

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)



**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR LANSKAP
FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN
INSTITUT SAINS & TEKNOLOGI NASIONAL**



**INSTITUT SAINS & TEKNOLOGI NASIONAL
FAKULTAS TEKNIK SIPIL & PERENCANAAN
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR LANSKAP**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

Nama Mata Kuliah (MK)	Kode MK	Bobot (sks)	Semester	Tgl Pengesahan
Grafis Arsitektural	AL1104	Empat (4)	Satu (1)	16 September 2024
Pengesahan	Kelompok Dosen Pengembang RPS	Koordinator Mata Kuliah		Ketua Program Studi
	1. Moh. Sanjiva Refi Hasibuan, SP., M.Si 2. Priambudi Trie Putra, S.P., M.Si.	Moh. Sanjiva Refi Hasibuan, SP., M.Si		Moh. Sanjiva Refi Hasibuan, SP., M.Si.
Profil Lulusan	Arsitek Lanskap Profesional, Pelaksana Lanskap, Pengelola Lanskap			
Deskripsi Mata Kuliah	Mata kuliah ini cara menyajikan ide dan konsep desain lanskap dalam bentuk gambar yang jelas, menarik, dan informatif, baik secara manual maupun digital. Fokus utama perkuliahan mencakup pada keterampilan visualisasi dan komunikasi desain lanskap melalui berbagai teknik grafis. termasuk warisan budaya, konservasi lanskap bersejarah, serta dampaknya terhadap identitas masyarakat.			

	Mata kuliah ini sangat penting bagi mahasiswa arsitektur lanskap karena membantu mereka menerjemahkan ide abstrak menjadi presentasi visual yang dapat dimengerti oleh berbagai pihak.	
Metode Penilaian Akhir Pembelajaran:	Ujian Tertulis / Laporan Proyek / Publikasi	
Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Prodi	CPL Prodi yang dibebankan pada MK	
	P1	Konsep teoritis tentang arsitektur lanskap, perencanaan dan perancangan, serta pengelolaan lanskap;
	P4	Prinsip dan teknik presentasi dalam komunikasi rancangan konseptual arsitektur lanskap;
	KK4	Mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model dengan menggunakan teknik manual dan digital.
	KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur;
	KU7	Mampu bertanggungjawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggungjawabnya;
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (Learning Outcome)	Capaian Pembelajaran MK (CPMK)	
	CPMK 1	Mahasiswa memahami Konsep Dasar Lanskap Grafis
	CPMK 2	Mahasiswa mengenali dan Menerapkan Teknik Menggambar Manual dalam Lanskap
	CPMK 3	Mahasiswa menggunakan Simbolisasi dan Notasi Standar dalam Gambar Lanskap.
	CPMK 4	Mahasiswa mampu mengembangkan Keterampilan Menggambar Lanskap Secara Digital
	CPMK 5	Mahasiswa mampu menganalisis dan Mengevaluasi Representasi Grafis Lanskap
	CPMK 6	Mahasiswa mampu menyusun Presentasi Grafis Lanskap yang Informatif dan Estetis
	Sub-Capaian Pembelajaran MK (Sub-CPMK)	
Sub – Capaian Pembelajaran Mata Kuliah	Sub-CPMK 1	Mahasiswa mampu menjelaskan pentingnya representasi grafis dalam arsitektur lanskap.
	Sub-CPMK 2	Mahasiswa memahami prinsip komunikasi visual dalam menyampaikan ide desain lanskap.

