

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI ARSITEKTUR ARS-313

Issue/Revisi	: A0	Tanggal	: 24 Agustus 2017
Mata Kuliah	: Software Arsitektur	Kode MK	: ARS-313
Rumpun MK	: Mata Kuliah Pilihan	Semester	: 7
Dosen Pengampu	: Muhammad Mashudi, S.T, M.A.	Bobot (sks)	: 3 sks
Dosen Pengampu	Kaprodi	Dekan	
Muhammad Mashudi, S.T., M.A.	Eka Permanasari, Ph.D	Dr. Ir. Resdiansyah Mansyur, S.T., M.T.	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL - PRODI
	S9 P3
	CP-MK
	M1 M2
Deskripsi Singkat MK	<p>Pada mata kuliah ini mahasiswa belajar mengoperasikan software-software yang digunakan dalam dunia arsitektur. Mahasiswa diharapkan dapat memahami dasar-dasar pengoperasian software-software tersebut.</p> <p>Memiliki pengetahuan dan dapat mengoperasikan software Autocad untuk membuat objek-objek dua dimensi dalam system penggambaran Computer Aided Design Drawing.</p> <p>Pada software SketchUP mahasiswa diharapkan dapat mengoperasikan perintah dasar dan melakukan penggambaran objek tiga dimensi sederhana yang selanjutnya mengaplikasikan material sampai dengan melakukan proses rendering.</p> <p>Pada tahap akhir mahasiswa akan mendapatkan pengetahuan software pengolah bitmap yaitu Adobe Photoshop. Dengan software ini mahasiswa belajar mengolah foto sehingga mampu menghasilkan sebuah presentasi digital.</p>
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Gambar dua dimensi AutoCAD 2. SketchUP untuk pemula dengan objek 3D sederhana 3. Adobe Photoshop untuk pengolahan foto dan presentasi

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Pustaka	Utama
	Chopra, Aidan. (2011) Google SketchUP 8 For Dummies :Indiana. Wiley Publishing, Inc. EMS, Tim (2015) AutoCAD 2D dan 3D : Jakarta, PT Elex Media Komputindo.
	Pendukung
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:
	Adobe Photoshop, AutoCAD, SketchUP
	Perangkat Keras:
	LCD Projector
Team Teaching	Asisten Dosen : Ade Aji Prasetyo NIM 2016101059
Mata Kuliah Prasyarat	

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)
1	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mengetahui gambaran tentang software-arsitektur secara umum yang digunakan dalam dunia arsitektur. 	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mengerti akan tujuan komprehensif sistem pembelajaran software arsitektur 	Kriteria: Keaktifan dan pemahaman	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah dan Diskusi [TM: 2x (2x50")] Tutorial dan Praktika [BT+BM: (1+1) 2x (2x50")] 	<ul style="list-style-type: none"> Pengertian software arsitektur, jenis-jenis, ruang lingkup, fungsi yang berbeda pada software arsitektur 	10
2	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mengetahui gambaran umum tentang software CADD, software Vector dan software bitmap 	<ul style="list-style-type: none"> Pemahaman akan jenis-jenis penggunaan software arsitektur secara umum. 	Kriteria: Keaktifan dan pemahaman	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah dan Diskusi [TM: 2x (2x50")] Tutorial dan Praktika [BT+BM: (1+1) 2x (2x50")] 	<ul style="list-style-type: none"> Perbedaan antara software pengolah bitmap dan software pengolah vector Pengertian tentang CADD serta pengenalan jenis, macam dan penggunaannya 	
3	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mengoperasikan program SKETCHUP dengan menjalankan perintah-perintah dasar penggambaran tiga dimensi sehingga 	<ul style="list-style-type: none"> Pemahaman akan area kerja dan tata letak perintah dasar pada sketchup 	Kriteria: Keaktifan dan pemahaman	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah dan Diskusi [TM: 1x (1x50")] Tutorial dan Praktika [BT+BM: (1+1) 	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan Koordinat dalam penggambaran SketchUp Pengenalan Workspace, Toolbar. Pengenalan fungsi dasar Draw : Line, Arcs, Shapes. 	

