



# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

### ARS-201

Issue/Revisi	: A1	Tanggal	:
Mata Kuliah	: RUPA 3 DIMENSI	Kode MK	: ARC 102
Rumpun MK	: MKMA – Mata Kuliah Major	Semester	: 2
Dosen Pengampu	: Ratna Safitri, S.T., M.Ars. Dr. Sahid, ST., MT	Bobot (sks)	: 4 (empat) sks
Dosen Pengampu ttd	Kaprodi ttd	Dekan ttd	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL - PRODI</b>	
	S9 P3	Mahasiswa mengenal dan mampu menjelaskan dan menyampaikan gagasan 3 dimensi melalui berbagai media komunikasi yang tepat sehingga diterima dan dipahami oleh pihak lain.
	<b>CP-MK</b>	
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Mata kuliah ini membahas teknik pembuatan unsur rupa dasar 3 dimensi (unsur konsep, rupa, dan jejaring) dan prinsip seni rupa pada sebuah objek 3 dimensi (irama atau keselarasan, kesatuan atau unity, dominasi atau penekanan, keseimbangan, proporsi atau perbandingan serta kesederhanaan atau kejelasan) .	
<b>Pustaka</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Wang, C. Thomas. 2002. Pencil Sketching. New York: John Wiley &amp; Sons.</li> <li>2. Ching, Frank. 1985. Architectural Graphics, 2nd Edition. New York: Van Nostrand Reinhold Company.</li> </ol>	Wang, C. Thomas. 2002. Pencil Sketching. New

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER  
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
ARS-201

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	3. Wakita, Osamu A & Richard M. Linde. 2003. The Profesional Practice of Architectural Working Drawings. New York: John Wiley & Sons, Inc.	York: John Wiley & Sons.
	4. Leach, Sid Delmar. 1993. Teknik Rendering & Presentasi Rancangan Interior. Jakarta: Erlangga	Ching, Frank. 1985. Architectural Graphics, 2nd Edition. New York: Van Nostrand Reinhold Company.
	5. Byrnes, David. 2010. AutoCAD 2011 for Dummies. Canada: Wiley Publishing, Inc.	Wakita, Osamu A & Richard M. Linde. 2003. The Profesional Practice of Architectural Working Drawings. New York: John Wiley & Sons, Inc.
	6. De Jongh, Robin. 2011. SketchUp 7.1 for Architectural Visualization. Birmingham: Packt Publishing.	Leach, Sid Delmar. 1993. Teknik Rendering & Presentasi Rancangan Interior. Jakarta: Erlangga
	7. Smith, Albert.C. 2004. Architecture Model as a Machine: A New View of Models from Antiquity to the Present Day. Oxford: Architectural Press.	Byrnes, David. 2010. AutoCAD 2011 for Dummies. Canada: Wiley Publishing, Inc.
	8. Burden, Ernest. 1982. Penyajian Gambar Arsitektur Edisi Kedua. Jakarta: Erlangga.	Doyle, Michael E. 1999. Color Drawing: Design Drawing Skills and Techniques for Architects, Landscape Architects, and Interior Designers. US: John Wiley & Sons, Inc.
	9. Martin, C. Leslie. 1991. Grafik Arsitektur. Jakarta: Erlangga.	Ronin, Gilles. 2010. Drawing for Interior Designer. London: A & C Black Publisher.
	10. Doyle, Michael E. 1999. Color Drawing: Design Drawing Skills and Techniques for Architects, Landscape Architects, and Interior Designers. US: John Wiley & Sons, Inc.	Edwards, Brian. 2008. Understanding Architecture Through Drawing. Oxon: Taylor & Francis.
	11. Ronin, Gilles. 2010. Drawing for Interior Designer. London: A & C Black Publisher.	Chopra, Aidan. 2011. Google SketchUp 8 for Dummies. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.
	12. Edwards, Brian. 2008. Understanding Architecture Through Drawing. Oxon: Taylor & Francis.	Cantrell, Bradley & Wes Michael. 2010. Digital Drawing for Landscape Architecture: Contemporary Techniques and Tools for Digital Representation in Site
	13. Chopra, Aidan. 2011. Google SketchUp 8 for Dummies. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.	Design. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
	14. Cantrell, Bradley & Wes Michael. 2010. Digital Drawing for Landscape Architecture: Contemporary Techniques and Tools for Digital Representation in Site	Slack, S.E & Michele I Zavala. 2009. PowerPoint 2007 Graphics & Animation Made Easy. New York: McGraw-Hill.
	15. Design. Canada: John Wiley & Sons, Inc.	
	16. Slack, S.E & Michele I Zavala. 2009. PowerPoint 2007 Graphics & Animation Made Easy. New York: McGraw-Hill.	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	<p>17. Weverka, Peter. 2010. Microsoft PowerPoint 2010 all in one for Dummies. Indianapolis: Wiley Publishing.</p> <p>18. Panero, Julius. 1979. Dimensi Manusia dan Ruang Interior. Jakarta: Erlangga</p>	<p>De Jongh, Robin. 2011. SketchUp 7.1 for Architectural Visualization. Birmingham: Packt Publishing.</p> <p>Smith, Albert.C. 2004. Architecture Model as a Machine: A New View of Models from Antiquity to the Present Day. Oxford: Architectural Press.</p> <p>Burden, Ernest. 1982. Penyajian Gambar Arsitektur Edisi Kedua. Jakarta: Erlangga.</p> <p>Martin, C. Leslie. 1991. Grafik Arsitektur. Jakarta: Erlangga.</p> <p>Doyle. Michael E. 1999. Color Drawing:</p>



