



YAYASAN PERGURUAN CIKINI
INSTITUT SAINS DAN TEKNOLOGI NASIONAL
Jl. Moh. Kahfi II, Bhumi Srengseng Indah, Jagakarsa, Jakarta Selatan 12640
Telp. 021-7270090 (hunting), Fax 021-7866955, hp: 081291030024
Email: humas@istn.ac.id Website: www.istn.ac.id

SURAT PENUGASAN TENAGA PENDIDIK
Nomor : 010-II/03.I-F/III/2025
SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2025/2026

Nama	: Nova P. Anggraini B, ST. MT.	Status Pegawai	: Tetap
NIK/ NIDN/ NIDK	: 01.201525/0307118702	Program Studi	: Arsitektur S1
Jabatan Akademik	: Asisten Ahli		

Bidang	Perincian Kegiatan	Kelas	Jam	Kredit (SKS)	Hari
I. PENDIDIKAN & PENGAJARAN	1. Pengajaran di kelas termasuk laboratorium				
	1. Proyek Arsitektur Kawasan	A	08.50 - 13.50	2,5	Senin
	2. Komunikasi dan Presentasi Arsitektur	A	08.50 - 11.20	1,5	Rabu
	3. Proyek Arsitektur Bangunan Bertingkat Rendah	A	08.50 - 12.00	2	Kamis
	4. Desain Eksterior	B	20.00 - 22.30	1,5	Rabu
	5. Perkotaan dan Lingkungan Binaan	B	20.00 - 22.30	2	Kamis
	6. Komunikasi dan Presentasi Arsitektur	B	17.00 - 19.30	1,5	Jumat
	7. Proyek Arsitektur Bangunan Arsitektur Bertingkat Rendah	B	08.50 - 12.00	2	Sabtu
	8. Poyek Arsitektur Kawasan	B	13.00 - 17.10	2,5	Sabtu
	2. Pembimbing				
	1. Seminar				
	2. Kerja Praktek				
	3. Tugas Akhir/Tesis			1	
	4. Pembimbing Akademik				
	3. Penguji				
	1. Tugas Akhir/Tesis				
	2. Kerja Praktek				
	4. Tugas Tambahan				
	1. Menjabat Sebagai UPM Prodi Arsitektur			3	
II. PENELITIAN	1. Penelitian Ilmiah				
	2. Penulisan Karya Ilmiah			1	
	3. Penulisan Diktat Kuliah				
	4. Menerjemahkan Buku Kuliah				
	5. Pengembangan Program Kuliah Kurikulum				
	6. Pengembangan Bahan Ajar				
III. PENGABDIAN PADA MASYARAKAT	1. Menduduki jabatan di Pemerintahan				
	2. Pengembangan Hasil Pendidikan dan Penelitian				
	3. Memberikan penyuluhan/pelatihan/penataran/ceramah			1	
	4. Memberikan Pelayanan Kepada Masyarakat				
	5. Menulis karya Pengmas yang tidak dipublikasikan				
	6. Pengelolaan Jurnal Ilmiah				
IV. PENUNJANG	1. Menjadi anggota/panitia pada badan/lembaga suatu PT				
	2. Menjadi anggota Badan Lembaga Pemerintah				
	3. Menjadi anggota organisasi profesi				
	4. Mewakili PT/lembaga pemerintah, duduk dalam panitia antar lembaga				
	5. Menjadi anggota delegasi nasional ke pertemuan internasional				
	6. Berperan Serta Aktif dalam pertemuan ilmiah/seminar			1	
	7. Anggota dalam tim layanan pendidikan				
Jumlah Total				22,5	

Kepada yang bersangkutan akan diberikan gaji/honorarium sesuai dengan peraturan penggajian yang berlaku di Institut Sains dan Teknologi Nasional. Penugasan ini berlaku dari tanggal 09 Maret 2026 sampai dengan 31 Agustus 2026

Tembusan :

