



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 Vidio 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 Vidio 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 ARSITEKTUR

FAKTOR-FAKTOR DALAM MEWUJUDKAN BENTUK

1.FUNGSI

Batasan fungsi secara umum dalam arsitektur adalah Pemenuhan terhadap aktivitas manusia.

Aktivitas timbul dari kebutuhan manusia (jasmani maupun rohani). Kebutuhan dapat berupa kebutuhan kegiatan, cahaya, udara, kebahagiaan, perlindungan, kesejukan, kenyamanan dll.

Fungsi sendiri dapat berkembang dan berubah.

Disebut berkembang bila fungsi tunggal menjadi fungsi ganda, mis: lobby menjadi ruang pameran; Hotel menjadi apartemen atau kantor, dll

2. SIMBOL

Semakin lama manusia sangat memerlukan identitas baik bagi dirinya maupun bagi benda-benda disekelilingnya. Identitas tersebut dapat ditampilkan secara gamblang maupun melalui simbol-simbol. Arsitek sebagai pewujud bentuk dapat menampilkan simbol sesuai dengan nilai-nilai yang ada dalam masyarakat, sehingga mudah dikenal oleh masyarakat.

3. TEKNOLOGI STRUKTUR DAN BAHAN

Teknologi struktur dan bahan merupakan faktor yang sangat penting dalam arsitektur. Bangunan dapat berdiri kokoh, kuat dan indah.

Latihan 2

*Berikan contoh factor bentuk
gambar/sketsa komunikasi bentuk*



- **MENGUNGKAPKAN
KONSEP IDE/GAGASAN
DENGAN
SKETSA DAN
SKEMA**

- **CAKUPAN ISI**

- Dibahas hal-hal yang terkait tentang penyampaian gagasan atau **konsep** ide desain dengan menggunakan sketsa dan skema, yang meliputi:
- Sketsa Ide gagasan
- Skema warna dan bahan
- Diagram rencana kerja
- Pola pikir kreatif

- Adapun materi penugasan terkait dengan materi ini adalah mahasiswa diminta untuk:
 - Membuat sebuah konsep desain dengan sketsa-sketsa dan skema dari proyek perancangan yang pernah atau sedang anda kerjakan (dari mata kuliah perancangan yang telah atau sedang diambil atau proyek nyata anda diluar kegiatan perkuliahan).
-
- Penyampaian materi bebas, dibuat dalam bentuk sketsa tangan dan juga dapat mensertakan contoh-contoh image/foto, warna dan bahan dan diagram hubungan serta keterangan seperlunya yang dirangkum dalam sebuah format display dengan ukuran dan bentuk bebas.

- **PENYAMPAIAN IDE/GAGASAN**

- Dalam dunia desain, sebuah gagasan harus dapat disampaikan secara cepat, jelas dan simple. Di bidang **arsitektur**, gagasan biasanya disampaikan dalam bentuk sketsa ide dilengkapi dengan diagram-diagram atau skema-skema yang menunjang dalam sebuah layout desain gagasan/**konsep**. Hal tersebut membutuhkan pemikiran yang kreatif dari sang arsitek (Creative Thinking).
- Ada beberapa hal terkait tentang proses mengungkapkan ide/gagasan dengan sketsa dan skema yang perlu untuk diketahui, seperti hal-hal berikut ini.

- **DESIGN SKETCHES**

- Media yang paling sering dan paling mudah digunakan dalam lingkup **arsitektur** untuk menyampaikan **konsep** atau ide/gagasan awalnya adalah dengan menggunakan sketsa atau grafis.

- **Environmental Sketch**

- Berupa sketsa yang menggambarkan kaitan antara desain bangunan yang akan kita buat dengan lingkungan sekitarnya. Merupakan cara yang efektif untuk menunjukkan sebuah rancangan yang berkenaan dengan kota atau lingkungan sekitarnya.
- Sketsa pandangan sering kali sangat menolong dalam menggambarkan keseluruhan proyek. Posisi, sudut pandang dan tinggi pengamat sangat menentukan informasi yang diinginkan dari sketsa tersebut. Yang terbaik adalah memilih pandangan yang dapat mengungkapkan memperlihatkan sisi yang menampilkan problem solving desain kita, atau sisi yang dianggap paling menarik, atau juga sisi yang tidak biasa dilihat oleh seseorang namun sebenarnya memiliki potensi untuk dikembangkan. Penggambaran detail dan street furniture juga sangat membantu memvisualkan suasana yang ingin di gambarkan.

