

# DAFTAR NILAI

## SEMESTER GANJIL REGULER TAHUN 2020/2021

Program Studi : Arsitektur S1  
Matakuliah : Gambar Arsitektur  
Kelas / Peserta : A  
Perkuliahan : Kampus ISTN Bumi Srengseng Indah  
Dosen : Muflihul Iman, Ir.MT.

Hal. 1/1

No	NIM	N A M A	ABSEN	TUGAS	UTS	UAS	MODEL	PRESENTASI	NA	HURUF
			10%	20%	30%	40%	0%	0%		
1	16120032	Dede Yusup Nurdiansyah	20	5	5	5	0	0	6.5	E
2	17120002	Lisna Septhaliani Shamawa	87	60	66	60	0	0	64.5	C+
3	17120009	Maulana Ghifari	33	50	68	64	0	0	59.3	C
4	19120005	Rafi Daniswara Bancar Anggono S.	20	5	5	5	0	0	6.5	E
5	20120001	Agies Aryadi Putra	100	60	66	65	0	0	67.8	B-
6	20120002	Zainul Anam At Tuqo	100	64	70	66	0	0	70.2	B
7	20120003	Mochammad Ilham	100	64	72	65	0	0	70.4	B
8	20120004	Rifki Muallif	100	65	70	65	0	0	70	B
9	20120005	Ikhsan Abdul Ghany	100	72	82	76	0	0	79.4	A-
10	20120006	Wicha Ardelia Elrica	100	60	68	62	0	0	67.2	B-
11	20120007	Nafist Alkausthar	7	0	5	0	0	0	0	

Rekapitulasi Nilai							
A	0	B+	0	C+	1	D+	0
A-	1	B	3	C	1	D	0
		B-	2	C-	0	E	2

Jakarta, 20 February 2021

Dosen Pengajar

**Muflihul Iman, Ir.MT.**

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



**RENCANA PERMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**

**A. IDENTITAS MATA KULIAH**

Nama Mata Kuliah :	GAMBAR ARSITEKTUR
Semester :	SATU ( 1 )
Kode/Bobot Mata Kuliah	***** / TIGA ( 3 ) SKS
Dosen Pengampu	IR. MUFLIHUL IMAN .MT
Mata Kuliah Prasyarat :	
Tim Dosen :	IR. WIDI MARIANI.MT, DODY KURNIAWAN .ST. MT

**B. CAPAIAN PEMBELAJARAN**

No	Capaian Pembelajaran ( <i>learning outcome</i> ) /Standar Kompetensi Lulusan Program Studi (CP/SKL)	Capaian Pembelajaran ( <i>learning outcome</i> )/Standar Kompetensi Mata Kuliah (CP/SKMK)
1	Mengerti dan memahami ilmu dasar pendukung dalam Arsitektur	Mahasiswa dapat mengetahui Arsitektur sebagai ilmu pengetahuan, seni dan profesi
2	Mengerti dan memahami Arsitektur secara umum dan kaitannya dengan ilmu-ilmu lainnya	Mahasiswa dapat memahami mengenai pengertian dan wawasan arsitektur
3	Mengerti dan memahami implementasi Arsitektur dalam perancangan	Mahasiswa dapat memahami pendidikan dalam arsitektur secara menyeluruh

4	Mengerti dan memahami pentingnya penelitian dan pengembangan dalam bidang Arsitektur	Mahasiswa dapat memahami hubungan arsitektur dengan bidang lain
5	Mengerti dan memahami pentingnya studi lebih lanjut	Mahasiswa dapat memahami Arsitektur sebagai proses dan produk perancangan yang meliputi aspek fungsi dan estetika

### C. KOMPETENSI MATA KULIAH

Capaian Pembelajaran (learning outcome)/Standar Kompetensi Mata Kuliah (CP/SKMK)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mahasiswa mampu mengenal elemen-elemen perancangan arsitektur</li> <li>b. Mahasiswa mampu mengenal alat-alat gambar yang digunakan baik itu pensil maupun tinta</li> <li>c. Mahasiswa mampu menghasilkan gambar sketsa dan gambar teknik dalam bentuk 2-3 dimensi</li> <li>d. Mahasiswa mampu memenuhi kaidah estetika dan mampu mempresentasikan secara kreatif dan komunikatif</li> <li>e. Mahasiswa mampu menggambar dengan komposisi, skala, notasi, perspektif, irama dan proposi.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mahasiswa mampu menggambar dengan komposisi yang benar</li> <li>b. Mahasiswa Memahami cara menarik garis dan tekanan garis</li> <li>c. Mahasiswa mampu menggambar site plan, denah, tampak, potongan bangunan sederhana</li> <li>d. Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil desain dalam bentuk 2,3 dimensi</li> </ul>
--	--	---