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)
	dapat menggambar 3d modeling dan mampu melakukan rendering pada 3d modeling			2x (2x50")]	Tool : Move, Erase, Rotate. <ul style="list-style-type: none"> Model Info Penggambaran menggunakan skala. Drawing Navigation Chopra, Aidan. (2011) Google SketchUP 8 For Dummies :Indiana. Wiley Publishing, Inc. 	
4	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mengoperasikan program SKETCHUP dengan menjalankan perintah-perintah dasar penggambaran tiga dimensi sehingga dapat menggambar 3d modeling dan mampu melakukan rendering pada 3d modeling 	<ul style="list-style-type: none"> Pemahaman akan jenis-jenis perintah dasar sketchup dalam modeling 	Kriteria: Keaktifan dan pemahaman	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah dan Diskusi [TM: 1x (1x50")] Tutorial dan Praktika [BT+BM: (1+1) 2x (2x50")] 	<ul style="list-style-type: none"> Perintah sketchup Tool : Scale, Push/Pull, Follow Me, Tape Measure, 3D Text Chopra, Aidan. (2011) Google SketchUP 8 For Dummies :Indiana. Wiley Publishing, Inc. 	
5	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mengoperasikan program SKETCHUP dengan menjalankan perintah-perintah dasar penggambaran tiga dimensi sehingga 	<ul style="list-style-type: none"> Pemahaman dalam pengelolaan gambar 3d modeling 	Kriteria: Keaktifan dan pemahaman	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah dan Diskusi [TM: 1x (1x50")] Tutorial dan Praktika [BT+BM: (1+1) 	<ul style="list-style-type: none"> Perintah sketchup : Group Component 3D Warehouse Chopra, Aidan. (2011) Google SketchUP 8 For Dummies :Indiana. Wiley 	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI ARSITEKTUR ARS-313

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)
	dapat menggambar 3d modeling dan mampu melakukan rendering pada 3d modeling			2x (2x50")]	Publishing, Inc.	
6	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mengoperasikan program SKETCHUP dengan menjalankan perintah-perintah dasar penggambaran tiga dimensi sehingga dapat menggambar 3d modeling dan mampu melakukan rendering pada 3d modeling 	<ul style="list-style-type: none"> Pemahaman dalam pengelolaan gambar 3d modeling 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> Keaktifan dan Pemahaman Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan penggambaran 3d modeling Ketepatan penggunaan material Ketepatan penggunaan waktu dalam pengerjaan 	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah dan Diskusi [TM: 1x (1x50")] Tutorial dan Praktika [BT+BM: (1+1) 2x (2x50")] 	<ul style="list-style-type: none"> Perintah sketchup : Paint Bucket Material Rendering Printing Chopra, Aidan. (2011) Google SketchUP 8 For Dummies :Indiana. Wiley Publishing, Inc. 	
7	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mengoperasikan program SKETCHUP dengan menjalankan perintah-perintah dasar penggambaran tiga dimensi sehingga dapat menggambar 3d modeling dan mampu melakukan rendering 	<ul style="list-style-type: none"> Pemahaman akan pengelolaan modeling hingga pemberian matrial pada modeling serta rendering 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> Penguasaan perintah dalam penggambaran tiga dimensi Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan penggambaran 3d modeling Ketepatan 	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah dan Diskusi [TM: 1x (1x50")] Tutorial dan Praktika [BT+BM: (1+1) 2x (2x50")] 	<ul style="list-style-type: none"> Penggambaran objek pada Sketchup 3 dimensi Pemberian material pada objek Rendering objek 3D Printing Chopra, Aidan. (2011) Google SketchUP 8 For Dummies :Indiana. Wiley Publishing, Inc. 	30

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI ARSITEKTUR ARS-313

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)
	pada 3d modeling		<p>penggunaan material</p> <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan penggunaan waktu dalam pengerjaan 			
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaiki proses pembelajaran berikutnya					
9	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ul style="list-style-type: none"> Pemahaman akan area kerja dan tata letak perintah dasar pada autocad 	<p>Kriteria: Keaktifan dan pemahaman</p>	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah dan Diskusi [TM: 1x (1x50")] Tutorial dan Praktika [BT+BM: (1+1) 2x (2x50")] 	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan Bidang Kerja Dan Toolbar Autocad Pengenalan Koordinat dalam penggambaran Autocad Pengaturan dasar AutoCad : Drawing units, Grid, Snap, Ortho, Pengenalan Fungsi-fungsi dasar penggambaran 2D garis dan bidang : line, polyline, multiline, arc, rectangle, circle, polygon, ellipse Melakukan seleksi/pemilihan objek Tim EMS, (2015) AutoCAD 2D dan 3D : Jakarta, PT Elex Media Komputindo. 	

