

DAFTAR NILAI

SEMESTER GENAP REGULER TAHUN 2019/2020

Program Studi : Arsitektur S1

Matakuliah : Visualisasi Arsitektur

Kelas / Peserta : K

Perkuliahan : Kampus ISTN Bumi Srengseng P2K - Kelas

Dosen : Lely Mustika., Ir.MT.

Hal. 1/1

No	NIM	N A M A	ABSEN	TUGAS	UTS	UAS	MODEL	PRESENTASI	NA	HURUF
			10%	0%	30%	40%	10%	10%		
1	13124005	Seffri Wihdianto	100	0	80	85	85	85	85	A
2	17124001	Nur Rifqi Farid Alfian Maulana	100	0	75	75	75	75	77.5	A-
3	18124004	Yohanes Oktafrian Cahya Satriaman Purba	100	0	0	0	0	0	0	
4	19124001	Ervina Fairust Imani	100	0	78	70	70	70	75.4	A-
5	19124002	Dani Yuana	100	0	78	70	70	70	75.4	A-
6	19124004	Herlina Maisaroh	100	0	78	70	70	70	75.4	A-

Rekapitulasi Nilai							
A	1	B+	0	C+	0	D+	0
A-	4	B	0	C	0	D	0
		B-	0	C-	0	E	0

Jakarta, 31 August 2020

Dosen Pengajar

Lely Mustika., 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 :	VISUALISASI ARSITEKTUR
Semester :	2 (dua)
Kode/Bobot Mata Kuliah	/2 SKS
Dosen Pengampu	Ir. Maulina Dian.P.MT
Mata Kuliah Prasyarat :	-
Tim Dosen :	

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	Mampu memahami fungsi dan peran Visualisasi untuk mengkonunikasikan gagasan arsitektur kepada masyarakat	Mampu memahami berbagai macam dan jenis visualisasi arsitektur secara 2 dimensi dan 3 dimensi serta fungsinya beserta prinsip dan teknis membuatnya dalam
2	Mampu memahami adanya Visualisasi secara 2 dan 3 Dimensi untuk mengkomunikasikan gagasan arsitektur	

3	Mampu memahami visualisasi perspektif, maket, fotografi dan animasi	rangka mengkomunikasikan gagasan arsitektur kepada pemakai, klien, masyarakat luas maupun pelaksana teknis, secara manual maupun menggunakan perlengkapan IT sehingga akan terbentuk apresiasi terhadap karya atau gagasan arsitektur.
4	Mampu melakukan apresiasi terhadap berbagai jenis visualisasi, secara objektif berdasarkan prinsip dan kriteria teknis	Mampu melakukan apresiasi terhadap berbagai jenis visualisasi, secara objektif berdasarkan prinsip dan kriteria teknis

C. KOMPETENSI MATA KULIAH

Capaian Pembelajaran (learning outcome)/Standar Kompetensi Mata Kuliah (CP/SKMK)	Mampu menghasilkan pemahaman terhadap beberapa jenis visualisasi 2 dimensi dan 3 dimensi melalui berbagai tinjauan referensi serta melakukan review dan penilaian atas berbagai model visualisasi pada karya arsitektur	
Kompetensi Dasar (KD) / Sasaran Mata Kuliah (course objectives)	Rumusan Kompetensi Dasar (KD)	kode
	Mahasiswa mampu memiliki pemahaman tentang pentingnya MK ini terhadap dunia profesi arsitek di masa depan (secara kognitif), sehingga mampu menimbulkan motivasi yang tinggi (secara afektif) untuk menguasai pengetahuan berbagai visualisasi arsitektur (secara psikomotorik)	KD1
	Mahasiswa mampu memiliki pengetahuan berbagai visualisasi 2 Dimensi	KD2
	Mahasiswa mampu memiliki pengetahuan berbagai visualisasi 3 Dimensi	KD3
	Mahasiswa mampu memiliki pengetahuan dan pemahaman teknis terhadap perspektif 1 titik hilang,2 titik hilang dan 3 titik hilang	KD4
	Mahasiswa mampu memiliki pengetahuan dan pemahaman teknis terhadap maket,terkait Teknik pembuatan, material dan penyajian	KD5
	Mahasiswa mampu memiliki pengetahuan dan pemahaman teknis terhadap fotografi terkait teknik persiapan, peralatan, cara pengambilan dan editing	KD6
	Mahasiswa mampu memiliki pengetahuan dan pemahaman teknis terhadap animasi terkait cara pembuatan dan aplikasi yang dibuat	KD7

