

	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN	No. Dokumen : 0../FTSP/ARL/2023
		Berlaku Sejak : Agustus 2023
		No. Revisi : 01/ARL/2023
		Tanggal Revisi :
		Halaman : 1 - 8

A. IDENTITAS MATAKULIAH

Program Studi	: Arsitektur Lanskap
Nama Mata Kuliah	: Perencanaan dan Perancangan Taman Rekreasi
Kode Mata Kuliah	: 11350PAL01
Bobot SKS	: 5 sks
Semester	: Ganjil
Mata Kuliah Prasyarat	: Perencanaan dan Perancangan Lanskap Perkotaan
Dosen Pengampu	: Moh. Sanjiva Refi Hasibuan, SP.,M.Si

B. DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah Perencanaan dan Perancangan Taman Rekreasi merupakan mata kuliah wajib yang harus diambil oleh mahasiswa Arsitektur Lanskap. Mata kuliah ini sebagai prasyarat untuk mengambil mata kuliah Perencanaan dan Perancangan Lanskap Wisata, Kerja Praktik (KP) dan Tugas Akhir (TA). Mata kuliah ini mempelajari proses tahapan perencanaan dan perancangan lanskap mulai dari proses inventarisasi dan identifikasi, analisis tapak, analisis fungsi, konsep, hingga pembuatan gambar kerja *Detail Engineering Design* (DED). Pada matakuliah PP5 ini proses perencanaan dan perancangan lanskap difokuskan pada perencanaan lanskap dalam skala yang lebih makro yaitu perencanaan dan perancangan lanskap taman rekreasi dengan luas tapak minimal 100.000 m² (10 Ha). Mahasiswa dapat melakukan *replanning/redesign* terhadap lanskap taman rekreasi.

C. KOMPETENSI YANG DICAPAI PADA MATA KULIAH:

1. KOMPETENSI PENGETAHUAN

- a. Mahasiswa mengetahui tahapan-tahapan dalam proses perencanaan dan perancangan lanskap
- b. Mahasiswa mengetahui data-data apa saja yang diperlukan sebagai dasar proses Perencanaan dan Perancangan Taman Rekreasi
- c. Mahasiswa mengetahui fungsi dan kegunaan data-data tersebut dalam proses perencanaan dan perancangan lanskap
- d. Mahasiswa mengetahui bagaimana melakukan analisis data tapak dan aplikasinya ke dalam proses perencanaan dan perancangan lanskap
- e. Mahasiswa mampu menguasai teori-teori desain lanskap, teori wisata, dan prinsip desain serta aplikasinya ke dalam perancangan lanskap
- f. Mahasiswa mengetahui standar-standar penyajian gambar kerja berdasarkan Buku Panduan Studio Arsitektur Lanskap ISTN

2. KOMPETENSI KETERAMPILAN/KEAHLIAN:

- a. Mahasiswa mampu melakukan kegiatan survei untuk mengumpulkan data - data tapak (*site*)
- b. Mahasiswa mampu mengumpulkan data-data serta referensi terkait melalui berbagai sumber media
- c. Mahasiswa mampu menyajikan data hasil survei dengan baik dan informatif
- d. Mahasiswa mampu mengasah kepekaan atau sensitifitasnya dalam proses penghayatan tapak (*feel of the land*) terkait potensi dan permasalahan tapak serta menemukan solusinya
- e. Mahasiswa mampu menyajikan produk dan membuat layout yang baik dan informatif
- f. Mahasiswa mampu menyajikan gambar kerja yang sesuai dengan standar Studio Arsitektur Lanskap ISTN
- g. Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil perencanaan dan perancangan dengan baik dan informatif

3. KOMPETENSI SIKAP

- a. Mahasiswa disiplin dalam menerapkan protokol kesehatan jika dilakukan kuliah tatap muka dalam kelas/studio
- b. Mahasiswa disiplin dalam mengikuti proses pembelajaran sesuai dengan kontrak perkuliahan
- c. Mahasiswa disiplin dalam menyelesaikan tugas studio sesuai dengan batas waktu yang telah ditentukan
- d. Mahasiswa mempunyai sikap yang santun dan terpelajar

- e. Mahasiswa aktif bertanya dan berdiskusi dalam setiap pertemuan di kelas maupun daring
- f. Mahasiswa mampu berkomunikasi dengan baik dengan sesama mahasiswa maupun dosen, bekerjasama dan mengembangkan potensi dirinya.

D. INDIKATOR

- a. Mahasiswa dapat menyajikan data hasil inventarisasi dan identifikasi secara lengkap dan informatif
- b. Mahasiswa dapat menjelaskan keterkaitan antara data dan proses analisis tapak
- c. Mahasiswa dapat membuat gambar kerja secara *computerize* dengan program yang ditentukan
- d. Mahasiswa dapat membuat gambar ilustrasi 3D dan animasi dari hasil perencanaan dan perancangan yang dibuat
- e. Mahasiswa dapat mempresentasikan dengan baik semua hasil produk gambar kerjanya secara lisan, deskriptif dan spasial.