Kompetensi Dasar (KD) / Sasaran Mata Kuliah ( <i>course objectives</i> )	Rumusan Kompetensi Dasar (KD)	kode
	Mahasiswa dapat memahami komposisi gambar dan mampu menuangkan dalam bentuk 2-3 dimensi	
	Mahasiswa dapat Memahami dan terampil membuat gambar-gambar rencana bangunan sederhana dari gambar denah, tampak, potongan	
	Mahasiswa dapat mengaplikasikan materi dalam menyajikan gambar organis dan geometri	
	Mahasiswa dapat terampil membuat gambar perspektif 1,2,3 titik hilang beserta komposisi lainnya	
	Mahasiswa dapat mempresentasikan ide gagasan dan hasil rancangannya	

Deskripsi matakuliah : Image arsitektur yang dituangkan dalam teknik sketsa tangan bebas /free hand yang menjadi gambar arsitektur sebagai teknik komunikasi seorang arsitek dalam bentuk 2-3 dimensi dan mampu mengekspresikan gagasan tersebut secara komunikatif dengan baik, benar, sampai dan teliti dengan cara mempelajari menggambar dengan komposisi yang benar, garis dan tekanan garis, terampil membuat gambar perspektif 1,2,3 titik hilang beserta komposisi lainnya

Sistem Perkuliahan	
a. Pendekatan	<i>Deskriptif Analitik, Konstruktivisme ,</i>
b. Model	Student Center Learning (SCL), Tanya jawab di akhir pertemuan, Tugas individu, Presentasi hasil tugas individu
c. Metode	Tatap Muka, Discovery Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Self-Directed Learning, Problem Based Learning and Case Study, Contextual Instruction
Media Pembelajaran	Hardware: Papan Tulis, LCD Proyektor, Komputer Software : E-Learning ISTN, Skype, Zoom, Google Meet, Whatsapp group
Penilaian	Evaluasi proses perkuliahan dilakukan dengan melihat hasil penyelesaian tugas terstruktur, absensi dan sikap serta evaluasi Ujian Tengah Semester (UTS) dan Ujian Akhir Semester (UAS). Bobot penilaian kemampuan dan keberhasilan belajar mata kuliah Studio Gambar Arsitektur ini didasarkan pada: 1. Kehadiran minimal 70% dari seluruh kegiatan tatap muka dan berpartisipasi aktif dalam perkuliahan, pengerjaan tugas dan responsi; 2. Bobot nilai : <ul style="list-style-type: none"> <li>• Absen 10%</li> <li>• Tugas 20%</li> <li>• Ujian Tengah Semester (UTS) 30%;</li> </ul> Ujian Akhir Semester (UAS) 40%.
MEDIA PEMBELAJARAN	Hardware: Papan Tulis, LCD Proyektor, Komputer Software : E-Learning ISTN, Skype, Zoom, Google Meet, Whatsapp group
PUSTAKA	[1]. Ching, DK. Tahun. <i>Bentuk Ruang dan Susunannya</i> . Penerbit. Kota [2]. Budi Widodo, Teknik Gambar Sketsa Arsitektur Interior dan Eksterior. Kanisius [3]. Edward T, White. 1981. <i>Buku Pedoman Konsep</i> . PT. Intermedia. Bandung [4]. Yee, Randow, <i>Architectural Drawing</i> , 1997 [5]. Burden, Ernest, <i>Design Presentation</i> , 1992 [6]. Apriyatno, Veri, S.Sn, <i>Cara Mudah Menggambar dengan Pensil</i> , 2004 [7]. Hendrarto, Tecky, <i>dasar-dasar menggambar Arsitektur</i> , Griya Kreasi, 2014
RENCANA PEMBELAJARAN MINGGUAN	

