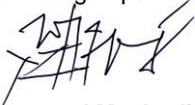
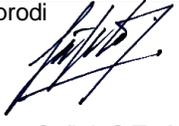




# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

### ARR-210

Issue/Revisi	: A0	Tanggal	: 1 Juli 2019
Mata Kuliah	: Arsitektur Digital 1	Kode MK	: ARR-210
Rumpun MK	: Mata Kuliah Pilihan	Semester	: 7
Dosen Pengampu	: Muhammad Mashudi, S.T, M.A.	Bobot (sks)	: 3 sks
Dosen Pengampu	Kaprodi	Dekan	
 <b>Muhammad Mashudi, S.T, M.A.</b>	 <b>Ratna Safitri, S.T., M.Ars.</b>	 <b>Ir. Resdiansyah Mansyur, S.T., M.T., Ph.D</b>	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL – PRODI</b>	
	S9 P3	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Menitikberatkan pola pembelajaran yang berimbang pada konsep keilmuan dan praktek di lapangan.</li> <li>Proses Problem based learning dalam pembelajaran.</li> <li>Penerimaan prinsip sustainable eco development ke dalam setiap mata kuliah.</li> </ul>	
	<b>CP-MK</b>	
	I.A.1	Mampu memiliki sikap untuk belajar seumur hidup (life long learning)
	I.A.2	Mampu untuk menggunakan berbagai sumber informasi
	I.A.3	Mampu untuk menyeimbangkan prinsip: sintesa antara aspek lingkungan, ekonomi dan sosial
	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 profesional
	I.D.2	Mampu memahami aplikasi teknologi
	I.D.3	Mampu berkomunikasi, kolaborasi, berpikir kritis, dan inovatif, Memiliki keterampilan untuk memimpin (leadership) , mampu bekerja dalam tim
	I.E.1	Mampu berpikir kritis dan sistemik, untuk menyelesaikan permasalahan dan membuat keputusan secara tepat
IX.A.1	Mampu mengeksplorasi dan mengkomunikasikan ide melalui beragam media	

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

### ARR-210

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
		digital
	IX.A.2	Mampu mengaplikasikan software CAD dan Sketch Up untuk menghasilkan visualisasi rancangan.
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Pada mata kuliah ini mahasiswa belajar tentang mengoperasikan software untuk mendesain dalam dunia arsitektur yaitu: AutoCad dan Sketchup	
<b>Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mempelajari software Autocad untuk penggambaran 2D arsitektur</li> <li>2. Mempelajari software SketcUp untuk modeling 3D arsitektur</li> <li>3. Mempelajari Software V-ray untuk rendering modeling 3D sketchUp menjadi gambar.</li> </ol>	
<b>Pustaka</b>	<b>Utama</b>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Chopra, Aidan. (2011) Google SketchUP 8 For Dummies :Indiana. Wiley Publishing, Inc.</li> <li>• Abdi, M. Z. (2017). AutoCAD Untuk Desain Rumah. Bandung: Penerbit Modula.</li> <li>• Aidan, C. (2011). Google SketchUP 8 For Dummies. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.</li> <li>• Byrnes, D. (2010). AutoCAD 2011 Untuk Dummies. Indianapolis: Wiley Publishing, Inc.</li> <li>• Manullang, R. (2016). Teknik Menggambar 3D Rumah dengan AutoCAD &amp; Google SketchUP. Jakarta: Elex Media Komputindo.</li> <li>• Tim EMS. (2015). AutoCAD 2D Dan 3D. Jakarta: Elek Media Komputindo.</li> <li>• Wahana Komputer. (2015). 2D CAD Menggambar dengan AutoCAD. Yogyakarta: Penerbit ANDI.</li> <li>• Wahana Komputer. (2015). Google SketchUP. Yogyakarta: Penerbit ANDI.</li> </ul>	
	<b>Pendukung</b>	
<b>Media Pembelajaran</b>	<b>Perangkat Lunak:</b>	<b>Perangkat Keras:</b>
	AutoCAD, SketchUP	LCD Projector
<b>Team Teaching</b>	Asisten Dosen : Arimbi Alessandra Naro NIM 2016101008	
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>		
<b>Persentase Penilaian</b>	<b>Tugas Kecil: 30%</b> <b>Ujian Tengah Semester: 35%</b> <b>Ujian Akhir Semester: 35%</b>	