Sub-CPMK 3	Mahasiswa mampu membuat sketsa cepat untuk menggambarkan ide lanskap.
Sub-CPMK 4	Mahasiswa memahami teknik perspektif dalam menggambar lanskap secara manual.
Sub-CPMK 5	Mahasiswa dapat menerapkan teknik shading dan rendering dalam sketsa lanskap.
Sub-CPMK 6	Mahasiswa mampu mengenali dan menggunakan simbolisasi vegetasi, air, sirkulasi, dan elemen struktural dalam gambar lanskap.
Sub-CPMK 7	Mahasiswa memahami standar notasi dan konvensi dalam penyusunan gambar kerja lanskap.
Sub-CPMK 8	Ujian Tengah Semester (UTS)
Sub-CPMK 9	Mahasiswa mampu menggunakan perangkat lunak desain (AutoCAD, SketchUp, Photoshop, atau GIS) untuk menghasilkan gambar lanskap yang akurat dan komunikatif.
Sub-CPMK 10	Mahasiswa dapat menyusun gambar kerja lanskap, seperti site plan, elevasi, dan perspektif digital.
Sub-CPMK 11	Mahasiswa memahami teknik pewarnaan dan rendering digital untuk meningkatkan visualisasi desain lanskap.
Sub-CPMK 12	Mahasiswa mampu mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dalam gambar teknik lanskap.
Sub CPMK 13	Mahasiswa dapat memberikan solusi dan perbaikan pada representasi grafis lanskap berdasarkan aspek fungsionalitas, estetika, dan keterbacaan visual.
Sub CPMK 14	Mahasiswa mampu mengkombinasikan berbagai teknik grafis untuk menyajikan desain lanskap secara menarik dan profesional.
Sub CPMK 15	Mahasiswa dapat menghasilkan layout presentasi yang efektif untuk mendukung komunikasi proyek desain lanskap.
Sub CPMK 16	Ujian Akhir Semester (UAS)

Pustaka (Referensi)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reid, Grant W. (2012). <i>Landscape Graphics: Plan, Section, and Perspective Drawing of Landscape Spaces</i>. Watson-Guption. 2. Booth, Norman K., & Hiss, James E. (2011). <i>Residential Landscape Architecture: Design Process for the Private Residence</i>. Pearson. 3. Motloch, John L. (2000). <i>Introduction to Landscape Design</i>. John Wiley & Sons. 4. Amoroso, Nadia (2012). <i>Representing Landscapes: A Visual Collection of Landscape Architectural Drawings</i>. Routledge. 5. Chip Sullivan (2013). <i>Drawing the Landscape</i>. John Wiley & Sons. 6. Deming, M. Elen, & Swaffield, Simon. (2011). <i>Landscape Architecture Research: Inquiry, Strategy, Design</i>. Wiley. 7. McGrath, Brian, & Shane, Grahame (2012). <i>Landscape Urbanism and Its Discontents: Dissimulating the Sustainable City</i>. Princeton Architectural Press. 8. Benson, John F., & Roe, Maggie E. (2007). <i>Landscape and Sustainability</i>. Taylor & Francis.
----------------------------	---

Pertemuan	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Materi Pembelajaran	Penilaian		Strategi Pembelajaran	Bentuk Pembelajaran (Kelas/ Non Kelas)	Estimasi Waktu	Bobot Penilaian
			Indikator	Output/Outcome Pembelajaran				
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	(9)
1	Mahasiswa mampu menjelaskan pentingnya representasi grafis dalam arsitektur lanskap.	Pengenalan Lanskap Grafis dan Peranannya	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian dari konsep dasar lanskap grafis	a. Kehadiran b. Sikap c. Luaran/Tugas: Diskusi menjelaskan materi yang disajikan.	a.Ceramah b.Studi Kasus c.Diskusi	Kelas: Tatap Muka atau Non Kelas: Daring/online	100 Menit	2%