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 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. 	<ul style="list-style-type: none"> Pemahaman akan jenis-jenis perintah dasar autocad 	Kriteria: Keaktifan dan pemahaman	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah dan Diskusi [TM: 1x (1x50")] Tutorial dan Praktika [BT+BM: (1+1) 2x (2x50")] 	<ul style="list-style-type: none"> Memodifikasi Objek 2D Memutar objek 2D Memindahkan objek dengan Move Menghapus objek dengan Erase Mengkopi objek dengan Copy, Array, Offset Perintah dasar : Fillet, Trim, dan Extend Tim EMS, (2015) AutoCAD 2D dan 3D : Jakarta, PT Elex Media Komputindo. 	
11	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ul style="list-style-type: none"> Pemahaman akan pengelolaan gambar dua dimensi pada autocad 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> Penguasaan perintah dalam penggambaran 2 dimensi Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan penggambaran 2d Ketepatan penggunaan waktu dalam pengerjaan 	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah dan Diskusi [TM: 1x (1x50")] Tutorial dan Praktika [BT+BM: (1+1) 2x (2x50")] 	<ul style="list-style-type: none"> Pemberian Symbol dan Notasi Dimensi: Dimension linier, Dimension Radius, Leader Penggunaan Layer Layer Properties : menambah Layer, merubah Layer, menghapus Layer, mengaktifkan/mengnonaktifkan layer, Layer : Tebal, Warna, Jenis Tim EMS, (2015) AutoCAD 2D dan 3D : Jakarta, PT Elex Media Komputindo. 	10

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)
12	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mengoperasikan Adobe PhotoShop dalam seperti pembuatan layout-layout dan editing dasar 	<ul style="list-style-type: none"> Pemahaman akan area kerja dan tata letak perintah dasar pada PhotoShop 	Kriteria: Keaktifan dan pemahaman	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah dan Diskusi [TM: 1x (1x50")] Tutorial dan Praktika [BT+BM: (1+1) 2x (2x50")] 	<ul style="list-style-type: none"> Pengenalan menu bar, toolbar, dan area kerja Pengenalan layer Pengenalan Seleksi, Undo Lembar kerja Import file 	
13	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mengoperasikan Adobe PhotoShop dalam seperti pembuatan layout-layout dan editing dasar 	<ul style="list-style-type: none"> Pemahaman akan jenis-jenis Tools dasar pada photoshop 	Kriteria: Keaktifan dan pemahaman	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah dan Diskusi [TM: 1x (1x50")] Tutorial dan Praktika [BT+BM: (1+1) 2x (2x50")] 	<ul style="list-style-type: none"> Navigaton : Zoom in/Out, Pan Pengenalan Croop, Rotation, size Seleksi layer : Brush, Pen, Polygonal Lasso, quick Selection, Rectangular Marquee 	
14	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mengoperasikan Adobe PhotoShop dalam seperti pembuatan layout-layout dan editing dasar 	<ul style="list-style-type: none"> Pemahaman akan proses editing project 	Kriteria: Keaktifan dan pemahaman	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah dan Diskusi [TM: 1x (1x50")] Tutorial dan Praktika [BT+BM: (1+1) 2x (2x50")] 	<ul style="list-style-type: none"> Layer : pembuatan layer, mengedit layer, mencopy layer, memindah layer Text, Coloring Export file 	10

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER PROGRAM STUDI ARSITEKTUR ARS-313

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)
15	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu mengoperasikan Adobe PhotoShop dalam seperti pembuatan layout-layout dan editing dasar 	<ul style="list-style-type: none"> Pemahaman akan jenis-jenis penggunaan software arsitektur secara umum. 	Kriteria: Keaktifan dan pemahaman	<ul style="list-style-type: none"> Kuliah dan Diskusi [TM: 1x (1x50")] Tutorial dan Praktika [BT+BM: (1+1) 2x (2x50")] 	<ul style="list-style-type: none"> Editing brosur : pembuatan layout brosur Coloring brosur Text Export to jpg 	40
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa					

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA					
Mata Kuliah	Software Arsitektur				
Kode MK	ARS-313	sks:	3	Semester:	
Dosen Pengampu	Muhammad Mashudi, S.T., M.A.				
BENTUK TUGAS					
Tugas Mingguan					
JUDUL TUGAS					
Tugas 10 – Final Project: Menyusun Proposal Penelitian dan Mempresentasikannya					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu mengoperasikan software-software arsitektur pada tingkat dasar					
DESKRIPSI TUGAS					
Tuliskan obyek garapan tugas, dan batas-batasnya, relevansi dan manfaat tugas					
METODE Pengerjaan Tugas					
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menggambar Garis, Persegi panjang, Lingkaran dan oval 2. Menggambar tabung, kubus, 3. Melakukan modeling dari objek yang telah dipilih 4. Melakukan penggambaran dua dimensi dari objek dan ruang yang telah dipilih 5. Melakukan pengaturan tata letak dari hasil modeling dan gambar 2 dimensi 					
BENTUK DAN FORMAT LUARAN					
<ol style="list-style-type: none"> a. Obyek Garapan: Penyusunan Proposal Penelitian b. Bentuk luaran: <ol style="list-style-type: none"> 1. Kumpulan ringkasan jurnal yang ditulis dengan MS Word dengan sistematika penulisan ringkasan jurnal, dikumpulkan dengan format *.doc dengan sistematika nama file: Tugas 10-Ringkasan-NIM-Nama depan mahasiswa.doc 2. ... 3. ... 					
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN					
<ol style="list-style-type: none"> a. Ringkasan hasil kajian jurnal (bobot 20%) b. Proposal Penelitian (bobot 30%) c. Penyusunan Slide Presentasi (bobot 20%) d. Presentasi (bobot 30%) 					