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

### ARR-210

RENCANA 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)
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu mengoperasikan program SKETCHUP dengan menjalankan perintah-perintah dasar penggambaran tiga dimensi sehingga dapat menggambar 3d modeling</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pemahaman akan toolbars sketchUP dan perintah yang memudahkan pekerjaan Sketchup</li> <li>Pengoperasian 3D modelling</li> </ul>	Kriteria: Keaktifan dan pemahaman	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kuliah dan Diskusi [TM: 1x (1x50")]</li> <li>Tutorial dan Praktika [BT+BM: (1+1) 2x (2x50")]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengenalan SketchUP beserta toolbarnya</li> <li>Pengenalan Koordinat dalam penggambaran sketchup</li> <li>Pengenalan fungsi dasar Draw : Line, Arcs, Shapes.</li> <li>Model Info Tool : Move, Erase, Rotate.</li> <li>Import file</li> <li>Pengerjaan 3D Modelling lantai dan dinding</li> </ul>	1
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu mengoperasikan program SKETCHUP dengan menjalankan perintah-perintah dasar penggambaran tiga dimensi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pemahaman akan toolbars sketchUP dan perintah yang memudahkan pekerjaan Sketchup</li> <li>Pengoperasian 3D modelling</li> </ul>	Kriteria: Keaktifan dan pemahaman	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kuliah dan Diskusi [TM: 2x (2x50")]</li> <li>Tutorial dan Praktika [BT+BM: (1+1) 2x (2x50")]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengenalan Layer dan group pada sketchup</li> <li>Penggambaran menggunakan skala.</li> <li>Pengerjaan 3D Modelling pintu dan jendela</li> </ul>	0.71%

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

### ARR-210

RENCANA 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)
	sehingga dapat menggambar 3d modeling					
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu mengoperasikan program SKETCHUP dengan menjalankan perintah-perintah dasar penggambaran tiga dimensi sehingga dapat menggambar 3d modeling</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pemahaman akan toolbars sketchUP dan perintah yang memudahkan pekerjaan Sketchup</li> <li>Pengoperasikan 3D modelling</li> </ul>	Kriteria: Keaktifan dan pemahaman	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kuliah dan Diskusi [TM: 1x (1x50")]</li> <li>Tutorial dan Praktika [BT+BM: (1+1) 2x (2x50")]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengenalan scene, material, shadow pada sketchup</li> <li>Pengerjaan 3D Modelling atap</li> </ul>	5.71%
4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu mengoperasikan program SKETCHUP dengan menjalankan perintah-perintah dasar penggambaran tiga dimensi sehingga dapat menggambar 3d</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pemahaman akan toolbars sketchUP dan perintah yang memudahkan pekerjaan Sketchup</li> <li>Pengoperasikan 3D modelling</li> </ul>	Kriteria: Keaktifan dan pemahaman	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kuliah dan Diskusi [TM: 1x (1x50")]</li> <li>Tutorial dan Praktika [BT+BM: (1+1) 2x (2x50")]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pemberian material pada 3d modeling yg sudah dibuat</li> <li>Inport material dan pengaturan material</li> <li>Pemberian scene sketchup</li> </ul>	0.71%