2	Mahasiswa memahami prinsip komunikasi visual dalam menyampaikan ide desain lanskap.	Bagaimana cara memahami prinsip komunikasi visual dalam menyampaikan ide desain lanskap	Mahasiswa mampu menjelaskan penyampaian ide desain lanskap	a. Kehadiran b. Sikap c. Luaran/ Tugas: Mencari contoh proses pembentukan lanskap	a.Ceramah b.Studi Kasus c.Diskusi	Kelas: Tatap Muka atau Non Kelas: Daring/online	100 Menit	2%
3	Mahasiswa mampu membuat sketsa cepat untuk menggambarkan ide lanskap.	Bagaimana cara membuat sketsa cepat	Mahasiswa mampu sketsa dengan cepat menggunakan Teknik dasar	a. Kehadiran b. Sikap c. Luaran/ Tugas: Membuat sketsa ide desain lanskap	a.Ceramah b.Studi Kasus c. Diskusi	Kelas: Tatap Muka atau Non Kelas: Daring/online	100 Menit	2%
4	Mahasiswa memahami teknik perspektif dalam menggambar lanskap secara manual.	Teori Perspektif dan Komposisi Visual	Mahasiswa mampu menerapkan perspektif dalam desain	a. Kehadiran b. Sikap c. Luaran/ Tugas: Membuat gambar perspektif dengan komposisi yang baik	a.Ceramah b.Studi Kasus c. Diskusi	Kelas: Tatap Muka atau Non Kelas: Daring/online	100 Menit	2%
5	Mahasiswa dapat menerapkan teknik shading dan rendering dalam sketsa lanskap.	Bagaimana cara menerapkan Teknik shading dan rendering dalam sketsa lanskap	Mahasiswa mampu membuat gambar lanskap grafis dengan menerapkan Teknik shading dan rendering dalam sketsa lanskap	a. Kehadiran b. Sikap c. Luaran/ Tugas: membuat gambar dengan Teknik shading dan rendering	a.Ceramah b.Studi Kasus c. Diskusi	Kelas: Tatap Muka atau Non Kelas: Daring/online	100 Menit	2%

6	Mahasiswa mampu mengenali dan menggunakan simbolisasi vegetasi, air, sirkulasi, dan elemen struktural dalam gambar lanskap.	Bagaimana menggunakan elemen lanskap dalam gambar lanskap	Mahasiswa mampu mengaplikasikan simbolisasi vegetasi dan elemen lanskap lainnya ke dalam gambar lanskap	a. Kehadiran b. Sikap c. Luaran/ Tugas: Membuat gambar yang sudah lengkap menggunakan elemen lanskap	a. Ceramah b. Studi Kasus c. Diskusi	Kelas: Tatap Muka atau Non Kelas: Daring/online	100 Menit	2%
7	Mahasiswa memahami standar notasi dan konvensi dalam penyusunan gambar kerja lanskap.	Teknik dan strategi memahami standar notasi dan konvensi dalam penyusunan gambar kerja	Mahasiswa mampu menyusun gambar dengan menggunakan standar notasi dan konvensi	a. Kehadiran b. Sikap c. Luaran/ Tugas: Mencari standar notasi dan konvensi dalam penyusunan gambar kerja	a. Ceramah b. Studi Kasus c. Diskusi	Kelas: Tatap Muka atau Non Kelas: Daring/online	100 Menit	2%
8	Ujian Tengah Semester (UTS)	Ujian tengah semester berupa membuat gambar desain taman dengan menerapkan standar .	Mahasiswa mampu mengerjakan UTS gambar dengan baik	a. Kehadiran b. Sikap c. Presentasi membuat gambar desain taman	a. Presentasi	Kelas: Tatap Muka atau Non Kelas: Daring/online	100 Menit	30%
9	Mahasiswa mampu menggunakan perangkat lunak desain (AutoCAD, SketchUp, Photoshop, atau GIS) untuk menghasilkan gambar lanskap yang akurat dan komunikatif..	Teori tentang perangkat lunak yang digunakan untuk lanskap grafis	Mahasiswa mampu menggunakan perangkat lunak seperti desain (AutoCAD, SketchUp, Photoshop, atau GIS)	a. Kehadiran b. Sikap c. Luaran/ Tugas: Mempelajari dan memahami cara menggunakan perangkat lunak	a. Ceramah b. Studi Kasus c. Diskusi	Kelas: Tatap Muka atau Non Kelas: Daring/online	100 Menit	2%