- **Design Concept Sketches**

- Merupakan ilustrasi sketsa **konsep** menggambarkan permulaan dari proses desain. Proses ini sangatlah penting bagi seorang arsitek. Sebuah proses desain akan dimulai dengan **konsep** yang baik. Sketsa **konsep** menggambarkan segala macam data dan informasi, pemecahan masalah dan berbagai ide/gagasan kreatif si arsitek dalam bentuk gambar. Sketsa **konsep** biasanya dibuat untuk beberapa alternatif desain yang akan merupakan dasar dari pengembangan desain selanjutnya.
- Sketsa **konsep** desain dapat ditampilkan dalam bentuk sketsa perspektif, denah, tampak, potongan, detail elemen, sampai memungkinkan untuk menggambarkan warna atau bahan yang ingin kita kembangkan.

- **Design Schemes**
- Skema desain juga merupakan rangkaian dari proses awal **konsep**. Merupakan bagian dari proses penyampaian beberapa alternatif desain dan hubungan antara hal satu dengan lainnya. Desain skema merupakan dasar perbandingan desain untuk memilih satu alternative yang terbaik.

- **Character Sketches**

- Merupakan pengembangan lebih lanjut atau finalisasi dari skema desain yang terpilih. Menggambarkan lebih detail tentang bagaimana proyek terlihat terhadap lingkungan sekitarnya, karakter desain yang tampil, tema yang muncul, interior dan berbagai informasi lain yang ingin kita ungkapkan, dan disampaikan dengan grafis. Merupakan salah satu usaha untuk menunjukkan spesifik proyek/desain yang akan dibangun dalam level studi ataupun **presentasi** awal.
- Sketsa dapat berupa penggambaran langsung sketsa di lapangan ataupun menenpatkan proyek baru ke lingkungan eksisting yang telah ada.

- **CONCEPT DIAGRAM AND PLANNING CARD**
- Diagram **konsep** dan tahapan rencana merupakan salah satu cara penyampaian ide gagasan dalam proses desain secara efektif, selain menggunakan sketsa atau grafis.

- **Design Flow Chart**

- Tahapan dan skedul dalam proses desain merupakan bagian awal dari **konsep** yang perlu untuk diungkapkan.
- Dari sini kita dapat menginformasikan kepada klien tentang tahapan dan progres yang akan dicapai dalam waktu-waktu tertentu. Dalam diagram ini dimungkinkan pula tergambar metode yang kita gunakan. Dengan merencanakan tahapan mendesain, diharapkan kita dapat mereduksi permasalahan-permasalahan yang mungkin timbul dalam proses pelaksanaan mendesain.

- **Concept Board**
- **Konsep** merupakan pondasi desain. Tanpa **konsep** yang matang dan baik, sebuah desain dan proses presentasinya tidak akan dapat berjalan dengan baik.
- Berdasarkan hal tersebut, dalam tahapan **presentasi** desain, hal pertama yang perlu disampaikan kepada klien adalah tentang tahapan dan pointers dari **konsep** desain kita. Agar penyampaiannya mudah dan jelas, biasanya dibuatlah diagram **konsep** dalam sebuah papan atau display yang menunjukkan proses berpikir yang ingin kita sampaikan. Dengan dibuat dalam satu papan atau layout display, diharapkan urutan, kaitan ide yang disampaikan dapat lebih mudah di serap.

- **Image Design Concept**
- Adalah penyampaian ide gagasan dengan menampilkan contoh-contoh gambar atau foto yang sesuai dengan apa yang akan kita desain, untuk memperkuat sketsa gagasan yang kita buat. Biasanya berupa tempelan foto/gambar dari proyek atau desain lain yang mungkin akan kita gunakan dalam desain kita. Biasanya dibantu dengan keterangan seperlunya. Dapat menjadi bagian dalam concept board.

- **Color & Materials Scheme**

- Adalah sebuah skema yang menunjukkan kombinasi dan hubungan dari berbagai warna dan jenis-jenis bahan dan tekstur yang akan kita gunakan dalam desain kita nantinya. Skema warna dan bahan lebih banyak digunakan untuk **konsep** elemen interior.
- Ada dua tahapan dalam membuat skema warna dan bahan. Tahapan pertama adalah kita menentukan dulu tema dan kesan yang akan kita pakai, dan membuatnya dalam sebuah diagram hubungan.
- Tahapan selanjutnya adalah kita menentukan bahan dan warna yang akan digunakan dalam setiap tema atau kesan, dan mencari kombinasi hubungan yang baik. Tahapan ini biasanya sudah menggunakan contoh bahan dan warna sesungguhnya dari apa yang kita inginkan.