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER  
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
ARS-201

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
	<p>Design Drawing Skills and Techniques for Architects, Landscape Architects, and Interior Designers. US: John Wiley &amp; Sons, Inc.</p> <p>Ronin, Gilles. 2010. Drawing for Interior Designer. London: A &amp; C Black Publisher.</p> <p>Edwards, Brian. 2008. Understanding Architecture Through Drawing. Oxon: Taylor &amp; Francis.</p> <p>Chopra, Aidan. 2011. Google SketchUp 8 for Dummies. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.</p> <p>Cantrell, Bradley &amp; Wes Michael. 2010. Digital Drawing for Landscape Architecture: Contemporary</p>



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER  
 PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
 ARS-201

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
		<p>Techniques and Tools for Digital Representation in Site Design. Canada: John Wiley &amp; Sons, Inc. Slack, S.E &amp; Michele I Zavala. 2009. PowerPoint 2007 Graphics &amp; Animation Made Easy. New York: McGraw-Hill. Weverka, Peter. 2010. Microsoft PowerPoint 2010 all in one for Dummies. Indianapolis: Wiley Publishing. Panero, Julius. 1979. Dimensi Manusia dan Ruang Interior. Jakarta: Erlangga</p>
<b>Media Pembelajaran</b>	<b>Perangkat Lunak:</b>	<b>Perangkat Keras:</b>
		LCD Projector
<b>Team Teaching</b>	-	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER  
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
ARS-201

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
<b>Kriteria Penilaian</b>	<p>Kriteria penilaian bersifat objektif yang terukur berdasarkan rubrik penilaian setiap tugas. Penilaian dilakukan di sepanjang semester yang terdiri dari 2 proyek rancangan bagi individu dan pasangan. Adapun penjelasan secara umum perolehan nilai mutu akhir mata kuliah Real Estate, seperti:</p>				
	Jenjang	Nilai Mutu		Bobot Angka	Deskripsi Capaian Pembelajaran
	4	A		90,00 – 100	Mahasiswa superior yang mampu menunjukkan produktivitas – gagasan perancangan, daya kritis dan imajinatif yang sesuai dengan konteks dan berpikiran maju dan kritis dalam menghadapi permasalahan yang secara jeli dianalisis serta mampu mengemasnya ke dalam suatu penyajian yang lengkap, menarik dan sistematis.
3,7	A-		80,00 – 89,99	Mahasiswa telah memenuhi semua permintaan tugas secara lengkap, kritis, menarik, sistematis, orisinil dan menarik dengan ketajaman daya analisis – sintesis suatu permasalahan sampai	