1. Wakil Rektor 1 - ISTN
2. Wakil Rektor 2 - ISTN
3. Wakil Dekan FSTT
4. Ka. Biro Sumber Daya Manusia - ISTN
5. Kepala Program Studi Arsitektur
6. Arsip



Jakarta, 09 Maret 2026
Dekan FSTT

[Signature]
Dr. Ir. Kun Wardana Abyoto, M.T.
NIDN. 0311086903

Lampiran 2 : Form RPS dan CPL

	INSTITUT SAINS DAN TEKNOLOGI NASIONAL, FAKULTAS TEKNIK PROGRAM STUDI ARSITEKTUR Jl.Moh Kahfi II Srengseng Sawah Jagakarsa Jakarta Selatan 12640. Telepon. Office: 021 - 7270 090. Fax: 021 - 7866 6955.					Kode Matakuliah AR 1205
	RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
MATA KULIAH (MK) Komunikasi Dan Presentasi Arsitektur		KODE AR 1205	Rumpun MK Keahlian Dasar dan Kaidah Arsitektur	BOBOT (sks) 6 SKS	SEMESTER 2	Tgl Penyusunan Juli 2024
				T=2 P=4 SKS		
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Ketua PRODI
		Ir.Lely Mustika, MT Ir. Muflihul Iman, MT Daniel Mambo T, ST, MSi		Ir.Lely Mustika, MT		Ir. Ima Rachima Nazir, M.Ars
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK					
	CPL 1	Kemampuan untuk bersikap Pancasila, kompeten dan berkarakter Tangguh serta adaptif terhadap perkembangan teknologi dan perubahan zaman				
	CPL2	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi pengetahuan, teknologi atau seni sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah untuk menghasilkan solusi, gagasan, desain, atau kritik seni serta menyusun deskripsi saintifik hasil kajuannya				
	CPL4	Bersikap Profesional, bertanggung jawab, kreatif, inovatif, adaptif, apresiatif serta taat azas pada kode etik profesi, serta kepranataan yang mengaturnya dalam menjalankan praktik professional secara pribadi maupun tim				
	CPL7	Mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan. Dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun digital				

	4. Teknik Presentasi Digital Efektif 5. Penyusunan Portfolio Arsitektur Digital 6. Kreativitas dalam Komunikasi Arsitektur Digital 7. Etika dan Profesionalisme dalam Presentasi Digital 8. Presentasi arsitektur digital yang komprehensif dan profesional						
Pustaka	Utama :						
	1. Ching, F. D. K. (2015). <i>*Architecture: Form, Space, and Order*</i> . John Wiley & Sons. Hendraningsih (1982). Peran, Kesan dan Pesan Bentuk-bentuk Arsitektur. Jakarta: Djambatan 2. Prasasto Satwiko(2012), Arsitektur Digital, Universitas Atma Jaya, Yogyakarta 3. Burden, E. (2003). <i>*Illustrated Dictionary of Architecture*</i> . McGraw-Hill Profession						
	Pendukung :						
	1. Neufert, Ernst (2000). Architect Data 3rd ed. Victoria : Blackwell Science Ltd 2. Laseau, P. (2001). <i>*Graphic Thinking for Architects and Designers*</i> . John Wiley & Sons. 3. Robbins, E. (1994). <i>*Why Architects Draw*</i> . MIT Press.						
Dosen Pengampu	Ir. Lely Mustika, MT/ Raden Mohamad Wisnu Ibadi, ST, MT						
Matakuliah syarat	-						
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Teknik	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mampu menjelaskan dasar komunikasi Arsitektur Digital -	Pemahaman Komunikasi Arsitektur Digital	Paparan ragam dan kreatifitas komunikasi arsitektur digital	Bentuk pembelajaran: Kuliah tatap muka Diskusi, Tugas membaca		Definisi, pentingnya komunikasi dalam arsitektur digital, elemen komunikasi	5%
2	Mampu menjelaskan dan mengaplikasikan dasar-dasar Visualisasi Digital	Ketepatan menjelaskan dasar-dasar Visualisasi digital	Paparan ragam dan jenis teknik visualisasi digital dasar	Bentuk pembelajaran: Kuliah tatap muka Latihan sketsa digital Studi kasus pemutaran Vidio, Youtube Tugas 1		Sketsa digital, diagram, perspektif	5%