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

### ARR-210

RENCANA 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)
	modeling					
5	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu mengoperasikan program SKETCHUP dengan menjalankan perintah-perintah dasar penggambaran tiga dimensi sehingga dapat mengambar 3d modeling</li> <li>Mahasiswa mampu mengoperasikan software V-RAY untuk melakukan rendering pada 3d modeling</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pemahaman akan toolbars sketchUP dan perintah yang memudahkan pekerjaan Sketchup</li> <li>Pengoperasikan 3D modelling</li> <li>Pengoperasikan rendering</li> </ul>	Kriteria: Keaktifan dan pemahaman	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kuliah dan Diskusi [TM: 1x (1x50")]</li> <li>Tutorial dan Praktika [BT+BM: (1+1) 2x (2x50")]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengenalan tentang software V-RAY</li> <li>Setting material V-RAY</li> <li>Vismat Material</li> </ul>	0.71%
6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu mengoperasikan program SKETCHUP dengan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pemahaman akan toolbars sketchUP dan perintah yang memudahkan pekerjaan Sketchup</li> <li>Pengoperasikan 3D</li> </ul>	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> <li>Keaktifan dan</li> <li>Pemahaman</li> </ul> Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan penggambaran 3d modeling</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kuliah dan Diskusi [TM: 1x (1x50")]</li> <li>Tutorial dan Praktika [BT+BM: (1+1) 2x (2x50")]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Setting output V-ray</li> <li>Lighting, dome, rec, ies</li> <li>Vismat Material</li> </ul>	5.71%

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

### ARR-210

RENCANA 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)
	<p>menjalankan perintah-perintah dasar penggambaran tiga dimensi sehingga dapat menggambar 3d modeling</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu mengoperasikan software V-RAY untuk melakukan rendering pada 3d modeling</li> </ul>	<p>modelling</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Pengoperasikan rendering</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan penggunaan material</li> <li>Ketepatan penggunaan waktu dalam pengerjaan</li> </ul>			
7	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu mengoperasikan program SKETCHUP dengan menjalankan perintah-perintah dasar penggambaran tiga dimensi sehingga dapat menggambar 3d modeling</li> <li>Mahasiswa mampu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pemahaman akan toolbars sketchUP dan perintah yang memudahkan pekerjaan Sketchup</li> <li>Pengoperasikan 3D modelling</li> <li>Pengoperasikan rendering</li> <li>Pengoperasikan layout</li> </ul>	<p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Penguasaan perintah dalam penggambaran tiga dimensi</li> </ul> <p>Bentuk Penilaian:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan penggambaran 3d modeling</li> <li>Ketepatan penggunaan material</li> <li>Ketepatan penggunaan waktu dalam pengerjaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kuliah dan Diskusi [TM: 1x (1x50'')]</li> <li>Tutorial dan Praktika [BT+BM: (1+1) 2x (2x50'')]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Layout hasil rendering menggunakan Sketchup Layout</li> </ul>	0.71%

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

### ARR-210

RENCANA 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)
	<p>mengoperasikan software V-RAY untuk melakukan rendering pada 3d modeling</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa dapat melakukan layouting dengan menggunakan software LAYOUT SKETCHUP</li> </ul>					
8	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa menyelesaikan 3D modelling dan rendering</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mengumpulkan file 3d modelling dengan format filet SKP dan hasil render (Denah, Tampak, Perspektif)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kelengkapan modelling</li> <li>Pendetailan modelling</li> <li>Hasil rendering</li> </ul>	<i>Project – Based Learning</i>	Menyelesaikan 3D modelling dan rendering dengan menggunakan materi dan pemahaman yang sudah didapat dari minggu I	35%
9	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu mengoperasikan program AutoCAD dengan menjalankan perintah-perintah dasar penggambaran dua dimensi sehingga dapat menggambarkan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pemahaman akan area kerja, tata letak perintah dasar pada autocad dan kata kunci pada autocad untuk mempercepat proses penggambaran</li> </ul>	Kriteria: Keaktifan dan pemahaman	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kuliah dan Diskusi [TM: 1x (1x50")]</li> <li>Tutorial dan Praktika [BT+BM: (1+1) 2x (2x50")]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengenalan Bidang Kerja Dan Toolbar Autocad</li> <li>Pengenalan Koordinat dalam penggambaran Autocad</li> <li>Pengaturan dasar AutoCad : Drawing units, Grid, Snap, Ortho,</li> </ul>	0.71%