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

### ARS-201

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
				intrumen perancangan.	
	3,3	B	B+	75,00 – 79,99	Mahasiswa memenuhi permintaan tugas dengan lengkap dengan tafsiran dan gagasan yang jelas, logis, runut dan orisinal serta mampu mengemas semua ide secara sistematis dan menarik.
	3		B	70,00 – 74,99	Mahasiswa memenuhi permintaan tugas dengan lengkap dengan tafsiran dan gagasan yang jeli, logis, runut dan orisinal namun penyajian kurang menarik.
	2,7		B-	65,00 – 69,99	Mahasiswa memenuhi permintaan tugas dengan lengkap dengan tafsiran permasalahan secara jeli dan gagasan perancangan secara logis, runut dan komprehensif namun penyajian tidak menarik.
	2,3	C	C+	60,00 – 64,99	Mahasiswa memenuhi permintaan tugas

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

### ARS-201

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
					dengan lengkap dengan langkah – langkah perancangan yang jelas dan logis serta menerapkan berbagai pengetahuan walalupun masih kurang runut, logis dan komprehensif.
	2		C	55,00 – 59,99	Mahasiswa memenuhi permintaan tugas secara lengkap dan cukup berusaha menerapkan berbagai pengetahuan namun belum runut, logis dan komprehensif.
	1,7		C-	50,00 – 54,99	Mahasiswa hanya memenuhi permintaan tugas namun belum mampu menerapkan pengetahuan secara runut, logis dan komprehensif.
	1	D	D	40,00 – 49,99	Mahasiswa perlu mengulang karena ia mengerjakan tugas seadanya dan tidak lengkap sesuai dengan permintaan, tidak mampu menerapkan berbagai pengetahuan secara runut, logis dan komprehensif, dan tidak mampu menyampaikan ide,



# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

### ARS-201

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
					baik secara visual (2D dan/atau 3D) dan lisan.
	0	E	E	< 40,00	Mahasiswa belum layak lulus ketika mahasiswa tidak memenuhi salah satu atau beberapa kriteria, seperti sering tidak mengumpulkan tugas atau tidak mengumpulkan tugas, tidak mengikuti ujian, dan melakukan plagiarism.
<b>Komponen Penilaian</b>	Tugas 1 – Lintang Kertas : 5% Tugas 2 – Paper Quilling : 10% Tugas 3 – Kontur : 10% Tugas 4 – Stick Kayu : 10% Tugas 5 – Tutup Botol : 10% UTS – HEBEL : 25% UAS – MIX MEDIA : 30%				
<b>Asistensi</b>	Asistensi tugas / desain harus dilakukan pada waktu kelas. Mahasiswa tidak diperkenankan melakukan asistensi di luar jam studio, kecuali dengan perjanjian dosen.				
<b>Keterlambatan Tugas</b>	Keterlambatan tugas tidak akan diterima dan mahasiswa berhak mendapatkan nilai E, kecuali				

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER  
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
ARS-201

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
	<p>mahasiswa bersangkutan mempunyai ijin tertulis dari dokter/orang tua/instansi terkait yang menyebabkan mahasiswa bersangkutan tidak bisa mengumpulkan tugas pada hari dan jam pengumpulan tugas.</p>
<p><b>Keterlambatan Kuliah</b></p>	<p>Keterlambatan mengikuti studio adalah maksimal 15 menit. Jika mahasiswa terlambat, maka mahasiswa dikenai sanksi dengan tidak dihitung kehadiran dalam daftar hadir. Kehadiran minimal untuk mengikuti kelulusan adalah 80%. Akan tetapi, mahasiswa tetap boleh mengikuti proses yang sedang berlangsung di studio. Kehadiran mahasiswa dapat dianulir di akhir jam studio jika mahasiswa meninggalkan studio.</p>
<p><b>Plagiarisme</b></p>	<p>Setiap tindak plagiarism, baik dalam tulisan maupun dalam desain akan ditindak tegas dengan memberikan nilai E pada tugas bersangkutan.</p>

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER  
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
ARS-201

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
MINGGU KE 1	<b>Kemampuan Akhir yang Diharapkan:</b>	<b>Bahan Kajian [Materi Ajar]</b>
	Mahasiswa mampu mengkomunikasikan skala dan proporsi melalui lintangan kertas (workshop).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengantar umum 2D dan pengantar Project 1 + Workshop</li> </ul>
	<b>Bentuk Pembelajaran</b>	<b>Kriteria/Indikator Penilaian</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Collaborative Learning</li> <li>○ Presentasi</li> <li>○ Ceramah</li> <li>○ Studio Mandiri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Kepekaan terhadap ide dan teknik melipat kertas</li> <li>○ Komunikasi 3D dan verbal</li> <li>○ Gunakan base impre board 40 x 40 cm</li> </ul>
<b>Bobot Penilaian: 5 %</b>		
MINGGU KE 2-3	<b>Kemampuan Akhir yang Diharapkan:</b>	<b>Bahan Kajian [Materi Ajar]</b>
	Mahasiswa mampu mengomunikasikan ide melalui media lipat/gulung/puntir kertas (paper quiling) di atas media base 25 x 50 cm	Eksplorasi ide keruangan dengan menggunakan media <i>art paper quiling</i> .