10	Mahasiswa dapat menyusun gambar kerja lanskap, seperti site plan, elevasi, dan perspektif digital.	Teori dan strategi membuat gambar kerja	Mahasiswa mampu membuat gambar kerja menggunakan perangkat lunak	a. Kehadiran b. Sikap c. Luaran/ Tugas: membuat gambar kerja menggunakan AutoCad, Sketchup, Photoshop	a. Ceramah b. Studi Kasus c. Diskusi	Kelas: Tatap Muka atau Non Kelas: Daring/online	100 Menit	2%
11	Mahasiswa memahami teknik pewarnaan dan rendering digital untuk meningkatkan visualisasi desain lanskap.	Bagaimana membuat gambar kerja dengan menerapkan Teknik pewarnaan dan rendering digital.	Mahasiswa mampu membuat gambar dengan menerapkan Teknik pewarnaan dan rendering digital	a. Kehadiran b. Sikap c. Luaran/ Tugas: mempelajari Teknik pewarnaan dan rendering digital	a. Ceramah b. Studi Kasus c. Diskusi	Kelas: Tatap Muka atau Non Kelas: Daring/online	100 Menit	2%
12	Mahasiswa mampu mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dalam gambar teknik lanskap.	Teori mengenai kelebihan dan kekurangan dalam gambar teknik lanskap	Mahasiswa mampu mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dalam gambar Teknik lanskap	a. Kehadiran b. Sikap c. Luaran/ Tugas: Mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan dalam gambar Teknik lanskap	a. Ceramah b. Studi Kasus c. Diskusi	Kelas: Tatap Muka atau Non Kelas: Daring/online	100 Menit	2%
13	Mahasiswa dapat memberikan solusi dan perbaikan pada representasi grafis lanskap berdasarkan aspek fungsionalitas,	Tantangan dalam memberi solusi dan perbaikan pada gambar kerja	Mahasiswa mampu memberikan solusi dan perbaikan pada representasi grafis lanskap	a. Kehadiran b. Sikap c. Luaran/ Tugas: Mencari solusi pada representasi grafis lanskap	a. Ceramah b. Studi Kasus c. Diskusi	Kelas: Tatap Muka atau Non Kelas: Daring/online	100 Menit	2%

	estetika, dan keterbacaan visual.							
14	Mahasiswa mampu mengkombinasikan berbagai teknik grafis untuk menyajikan desain lanskap secara menarik dan profesional.	Penyajian gambar lanskap yang menarik dan profesional	Mahasiswa mampu menyajikan gambar desain lanskap secara menarik dan profesional	a. Kehadiran b. Sikap c. Luaran/ Tugas: Membuat gambar desain lanskap dengan mengombinasikan berbagai Teknik grafis	a. Ceramah b. Studi Kasus c. Diskusi	Kelas: Tatap Muka atau Non Kelas: Daring/online	100 Menit	2%
15	Mahasiswa dapat menghasilkan layout presentasi yang efektif untuk mendukung komunikasi proyek desain lanskap	Bagaimana cara menyajikan gambar desain lanskap dengan menggunakan layout presentasi yang efektif	Mahasiswa mampu membuat gambar proyek desain lanskap dengan presentasi yang efektif	a. Kehadiran b. Sikap c. Luaran/ Tugas: Menyajikan gambar desain lanskap menggunakan perangkat lunak dengan menerapkan beberapa teknik	a. Presentasi b. Diskusi	Kelas: Tatap Muka atau Non Kelas: Daring/online	100 Menit	2%
16	Ujian Akhir Semester (UAS)	Ujian akhir semester berupa gambar layout desain lanskap	Mahasiswa mampu menyelesaikan gambar desain lanskap menggunakan perangkat lunak	a. Kehadiran b. Sikap c. Luaran/ Tugas: Gambar desain lanskap menggunakan perangkat lunak	a. Presentasi	Kelas: Tatap Muka atau Non Kelas: Daring/online	100 Menit	30%

Keterangan

A. Deskripsi Mata Kuliah

Deskripsi Singkat untuk suatu Mata kuliah yang menjelaskan tentang sifat/jenis/kepentingan mata kuliah dalam mendukung capaian pembelajaran yang telah ditetapkan Program Studi.