E. EVALUASI PERKULIAHAN

Evaluasi proses perkuliahan dilakukan dengan melihat hasil penyelesaian tugas mingguan, absensi dan sikap serta evaluasi Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS).

Bobot penilaian kemampuan dan keberhasilan belajar mata kuliah Perencanaan dan Perancangan Taman Rekreasi ini didasarkan pada:

1. Kehadiran minimal 70% dari seluruh kegiatan tatap muka dan berpartisipasi aktif dalam perkuliahan (kelas/daring), pengerjaan tugas dan asistensi;
2. Bobot nilai :
 - Absen 10%
 - Tugas 0%
 - Ujian Tengah Semester (UTS) 30%;
 - Ujian Akhir Semester (UAS) 40%.
 - Model 10%
 - Presentasi 10%

F. TUGAS-TUGAS MAHASISWA

Pada mata kuliah ini tugas diberikan pada setiap minggunya sesuai dengan materi dan kontrak perkuliahan. Mahasiswa diminta mengumpulkan tugas yang diberikan tersebut pada minggu berikutnya guna mencapai target yang sudah ditentukan oleh dosen pengampu. Dalam prosesnya, mahasiswa harus aktif melakukan kegiatan responsi atau asistensi dengan dosen baik secara tatap muka/daring di dalam maupun diluar jadwal perkuliahan.

Tugas 1: Melakukan survei tapak/studi literatur dan referensi untuk mengumpulkan data

Tugas 2: Menyajikan data inventarisasi dan identifikasi

Tugas 3: Melakukan proses analisis tapak

Tugas 4: Melakukan proses analisis fungsi tapak

Tugas 5: Menyusun konsep dan membuat Siteplan

Tugas 6: Membuat gambar rencana penanaman (*planting plan*)

Tugas 7: Membuat Detail Elemen Hardscape

Tugas 8: Menyusun Konsep Jalur Wisata

Tugas 9: Merancang gambar lanskap 3 Dimensi

Tugas 10: Mengilustrasikan gambar 3D menjadi sebuah animasi atau membuat poster presentasi dalam ukuran A1

F. DAFTAR PUSTAKA

Wilson D.A, Wilson T.J, dan Tlusty W.G. 1997. *Planning and Designing Your Home Landscape*

Bell, S. 2008. *Design for Outdoor Recreation (Second Edition)*. New York: Taylor and Francis Inc.

Ringer, G. 2003. *Destinations Cultural Landscape of Tourism*. London: Routledge.

G. TABEL RENCANA PEMBELAJARAN

RANCANGAN PEMBELAJARAN

MATA KULIAH : PERENCANAAN DAN PERANCANGAN TAMAN REKREASI
 SEMESTER : Ganjil
 SKS : 5 sks
 FASILITATOR : Moh. Sanjiva Refi Hasibuan, SP, M.Si.

1 MINGGU KE-	2 KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN (KOMPETENSI)	3 MATERI PEMBELAJARAN	4 BENTUK PEMBELAJARAN	5 KRETERIA PENILAIAN (INDIKATOR)	6 SUMBER / PUSTAKA	8 FASILITATOR
1	Mahasiswa mengetahui dan memahami tahapan dan proses Perencanaan dan Perancangan Taman Rekreasi	Pendahuluan perkuliahan : kontrak perkuliahan dan materi yang akan diberikan dalam 1 semester Penjelasan praktikum studio	Tatap Muka/Daring Menjelaskan	Mamahami kontrak perkuliahan yang akan dilakukan dalam 1 semester (14 pertemuan) Memahami tahapan dan persiapan yang harus dilakukan		Moh. Sanjiva Refi Hasibuan, SP,M.Si
2-3	Mahasiswa mampu melakukan survei untuk kebutuhan data inventarisasi dan identifikasi tapak serta melakukan studi literatur	Inventarisasi dan identifikasi	Tatap Muka/Daring Penjelasan teori dan praktik	Mahasiswa dapat menyajikan hasil survei dalam bentuk data inventarisasi dan identifikasi yang dikumpulkan dari berbagai sumber		Moh. Sanjiva Refi Hasibuan, SP,M.Si
4	Mahasiswa mampu melakukan analisis tapak terhadap data-data tapak yang sudah dikumpulkan, selanjutnya melakukan	Analisis Tapak, Analisis Bangunan Lanskap, Analisis Vegetasi	Tatap Muka/Daring Penjelasan teori dan praktik	Mahasiswa dapat menyajikan hasil analisis tapak, analisis fungsi, analisis bangunan,		Moh. Sanjiva Refi Hasibuan, SP,M.Si

