi Andika Saputra, 2008

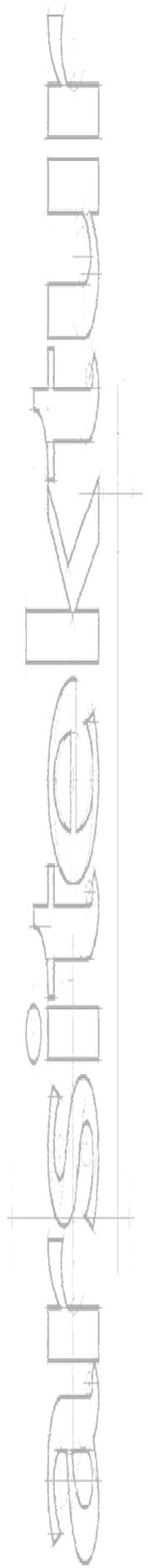
IV.5 CONTEMPORARY



Gambar: Renzo Piano
Sumber Koleksi Pribadi Andika Saputra, 2008



Gambar: Richard Meier
Sumber Koleksi Pribadi Andika Saputra, 2008



FINAL PROJECT PP1

Application :-
Session :-

Topic : Theme
Source : Panduan Jurusan



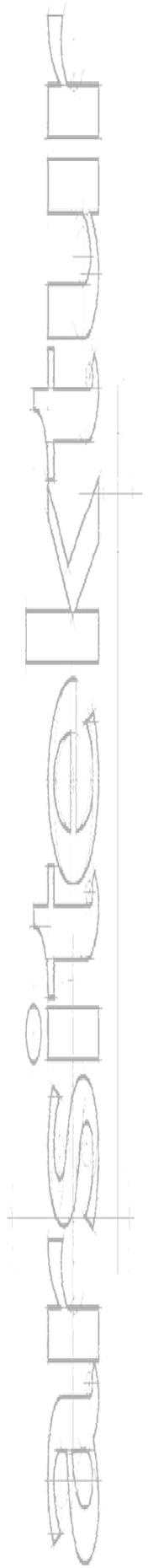
Gambar: Richard Meier
Sumber Koleksi Pribadi Andika Saputra, 2008



Gambar: Rokko House oleh Tadao Ando
Sumber Koleksi Pribadi Andika Saputra, 2008



Gambar: Snyderman House oleh Michael Graves
Sumber Koleksi Pribadi Andika Saputra, 2007