B. Identitas

1. Mata Kuliah (MK):

Nama Mata Kuliah yang telah ditetapkan Pada Kurikulum melalui SK Rektor dan diimplementasikan pada semester berjalan.

2. Kode MK

Nonimal Angka yang telah ditetapkan Pada Kurikulum melalui SK Rektor dan diimplementasikan pada semester berjalan.

3. Jenis MK

bentuk jenis mata kuliah yang telah ditetapkan oleh Program Studi yang terdiri dari:

- a. MK Wajib Negara
- b. MK Universitas
- c. MK Fakultas
- d. MK Dasar Prodi
- e. MK Inti Prodi
- f. MK Pilihan
- g. MK Pengalaman Lapangan

4. Bobot SKS

Angka Beban Mata Kuliah yang telah ditetapkan Pada Kurikulum melalui SK Rektor dan diimplementasikan pada semester berjalan.

5. Semester

Keberadaan Posisi Mata Kuliah yang telah ditetapkan Pada Kurikulum melalui SK Rektor dan diimplementasikan pada semester berjalan

6. Tanggal Penyusunan

(Cukup Jelas)

7. Kelompok Dosen Pengembang RPS

Nama-Nama Tim Penyusunan RPS untuk setiap Mata Kuliah Berdasarkan Pemetaan yang telah ditetapkan Program Studi.

8. Ketua Tim

Nama Ketua Tim Penyusunan RPS untuk setiap Mata Kuliah Berdasarkan Pemetaan yang telah ditetapkan Program Studi

9. Ketua Program Studi

(Cukup Jelas)

10. Model Penilaian Pembelajaran

Merupakan Bentuk Penilaian Pembelajaran untuk memenuhi Ukuran Ketercapaian Pembelajaran Mata Kuliah dalam setiap mata kuliah berdasarkan Pemetaan Model Penilaian Pembelajaran yang telah ditetapkan ketua Program Studi dengan 3 jenis Model yaitu:

a. Ujian Tertulis

Bentuk Penilaian Pembelajaran yang dilaksanakan secara ujian tertulis menggunakan naskah ujian dalam bentuk ujian secara luring/ daring.

b. Proyek Akhir

Bentuk Penilaian Pembelajaran yang menggunakan proyek/ kegiatan sebagai media dengan aktivitas dapat berupa eksploitasi/pengamatan/interpretasi/informasi lainnya yang dapat dihasilkan dalam bentuk Laporan hasil kerja.

c. Publikasi

Bentuk Penilaian Pembelajaran yang menggunakan proyek/ kegiatan sebagai media dengan aktivitas dapat berupa eksploitasi/pengamatan/interpretasi/informasi lainnya yang dapat dihasilkan dalam bentuk Publikasi Ilmiah seperti Jurnal, Proseding, Buku atau HKI.

11. Profil Lulusan

Uraian Deskripsi tentang Kompetensi Utama Lulusan yang telah ditetapkan oleh Program Studi.

12. Capaian Pembelajaran Lulusan – Program Studi (CPL-PRODI)

Berisikan Uraian Deskripsi kemampuan yang wajib dimiliki oleh setiap lulusan Program Studi dengan berisikan rumusan Sikap, Pengetahuan, Keterampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran antara lain:

a. Sikap: Kemampuan intelektual untuk berpikir secara mandiri dan kritis sebagai pembelajar sepanjang hayat.

b. Pengetahuan: Kecakapan umum yang dibutuhkan sebagai dasar untuk penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi serta bidang kerja yang relevan.

c. Keterampilan:

- Penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi, kecakapan/keterampilan spesifik dan aplikasinya untuk 1 (satu) atau sekumpulan bidang keilmuan tertentu.

- Pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk dunia kerja dan/atau melanjutkan studi pada jenjang yang lebih tinggi ataupun untuk mendapatkan sertifikat profesi.

13. Capaian Pembelajaran Mata kuliah (CPMK)

Berisikan Uraian Deskripsi kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian.

14. Sub – Capaian Pembelajaran Mata kuliah (CPMK)

Berisikan Uraian Deskripsi kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dibebankan dalam setiap pertemuan dan bersifat spesifik terhadap bahan materi pembelajaran.

15. Pustaka Utama

Berisikan daftar referensi utama yang digunakan untuk memenuhi capaian pembelajaran mata kuliah terhadap materi pembelajaran yang akan disusun dengan rekomendasi dapat berupa Buku, Hasil Penelitian/ Pengabdian Kepada Masyarakat, Jurnal Penelitian/ Pengabdian Kepada Masyarakat, Seminar Penelitian/ Pengabdian Kepada Masyarakat.

16. Pustaka Pendukung

Berisikan daftar referensi Pendukung yang digunakan untuk memenuhi capaian pembelajaran mata kuliah terhadap materi pembelajaran yang akan disusun dengan rekomendasi dapat berupa Buku, Hasil Penelitian/ Pengabdian Kepada Masyarakat, Jurnal Penelitian/ Pengabdian Kepada Masyarakat, Seminar Penelitian/ Pengabdian Kepada Masyarakat.

C. Rencana Pembelajaran Semester

1. Pertemuan

(Cukup Jelas)

2. Kemampuan Akhir yang diharapkan

Merupakan suatu kemampuan akhir yang diharapkan oleh mahasiswa berasal dari ketercapaian pembelajaran mata kuliah setiap pertemuan yang telah diselenggarakan.

3. Materi Pembelajaran

Merupakan uraian atau rincian bahan kajian yang tersaji dalam bentuk pokok atau sub pokok bahasan materi pembelajaran

4. Penilaian

a. Indikator

Merupakan bentuk indikator penilaian yang dinilai Dosen kepada Mahasiswa dalam setiap aktivitas pertemuan pembelajaran.

b. Output/Outcome Pembelajaran

Merupakan bentuk Output/Outcome menjelaskan tentang aktivitas Dosen dalam setiap pertemuan

Pembelajaran Kepada Mahasiswa dalam setiap aktivitas pertemuan pembelajaran yang diinterprestasikan dalam bentuk Kehadiran, Sikap dan Kemampuan akademik dalam bentuk (Essai/Tes Performa Individu/ Tes Tertulis/ Praktikum/ Proyek/ Presentasi/ Studi Kasus/ Makalah)

5. Strategi pembelajaran

Merupakan bentuk uraian Strategi yang menjelaskan tentang aktivitas Dosen dalam setiap pertemuan pembelajaran yang diinterprestasikan dalam bentuk Pembelajaran Berbasis Praktikum

atau Pembelajaran Berbasis Proyek atau Pembelajaran Berbasis Studi Kasus atau Pembelajaran Berbasis Ceramah.

6. Bentuk Pembelajaran

Merupakan bentuk uraian yang menjelaskan tentang aktivitas Dosen dalam setiap pertemuan pembelajaran yang diinterpretasikan dalam bentuk Kelas (Tatap Muka dikelas) atau Non Kelas yang relevan dengan pemenuhan pencapaian pembelajaran mata kuliah, sub capaian pembelajaran mata kuliah, indikator, Out Put/Outcome Pembelajaran dan Strategi Pembelajaran.

7. Estimasi Waktu

Merupakan bentuk uraian yang menjelaskan tentang estimasi penggunaan waktu dalam rangkaian pembelajaran pada setiap pertemuan dalam bentuk menit.

8. Bobot Penilaian

Merupakan bentuk uraian yang menjelaskan tentang estimasi presentase setiap capaian CPMK dalam setiap pertemuan pembelajaran.