3	Mampu menjelaskan dan mengaplikasikan Media Komunikasi Visual Digital	Ketepatan menjelaskan Media Komunikasi Visual Digital	Paparan ragam dan kreatifitas Berbagai Media Komunikasi Visual Digital	Bentuk pembelajaran: Diskusi Demonstrasi penggunaan media, praktek menggunakan media Tugas 2(kelompok)		Digital vs analog, media digital, software arsitektur	10%
4	Mampu menjelaskan Teknik Presentasi Digital yang Efektif	Ketepatan menjelaskan Teknik presentasi digital	Paparan ragam dan efektifitas Berbagai Teknik presentasi Digital	Bentuk pembelajaran: Kuliah Tatap muka Latihan presentasi, kritik dan saran Teknik Presentasi Digital Tugas 3		Struktur presentasi, storytelling, penggunaan visual digital	10%
5	Mampu menggunakan AutoCAD untuk aplikasi Visualisasi Arsitektur Digital	Ketepatan pemanfaatan dan penggunaan Autocad pada aplikasi Visualisasi Arsitektur	Paparan hasil kreatifitas dalam ragam aplikasi AutoCAD,	Bentuk pembelajaran: Kuliah Tatap muka Latihan dan praktek Autocad Studi kasus proyek sederhana Arsitektur Tugas 4 (kelompok)		Perangkat lunak Dasar AutoCAD, pembuatan gambar teknis digital	10%
6	Mampu menggunakan SketchUp,Photoshop untuk aplikasi Visualisasi Arsitektur Digital-1	Ketepatan pemanfaatan dan penggunaan SketchUp,Photoshop pada aplikasi Visualisasi Arsitektur	Paparan hasil kreatifitas dalam ragam aplikasi SketchUp, Photoshop ,	Bentuk pembelajaran: Kuliah Tatap muka Video Latihan dan praktek SketchUp,Photoshop Studi kasus proyek sederhana Arsitektur Tugas 4 kelompok		Perangkat lunak Dasar AutoCAD, pembuatan gambar teknis digital	10%
7	Mampu menyajikan dan mengaplikasikan Autocad, SketchUp,Photoshop untuk aplikasi Visualisasi Arsitektur Digital	Ketepatan pemanfaatan dan penggunaan Autocad SketchUp,Phot	Paparan hasil kreatifitas dalam ragam aplikasi Autocad, SketchUp, Photoshop ,	Bentuk pembelajaran: Kuliah Tatap muka Video Aplikasi Autocad,SketchUp,Photoshop		Perangkat lunak Dasar AutoCAD, SketchUp,Photoshop	15%