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER  
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
ARS-201

	<b>Bentuk Pembelajaran</b>	<b>Kriteria/Indikator Penilaian</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Collaborative Learning</li> <li>○ Presentasi</li> <li>○ Ceramah</li> <li>○ Studio Mandiri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Kepekaan terhadap ruang dan bidang</li> <li>○ Keahlian dan kreatifitas mahasiswa dalam paper quiling</li> <li>○ Teamwork</li> </ul>
	<b>Bobot Penilaian: 10 %</b>	
<b>MINGGU KE 4-5</b>	<b>Kemampuan Akhir yang Diharapkan:</b>	<b>Bahan Kajian [Materi Ajar]</b>
	Mahasiswa mampu mengomunikasikan ide melalui media relief dan kontur dengan media duplex di atas media base 40 x 40 cm (diwarnai)	Eksplorasi ide keruangan dengan menggunakan media kontur dengan material duplex (diwarnai)
	<b>Bentuk Pembelajaran</b>	<b>Kriteria/Indikator Penilaian</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Collaborative Learning</li> <li>○ Presentasi</li> <li>○ Ceramah</li> <li>○ Studio Mandiri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Kepekaan terhadap ruang dan bidang</li> <li>○ Kreatifitas mahasiswa dalam membuat relief</li> <li>○ Teamwork</li> </ul>
	<b>Bobot Penilaian: 10%</b>	

	<b>Bahan Kajian [Materi Ajar]</b>
--	-----------------------------------

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER  
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
ARS-201

<b>MINGGU KE 6-8</b>	<b>Kemampuan Akhir yang Diharapkan:</b>	
	Mahasiswa mampu berkreasi untuk menciptakan bentuk 3Dimensi dengan menggunakan media hebel	Workshop : mencoak dan membentuk hebel <ul style="list-style-type: none"> <li>○ UTS</li> </ul>
	<b>Bentuk Pembelajaran</b>	<b>Kriteria/Indikator Penilaian</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Collaborative Learning</li> <li>○ Presentasi</li> <li>○ Ceramah</li> <li>○ Studio Mandiri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Kepekaan terhadap ruang dan bidang</li> <li>○ Komunikasi verbal</li> <li>○ Teamwork</li> </ul>
	<b>Bobot Penilaian: 25%</b>	
<b>MINGGU KE 9-10</b>	<b>Kemampuan Akhir yang Diharapkan:</b>	<b>Bahan Kajian [Materi Ajar]</b>
	Mahasiswa mampu mengomunikasikan ide dengan penyusunan bentuk dan warna dengan menggunakan batang kayu diatas base ukuran 40 x 40 cm.	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Workshop menyusun dan membentuk 3D dengan media kayu dan warna</li> </ul>
	<b>Bentuk Pembelajaran</b>	<b>Kriteria/Indikator Penilaian</b>

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER  
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
ARS-201

	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Collaborative Learning</li> <li>○ Presentasi</li> <li>○ Ceramah</li> <li>○ Studio Mandiri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Kepekaan terhadap ruang dan bidang</li> <li>○ Teamwork</li> </ul>
	<b>Bobot Penilaian: 10%</b>	
<b>MINGGU KE 11-12</b>	<b>Kemampuan Akhir yang Diharapkan:</b>	<b>Bahan Kajian [Materi Ajar]</b>
	Mahasiswa mampu mengomunikasikan bentuk 3 dimensi dengan media kombinasi tutup botol di atas media 40 x 40 cm	Workshop menyusun dan membentuk 3D dengan media tutup botol
	<b>Bentuk Pembelajaran</b>	<b>Kriteria/Indikator Penilaian</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Collaborative Learning</li> <li>○ Presentasi</li> <li>○ Ceramah</li> <li>○ Studio Mandiri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Kepekaan terhadap ruang dan bidang</li> <li>○ Komunikasi verbal dan gambar</li> <li>○ Teamwork</li> </ul>
	<b>Bobot Penilaian: 10%</b>	
<b>MINGGU KE 13-16</b>	<b>Kemampuan Akhir yang Diharapkan:</b>	<b>Bahan Kajian [Materi Ajar]</b>