Minggu ke	Kemampuan yang diharapkan	Bahan Kajian	Metode Pembelajaran	Waktu	Evaluasi	Tugas	Kriteria/ Indikator	Bobot Penilaian	Daftar Referensi
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Mampu memahami materi dan alat serta media gambar yang akan disajikan pada perkuliahan ini. Terampil menggunakan alat dan media gambar. Memahami cara menarik garis dan tekanan garis	Pengantar perkuliahan: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Aturan perkuliahan</li> <li>• Penggunaan alat gambar</li> <li>• Macam macam garis</li> <li>• Motif garis</li> <li>• Cara gunakan alat gambar &amp; tangan bebas</li> </ul>	Tatap MUKa Discovery Learning Collaborative Learning Contextual Instruction	160 (Menit)	Tanya jawab dan review diakhir pertemuan	Pengenalan alat dan media gambar <b>TUGAS 1:</b> Arsir tebal-tipis & bermotif secara teknik (dengan penggaris) dan tangan bebas	1. Ketepatan Ukuran 2. Ketelitian Jarak 3. Kestabilan 4. Tekanan Garis 5. Kerapian Gambar	15%	[1,2,3,4]
2	Mampu mengaplikasikan materi dalam menyajikan gambar organis dan geometris	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penggunaan alat gambar</li> <li>• Macam macam garis</li> <li>• Motif garis</li> <li>• Cara gunakan alat gambar &amp; tangan bebas</li> <li>• Mengaplikasikan gambar</li> </ul>	Tatap MUKa Discovery Learning Collaborative Learning Contextual Instruction	160 (Menit)	Tanya jawab dan review diakhir pertemuan	<b>TUGAS 2:</b> Arsir tebal-tipis & bermotif secara teknik (dengan penggaris) dan tangan bebas. (teknik media organis)	1. Ketepatan Ukuran 2. Ketelitian Jarak 3. Kestabilan 4. Tekanan Garis 5. Kerapian Gambar	10%	[1,2,3,4]
3	Terampil menulis huruf dan angka secara teknik dan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik menulis huruf dan angka</li> <li>• Kaidah-</li> </ul>	Tatap MUKa Discovery Learning Collaborative	160 (Menit)	Tanya jawab dan review diakhir pertemuan	<b>TUGAS 3:</b> Desain dengan huruf &	1. Ketepatan Ukuran 2. Ketelitian Jarak	15%	[1,2,3,4]

	tangan bebas	kaidah tulisan teknik dengan benar	Learning Contextual Instruction			angka secara teknik & tangan bebas	3. Kestabilan 4. Tekanan Garis 5. Kerapian Gambar		
4	Memahami dan terampil membuat gambar-gambar objek mati	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teori tentang gambar objek mati,</li> <li>• Teknik menggambar objek mati dgn tangan bebas / free hand</li> </ul>	Tatap MUKa Discovery Learning Collaborative Learning Contextual Instruction	160 (Menit)	Tanya jawab dan review diakhir pertemuan	<b>TUGAS 4:</b> Gambar Objek Mati Kursi, meja mobil, motor	1. Ketepatan Ukuran 2. Ketelitian Jarak 3. Kestabilan 4. Tekanan Garis 5. Kerapian Gambar	5%	[1,2,3,4]
5	Memahami dan terampil membuat gambar-gambar objek hidup	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teori tentang gambar objek hidup,</li> <li>• Teknik menggambar objek hidup dgn tangan bebas / free hand</li> </ul>	Tatap MUKa Discovery Learning Collaborative Learning Contextual Instruction	160 (Menit)	Tanya jawab dan review diakhir pertemuan	<b>TUGAS 5:</b> Gambar Objek Hidup Orang dewasa, kecil , pohon, binatang	1. Ketepatan Ukuran 2. Ketelitian Jarak 3. Kestabilan 4. Tekanan Garis 5. Kerapian Gambar	5%	[1,2,3,4]
6	Memahami dan terampil membuat gambar-gambar objek mati dan hidup di dalam ruangan / bangunan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teori tentang gambar objek hidup dan mati di dalam ruangan</li> <li>• Teknik menggambar objek mati dan hidup dgn tangan bebas / free hand</li> </ul>	Tatap MUKa Discovery Learning Collaborative Learning Contextual Instruction	160 (Menit)	Tanya jawab dan review diakhir pertemuan	<b>TUGAS 6:</b> Gambar Objek mati dan Hidup di dalam ruangan / bangunan	1. Ketepatan Ukuran 2. Ketelitian Jarak 3. Kestabilan 4. Tekanan Garis 5. Kerapian Gambar	5%	[1,2,3,4]
7	Memahami dan terampil	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teori tentang gambar objek</li> </ul>	Tatap MUKa Discovery	160 (Menit)	Tanya jawab dan review	<b>TUGAS 7:</b> Gambar	1. Ketepatan Ukuran	5%	[1,2,3,4]