		oshop untuk aplikasi Visualisasi Arsitektur Digital		Studi kasus proyek sederhana Arsitektur Tugas 4		pembuatan gambar teknis digital	
8	Evaluasi Tengah Semester: Melakukan Validasi Penilaian, Evaluasi dan Perbaikan Proses Pembelajaran berikutnya						
9	Mampu menyajikan Penyusunan Portfolio Arsitektur Digital	Ketepatan dan kreatifitas penyusunan konsep portofolio	Paparan hasil konsep rancangan, layout dan disain digital penyusunan portofolio	Bentuk pembelajaran: Kuliah tatap muka Tatap Muka Diskusi Vidio		Disain digital	5%
10	Mampu menyajikan teknologi Digital dalam kerja arsitektur Secara Grafis	Ketepatan dan kreatifitas Teknologi Digital dalam kerja arsitektur Secara Grafis	Paparan hasil konsep rancangan, layout dan disain digital pemanfaatan teknologi Digital	Bentuk pembelajaran: Kuliah tatap muka Tatap Muka Diskusi Tugas 5		Arsitektur Digital	5%
11	Mampu menyajikan teknologi Digital dalam kerja arsitektur Secara Animasi	Ketepatan dan kreatifitas teknologi Digital dalam kerja arsitektur Secara Animasi		Bentuk pembelajaran: Kuliah tatap muka Tatap Muka Diskusi Vidio Tugas 6 (kelompok)		Arsitektur Digital	10%
12	Mampu menyajikan teknologi Digital dalam kerja arsitektur Secara Simulasi	Ketepatan dan kreatifitas teknologi Digital dalam kerja arsitektur Secara Simulasi		Bentuk pembelajaran: Kuliah tatap muka Tatap Muka Diskusi kelompok Vidio		Arsitektur Digital	10%
13	Mampu menyajikan teknologi Digital dalam kerja arsitektur	Ketepatan dan kreatifitas		Bentuk pembelajaran: Kuliah tatap muka		Arsitektur Digital	10%

	Secara Gravis, Animasi dan Simulasi-1	teknologi Digital dalam kerja arsitektur Secara Gravis, Animasi dan Simulasi		Tatap Muka Diskusi kelompok Vidio Tugas 7 (kelompok)			
14	Mampu menyajikan teknologi Digital dalam kerja arsitektur Secara Gravis, Animasi dan Simulasi-2	Ketepatan dan kreatifitas teknologi Digital dalam kerja arsitektur Secara Secara Gravis, Animasi dan Simulasi		Bentuk pembelajaran: Kuliah tatap muka Tatap Muka Diskusi kelompok Vidio Tugas 7 (kelompok)		Arsitektur Digital	10%
15	Mampu menyajikan dan mengaplikasikan teknologi Digital efektif dalam Komunikasi Dan Presentasi Arsitektur						15%
16	Ujian Akhir Semester: Melakukan Validasi Penilaian Akhir dan Tugas untuk Menentukan Kelulusan Mahasiswa						



