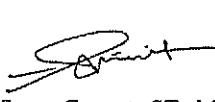
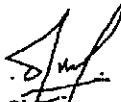




RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI ARSITEKTUR ARR-102

Issue/Revisi	: R1	Tanggal	: 20 Januari 2021
Mata Kuliah	TEKNIK KOMUNIKASI ARSITEKTUR	Kode MK	: ARR 102
Rumpun MK	: MKMI (Mata Kuliah Minor)	Semester	: 2
Dosen Pengampu	Surya Gunanta S.T., MA., PhD Dwi Siswi Hariyani S.T., M.Ars	Bobot (sks)	: 4 sks
Dosen Pengampu	Kaprodi	Dekan (Pjs.)	
 Surya Gunanta S.T., MA., PhD  Dwi Siswi Hariyani S.T., M.Ars	 Ratna Safitri, S.T., M.Ars	 Agustinus Agus Setiawan, S.T., M.T.	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI
	KU.9 S.9 <ul style="list-style-type: none"> Mengelola pembelajaran secara mandiri. Menunjukkan sikap bertanggung-jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
Capaian Pembelajaran (CP)	CP-MK
	I.A.1 • Mampu memiliki sikap untuk belajar seumur hidup (life long learning) I.A.2 • Mampu untuk menggunakan berbagai sumber informasi I.B.1 • Mampu menjunjung tinggi etika, moral, jujur, dan konsisten antara pikiran, perkataan dan perbuatan I.B.2 • Mampu untuk berbuat adil dan bermartabat terhadap semua pihak I.B.3 • Mampu dan taat pada kesepakatan, mengang janji, dan dapat diandalkan, serta dapat dipercaya I.B.4 • Mampu untuk mempunyai motivasi yang kuat dalam mencapai hasil terbaik I.C.1 • Mampu membangun komitmen dan integritas professional I.C.2 • Mampu mengidentifikasi masalah, dan merekomendasikan alternatif pemecahan yang terbaik I.E.1 • Mampu berpikir kritis dan sistemik, untuk menyelesaikan permasalahan dan membuat keputusan secara tepat II.B.1 • Mampu berimajinasi dan berpikir kreatif III.A.1 • Mampu melakukan pengamatan secara kritis, tajam dan teliti III.B.1 • Mampu mengidentifikasi dan merumuskan masalah VI.A.1 • Mampu mengeksplorasi dan mengkomunikasikan ide melalui beragam media (manual, digital, verbal, grafis, dan model). VI.A.2 • Mampu memadukan berbagai teknik presentasi secara kreatif
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas teknik penyajian dan penyampaian gagasan arsitektur melalui media komunikasi yang tepat sehingga diterima dan dipahami oleh pihak lain melalui grafis arsitektural, model dan verbal sebagai sarana komunikasi gagasan perancangan yang informatif dan efektif. Selain itu, mata kuliah ini juga memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk mengasah sensitifitas dalam mencerap elemen - elemen ruang, pengguna ruang, pola dan alur kegiatan, serta karakter dari ruang yang mawadahi beragam aktivitas pada waktu tertentu. Hasil yang diharapkan adalah mereka mampu menuangkan hasil pencerapannya dalam suatu media 2 dimensi dan/atau 3 dimensi sebagai sarana komunikasi.
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	Menggunakan berbagai teknik menggambar seperti gambar orthografis, perspektif dan gambar paraline yang akan dilengkapi dengan berbagai property pelengkap dalam gambar dengan menggunakan berbagai media untuk menghasilkan sebuah presentasi karya 2D dan 3D.
Pustaka	Utama

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI ARSITEKTUR ARR-102

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
	<ul style="list-style-type: none"> • Wang, C. Thomas. 2002. Pencil Sketching. New York: John Wiley & Sons. • Ching, Frank. 1985. Architectural Graphics, 2nd Edition. New York: Van Nostrand Reinhold Company. • De Jongh, Robin. 2011. SketchUp 7.1 for Architectural Visualization. Birmingham: Packt Publishing. • Smith, Albert.C. 2004. Architecture Model as a Machine: A New View of Models from Antiquity to the Present Day. Oxford: Architectural Press. • Burden, Ernest. 1982. Penyajian Gambar Arsitektur Edisi Kedua. Jakarta: Erlangga. • Martin, C. Leslie. 1991. Grafik Arsitektur. Jakarta: Erlangga. 	
	Pendukung	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:
	-	Laptop LCD Projector
Team Teaching	Surya Gunanta ST., MA., PhD Dwi Siswi Hariyani S.T., M.Ars	
Mata Kuliah Prasyarat	-	
Persentase Penilaian	Tugas Kecil: 45% UTS: 25% UAS: 30%	

RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER

Minggu ke- (1)	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan) (2)	Indikator (3)	Kriteria & Bentuk Penilaian (4)	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu) (5)	Materi Pembelajaran (Pustaka) (6)	Bobot Penilaian (%) (7)
1	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mengkomunikasikan prioritas dalam penggambaran obyek arsitektur, teknik komunikasi yang baik didalam menerangkan gambar ataupun rancangan desain 	<ul style="list-style-type: none"> Kepekaan ruang Keterampilan dan teknik menggambar Representasi tugas dan kerapihan 	<p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Kreativitas dan keterampilan <p>Bentuk penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> Kepekaan terhadap standard gambar Komunikasi verbal 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Collaborative Learning</i> Presentasi Ceramah Studio mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> Pengantar kuliah Teknik Komunikasi Arsitektur Tujuan, tata tertib dan rencana pelaksanaan kuliah Dasar-dasar dalam menggambar Dasar-dasar dalam komunikasi arsitektur 	5%
2	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mengerti standard gambar arsitektur yang baik dan bagaimana kelengkapan gambar yang diperlukan untuk mengkomunikasikan ide arsitektural kepada pihak lain 	<ul style="list-style-type: none"> Kepekaan ruang Keterampilan dan teknik menggambar Representasi tugas dan kerapihan 	<p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Kreativitas dan keterampilan <p>Bentuk penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengetahuan standard gambar 	<ul style="list-style-type: none"> <i>Collaborative Learning</i> Presentasi Ceramah Studio Mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> Standar Gambar Teknik Membuat Kop Gambar dan <i>font styles</i> 	5%
3	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mengkomunikasikan melalui gambar 2D dengan baik terutama denah dan tampak bangunan 	<ul style="list-style-type: none"> Kepekaan ruang Keterampilan dan teknik menggambar Representasi tugas dan kerapihan 	<p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Kreativitas dan keterampilan <p>Bentuk penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengetahuan standard gambar 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Asistensi Diskusi Studio mandiri <i>Collaborative Learning</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Tata cara menggambar denah, tampak Kelengkapan gambar dan komunikasi gambar yang baik Notasi dan standard gambar 	5%
4	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mengkomunikasikan melalui gambar 2D dengan baik terutama potongan dan detail bangunan 	<ul style="list-style-type: none"> Kepekaan ruang Ide, kreatifitas, keunikan Keterampilan dan teknik menggambar Representasi tugas dan kerapihan 	<p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Kreativitas dan keterampilan <p>Bentuk penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengetahuan standard gambar 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Asistensi Diskusi Studio mandiri <i>Collaborative Learning</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Tata cara menggambar potongan yang benar Notasi dan standard gambar Cara menggambar detail yang baik dan benar 	5%



Universitas
Pembangunan Jaya

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI ARSITEKTUR ARR-102

RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
5	Mahasiswa mampu mengomunikasikan melalui gambar 3D dengan baik melalui gambar perspektif	<ul style="list-style-type: none"> Kepekaan terhadap ruang dan bidang Komunikasi verbal dan gambar 	<p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Kreativitas dan keterampilan <p>Bentuk penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengetahuan standard gambar 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Asistensi Diskusi Tugas Gambar Presentasi <i>Collaborative Learning</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Tata cara menggambar perspektif yang baik Komunikasi visual melalui gambar 3D Pengenalan tugas UTS 	5%
6	Mahasiswa mampu mengomunikasikan melalui gambar 3D dengan baik melalui gambar Isometri	<ul style="list-style-type: none"> Kepekaan ruang dan bidang Komunikasi verbal dan gambar 	<p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Kreativitas dan keterampilan <p>Bentuk penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengetahuan standard gambar 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Asistensi Diskusi Collaborative Learning Studio Mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> Tata cara menggambar perspektif yang baik Komunikasi visual melalui gambar 3D 	-
7	Mahasiswa mampu melayout gambar dalam media kertas yang ditentukan dengan baik. Mampu membuat desain poster yang informatif dan menarik	<ul style="list-style-type: none"> Kepekaan ruang dan bidang Komunikasi verbal dan gambar 	<p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> Kreativitas dan keterampilan <p>Bentuk penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> Pengetahuan standard gambar 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Asistensi Diskusi Collaborative Learning Studio Mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> Rencana kerja tugas UTS, eksplorasi gambar Asistensi Praktik di studio secara mandiri 	-
8	Mengomunikasikan sebuah objek arsitektur dengan standard penggambaran yang baik dan benar dengan menggunakan pengetahuan yang telah diperoleh.	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menggambarkan objek arsitektur dengan standard dan notasi gambar yang benar 	<ul style="list-style-type: none"> Kelengkapan informasi Presentasi 2D dan 3D Layout grafis 	<ul style="list-style-type: none"> Ujian Tengah Semester (UTS) 	<ul style="list-style-type: none"> Presentasi 	25%