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER  
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
ARS-201

	Mahasiswa mampu mengenal, memilah dan membentuk dengan komposisi Mix Media seni instalasi (minimal dengan 2 media berbeda), sistem knock down, base 1 x 1 m, ketinggian maksimal 1.5 m, bisa memiliki fungsi	Workshop komposisi bentuk dengan menggunakan mix media dan sistem knock down
	<b>Bentuk Pembelajaran</b>	<b>Kriteria/Indikator Penilaian</b>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Collaborative Learning</li> <li>○ Presentasi</li> <li>○ Ceramah</li> <li>○ Studio Mandiri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Kepekaan terhadap ruang dan bidang</li> </ul>
	<b>Bobot Penilaian: 30%</b>	

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA	
DESKRIPSI TUGAS	
Tugas mingguan dan Dwi Mingguan 35%	
TUJUAN TUGAS	
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Mahasiswa diwajibkan setiap tugas yang diberika pada Setiap minggu. Penugasan umumnya bersifat dua pertemuan.</li> <li>○ Setiap pengumpulan tugas dimasukkan dalam format yang disepakati</li> <li>○ Anda hanya diperbolehkan asistensi hanya pada jadwal yang telah ditentukan, dengan membawa lembar asistensi. Dosen tidak melayani mahasiswa yang asistensi di luar jadwal.</li> </ul>	
URAIAN TUGAS	
Tugas ini meminta mahasiswa untuk berperan aktif mengerjakan tugas-tugas mingguan baik melalui gambar, diskusi maupun presentasi	
KRITERIA PENILAIAN	
Analisis:	



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER  
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR  
ARS-201

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Ketajaman melihat permasalahan</li> <li>○ Kemampuan identifikasi dan mengomunikasikan gagasan Presentasi</li> <li>○ Kelengkapan data</li> <li>○ Kesenambungan data</li> <li>○ Lay out, warna dan komposisi</li> </ul>

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>
<b>TUGAS UTS      25%</b>
<b>TUJUAN TUGAS</b>
Mengomunikasikan sebuah objek 3 Dimensi dengan media Hebel.
<b>URAIAN TUGAS</b>
Dengan menggunakan media Hebel mahasiswa secara kreatif membuat bentuk 3 Dimensi dengan cara mencaok dan mengukir
<b>KRITERIA PENILAIAN</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Kepekaan untuk mendapatkan karakter benda dan mampu mengomunikasikannya melalui Presentasi 3 Dimensi ( Model/maket)</li> </ul>

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>
<b>TUGAS UAS      30%</b>
<b>TUJUAN TUGAS</b>
Mahasiswa mampu mengomunikasikan ide dalam bentuk 3 dimensi dengan menggunakan mix media.
<b>URAIAN TUGAS</b>
Dengan keahlian yang anda miliki, gunakan mix media untuk menghasilkan wujud artistik dan kreatif 3 dimensi.
<b>KRITERIA PENILAIAN</b>



RANCANGAN TUGAS MAHASISWA

- Kreatifitas
- Keahlian
- Keterampilan
- Kemampuan menggunakan beberapa media untuk menghasilkan rancangan

1. PENUTUP

Rencana Pembelajaran Semester (RPS) ini berlaku mulai tanggal 31 Januari 2019, untuk mahasiswa UPJ Tahun Akademik 2018/2019 dan seterusnya. RPS ini dievaluasi secara berkala setiap semester dan akan dilakukan perbaikan jika dalam penerapannya masih diperlukan penyempurnaan.

2. STATUS DOKUMEN

Proses	Penanggung Jawab		Tanggal
	Nama	Tandatangan	
1. Perumusan	Ratna Safitri, S.T., M.Ars. Dr. Sahid, ST., MT Dosen Penyusun/Pengampu		
2. Pemeriksaan & Persetujuan	Ketua Program Studi Arsitektur		
3. Penetapan	Dr. Ir. Resdiyansyah, M.T Dekan FTD		