KOMUNIKASI YANG EFEKTIF

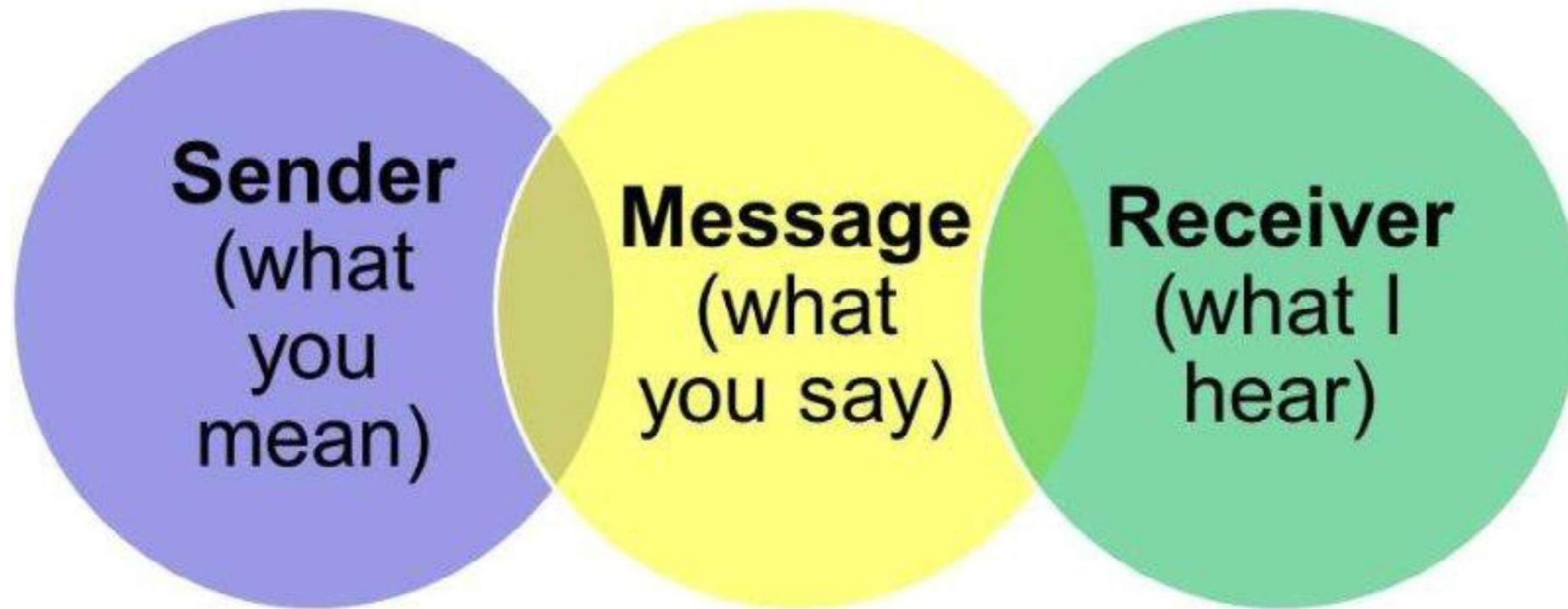
DEPARTEMEN TEKNIK ARSITEKTUR, INSTITUT SAINS DAN TEKNOLOGI NASIONAL

PREPARED BY LELY MUSTIKA & DANIEL MAMBO TAMPI

KOMUNIKASI EFEKTIF

Komunikasi efektif adalah sejauh mana **komunikator** mampu berorientasi kepada **komunikannya**. Berorientasi artinya melihat dan memahami tingkat akal budi (**decoder interpreter**) berikut peralatan jasmaniah (**receiver**) yang dimiliki komunikan ; mengingat hal ini terkait dengan pemilihan bentuk pesan, makna pesan, struktur pesan dan cara penyajian pesan, termasuk pula penentuan saluran/media yang harus anda lakukan sebagai komunikator (Vardiansyah,2004).