Universitas
Pembangunan Jaya

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI ARSITEKTUR ARR-102

RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
9	<ul style="list-style-type: none"> Mampu mengkomunikasikan poster yang dibuat dengan efektif dan efisien 	<ul style="list-style-type: none"> Memahami dan mampu mengkomunikasikan ide bagi tipe <i>audience</i> yang berbeda-beda. Mampu menggunakan media yang tepat dan memvisualisasikan dengan menarik Mampu menggunakan <i>layout</i> atau <i>grafis</i> yang kreatif sehingga ide anda mudah dipahami oleh <i>audience</i> Mampu mengkomunikasikan via <i>grafis</i>, <i>tulisan</i>, dan <i>verbal</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Kreatifitas Komunikasi presentasi verbal 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Asistensi Diskusi Collaborative Learning Studio Mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> Meneruskan penugasan UTS sebagai bentuk 3D maket Pengenalannya sebagai material komunikasi arsitektur Praktik di studio secara mandiri 	5%



Universitas
Pembangunan Jaya

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI ARSITEKTUR ARR-102

RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
10	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mengkomunikasikan melalui mixed media dalam 3 dimensi 	<ul style="list-style-type: none"> Kepekaan ruang Ide, kreatifitas, keunikan Keterampilan dan teknik Representasi tugas dan kerapihan 	<ul style="list-style-type: none"> Kriteria: Kreativitas dan keterampilan <p>Bentuk penilaian :</p> <ul style="list-style-type: none"> Kepekaan terhadap ruang dan bidang Komunikasi verbal 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Asistensi Diskusi Collaborative Learning Studio Mandiri Presentasi ceramah 	<ul style="list-style-type: none"> Meneruskan penugasan UTS sebagai bentuk 3D maket Praktik di studio secara mandiri 	5%
11	<ul style="list-style-type: none"> Memahami cara mengkomunikasikan objek arsitektur dengan berbagai cara, baik verbal maupun dengan media lain 	<ul style="list-style-type: none"> Kepekaan terhadap jenis audience dan kebutuhan pemahaman audience Komunikasi verbal dan mix media 	<ul style="list-style-type: none"> Kriteria: Pemahaman terhadap penjelesaian nara sumber <p>Pemahaman tentang teknik presentasi dan media komunikasi arsitektur</p>	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Asistensi Diskusi Collaborative Learning Studio Mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> Mengikuti presentasi hasil ekskursi kampung Naga 2021 Pembuatan rencana mixed media dalam bentuk poster 	5%
12	<ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan ide rancangan untuk berbagai tujuan dengan pemilihan media yang tepat. 	<ul style="list-style-type: none"> Kepekaan ruang Ide, kreatifitas, keunikan 	<ul style="list-style-type: none"> Kriteria: Kreativitas dan keterampilan 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Asistensi Diskusi 	<ul style="list-style-type: none"> Mengikuti kuliah dan contoh presentasi Studio Perancangan Arsitektur 5 	5%



Universitas
Pembangunan Jaya

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI ARSITEKTUR ARR-102

RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu)	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
13	<ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan gagasan sebuah ruang sebagai wadah dari berbagai aktivitas manusia melalui wujud fisik dan kualitas ruang kepada audience tertentu. 	<ul style="list-style-type: none"> Kepekaan ruang Ide, kreatifitas, keunikan Keterampilan dan teknik Representasi tugas dan kerapihan 	Bentuk penilaian : <ul style="list-style-type: none"> Kepekaan terhadap ruang dan bidang Komunikasi verbal Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> Kreativitas dan keterampilan Bentuk penilaian : <ul style="list-style-type: none"> Kepekaan terhadap ruang dan bidang Komunikasi verbal 	<ul style="list-style-type: none"> Collaborative Learning Studio Mandiri Ceramah Asistensi Diskusi Collaborative Learning Studio Mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalalan tugas UAS Survey 	-
14	<ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan gagasan ruang sebagai wadah dari berbagai aktivitas manusia melalui wujud fisik dan kualitas ruang kepada audience tertentu (calon customer) 	<ul style="list-style-type: none"> Kepekaan ruang Ide, kreatifitas, keunikan Keterampilan dan teknik Representasi tugas dan kerapihan 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> Kreativitas dan keterampilan Bentuk penilaian : <ul style="list-style-type: none"> Kepekaan terhadap ruang dan bidang Komunikasi verbal 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Asistensi Diskusi Collaborative Learning Studio Mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> Praktik di studio secara mandiri dan asistensi 	-
15	<ul style="list-style-type: none"> Mengomunikasikan gagasan ruang sebagai wadah dari berbagai aktivitas manusia melalui wujud fisik dan kualitas ruang kepada audience tertentu (calon customer) 	<ul style="list-style-type: none"> Kepekaan ruang Ide, kreatifitas, keunikan Keterampilan dan teknik Representasi tugas dan kerapihan 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> Kreativitas dan keterampilan Bentuk penilaian : <ul style="list-style-type: none"> Kepekaan terhadap ruang dan bidang Komunikasi verbal 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Asistensi Diskusi Collaborative Learning Studio Mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> Praktik di studio secara mandiri dan asistensi 	-



