



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

F-0653

Issue/Revisi	: R3
Tanggal Berlaku	: 1 Januari 2017 2016
Untuk Tahun Akademik	: 2015/2016
Masa Berlaku	: 4 (empat) tahun
Jumlah Halaman	: 15 halaman

Mata Kuliah : Teknik Komunikasi Arsitektur

Kode MK : ARC 102
: Ratna Safitri,, S.T., M.Ars
& Muhammad Hikmat
Penyusun Subarkah, S.T.,M.A.

Program Studi : Arsitektur

Sks : 4 (Empat)

Kelompok Mata Kuliah : MKMA – Mata Kuliah Major

1. Deskripsi Singkat

Mata kuliah ini membahas teknik penyajian dan penyampaian gagasan arsitektur melalui grafis arsitektural mulai dari cara manual hingga komputerisasi sebagai sarana komunikasi gagasan perancangan yang informatif dan efektif.

2. Unsur Capaian Pembelajaran

Mahasiswa mengenal dan mampu menjelaskan dan menyampaikan gagasan arsitektural melalui berbagai media komunikasi yang tepat sehingga diterima dan dipahami oleh pihak lain.

3. Komponen Penilaian

Teknik Komunikasi Arsitektur menghargai proses dan hasil akhir analisis setiap mahasiswa dengan detail sebagai berikut:

Item	Prosentase
Kehadiran dan partisipasi aktif di perkuliahan dan tutorial	10 %

Tugas Mingguan	35 %
UTS	25 %
UAS	30 %

INFO MENGENAI KETERLAMBATAN & PLAGIARISME

Keterlambatan Tugas

Keterlambatan **tugas tidak akan diterima** dan mahasiswa berhak mendapatkan **nilai E**, kecuali 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.

Keterlambatan Kuliah

Keterlambatan mengikuti perkuliahan adalah **maksimal 10 menit**. Jika mahasiswa terlambat, maka mahasiswa dikenai sanksi dengan **tidak dihitung kehadiran** dalam daftar hadir. Akan tetapi, mahasiswa tetap boleh mengikuti proses yang sedang berlangsung di kelas. Kehadiran minimal untuk mengikuti kelulusan adalah 80%

Plagiarisme

Setiap tindak plagiarism, baik dalam tulisan maupun dalam desain akan ditindak tegas dengan memberikan nilai E pada tugas bersangkutan.

Kriteria Penilaian

Kriteria penilaian bersifat objektif yang terukur berdasarkan rubrik penilaian setiap tugas. Penilaian dilakukan di sepanjang semester yang terdiri tugas mingguan yang ada dalam log book Anda, tugas yang diberikan saat UTS dan UAS

Kriteria Penilaian Log Book

Jenjang	Nilai Mutu	Bobot Angka	Deskripsi Capaian Pembelajaran
4	A	90,00 – 100	Mahasiswa superior yang mampu mencerp informasi yang diberikan saat perkuliahan serta mampu menggali informasi berdasarkan hasil pengamatan lapangan maupun penerapan hasil dari bacaan yang diberikan tiap minggunya. Mahasiswa mampu secara Mandiri menganalisis dan menerapkan ilmu yang didapat dari kuliah, pengamatan maupun diskusi dengan rekan. Umumnya hasil analisis dan penerapan ilmu adalah berupa gambar-gambar sketsa.
3,7	A-	80,00 – 89,99	Mahasiswa superior yang mampu mencerp informasi yang diberikan saat perkuliahan serta mampu menggali informasi berdasarkan hasil pengamatan lapangan maupun penerapan hasil dari bacaan yang diberikan tiap minggunya. Bisa jadi ada beberapa informasi yang terlewatkan maupun analisis yang kurang tajam. Namun Mahasiswa mampu secara Mandiri menganalisis dan menerapkan ilmu yang didapat dari kuliah, pengamatan maupun diskusi dengan rekan. Umumnya hasil analisis dan penerapan ilmu adalah berupa gambar-gambar sketsa.