- **BERPIKIR KREATIF (PENGANTAR)**
- Proses berpikir kreatif melalui visual merupakan hal yang biasanya menjadi sarana penyampaian **konsep** ide dan problem solving terbaik dalam proyek desain. Dalam hal ini, untuk dapat mengkomunikasikan ide kita secara cepat, jelas dan simple kita membutuhkan pendekatan yang sistimatis. Ada beberapa macam pola pikir kreatif, yaitu:

- **Free Thinking**

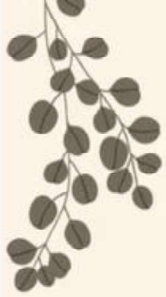
- Dikenal juga dengan istilah Brainstorming, dimana kitaa membuat list dari segala macam hal, dari yang dianggap paling sepele sampai dengan hal yang paling berpengaruh dengan subyek proyek yang akan kita buat. Hal terpenting yang perlu ditekankan disini adalah jangan terlalu khawatir tentang apa yang akan dipikirkan orang lain tentang ide yang anda hasilkan. Buka pikiran kita dan tuangkan ide kita sebebas mungkin.

- **Graphic Thinking**

- Pola berpikir dengan penggunaan simbol, tanda atau gambaran yang simpel untuk secara kuat dapat menyampaikan ide gagasan yang kita inginkan.

- **Lateral Thinking**

- Adalah dimana kita mencoba berpikir/mengembangkan pikiran dengan perspektif atau sudut pandang yang berbeda guna mendapatkan hasil/solusi yang maksimal. Terkadang kita dapat berpikir keluar dari sudut pandang logika yang ada. Dengan mengembangkan ini, diharapkan kita mendapatkan sesuatu hal penting atau ide kreatif yang selama ini terlewat atau tidak sempat terlintas dalam pikiran kita



Komunikasi Bisnis **(Business Communication)**

Komunikasi bisnis efektif, efisien dan profesional



KOMUNIKASI BISNIS

- **BENTUK KOMUNIKASI BISNIS :**
 1. **Public Speaking**
 2. **Presentation Speaking**
- **PENTINGNYA PRESENTASI**
 1. **Efisiensi**
 2. **Efektivitas**
 3. **Pengaruh**

Pola Komunikasi Bisnis

Individu harus memahami pola komunikasi bisnis yang dilakukan terutama oleh rekan bisnis.

- ✦ Komunikasi Verbal.
- ✦ Komunikasi Non Verbal.
- ✦ Komunikasi Intrapersona.
- ✦ Komunikasi Interpersona.
- ✦ Komunikasi Informal.
- ✦ Komunikasi Formal.





- ◆ Keterbukaan (Openness).
- ◆ Empati (Empathy).
- ◆ Sikap Positif (Positiveness).
- ◆ Kebersamaan (Immediacy).
- ◆ Pengaturan Interaksi (Interaction Management).
- ◆

Prinsip Komunikasi Bisnis Professional

Hambatan Komunikasi Bisnis

Noise dan Distraction



Competing Message



Filter



Channel Breakdown





Etika dalam Komunikasi Bisnis

MERENCANAKAN PRESENTASI

- **MENGAJITUJUAN**
- **MENGANALISIS AUDIENCE**
- **MENGORGANISASIKAN PESAN**
- **MERENCANAKAN DUKUNGAN MULTIMEDIA.**

MELAKSANAKAN PRESENTASI

- **MEMBANGUN PERHATIAN PERTAMA YANG MENYENANGKAN :**
 1. Pemilihan Kata **MENYAMPAIKAN PESAN**
 2. Penggunaan Gaya Bahasa
 3. Menggunakan Kiasan
- **PENGUNAAN KOMUNIKASI NON VERBAL**

KOMUNIKASI NON VERBAL DALAM PRESENTASI

- SIKAP TUBUH
- GERAKAN
- GERAK ISYARAT
- KONTAK MATA
- EKSPRESI WAJAH
- PENAMPILAN PRIBADI
- SUARA

Unsur Proses Komunikasi Bisnis



Komunikator (Sender) ✦

Komunikan (Receiver) ✦

Pesan (Message) ✦

Encoding ✦

Decoding ✦

Medium ✦

Umpan Balik (Feedback) ✦

PERSIAPAN DASAR

- MENGANALISIS BERBAGAI PERISTIWA PRESENTASI
- MELUKISKAN PROFIL ATAU KEADAAN PARA HADIRIN
- MEMPELAJARI LOKASI
- MENENTUKAN TUJUAN DAN SASARAN