Universitas
Pembangunan Jaya

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI ARSITEKTUR ARR-102

RANCANGAN PEMBELAJARAN SEMESTER						
Minggu ke- (1)	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan) (2)	Indikator (3)	Kriteria & Bentuk Penilaian (4)	Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu) (5)	Materi Pembelajaran (Pustaka) (6)	Bobot Penilaian (%) (7)
16	<ul style="list-style-type: none"> Menerapkan semua pengetahuan yang diperoleh untuk mengkomunikasikan sebuah ruang dengan fungsi yang kompleks. 	<ul style="list-style-type: none"> Kepekaan untuk mendapatkan karakter benda dan mampu mengkomunikasikannya melalui presentasi 2 dimensi (kebutuhan dan informasi atau kejelasan gambar) dan 3 dimensi (model atau maket) Memahami dan mampu mengkomunikasikan 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>layout</i> atau <i>grafis</i> yang kreatif sehingga ide anda mudah dipahami oleh <i>audience</i> Mampu mengkomunikasikan via <i>grafis</i>, tulisan, dan verbal. 	<ul style="list-style-type: none"> Kelengkapan informasi Presentasi 2D dan 3D Layout <i>grafis</i> Kreatifitas Komunikasi presentasi verbal 	<ul style="list-style-type: none"> Ujian Akhir Semester (UAS) 	Presentasi	30%



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
ARR-102

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA					
Mata Kuliah	Teknik Komunikasi Arsitektur				
Kode MK	ARR-102	sks:	4	Semester:	1
Dosen Pengampu	Surya Gunanta ST., MA., PhD Dwi Siswi Hariyani S.T., M.Ars				
BENTUK TUGAS					
UTS					
JUDUL TUGAS					
Objek Arsitektur Temporer Sederhana					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa/i mampu mengomunikasikan ide bagi tipe audience yang berbeda-beda. Mahasiswa/i mampu menggunakan media yang tepat untuk tipe audience yang berbeda-beda. Mahasiswa/i mampu menggunakan layout/grafis yang kreatif sehingga ide anda mudah dipahami oleh audience. Mahasiswa/i mampu mengomunikasikan via grafis, tulisan, dan verbal. 					
DESKRIPSI TUGAS					
<ul style="list-style-type: none"> Mempromosikan dan mengenalkan Objek Arsitektur Temporer Sederhana yang dipilih dan mengomunikasikannya ke audience yang berbeda-beda melalui media 2D berupa poster dan 3D berupa maket atau model dengan pengetahuan anda yang sudah diperoleh selama tugas mingguan 					
METODE Pengerjaan Tugas					
<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mengerjakan poster manual di kertas A2 di studio secara mandiri dan didampingi oleh dosen melalui asistensi progress tugas Mahasiswa membuat model atau maket dan mengerjakannya di studio mandiri dan didampingi oleh dosen melalui asistensi progress tugas 					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
Format tugas Poster A2					
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN					
Kelengkapan informasi dan kerapihan 60%					
Kualitas Gambar 40%					
JADWAL PELAKSANAAN					
Minggu ke 6, 7 & 8					