1 MINGGU KE-	2 KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN (KOMPETENSI)	3 MATERI PEMBELAJARAN	4 BENTUK PEMBELAJARAN	5 KRETERIA PENILAIAN (INDIKATOR)	6 SUMBER / PUSTAKA	8 FASILITATOR
	analisis fungsi, dan analisis bangunan lanskap, dan analisis vegetasi.			dan analisis vegetasi dengan baik dan informatif		
5	Mahasiswa mampu menyusun konsep perencanaan yang terdiri atas konsep ruang, konsep vegetasi, konsep sirkulasi, dan konsep bentuk	Konsep ruang, Konsep Vegetasi, Konsep Sirkulasi, Konsep Bentuk	Tatap Muka/Daring Penjelasan teori dan praktik	Mahasiswa dapat membuat konsep ruang, vegetasi, dan sirkulasi yang tepat serta konsep bentuk yang fungsional dan estetis		Moh. Sanjiva Refi Hasibuan, SP,M.Si
6-7	Mahasiswa mampu menyusun <i>blockplan</i> dan membuat gambar rencana tapak (<i>siteplan</i>) berdasarkan analisis dan konsep yang dibuat	<i>Blockplan</i> & Rencana Tapak (<i>Siteplan</i>)	Tatap Muka/Daring Penjelasan teori dan praktik	Mahasiswa dapat mengaplikasikan konsep ke dalam <i>blockplan</i> dan gambar rencana tapak (<i>siteplan</i>) dengan baik dan informatif		Moh. Sanjiva Refi Hasibuan, SP,M.Si
8	Ujian Tengah Semester (UTS)	Inventarisasi & Identifikasi Analisis Tapak Analisis Fungsi Konsep <i>Blockplan</i> & Draf Siteplan	Presentasi dan Tanya Jawab	Mahasiswa dapat menguasai materi dan proses perencanaan yang dilakukan hingga menghasilkan produk <i>Blockplan</i> & Siteplan		Tim Penguji
9	Mahasiswa mampu	Rencana Tapak (<i>Site Plan</i>)	Tatap Muka/Daring	Mahasiswa dapat		Moh. Sanjiva

1 MINGGU KE-	2 KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN (KOMPETENSI)	3 MATERI PEMBELAJARAN	4 BENTUK PEMBELAJARAN	5 KRETERIA PENILAIAN (INDIKATOR)	6 SUMBER / PUSTAKA	8 FASILITATOR
	membuat gambar rencana tapak (<i>site plan</i>) berdasarkan konsep yang dibuat		Penjelasan teori dan praktik	menghasilkan <i>siteplan</i> yang baik dan benar sesuai konsep perencanaan		Refi Hasibuan, SP,M.Si
10	Mahasiswa mampu membuat rencana penanaman (<i>planting plan</i>) pada spot-spot yang dibutuhkan sesuai siteplan dan detail desain elemen hardscape yang digunakan dalam perencanaan	Rencana Penanaman dan Detail Hardscape	Tatap Muka/Daring Penjelasan teori dan praktik	Mahasiswa dapat membuat gambar <i>planting plan</i> dan detail hardscape yang benar dan informatif		Moh. Sanjiva Refi Hasibuan, SP,M.Si
11	Mahasiswa mampu menyusun konsep rencana jalur wisata/rekreasi sesuai perencanaan yang telah dibuat	Konsep perencanaan jalur wisata/rekreasi	Tatap Muka/Daring Penjelasan teori dan praktik	Mahasiswa dapat memahami dan menyusun jalur-jalur dan paket wisata berdasarkan atraksi yang dibuat dalam perencanaan		Moh. Sanjiva Refi Hasibuan, SP,M.Si
12-15	Mahasiswa mampu membuat ilustrasi 3 dimensi secara computerize berdasarkan siteplan yang dibuat dan melanjutkannya dalam bentuk animasi (video bergerak) atau poster	3D dan Animasi/Poster	Tatap Muka/Daring Penjelasan teori dan praktik	Mahasiswa dapat menghasilkan gambar 3D yang representatif dan informatif serta video animasi atau poster untuk presentasi		Moh. Sanjiva Refi Hasibuan, SP,M.Si
16	Ujian Akhir Semester (UAS)	Gambar DED lengkap beserta	Presentasi	Mahasiswa dapat		Moh. Sanjiva

1 MINGGU KE-	2 KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN (KOMPETENSI)	3 MATERI PEMBELAJARAN	4 BENTUK PEMBELAJARAN	5 KRETERIA PENILAIAN (INDIKATOR)	6 SUMBER / PUSTAKA	8 FASILITATOR
		Animasi/poster		menyajikan semua gambar DED secara lengkap dan mempresentasikannya dengan baik serta menampilkan animasi/poster		Refi Hasibuan, SP, M.Si

Jakarta, Agustus 2023

Ketua Program Studi,

Priambudi Trie Putra, SP, M.Si

Dosen Pengampu Mata Kuliah

Moh. Sanjiva Refi Hasibuan, SP, M.Si