3,3	B	B+	75,00 – 79,99	Mahasiswa mampu mencerp informasi yang diberikan saat perkuliahan serta mampu menggali informasi berdasarkan hasil pengamatan lapangan yang diberikan tiap minggunya. Mahasiswa memenuhi permintaan tugas dengan lengkap dengan tafsiran dan gagasan yang jelas, logis, runut dan orisinil serta mampu mengemas semua ide secara sistematis dan menarik.
3		B	70,00 – 74,99	Mahasiswa mampu mencerp informasi yang diberikan saat perkuliahan serta mampu menggali informasi berdasarkan hasil pengamatan yang diberikan tiap minggunya. Mahasiswa memenuhi permintaan tugas dengan lengkap dengan tafsiran dan gagasan yang jeli, logis, runut dan orisinil namun penyajian bisa jadi kurang lengkap.
2,7		B-	65,00 – 69,99	Mahasiswa memenuhi permintaan tugas dengan lengkap dengan urutan yang logis namun kurang komprehensif
2,3	C	C+	60,00 – 64,99	Mahasiswa memenuhi permintaan tugas dengan lengkap dan berusaha semaksimal mungkin memenuhi permintaan tugas dengan urutan yang logis. Penyajian bisa jadi belum menarik dan komprehensif namun usaha kerasnya diberikan penghargaan lebih
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.
0	E	E	< 40,00	Mahasiswa belum layak lulus karena tidak memenuhi kriteria, seperti sering tidak mengumpulkan tugas atau tidak mengumpulkan tugas, tidak mengikuti ujian, dan melakukan plagiarism.

Daftar Pustaka

- 1 Wang, C. Thomas. 2002. *Pencil Sketching*. New York: John Wiley & Sons.
- 2 Ching, Frank. 1985. *Architectural Graphics, 2nd Edition*. New York: Van Nostrand Reinhold Company.
- 3 Wakita, Osamu A & Richard M. Linde. 2003. *The Profesional Practice of Architectural Working Drawings*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- 4 Leach, Sid Delmar. 1993. *Teknik Rendering & Presentasi Rancangan Interior*. Jakarta: Erlangga
- 5 Byrnes, David. 2010. *AutoCAD 2011 for Dummies*. Canada: Wiley Publishing, Inc.
- 6 De Jongh, Robin. 2011. *SketchUp 7.1 for Architectural Visualization*. Birmingham: Packt Publishing.
- 7 Smith, Albert.C. 2004. *Architecture Model as a Machine: A New View of Models from Antiquity to the Present Day*. Oxford: Architectural Press.
- 8 Burden, Ernest. 1982. *Penyajian Gambar Arsitektur Edisi Kedua*. Jakarta: Erlangga.
- 9 Martin, C. Leslie. 1991. *Grafik Arsitektur*. Jakarta: Erlangga.
- 10 Doyle. Michael E. 1999. *Color Drawing: Design Drawing Skills and Techniques for Architects, Landscape Architects, and Interior Designers*. US: John Wiley & Sons, Inc.
- 11 Ronin, Gilles. 2010. *Drawing for Interior Designer*. London: A & C Black Publisher.

- 12 Edwards, Brian. 2008. *Understanding Architecture Through Drawing*. Oxon: Taylor & Francis.
- 13 Chopra, Aidan. 2011. *Google SketchUp 8 for Dummies*. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.
- 14 Cantrell, Bradley & Wes Michael. 2010. *Digital Drawing for Landscape Architecture: Contemporary Techniques and Tools for Digital Representation in Site Design*. Canada: John Wiley & Sons, Inc.
- 15 Slack, S.E & Michele I Zavala. 2009. *PowerPoint 2007 Graphics & Animation Made Easy*. New York: McGraw-Hill.
- 16 Weverka, Peter. 2010. *Microsoft PowerPoint 2010 all in one for Dummies*. Indianapolis: Wiley Publishing.
- 17 Panero, Julius. 1979. *Dimensi Manusia dan Ruang Interior*. Jakarta: Erlangga