	membuat gambar-gambar objek mati dan hidup di luar ruangan / bangunan	hidup dan mati di luar ruangan <ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik menggambar objek mati dan hidup dgn tangan bebas / free hand</li> </ul>	Learning Collaborative Learning Contextual Instruction		diakhir pertemuan	Objek mati dan Hidup di luar ruangan / bangunan	2. Ketelitian Jarak 3. Kestabilan 4. Tekanan Garis 5. Kerapian Gambar		
8	UTS Penilaian Tugas 1 s/d 7								
9	Memahami dan terampil membuat gambar dengan PERSPEKTIF 1 TITIK HILANG	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teori tentang Perspektif satu titik hilang (teoritis &amp; sketsa)</li> <li>• Teknik menggambar perspektif 1 titik hilang</li> </ul>	Tatap MUka Discovery Learning Collaborative Learning Contextual Instruction	160 (Menit)	Tanya jawab dan review diakhir pertemuan	<b>TUGAS 8:</b> Perspektif satu titik hilang (teoritis & sketsa)	1. Ketepatan Ukuran 2. Ketelitian Jarak 3. Kestabilan 4. Tekanan Garis 5. Kerapian Gambar	5%	[1,2,3,4]
10	Memahami dan terampil membuat gambar dengan PERSPEKTIF 1 TITIK HILANG (Lanjutan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teori tentang Perspektif satu titik hilang (teoritis &amp; sketsa)</li> <li>• Teknik menggambar perspektif satu titik hilang</li> </ul>	Tatap MUka Discovery Learning Collaborative Learning Contextual Instruction	160 (Menit)	Tanya jawab dan review diakhir pertemuan	<b>TUGAS 9:</b> Perspektif satu titik hilang (teoritis & sketsa) Lanjutan	1. Ketepatan Ukuran 2. Ketelitian Jarak 3. Kestabilan 4. Tekanan Garis Kerapian Gambar	5%	[1,2,3,4]
11	Memahami dan terampil membuat gambar dengan PERSPEKTIF 2 TITIK HILANG	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teori tentang Perspektif dua titik hilang (teoritis &amp; sketsa)</li> <li>• Teknik</li> </ul>	Tatap MUka Discovery Learning Collaborative Learning Contextual Instruction	160 (Menit)	Tanya jawab dan review diakhir pertemuan	<b>TUGAS 10:</b> Perspektif dua titik hilang (teoritis & sketsa)	1. Ketepatan Ukuran 2. Ketelitian Jarak 3. Kestabilan 4. Tekanan	5%	[1,2,3,4]

		menggambar perspektif dua titik hilang					Garis 5. Kerapian Gambar		
12	Memahami dan terampil membuat gambar dengan PERSPEKTIF 2 TITIK HILANG (Lanjutan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Teori tentang Perspektif dua titik hilang (teoritis &amp; sketsa)</li> <li>Teknik menggambar perspektif dua titik hilang</li> </ul>	Tatap MUKa Discovery Learning Collaborative Learning Contextual Instruction	160 (Menit)	Tanya jawab dan review diakhir pertemuan	<b>TUGAS 11:</b> Perspektif dua titik hilang (teoritis & sketsa) Lanjutan	1. Ketepatan Ukuran 2. Ketelitian Jarak 3. Kestabilan 4. Tekanan Garis 5. Kerapian Gambar	5%	[1,2,3,4]
13	Memahami dan terampil membuat gambar dengan PERSPEKTIF 3 TITIK HILANG	<ul style="list-style-type: none"> <li>Teori tentang Perspektif tiga titik hilang (teoritis &amp; sketsa)</li> <li>Teknik menggambar perspektif tiga titik hilang</li> </ul>	Tatap MUKa Discovery Learning Collaborative Learning Contextual Instruction	160 (Menit)	Tanya jawab dan review diakhir pertemuan	<b>TUGAS 12:</b> Perspektif tiga titik hilang (teoritis & sketsa)	1. Ketepatan Ukuran 2. Ketelitian Jarak 3. Kestabilan 4. Tekanan Garis 5. Kerapian Gambar	5%	[1,2,3,4]
14	Memahami dan terampil membuat gambar dengan PERSPEKTIF 3 TITIK HILANG (Lanjutan)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Teori tentang Perspektif tiga titik hilang (teoritis &amp; sketsa)</li> <li>Teknik menggambar perspektif tiga titik hilang</li> </ul>	Tatap MUKa Discovery Learning Collaborative Learning Contextual Instruction	160 (Menit)	Tanya jawab dan review diakhir pertemuan	<b>TUGAS 13:</b> Perspektif tiga titik hilang (teoritis & sketsa) Lanjutan	1. Ketepatan Ukuran 2. Ketelitian Jarak 3. Kestabilan 4. Tekanan Garis 5. Kerapian Gambar	5%	[1,2,3,4]
15	Memahami dan terampil membuat gambar adanya efek (3D)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Teori tentang Warna &amp; Bayangan</li> </ul>	Tatap MUKa Discovery Learning Collaborative	160 (Menit)	Tanya jawab dan review diakhir pertemuan	<b>TUGAS 14:</b> Membuat bayangan	1. Ketepatan Ukuran 2. Ketelitian Jarak	10%	[1,2,3,4]



	BAYANGAN dan BERWARNA	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Teknik membuat bayangan dan warna pada gambar</li> </ul>	Learning Contextual Instruction			dan warna pada gambar	3. Kestabilan 4. Tekanan Garis 5. Kerapian Gambar		
16	UAS Penilaian Tugas 8-12								

Jakarta,.....

Dosen Pengampu/Penanggung jawab MK

Mengetahui Ketua Program Studi

(.....)

(.....)