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA	
JADWAL PELAKSANAAN	
Tugas Mingguan 1 : AutoCAD	12 September 2017
Menyusun Proposal	2 Mei – 12 Mei 2017
...
LAIN-LAIN	
Bobot Penilaian tugas ini adalah 20% dari 100% penilaian mata kuliah ini. Akan dipilih 3 proposal terbaik. Tugas dikerjakan dan dipresentasikan secara mandiri	
DAFTAR RUJUKAN	
-	

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA					
Mata Kuliah	Software Arsitektur				
Kode MK	ARS-313	sks:	3	Semester:	
Dosen Pengampu	Muhammad Mashudi, S.T., M.A.				
BENTUK TUGAS					
Tugas Tengah Semester					
JUDUL TUGAS					
Membuat Design Interior Apartemen menggunakan SketchUp					
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH					
Mahasiswa mampu mengoperasikan software-software arsitektur pada tingkat dasar					
DESKRIPSI TUGAS					
Mahasiswa membuat modeling Interior sebuah Apartemen menggunakan SketcUp dan melakukan Rendering untuk membuat Interior menjadi Realistic.					
METODE Pengerjaan Tugas					
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menentukan objek dan ruang yang akan dikerjakan 2. Melakukan modeling dari objek yang telah dipilih 3. Melakukan pemilihan furniture yang ingin digunakan 					

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA	
4. Menata furniture sesuai objek ruang yang dipilih 5. Pemberian Material 6. Rendering Interior	
BENTUK DAN FORMAT LUARAN	
1. Modeling interior dikumpulkan dengan format SketchUp dengan sistematika nama file:UTS-NIM-Nama 2. Hasil Rendering Interior dikumpulkan dengan format JPG dengan sistematika nama file: UTS-NIM-Nama mahasiswa	
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN	
1. Kreatifitas (bobot 20%) 2. Ketepatan dalam meletakkan furniture (bobot 30%) 3. Waktu penyelesaian tugas (bobot 20%) 4. Hasil rendering (bobot 30%)	
JADWAL PELAKSANAAN	
Membuat Modeling Interior	3 Oktober 2017
Rendering Interior	10 Oktober 2017
LAIN-LAIN	
Bobot Penilaian tugas ini adalah 30% dari 100% penilaian mata kuliah ini. Akan dipilih 3 proposal terbaik. Tugas dikerjakan dan dipresentasikan secara mandiri	
DAFTAR RUJUKAN	
-	

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA				
Mata Kuliah	Software Arsitektur			
Kode MK	ARS-313	sks:	3	Semester:
Dosen Pengampu	Muhammad Mashudi, S.T., M.A.			
BENTUK TUGAS				
Tugas Akhir Semester				
JUDUL TUGAS				

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA	
Membuat brosur apartemen menggunakan Adobe PhotoShop	
SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH	
Mahasiswa mampu mengoperasikan software-software arsitektur pada tingkat dasar	
DESKRIPSI TUGAS	
Membuat brosur sebuah apartemen dengan Adobe Photoshop dengan pengabungan hasil tugas-tugas sebelumnya	
METODE Pengerjaan Tugas	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat draft/layouting brosur di kertas a4 2. Brosur Terdiri dari denah furniture, Rendering Interior, dan Spesifikasi Interior 3. Asistensi draft brosur 4. Membuat brosur di adobe PhotoShop 	
BENTUK DAN FORMAT LUARAN	
<ol style="list-style-type: none"> 3. Draft a4 dikumpulkan dengan diberi nama UAS-NIM>Nama 4. Brosur dikumpulkan dengan format photoshop dengan sistematika nama file: UAS-NIM>Nama mahasiswa 5. Hasil brosur dikumpulkan dengan format JPG dengan sistematika nama file: UAS-NIM>Nama mahasiswa 	
INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN	
<ol style="list-style-type: none"> 5. Kreatifitas (bobot 20%) 6. Ketepatan dalam editing (bobot 30%) 7. Waktu penyelesaian tugas (bobot 20%) 8. Hasil jpg (bobot 30%) 	
JADWAL PELAKSANAAN	
Asistensi Layouting A4 brosur	28 November 2017
Pembuatan brosur	7 Desember 2017
LAIN-LAIN	
Bobot Penilaian tugas ini adalah 40% dari 100% penilaian mata kuliah ini. Akan dipilih 3 proposal terbaik. Tugas dikerjakan dan dipresentasikan secara mandiri	
DAFTAR RUJUKAN	
-	