Rencana Pembelajaran Semester

Minggu ke	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian [Materi Ajar]	Bentuk Pembelajaran	Kriteria/Indikator Penilaian	Bobot Penilaian	
1	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mengkomunikasikan skala dan proporsi melalui garis, sekaligus melatih kepekaan terhadap tarikan garis 	<ul style="list-style-type: none"> Workshop : garis Project model 3D 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Collaborative Learning</i> Presentasi Ceramah Studio mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> Kepekaan terhadap ruang dan bidang Komunikasi verbal teamwork 	5 %	<ul style="list-style-type: none"> Edwards, Brian. 2008. <i>Understanding Architecture Through Drawing</i>. Oxon: Taylor & Francis.
2	<p>Mahasiswa mampu merasakan dan mencerap pengalaman ruang yang berbeda – beda melalui pengalaman dan observasi langsung untuk mendapatkan karakter dan mengomunikasikannya dengan media bebas (2D atau 3D) individu</p>	<ul style="list-style-type: none"> Pengalaman ruang kereta dalam kondisi penuh dan kosong, plaza bodhi, bawah tangga darurat 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Collaborative Learning</i> Presentasi Ceramah Studio mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> Kepekaan terhadap ruang dan bidang Komunikasi verbal 	5 %	<ul style="list-style-type: none"> Ching, Frank. 1985. <i>Architectural Graphics, 2nd Edition</i>. New York: Van Nostrand Reinhold Company
3	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mengomunikasikan pengalaman ruang secara verbal melalui 2D/3D 	<ul style="list-style-type: none"> Presentasi ruang dalam kelompok dan penjelasan ruang imajinatif serta eksplorasi ruang 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Collaborative Learning</i> Presentasi Ceramah Studio mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> Kepekaan terhadap ruang dan bidang Komunikasi verbal Teamwork 		<ul style="list-style-type: none"> Burden, Ernest. 1982. <i>Penyajian Gambar Arsitektur Edisi Kedua</i>.

Minggu ke	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian [Materi Ajar]	Bentuk Pembelajaran	Kriteria/Indikator Penilaian	Bobot Penilaian
4	<ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan gagasan benda berongga sederhana dengan pemilihan dan media yang tepat yaitu botol, gelas, dan kendi 	<ul style="list-style-type: none"> Home group: gambar DTP, Isometris dan bayangan, DED Workshop : media grafis (text, layout, gambar) 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Collaborative Learning</i> Presentasi Ceramah Studio mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> Kepekaan terhadap ruang dan bidang Komunikasi verbal dan gambar <i>Teamwork</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Burden, Ernest. 1982. <i>Penyajian Gambar Arsitektur Edisi Kedua</i>. Jakarta: Erlangga.
5	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mengomunikasikan hasil <i>workshop</i> dan membuat rencana kerja untuk Project 2 (Home Group) 	<ul style="list-style-type: none"> Presentasi gambar grafis (FG) _gambar artificial object Pengenalan Tugas UTS 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Collaborative Learning</i> Presentasi Ceramah Studio mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> Kepekaan terhadap ruang dan bidang Komunikasi verbal dan gambar <i>Teamwork</i> 	5%
6	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mengenal, memilah dan mengatur tata letak gambar grafis / layout sesuai dengan kebutuhan <i>audience</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Rencana kerja Tugas UTS + eksplorasi gambar untuk <i>audience</i> yang Berbeda dengan objek halte BXC/ BTC Workshop Maket 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Collaborative Learning</i> Presentasi Ceramah Studio mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> Kepekaan terhadap ruang dan bidang Komunikasi verbal dan gambar 	
7	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mengenal, memilah dan mengatur tata letak gambar grafis sesuai dengan kebutuhan <i>audience</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Rencana kerja Tugas UTS + eksplorasi gambar untuk <i>audience</i> yang berbeda 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Collaborative Learning</i> Presentasi Ceramah Studio mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> Kepekaan terhadap ruang dan bidang Komunikasi verbal dan gambar 	

Minggu ke	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian [Materi Ajar]	Bentuk Pembelajaran	Kriteria/Indikator Penilaian	Bobot Penilaian
8	<ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan sebuah object untuk berbagai <i>audience</i> dengan menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh. Tugas benda untuk <i>audience</i> yang berbeda (produsen dan konsumen) 	Ujian Tengah Semester [UTS]	Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> Kepekaan untuk mendapatkan karakter benda dan mampu mengomunikasikannya melalui Presentasi 2 Dimensi (kebutuhan dan informasi /kejelasan gambar) dan 3 Dimensi (Model/maket) Memahami dan mampu mengomunikasikan ide bagi tipe <i>audience</i> yang berbeda-beda. Mampu menggunakan media yang tepat untuk tipe <i>audience</i> yang berbeda-beda. Mampu menggunakan <i>lay out</i>/grafis yang kreatif sehingga ide anda mudah dipahami oleh <i>audience</i>. Mampu mengomunikasikan via grafis, tulisan dan verbal 	25%
9	<ul style="list-style-type: none"> mengubah suatu objek menjadi bentuk yang lainnya 	<ul style="list-style-type: none"> Objek berupa musik/puisi/buku/ model 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Collaborative Learning</i> Presentasi Ceramah Studio mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> Kepekaan terhadap ruang dan bidang Komunikasi verbal dan gambar <i>Teamwork</i> 	5 %