3 THINGS TO REMEMBER IN COMMUNICATION SKILL

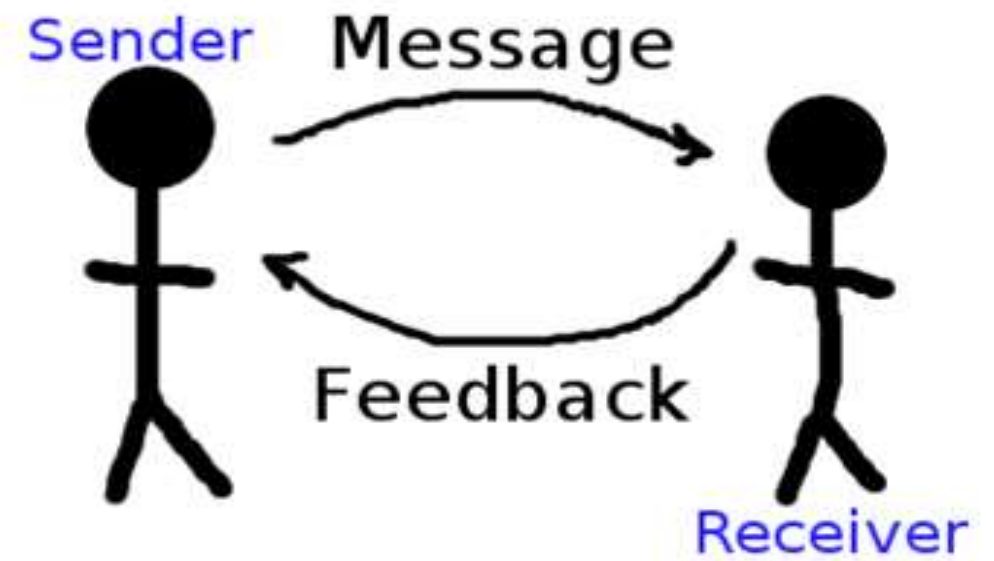


PERBEDAAN DALAM BERKOMUNIKASI

1



2





KOMUNIKASI INTRAPERSONAL & INTERPERSONAL

PENGERTIAN KOMUNIKASI INTRAPERSONAL

Komunikasi Intrapersonal (diri sendiri) adalah penggunaan Bahasa dan pikiran yang **terjadi di dalam diri komunikator sendiri**. Dalam komunikasi ini, posisi seorang individu menjadi pengirim (**komunikator**) sekaligus penerima pesan (**komunikan**) yang memberikan feedback pada dirinya sendiri. Contoh dari komunikasi ini adalah berdoa, bersyukur, intropeksi diri, dan berkhayal. Komunikasi Intrapersonal sangat dibutuhkan untuk **memahami diri sendiri**.

UNSUR – UNSUR KOMUNIKASI INTRAPERSONAL

- **Sensasi** : tahap awal penerimaan pesan atau informasi yang diterima oleh **alat indera** manusia.
- **Persepsi** : proses **pemberian makna** terhadap informasi yang ditangkap oleh sensasi. Pemberian makna ini melibatkan unsur **subjektif**.
- **Memori** : proses **penyimpanan informasi dan evaluasinya** dalam kognitif individu. Kemudian informasi dan evaluasi tersebut dikeluarkan atau diingat kembali pada suatu saat, baik sadar maupun tidak sadar.
- **Berpikir** : proses mengolah, memanipulasi informasi untuk memenuhi kebutuhan atau menyelesaikan masalah. Proses ini meliputi pengambilan **masalah dan berpikir kreatif**.



Sumber: <http://yukberwisata.org/bangunan-bersejarah-di-jakarta/>



Sumber: <http://jakarta.panduanwisata.id/beyond-jakarta/depok/mengenal-sejarah-kota-depok-di-kawasan-bangunan-kolonial/>



Sumber: <https://www.tripzilla.id/hotel-bersejarah-di-indonesia/13040>

KOMUNIKASI INTERPERSONAL

Proses **penukaran informasi** atau komunikasi yang dilakukan **dua orang atau lebih** secara langsung maupun dengan media yang bertujuan untuk memperoleh **reaksi atau feedback** dalam bentuk **verbal ataupun non-verbal**. Contohnya saat kita mengobrol dengan teman, dosen, keluarga, dll.

CIRI-CIRI KOMUNIKASI INTERPERSONAL

1. Dilakukan oleh dua orang atau lebih.
2. Menggunakan media tertentu (telepon, handphone, media sosial, dll).
3. Bahasa yang digunakan formal maupun informal.
4. Bersifat dialogis.

HAMBATAN KOMUNIKASI EFEKTIF

**KERANGKA
BERPIKIR**

**BAHASA
KELOMPOK**

**PERBEDAAN
NILAI**

PENYARINGAN



**MENDENGARKAN
SECARA SELEKTIF**

**PERBEDAAN
STATUS**

**KREDIBILITAS
SUMBER**

**TERLALU BANYAK
INFORMASI**

**KOMUNIKASI EFEKTIF TERWUJUDI BILA TERJADI KESAMAAN
PEMAHAMAN ANTARA PENGIRIM DAN PENERIMA.**

LET'S PRACTICE

- Mengundi nomor urut presentasi
- Carilah 1 bangunan atau objek di sekitar tempat anda tinggal/beraktivitas
- Lakukanlah Komunikasi Intrapersonal (Sensasi, Persepsi, Memori, Berpikir)
- Presentasikanlah di depan kelas dan lakukanlah komunikasi Interpersonal (Dialog)
- Penanggap adalah presenter nomor urut selanjutnya (What, Why, When, How)





Effective communication is a key
factor in the success of your
product.

— *Jesse James Garrett* —

AZ QUOTES

Thank You