Deskripsi matakuliah : Pada matakuliah ini akan dilakukan pemahaman terhadap pentingnya peran visualisasi terhadap profesi arsitektur, terkait penyampaian gagasan dan karya arsitektur, dimana menyangkut 2 dimensi dan 3 dimensi. Sampai dengan UTS akan diberikan materi 2 dimensi, 3 dimensi, perspektif dan maket, dan fotografi dan animasi sampai dengan UAS. Tugas yang diberikan untuk setiap materi adalah membuat paper yang menyangkut fungsi dan teknisnya diikuti dengan mereview karya arsitektur berdasarkan masing-masing model visualisasi.

Sistem Perkuliahan	
a. Pendekatan	Konstruktivisme
b. Model	Student Center Learning
c. Metode	Discovery learning, collaborative learning, Problem based Learning & case Study
Media Pembelajaran	Papan tulis, Proyektor, Alat Peraga Maket.
Penilaian	Tugas 80% , Softskil 20%
PUSTAKA	<p>Schaarwachter, Georg; Perspektif Untuk Para Arsitek, Erlangga Ching, Frank; Grafik Arsitektur, Erlangga Suprayono, Yohanes; Konstruksi Perspektif, Kanisius Burden, Ernest; Entourage A Tracing File, Mc. Graw-Hill White, Edward T.; A Graphic Vocabulary for Architecture Presentation, Florida A&M University Abdi, Y. (2012). Photography From My Eyes. Jakarta: PT. Elex Media Komutindo Kelompok Gramedia. Ambasari, R. (2012). Food Photography For Everyone. Jakarta: Elex Media Komutindo. Dradjat, R, B. (2014). Filosofi Penghayatan Cahaya. Jakarta : PT. Gramedia. Giwanda, G. (2003). Panduan Praktis Belajar Fotografi. Jakarta: Puspa Swara Lesmana, N. (2011). Memotret dengan DSLR. Jakarta Selatan: Media Kita. Aziz Syaifudin, 2014 Soelarko. (1983). Penuntun Fotografi. Bandung: PT. Karya Nusantara Wijayanto, G. (2012). Fotografi Digital Itu Gampang. Jakarta: PT. Buku Seru.</p>

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	Menjelaskan tujuan dari perkuliahan, lingkup tugas dan RPS, tata cara penilaian, dan luaran yang dihasilkan.	Introduction	Discovery learning, collaborative learning, Problem based Learning & case Study		-	Membuat paper tentang peran visualisasi dalam arsitektur	KD1		
2	Mengetahui dan memahami Visualisasi 2 dimensi, fungsi, jenis dan kriteria	Visualisasi 2 Dimensi	Discovery learning, collaborative learning, Problem based Learning & case Study		Paper dan presentasi	Membuat paper tentang Visualisasi 2 dimensi	KD2	5 %	
3	Mengetahui dan memahami Visualisasi 2 dimensi, fungsi, jenis dan kriteria	Visualisasi 3 Dimensi	Discovery learning, collaborative learning, Problem based Learning &		Paper dan presentasi	Membuat paper tentang Visualisasi 3 dimensi	KD3	5%	