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

### ARR-210

RENCANA 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)
	objek dua dimensi sederhana dengan memberikan notasi dan pemahaman akan fungsi layer.				<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengenalan Fungsi-fungsi dasar penggambaran 2D garis dan bidang : line, polyline, multiline, arc, rectangle, circle, polygon, ellipse</li> <li>• Melakukan seleksi/pemilihan objek</li> <li>• Memutar objek 2D</li> <li>• Memindahkan objek dengan Move</li> <li>• Menghapus objek dengan Erase</li> <li>• Mengkopi objek dengan Copy, Array, Offset</li> <li>• Perintah dasar : Fillet, Trim, dan Extend</li> <li>• Denah</li> <li>• Tim EMS, (2015) AutoCAD 2D dan 3D : Jakarta, PT Elex Media Komputindo.</li> <li>• Wahana Komputer. (2015). 2D CAD</li> </ul>	

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

### ARR-210

RENCANA 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)
					Menggambar dengan AutoCAD. Yogyakarta: Penerbit ANDI.	
10	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu mengoperasikan program AutoCAD dengan menjalankan perintah-perintah dasar penggambaran dua dimensi sehingga dapat menggambarkan objek dua dimensi sederhana dengan memberikan notasi dan pemahaman akan fungsi layer.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pemahaman akan area kerja,tata letak perintah dasar pada autocad dan pengelolaan gambar dua dimensi pada autocad</li> </ul>	Kriteria: Keaktifan dan pemahaman	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kuliah dan Diskusi [TM: 1x (1x50" )]</li> <li>Tutorial dan Praktika [BT+BM: (1+1) 2x (2x50" )]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Denah</li> <li>Memodifikasi Objek 2D</li> <li>Penggunaan layer</li> <li>Pemberian Symbol dan Notasi</li> <li>Dimensi: Dimension linier,Dimension Radius,</li> <li>Tim EMS, (2015) AutoCAD 2D dan 3D : Jakarta, PT Elex Media Komputindo.</li> </ul>	0.71%
11	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu mengoperasikan program AutoCAD dengan menjalankan perintah-perintah dasar penggambaran dua dimensi sehingga dapat</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pemahaman akan area kerja,tata letak perintah dasar pada autocad dan pengelolaan gambar dua dimensi pada autocad</li> </ul>	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> <li>Penguasaan perintah dalam penggambaran 2 dimensi</li> </ul> Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> <li>Ketepatan penggambaran 2d</li> <li>Ketepatan penggunaan waktu dalam pengerjaan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kuliah dan Diskusi [TM: 1x (1x50" )]</li> <li>Tutorial dan Praktika [BT+BM: (1+1) 2x (2x50" )]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tampak</li> <li>Memodifikasi Objek 2D</li> <li>Penggunaan Layer</li> <li>Layer : Tebal, Warna, Jenis</li> <li>Pemberian Symbol dan Notasi</li> <li>Tim EMS, (2015) AutoCAD 2D dan 3D :</li> </ul>	5.71%