ISI PRESENTASI

- **MENGUMPULKAN BAHAN**

**1. LITERATUR/SUMBER
MENDAPATKAN BAHAN
(PENGALAMAN
SENDIRI, BUKU, JURNAL, MAJALAH
DAN KORAN, DLL**

**2. MELAKUKAN STUDI/RISET
MENGENAI POKOK BAHASAN)**

**3. MENYELEKSI BAHAN (BAHAN
UTAMA/INTI, BAHAN SAMPINGAN:
CONTOH2, BAHAN TAMBAHAN: UTK
MENJAWAB PERTANYAAN ATAU
MASIH ADA WAKTU TERSISA)**

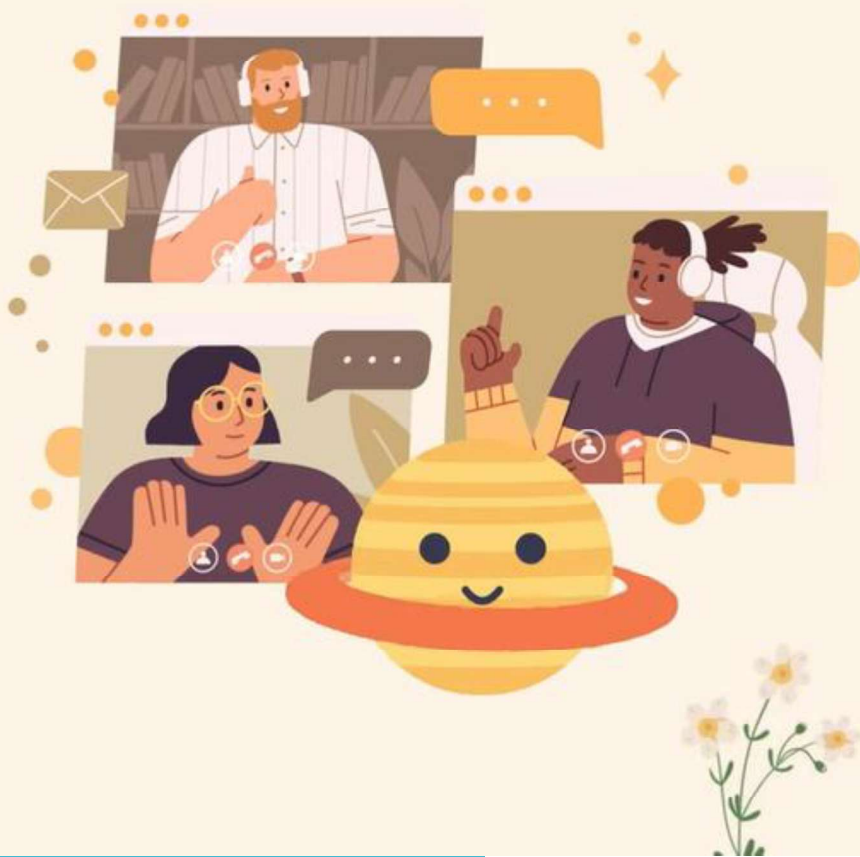
- STRUKTUR PRESENTASI
(MEMBERIKAN STRUKTUR YG BAIK
AKAN MENARIK/MEMIKAT
PERHATIAN,
- MEMBANTU PEMAHAMAN, MEMBUAT
PESAN LEBIH MENGESANKAN)

STRUKTUR PRESENTASI

- STRUKTUR DENGAN ARGUMENTASI LOGIS
- STRUKTUR NARATIF
- STRUKTUR FORMAL

STRUKTUR DENGAN ARGUMENTASI LOGIS

- APA YANG KITA KATAKAN HARUS LOGIS ATAU MASUK AKAL
- STRUKTUR LOGIS COCOK UNTUK PRESENTASI SEBUAH PERKARA DI PENGADILAN, DEBAT RESMI
- BERUSAHA MENYAKINKAN HADIRIN TENTANG KEBENARAN PENDAPAT KITA.



Terima Kasih

Semoga bermanfaat dan sehat selalu!