			case Study						
4	Mengetahui dan memahami Visualisasi Perspektif dimensi, fungsi, jenis dan kriteria: Perspektif 1 titik hilang dan 2 titik hilang	Perspektif 1	Discovery learning, collaborative learning, Problem based Learning & case Study		Review karya perspektif	Membuat paper tentang visualisasi dengan perspektif 1 dan 2 titik hilang dan Review karya perspektif	KD4	10 %	
5	Mengetahui dan memahami Visualisasi Perspektif dimensi, fungsi, jenis dan kriteria: Perspektif 3 titik hilang dan program IT untuk perspektif	Perspektif 2	Discovery learning, collaborative learning, Problem based Learning & case Study		Review karya perspektif	Membuat paper tentang visualisasi dengan perspektif 3 titik hilang dan Review karya perspektif serta program IT	KD4	10%	
6	Mengetahui dan memahami Visualisasi Maket dimensi, fungsi, jenis dan kriteria serta Teknik pembuatan	Maket	Discovery learning, collaborative learning, Problem based Learning & case Study		Paper dan review	Membuat paper tentang visualisasi dengan Maket dan Review karya maket	KD5	10%	
7	Mengetahui dan memahami Visualisasi Fotografi secara fungsi, peran dan teknik	Fotografi	Discovery learning, collaborative learning, Problem based		Paper dan review	Membuat paper tentang visualisasi dengan fotografi	KD6	10%	

			Learning & case Study			dan review karya fotografi			
8	UTS : Membuat foto sendiri dengan menggunakan HP atau kamera; jelaskan data nya, jelaskan proses pengambilan foto, mulai dari persiapan, alat,persiapan lokasi dan proses, selanjutnya jelaskan tentang konsep,komposisi, pencahayaan serta Teknik lainnya								
9	Menjelaskan tentang perkuliahan dan tugas Animasi	Penjelasan tentang animasi serta tugas-tugasnya	Discovery learning, collaborative learning, Problem based Learning & case Study		-	-	KD1		
10	Menjelaskan peran dan fungsi Visualisasi Animasi dalam arsitektur	Peran Animasi dlm arsitektur	Discovery learning, collaborative learning, Problem based Learning & case Study		Paper dan presentasi	Membuat paper tentang peran animasi dalam arsitektur	KD7	10%	
11	Mengetahui Langkah Langkah dalam membuat animasi	Langkah membuat Animasi	Discovery learning, collaborative learning, Problem based Learning & case Study		Paper dan presentasi	Membuat paper tentang Visualisasi 2 d dimensi	KD7	10%	
12	Mengetahui program program computer untuk menggarap Animasi bag 1	Program-program Animasi	Discovery learning, collaborative learning, Problem based Learning & case Study		Paper dan presentasi	Membuat paper tentang program-program IT dalam Visualisasi Animasi 1	KD7	10%	
13	Mengetahui program program computer untuk menggarap	Program-program Animasi	Discovery learning, collaborative		Paper dan presentasi	Membuat paper tentang program-	KD7	10%	

	Animasi bag 2		learning, Problem based Learning & case Study			program IT dalam Visualisasi Animasi 2			
14	Mengapresiasi karya karya animasi untuk dijadikan pengalaman dan referensi	Karya Animasi	Discovery learning, collaborative learning, Problem based Learning & case Study		Review visuaisasi karya animasi	Membuat Review terhadap karya animasi	KD7	10%	
15	Penjelasan kisi kisi UAS untuk melakukan bedah animasi dan apresiasi terhadap karya animasi	Penjelasan Bedah Animasi/persiapan UAS	Discovery learning, collaborative learning, Problem based Learning & case Study		-	-			
16	UAS : Melakukan bedah animasi dengan salah satu program, Bagian I membuat paper penjelasan bedah animasi yaitu prinsip dan kriteria program animasi; menjelaskan /bedah animasi terkait persiapan,produksi dan finishing serta membuat review terhadap karya animasi dan dilengkapi dengan video reaction/review								

Jakarta,.....

Dosen Pengampu/Penanggung jawab MK

Mengetahui Ketua Program Studi

(.....)

(.....)