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

### ARR-210

RENCANA 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)
	menggambarkan objek dua dimensi sederhana dengan memberikan notasi dan pemahaman akan fungsi layer.				Jakarta, PT Elex Media Komputindo.	
12	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu mengoperasikan program AutoCAD dengan menjalankan perintah-perintah dasar penggambaran dua dimensi sehingga dapat menggambarkan objek dua dimensi sederhana dengan memberikan notasi dan pemahaman akan fungsi layer.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pemahaman akan area kerja,tata letak perintah dasar pada autocad dan pengelolaan gambar dua dimensi pada autocad</li> </ul>	Kriteria: Keaktifan dan pemahaman	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kuliah dan Diskusi [TM: 1x (1x50"")]</li> <li>Tutorial dan Praktika [BT+BM: (1+1) 2x (2x50"")]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Potongan</li> <li>Memodifikasi Objek 2D</li> <li>Penggunaan Layer</li> <li>Layer : Tebal, Warna, Jenis</li> <li>Pemberian Symbol dan Notasi</li> </ul>	0.71%
13	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu mengoperasikan program AutoCAD dengan menjalankan perintah-perintah dasar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pemahaman akan area kerja,tata letak perintah dasar pada autocad dan pengelolaan gambar dua dimensi pada autocad</li> </ul>	Kriteria: Keaktifan dan pemahaman	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kuliah dan Diskusi [TM: 1x (1x50"")]</li> <li>Tutorial dan Praktika [BT+BM: (1+1) 2x (2x50"")]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Potongan</li> <li>Memodifikasi Objek 2D</li> <li>Penggunaan Layer</li> <li>Layer : Tebal, Warna, Jenis</li> <li>Pemberian Symbol dan Notasi</li> </ul>	0.71%

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

### ARR-210

RENCANA 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)
	penggambaran dua dimensi sehingga dapat menggambarkan objek dua dimensi sederhana dengan memberikan notasi dan pemahaman akan fungsi layer.					
14	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu mengoperasikan program AutoCAD dengan menjalankan perintah-perintah dasar penggambaran dua dimensi sehingga dapat menggambarkan objek dua dimensi sederhana dengan memberikan notasi dan pemahaman akan fungsi layer.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pemahaman akan area kerja,tata letak perintah dasar pada autocad dan pengelolaan gambar dua dimensi pada autocad</li> </ul>	Kriteria: Keaktifan dan pemahaman	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kuliah dan Diskusi [TM: 1x (1x50")]</li> <li>Tutorial dan Praktika [BT+BM: (1+1) 2x (2x50")]</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Gambar Rencana</li> <li>Memodifikasi Objek 2D</li> <li>Penggunaan Layer</li> <li>Layer : Tebal, Warna, Jenis</li> <li>Pemberian Symbol dan Notasi</li> </ul>	5.71%
15	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu mengoperasikan program AutoCAD dengan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pemahaman akan area kerja,tata letak perintah dasar pada autocad dan pengelolaan gambar dua dimensi pada autocad</li> </ul>	Kriteria: Keaktifan dan pemahaman	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kuliah dan Diskusi [TM: 1x (1x50")]</li> <li>Tutorial dan Praktika [BT+BM:</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Detail</li> <li>Plot</li> <li>Memodifikasi Objek 2D</li> <li>Penggunaan Layer</li> </ul>	0.71%

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

### ARR-210

RENCANA 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)
	menjalankan perintah-perintah dasar penggambaran dua dimensi sehingga dapat menggambarkan objek dua dimensi sederhana dengan memberikan notasi dan pemahaman akan fungsi layer.			(1+1) 2x (2x50" ]	<ul style="list-style-type: none"> <li>Layer : Tebal, Warna, Jenis Pemberian Symbol dan Notasi</li> </ul>	
16	<ul style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa menyelesaikan gambar kerja denah, tampak, potongan, rencana dan detail</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengumpulan gambar kerja denah, tampak, potongan, rencana detail</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kelengkapan gambar</li> <li>Pemahaman terhadap gambar kerja</li> <li>Pemberian dimensi dan notasi pada gambar</li> </ul>	<i>Project – Based Learning</i>	Menyelesaikan gambar kerja DTP dan detail dengan menggunakan materi dan pemahaman yang sudah didapat dari minggu 9	35%



# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

### ARR-210

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA					
Mata Kuliah	Arsitektur Digital 1				
Kode MK	ARR-210	sks:	3	Semester:	
Dosen Pengampu	Muhammad Mashudi, S.T., M.A.				
<b>BENTUK TUGAS</b>					
Asistensi					
<b>JUDUL TUGAS</b>					
Tugas Kecil 1					
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH</b>					
1. Mahasiswa mampu mengoperasikan software sketchup					
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>					
1. Mahasiswa membuat 3D modeling di software sketchup					
2. Mahasiswa dapat menyelesaikan 3D modeling tembok, jendela dan atap					
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>					
1. Memilih objek rumah 2 lantai					
2. Melakukan modeling dari objek yang telah dipilih					
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>					
1. Kumpulkan hasil kerja akhir pada komputer lab, dikumpulkan dengan format *skp kedalam folder dengan sistematika nama folder: Nama objek rumah-NIM-Nama depan mahasiswa					
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>					
a. Kelengkapan 5 %					
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>					
Minggu ke 3					
<b>LAIN-LAIN</b>					
Bobot Penilaian tugas ini adalah 5% dari 100% penilaian mata kuliah ini.					



# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

### ARR-210

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA					
Mata Kuliah	Arsitektur Digital 1				
Kode MK	ARR-210	sks:	3	Semester:	
Dosen Pengampu	Muhammad Mashudi, S.T., M.A.				
<b>BENTUK TUGAS</b>					
Asistensi					
<b>JUDUL TUGAS</b>					
Tugas Kecil 2					
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH</b>					
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa membuat 3D modeling di software sketchup</li> <li>2. Mahasiswa dapat menyelesaikan pemberian material pada 3D modelling dan meberikan scene di software sketchup</li> </ol>					
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>					
Memberikan material pada 3D modelling dan scene di software sketchup					
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>					
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memilih objek rumah 2 lantai</li> <li>2. Melakukan modeling dari objek yang telah dipilih</li> <li>3. Memberikan material pada 3D modelling</li> </ol>					
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>					
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kumpulkan hasil kerja akhir pada komputer lab, dikumpulkan dengan format *skp kedalam folder dengan sistematika nama folder: Nama objek rumah-NIM-Nama depan mahasiswa</li> </ol> <p>...</p>					
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>					
b. Kelengkapan 5 %					
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>					
Minggu ke 6					
<b>LAIN-LAIN</b>					
Bobot Penilaian tugas ini adalah 5% dari 100% penilaian mata kuliah ini.					



# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

### ARR-210

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA					
Mata Kuliah	Arsitektur Digital 1				
Kode MK	ARS-210	sks:	3	Semester:	
Dosen Pengampu	Muhammad Mashudi, S.T., M.A.				
<b>BENTUK TUGAS</b>					
Mengumpulkan dokumen gambar kerja					
<b>JUDUL TUGAS</b>					
Ujian Tengah Semester					
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH</b>					
Mahasiswa mampu mengoperasikan software sketchup dan V-ray					
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>					
Membuat 3D rumah 2 lantai menggunakan software Sketchup dan hasil render menggunakan software V-ray					
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>					
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memilih objek rumah 2 lantai</li> <li>2. Melakukan modeling dari objek yang telah dipilih</li> <li>3. Membuat gambar rendering dari objek tersebut</li> </ol>					
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>					
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. File SKP dan hasil render (Denah,Tampak,Perspektif)</li> <li>2. Hasil Render dicetak berwarna dalam di kertas ukuran A3</li> </ol>					
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>					
c. Kelengkapan 35 %					
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>					
Minggu ke 8					
...	...				
<b>LAIN-LAIN</b>					
Bobot Penilaian tugas ini adalah 35% dari 100% penilaian mata kuliah ini.					
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>					



# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

### ARR-210

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA					
Mata Kuliah	Arsitektur Digital 1				
Kode MK	ARR-210	sks:	3	Semester:	
Dosen Pengampu	Muhammad Mashudi, S.T., M.A.				
<b>BENTUK TUGAS</b>					
Progress pengerjaan gambar kerja					
<b>JUDUL TUGAS</b>					
Tugas Kecil 3					
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH</b>					
1. Mahasiswa mampu mengoperasikan software Autocad 2. Mahasiswa mampu menggambar gambar kerja menggunakan AutoCad Mahasiswa mampu membuat gambar kerja					
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>					
Membuat gambar denah dan tampak menggunakan software AutoCad					
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>					
1. Memilih objek Rumah 2 lantai 2. Membuat gambar kerja denah dan tampak dari objek yang telah dipilih					
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>					
1. Kumpulkan hasil kerja akhir pada komputer lab, dikumpulkan dengan format *dwg kedalam folder dengan sistematika nama folder: Nama objek rumah-NIM-Nama depan mahasiswa					
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>					
Mahasiswa dapat menyelesaikan gambar denah dan tampak dengan dimensi dan notasi yang lengkap					
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>					
Minggu ke 11					
	...				
<b>LAIN-LAIN</b>					
Bobot Penilaian tugas ini adalah 5% dari 100% penilaian mata kuliah ini.					



# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

### ARR-210

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA					
Mata Kuliah	Arsitektur Digital 1				
Kode MK	ARR-210	sks:	3	Semester:	
Dosen Pengampu	Muhammad Mashudi, S.T., M.A.				
<b>BENTUK TUGAS</b>					
Asistensi					
<b>JUDUL TUGAS</b>					
Tugas Kecil 4					
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH</b>					
1. Mahasiswa mampu mengoperasikan software Autocad 2. Mahasiswa mampu menggambar gambar kerja menggunakan AutoCad Mahasiswa mampu membuat gambar kerja					
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>					
Membuat gambar potongan dan rencana menggunakan software AutoCad					
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>					
1. Memilih objek Rumah 2 lantai 2. Membuat gambar kerja potongan dan rencana dari objek yang telah dipilih					
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>					
Kumpulkan hasil kerja akhir pada komputer lab, dikumpulkan dengan format *dwg kedalam folder dengan sistematika nama folder: Nama objek rumah-NIM-Nama depan mahasiswa					
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>					
Mahasiswa menyelesaikan gambar potongan dan rencana dengan dimensi dan notasi yang lengkap					
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>					
Minggu ke 14					
	...				
<b>LAIN-LAIN</b>					
Bobot Penilaian tugas ini adalah 5% dari 100% penilaian mata kuliah ini.					



# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

### ARR-210

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA					
Mata Kuliah	Arsitektur Digital 1				
Kode MK	ARR-210	sks:	3	Semester:	
Dosen Pengampu	Muhammad Mashudi, S.T., M.A.				
<b>BENTUK TUGAS</b>					
File dan Print					
<b>JUDUL TUGAS</b>					
Ujian Akhir Semester					
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH</b>					
1. Mahasiswa mampu mengoperasikan software Autocad 2. Mahasiswa mampu menggambar gambar kerja menggunakan AutoCad Mahasiswa mampu membuat dokument gambar kerja					
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>					
Membuat dokument gambar kerja rumah 2 lantai ( Denah, Tampak, Potongan, Rencana)					
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>					
1. Memilih objek Rumah 2 lantai 2. Membuat gambar kerja denah, tampak, potongan, rencana, detail dari objek yg sudah dipilih					
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>					
1. Kumpulkan dokumen gambar kerja dengan format hardcopy ukuran A3 dan file DWG.					
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>					
1. Kelengkapan gambar 2. Pemahaman terhadap gambar kerja 3. Pemberian dimensi dan notasi pada gambar					
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>					
Minggu ke 16					
...	...				
<b>LAIN-LAIN</b>					
Bobot Penilaian tugas ini adalah 35% dari 100% penilaian mata kuliah ini.					