FINAL PROJECT PP1

Application :-
Session :-

Topic : Theme
Source : Panduan Jurusan

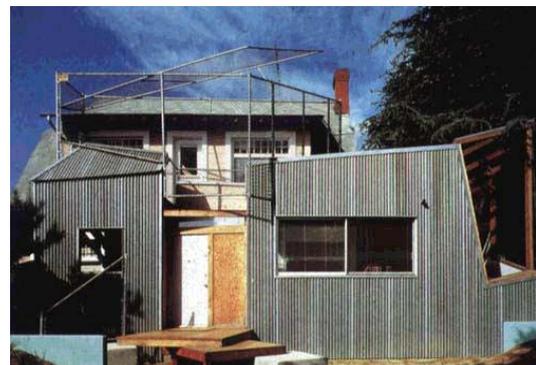


Gambar: Private Residence
Sumber Koleksi Pribadi Andika Saputra, 2008

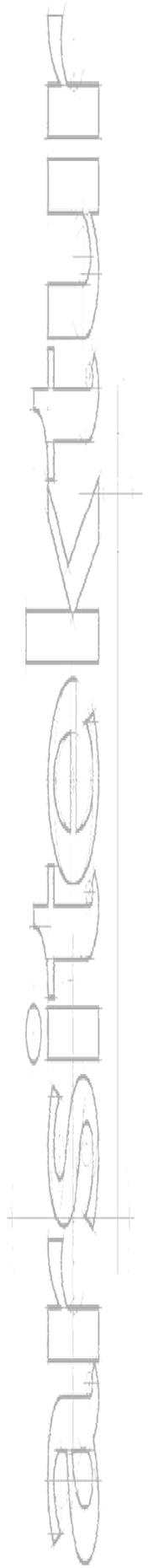
IV.6 DECONSTRUCTIVISM



Gambar: Coop Himmelblau
Sumber Koleksi Pribadi Andika Saputra, 2007



Gambar: Gehry House oleh Frank Gehry
Sumber Koleksi Pribadi Andika Saputra, 2007



FINAL PROJECT PP1

Application :-
Session :-

Topic : Theme
Source : Panduan Jurusan



Gambar: Zaha Hadid
Sumber Koleksi Pribadi Andika Saputra, 2007

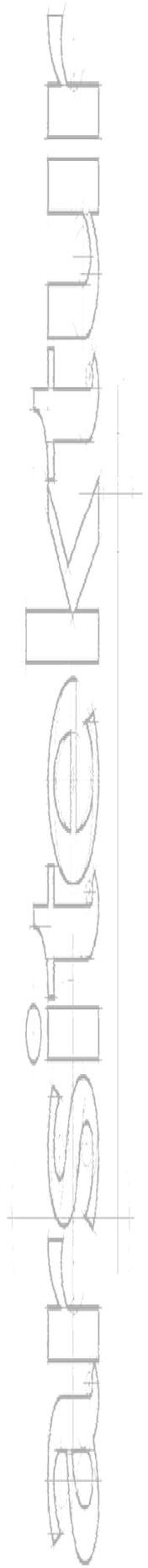
IV.7 TROPICAL MODERN



Gambar: Tangkuban Perahu House oleh Adi Purnomo
Sumber Koleksi Pribadi Andika Saputra, 2008



Gambar: Rumah Bnadar Surabaya oleh Andra Matin
Sumber Koleksi Pribadi Andika Saputra, 2009



FINAL PROJECT PP1

Application :-
Session :-

Topic : Theme
Source : Panduan Jurusan



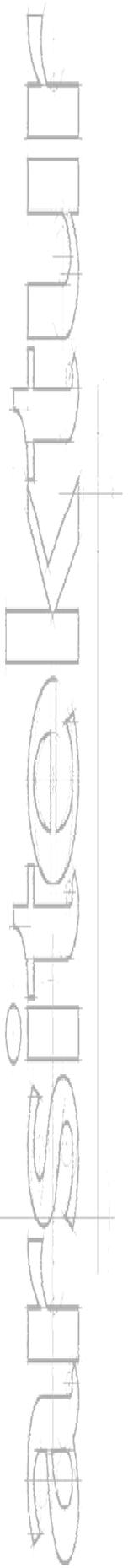
Gambar: Komang Tridadi Saputra
Sumber Koleksi Pribadi Andika Saputra, 2007



Gambar: Komang Tridadi Saputra
Sumber Koleksi Pribadi Andika Saputra, 2007



Gambar: Denpasar Residence oleh Gfab
Sumber Koleksi Pribadi Andika Saputra, 2007



FINAL PROJECT PP1

Aplication :-
Session :-

Topic : Theme
Source : Panduan Jurusan



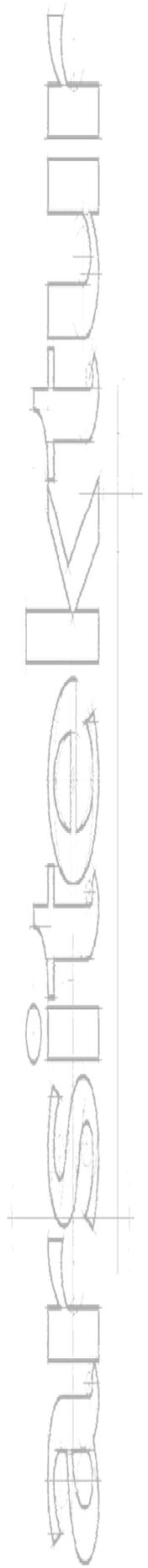
Gambar: Yori Antar
Sumber Koleksi Pribadi Andika Saputra, 2009



Gambar: Lembang Permata Residence oleh Andra Matin
Sumber Koleksi Pribadi Andika Saputra, 2008



Gambar: The Campuan oleh Agus Semara
Sumber Koleksi Pribadi Andika Saputra, 2008



FINAL PROJECT PP1

Aplication :-
Session :-

Topic : Theme
Source : Panduan Jurusan