• Panero, Julius. 1979. Dimensi Manusia dan Ruang Interior. Jakarta: Erlangga

Minggu ke	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian [Materi Ajar]	Bentuk Pembelajaran	Kriteria/Indikator Penilaian	Bobot Penilaian	
10	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mengomunikasikan sebuah lagu melalui komposisi gerak dan juga melalui media 2 dimensi serta 3 dimensi 	<ul style="list-style-type: none"> Komunikasikan melalui gerak & gambarkan komposisi tersebut dan komunikasikan melalui bentuk 3 dimensi Presentasi ; gerak, gambar, 3 dimensi 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Collaborative Learning</i> Presentasi Ceramah Studio mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> Kepekaan terhadap ruang dan gerak Komunikasi bahasa tubuh <i>Teamwork</i> 	5 %	<ul style="list-style-type: none"> Panero, Julius. 1979. Dimensi Manusia dan Ruang Interior. Jakarta: Erlangga
11	<ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan karakter ruang untuk berbagai tujuan dengan pemilihan dan media yang tepat 	<ul style="list-style-type: none"> Workshop : merasakan benda artificial dengan indera peraba dan mengomunikasikannya melalui benda 2 dimensi (individual) - logam, kaca, kayu, batu, plastik + presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Collaborative Learning</i> Presentasi Ceramah Studio mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> Kepekaan terhadap indera peraba Komunikasi verbal dan gambar 	5 %	<ul style="list-style-type: none"> Martin, C. Leslie. 1991. Grafik Arsitektur. Jakarta: Erlangga.
12	<ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan karakter ruang untuk berbagai tujuan dengan pemilihan dan media yang tepat 	<p>Workshop watercolor;</p> <ul style="list-style-type: none"> memahami karakter ruang dan mengomunikasikannya melalui gambar perspektif 1 titik hilang (selasar kampus) Workshop; memahami karakter ruang dan mengomunikasikannya melalui gambar perspektif 2 titik hilang(berupa bangunan ikonik) 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Collaborative Learning</i> Presentasi Ceramah Studio mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> Kepekaan terhadap ruang dan bidang Komunikasi gambar 	5%	<ul style="list-style-type: none"> Martin, C. Leslie. 1991. Grafik Arsitektur. Jakarta: Erlangga.

Minggu ke	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian [Materi Ajar]	Bentuk Pembelajaran	Kriteria/Indikator Penilaian	Bobot Penilaian
	Mengomunikasikan gagasan sebuah ruang sebagai wadah dari berbagai aktivitas manusia melalui wujud fisik dan kualitas ruang kepada <i>audience</i> tertentu (calon customer)	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan tugas UAS + Survey lokasi Kandank Jurank Doank Rencana Kerja & output materi (2 dimensi dan 3 dimensi) 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Collaborative Learning</i> Presentasi Ceramah Studio mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> Kepekaan terhadap ruang dan bidang Komunikasi gambar 	
14	<ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan gagasan sebuah ruang sebagai wadah dari berbagai aktivitas manusia melalui wujud fisik dan kualitas ruang kepada <i>audience</i> tertentu (calon customer) 	-	<ul style="list-style-type: none"> <i>Collaborative Learning</i> Presentasi Ceramah Studio mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> Kepekaan terhadap ruang dan bidang Komunikasi gambar 	
15	Mengomunikasikan gagasan sebuah ruang sebagai wadah dari berbagai aktivitas manusia melalui wujud fisik dan kualitas ruang kepada <i>audience</i> tertentu (calon customer)	-	<ul style="list-style-type: none"> <i>Collaborative Learning</i> Presentasi Ceramah Studio mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> Kepekaan terhadap ruang dan bidang Komunikasi gambar 	
16	<ul style="list-style-type: none"> Menerapkan semua pengetahuan yang diperoleh untuk mengomunikasikan sebuah ruang dengan fungsi yang kompleks. 	Ujian Akhir Semester [UAS]	Presentasi	<ul style="list-style-type: none"> Kelengkapan informasi Presentasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi (A2, Model/maket) Lay out/grafis Kemampuan Presentasi Verbal Kreatifitas 	30%

7. DESKRIPSI TUGAS

Dalam pelaksanaannya, Mata kuliah Teknik Komunikasi Arsitektur memiliki beberapa tugas yang sifatnya insidental namun mempengaruhi total nilai anda

Berikut deskripsi tugas-tugas yang diberikan:

Mata Kuliah: Teknik Komunikasi Arsitektur

Minggu ke: semua minggu

Tugas 1: Kehadiran dan partisipasi aktif **10 %**

	<p>a. Mahasiswa diwajibkan untuk hadir dalam setiap kegiatan perkuliahan. Pada setiap kegiatan perkuliahan terdapat literatur yang menjadi rujukan materi yang disampaikan, di mana mahasiswa diharuskan membaca terlebih dahulu literature tersebut sebelum menghadiri perkuliahan yang membahas materi terkait</p> <p>b. Setiap minggu mahasiswa wakan diberikan tugas yang harus diselesaikan pada akhir hari. Bobot dari setiap tugas bervariasi.</p> <p>c. Mahasiswa yang terlambat hadir lebih dari 10 menit, tidak diijinkan mengikuti perkuliahan pada hari tersebut.</p>
Tujuan Tugas	<p>d. Toleransi bagi ketidakhadiran Mahasiswa pada kegiatan perkuliahan hanya berlaku bagi kondisi sakit ; yang dibuktikan dengan surat keterangan resmi dari Dokter atau Rumah Sakit;</p> <p>e. Bagi mahasiswa yang memiliki tingkat kehadiran di bawah 75% (termasuk memperhitungkan ketidakhadiran yang disebabkan kondisi sakit), secara otomatis akan memperoleh nilai E (Tidak Lulus).</p> <p>f. Tujuan Pembobotan Kehadiran dan Partisipasi ini adalah untuk memotivasi Mahasiswa untuk aktif mengikuti Tatap Muka dan Kegiatan-kegiatan Diskusi yang berlangsung di dalam Perkuliahan.</p>
Uraian Tugas	<p>Tugas ini meminta mahasiswa untuk berperan aktif mengerjakan tugas-tugas mingguan baik melalui gambar, diskusi maupun presentasi</p>
Kriteria Penilaian	<p>Analisis:</p> <ul style="list-style-type: none">• Ketajaman melihat permasalahan• Kemampuan identifikasi dan mengomunikasikan gagasan <p>Presentasi</p> <ul style="list-style-type: none">• Kelengkapan data• Kesenambungan data• Lay out, warna dan komposisi

Tugas 2: Tugas Mingguan **35 %**

Tujuan Tugas	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa diwajibkan setiap tugas yang diberikan pada Setiap minggu. Penugasan umumnya bersifat satu hari. • Setiap pengumpulan tugas dimasukkan dalam format kertas berukuran A3 yang dimasukkan ke dalam clear folder. Folder ini akan merekam semua tugas mingguan anda beserta progress pekerjaan UTS dan UAS. • Anda hanya diperbolehkan asistensi hanya pada jadwal yang telah ditentukan, dengan membawa lembar asistensi. Dosen tidak melayani mahasiswa yang asistensi di luar jadwal.
Uraian Tugas	<p>Tugas ini meminta mahasiswa untuk berperan aktif mengerjakan tugas-tugas mingguan baik melalui gambar, diskusi maupun presentasi</p>
Kriteria Penilaian	<p>Analisis:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ketajaman melihat permasalahan • Kemampuan identifikasi dan mengomunikasikan gagasan <p>Presentasi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kelengkapan data • Kesenambungan data • Lay out, warna dan komposisi

Tugas 3: Tugas UTS **25 %**

Tujuan Tugas	<p>Mengomunikasikan sebuah objek untuk berbagai <i>audience</i> dengan menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh.</p>
Uraian Tugas	<p>Anda adalah seorang arsitek yang baru saja berkarya. Anda saat ini masih membantu seorang arsitek senior yang kebetulan tengah sakit. Sang arsitek sudah mendesain satu benda dan Anda dipercaya untuk menggantikan posisi senior arsitek tersebut untuk menangani satu proyek kecil; - yaitu mengomunikasikan satu 'benda istimewa'. Karena sang arsitek tengah berhalangan, anda diminta untuk mengomunikasikan 'benda istimewa' tersebut kepada klien dan juga kepada pembuat benda tersebut. Kira-kira media apa yang anda butuhkan untuk mengomunikasikan benda tersebut sehingga tepat guna dan sasaran audiencenya. Gunakan pengetahuan dan keahlian yang anda miliki dan sertakan juga <i>lay out</i> yang menarik sehingga memudahkan <i>audience</i> membaca ide anda.</p>