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

ARR-102

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA					
LAIN-LAIN					
RANCANGAN TUGAS MAHASISWA					
Mata Kuliah	Teknik Komunikasi Arsitektur				
Kode MK	ARR-102	sks:	4	Semester:	1
Dosen Pengampu	Surya Gunanta ST., MA., PhD Dwi Siswi Hariyani S.T., M.Ars				
BENTUK TUGAS					
UAS					
JUDUL TUGAS					
Presentasi Objek Arsitektur : Museum					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
<ul style="list-style-type: none"> • Mampu berimajinasi dan berpikir kreatif • Mampu melakukan pengamatan secara kritis, tajam dan teliti • Mampu mengeksplorasi dan mengkomunikasikan ide melalui beragam media (manual, digital, verbal, grafis, dan model). • Mampu memadukan berbagai teknik presentasi secara kreatif 					
DESKRIPSI TUGAS					
<ul style="list-style-type: none"> • Mempromosikan dan mengenalkan onjek arsitektur yang dipilih dan mengomunikasikannya ke audience yang berbeda-beda melalui media 2D berupa poster dan 3D berupa maket atau model dengan pengetahuan anda yang sudah diperoleh selama tugas mingguan 					
METODE Pengerjaan Tugas					
<p>Di masa pandemi Covid-19 ini, Anda sebagai seorang junior arsitek diminta oleh atasan untuk tetap menyelesaikan pekerjaan yang telah disepakati dengan klien anda (sebuah agen perjalanan wisata) untuk mengomunikasikan tentang museum-museum yang berada di beberapa negara .</p> <p>Agen perjalanan wisata tersebut ingin mengetahui mulai dari keunggulan/kekhasan museum, kualitas ruang yang mewadahi aktivitas disana, karakter ruang, hingga bagaimana wisatawan difasilitasi dan berkegiatan disana.</p> <p>Dengan keahlian dan pengetahuan yang anda sudah miliki, silahkan menyelesaikan tugas dengan kondisi Working From Home (WFH). Komunikasikan objek museum tersebut dengan semenarik mungkin berdasarkan kebutuhan marketing agen perjalanan wisata tersebut. Gunakan media yang tepat saat ini mengingat berbagai keterbatasan fisik</p>					

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA

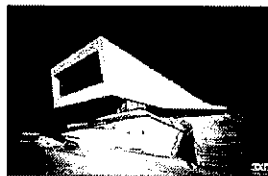
dalam penyelesaian tugas, namun tugas tetap harus disubmit tepat waktu. Gunakan kreatifitas anda dalam bekerja maupun menghasilkan karya agar tersampaikan dengan jelas.

Pilihan Museum:



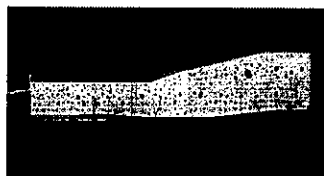
National Museum of Prehistory, Taiwan

https://www.archdaily.com/922485/national-museum-of-prehistory-kris-yao-architect?ad_source=search&ad_medium=search_result_projects



Museum of Liverpool

https://www.archdaily.com/151034/museum-of-liverpool-3xn?ad_source=search&ad_medium=search_result_projects



Incheon Children Museum

https://www.archdaily.com/560579/incheon-children-science-museum-haehin-architecture-yooshin-architects-and-engineers-seongwoe-engineering-and-architects?ad_source=search&ad_medium=search_result_projects

METODE Pengerjaan Tugas:

VIRTUAL SURVEY

Gunakan media apa saja berbasis internet untuk mendapatkan data dan kondisi objek arsitektur berupa gambar, foto, video, review pengguna dll dengan akses via *arch daily*, *google earth*, *website*, *instagram*, *facebook*, *video*, *virtual tour* dll

TIMELINE LUARAN MANDIRI

Merupakan tugas individu sehingga mengharuskan mahasiswa merencanakan, menyusun jadwal untuk 3 (tiga) minggu, dan mengelola semua kegiatan yang akan dilakukan secara mandiri. Sebutkan rencana pekerjaan dari setiap minggunya

BENTUK DAN FORMAT LUARAN

PRODUK 2 DIMENSI

- Gambar manual wajib : DTP, Perspektif Interior dan Perspektif Eksterior. Gambar pelengkap min 2 gambar (optional) : Suasana, aksonometri, potongan lingkungan, detail langgam, struktur atau gambar khas lainnya
- Format kertas ukuran A2 dan jumlah minimal 2 lembar
- Penggunaan material mix media diperbolehkan terbatas untuk layouting dan ornamen



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
PROGRAM STUDI ARSITEKTUR
ARR-102

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA

3 DIMENSI

- Model : maket bangunan arsitektur dengan skala sekitar 1: 200

VIDEO PRESENTASI

- Video Presentasi berdurasi maksimal 5 menit

METODE SUBMIT

Foto gambar dan maket yang dikirmkan via one drive dan video di upload ke *youtube channel*

INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN

Komunikasi verbal 30%

Kualitas Gambar 40%

Maket 30%

JADWAL PELAKSANAAN

13-16 - UAS (Ujian Akhir Semester)

LAIN-LAIN