Kriteria Penilaian	<ul style="list-style-type: none"> • Kepekaan untuk mendapatkan karakter benda dan mampu mengomunikasikannya melalui Presentasi 2 Dimensi (kebutuhan dan informasi /kejelasan gambar) dan 3 Dimensi (Model/maket) • Memahami dan mampu mengomunikasikan ide bagi tipe <i>audience</i> yang berbeda-beda. • Mampu menggunakan media yang tepat untuk tipe <i>audience</i> yang berbeda-beda. • Mampu menggunakan <i>lay out/grafis</i> yang kreatif sehingga ide anda mudah dipahami oleh <i>audience</i>. • Mampu mengomunikasikan via grafis, tulisan dan verbal • Format Tugas: A2 maksimal 5 lembar dan maket
---------------------------	---

Tugas 4: Tugas UAS **30 %**

Tujuan Tugas	<ul style="list-style-type: none"> • Mencerap elemen-elemen ruang, pengguna ruang, pola dan alur kegiatan, serta karakter dari ruang yang mewadahi beragam aktivitas pada waktu tertentu • Menuangkan hasil pencerapannya dalam suatu media 2 dimensi dan/atau 3 dimensi sebagai sarana komunikasi • Memanfaatkan seluruh pengetahuan dan kemampuan yang telah diperoleh selama menjalani aktivitas perkuliahan Teknik Komunikasi Arsitektur satu semester ini, dalam menuangkan hasil pencerapannya tersebut. • Merencanakan, menyusun jadwal untuk 3 (tiga) minggu, dan mengelola semua kegiatan yang akan dilakukan secara mandiri
---------------------	---

Uraian Tugas	<p>Anda adalah seorang arsitek yang memiliki pengalaman satu tahun dibidangnya. Suatu hari anda diminta oleh klien anda (calon orang tua murid) untuk mengomunikasikan tentang Play Parq/TK Pembangunan Jaya yang ada di Bintaro. Sang calon orang tua ingin tahu mulai dari ruang yang mewadahi aktivitas apa saja yang terjadi, karakter ruang, hingga bagaimana anaknya tersebut berkegiatan disana. Dengan keahlian dan pengetahuan yang anda sudah miliki, komunikasikan objek berdasarkan kebutuhan sang calon orangtua. Gunakan media yang tepat guna dan kreatif sehingga ide anda bisa tersampaikan dengan jelas.</p> <p>Hal-hal yang harus diamati dan dikomunikasikan :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elemen-elemen ruang, ruangan, dan bangunan yang ada di objek • Aktivitas-aktivitas yang dilakukan guru/anak didik • Karakter para pengguna ruang atau orang-orang yang beraktivitas di objek
---------------------	---

Kriteria Penilaian

- Perilaku para pengguna ruang atau orang-orang selama mereka beraktivitas di objek
- Rincian elemen, peristiwa, aktivitas, atau perilaku yang dianggap khas dan/atau menarik
- Kelengkapan informasi yang harus diamati dan dikomunikasikan (seperti yang telah dijabarkan di atas)
- Presentasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi (A2, Model/maket)
- Lay out/grafis
- Kemampuan Presentasi Verbal
- Kreativitas
- Format Tugas: A2 maksimal 10 lembar dan maket

8. RUBRIK PENILAIAN

(Keterangan: format umum adalah yang di bawah ini, namun Prodi dapat membuat format tersendiri, sesuai dengan penilaian yang akan dibuat. Misalnya untuk penilaian presentasi atau penilaian praktek memiliki rubrik yang berbeda, jadi bisa lebih dari 1 rubrik untuk setiap mata kuliah)

Jenjang/Grade	Angka/Skor	Deskripsi/Indikator Kerja



9. PENUTUP

Rencana Pembelajaran Semester (RPS) ini berlaku mulai tanggal 1 Januari 2017, untuk mahasiswa UPJ Tahun Akademik 2016/2017 dan seterusnya. RPS ini dievaluasi secara berkala setiap semester dan akan dilakukan perbaikan jika dalam penerapannya masih diperlukan penyempurnaan.

10. STATUS DOKUMEN

Proses	Penanggung Jawab		Tanggal
	Nama	Tanda tangan	
1. Perumusan	Eka Permanasari PhD, Rahma Purisari, M.Ars Dosen Penyusun		
2. Pemeriksaan & Persetujuan	Eka Permanasari PhD Ketua Prodi		
3. Penetapan	Prof. Dr. Ir. Emirhadi Suganda, M.Sc Wakil Rektor		