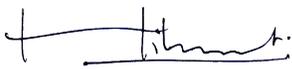




# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

### ARR-522

Issue/Revisi	: A0	Tanggal	: 1 Juli 2019
Mata Kuliah	: Arsitektur Prefabrikasi dan Parametrik	Kode MK	: ARR 520
Rumpun MK	: MKP – Mata Kuliah Pilihan	Semester	:
Dosen Pengampu	: Mohammad Hikmat Subarkah, S.T., M.A.	Bobot (sks)	: 3 sks
Dosen Pengampu	Kaprodi	Dekan	
			
M Hikmat Subarkah, S.T., M.A.	Ratna Safitri, S.T., M.Ars	Ir. Resdiansyah, S.T., M.T., Ph.D	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL – PRODI</b>
	X Pengetahuan Pendukung
	<b>CP-MK</b>
X.N.1	Mahasiswa dapat mengenali, memahami dan menganalisis arsitektur dengan dasar prefabrikasi dan parametrik. Memahami dan mengaplikasikan prinsip dasar prefabrikasi dan parametrik baik dalam bentuk rancangan sketsa, digital dan 3D model/ maket.
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Prefabrikasi merupakan suatu metode yang lahir dari suatu proses kehidupan, pemikiran, perkembangan sosial dan ekonomi serta teknologi. Di dalam dunia arsitektur dan konstruksi, pada dasarnya prefabrikasi adalah suatu cara membangun yang mudah dipahami secara konsep dan tidak terlalu sulit diterapkan secara teknis. Mata kuliah ini mengenalkan gambaran mengenai desain bangunan prefabrikasi, yang termasuk di dalamnya mengenai modul bangunan dan jenis pemasangannya, serta pemilihan material dimana bangunan prafabrikasi memudahkan pembangunan, menyingkat waktu, dan meminimalisasi biaya serta memberikan dampak positif bagi pembangunan yang berkelanjutan dan hijau. Mata kuliah arsitektur prefabrikasi dan parametrik menggunakan media digital dan teknologi dalam proses pembelajarannya. Mahasiswa berkesempatan untuk mengeksplorasi bentuk bangunan melalui cara

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

### ARR-522

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER				
	yang tidak konvensional, serta memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengembangkan ide, konsep dan kreativitas dalam berpikir.			
<b>Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan</b>				
<b>Pustaka</b>	<b>Utama</b>			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Smith, Ryan E. Prefab Architecture : A Guide to Modular Design and Construction. John Wiley &amp; Son, 2010. p 21-46, p 127-147</li> <li>• Kaufmann, Michelle, Prefab Green, Gibbs Smith, 2009.</li> <li>• Serrats, Marta. Prefab Houses Design Source, Harper Design and Loft Publication, 2012</li> <li>• Kisho Kurukawa (1977). "The Origin and History of the Metabolist Movement" in Metabolism in Architecture, London: Studio Vista.</li> </ul>			
	<b>Pendukung</b>			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Colin Rowe (1985), "The Mathematics of the Ideal Villa", in The Mathematics of the Ideal Villa and Other Essays, Cambridge: MIT Press.</li> <li>• Kenneth Frampton, "Studies in Tectonic Culture", The Poetics of Construction in Nineteenth and Twentieth Century Architecture. MIT Press, Cambridge, Mass., 1995.</li> <li>• Evans, Robin. The Projective Cast: Architecture and Its Three Geometries The MIT Press, 1995.</li> <li>• Khabazi, Zubin, Generative Algorithm, Morphogenism, 2012. p 12-23, • Payne, Andrew &amp; Rajaa Isaa, The Grasshopper Primer, Second Edition, 2009.</li> <li>• Rhinoceros 5 For Windows User's Guide, Robert McNeel &amp; Associates, 2015</li> </ul>			
<b>Media Pembelajaran</b>	<b>Perangkat Lunak:</b>			
	<table border="1"> <tr> <td>- Rhinoceros</td> <td>Komputer</td> </tr> <tr> <td>- Grasshopper</td> <td>LCD Projector</td> </tr> </table>	- Rhinoceros	Komputer	- Grasshopper
- Rhinoceros	Komputer			
- Grasshopper	LCD Projector			
<b>Team Teaching</b>				
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	-			
<b>Persentase Penilaian</b>	Tugas Kecil: 50% UTS: 20% UAS: 30%			

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

### ARR-522

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	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu memahami tujuan dan cara pembelajaran mata kuliah.</li> <li>Mahasiswa mengidentifikasi secara umum mengenai Arsitektur Prefab dan Parametrik.</li> <li>Membangun minat mahasiswa terhadap topik.</li> <li>Mahasiswa mengetahui latar belakang munculnya Arsitektur Prefab</li> </ol>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Kemampuan dan ketepatan analisis</li> <li>Pemahaman dan analisa objek studi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Collaborative Learning</i></li> <li><i>Ceramah</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengenalan tujuan dan cakupan Arsitektur Prefab dan Parametrik.</li> <li>Penjelasan tata cara perkuliahan</li> <li>Tugas Individu</li> <li>Pemutaran Video</li> </ul>	2.5%
2	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu memahami tujuan dan cara pembelajaran mata kuliah.</li> <li>Mahasiswa mengidentifikasi secara umum mengenai Arsitektur Prefab dan Parametrik.</li> </ol>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Kemampuan dan ketepatan analisis</li> <li>Pemahaman dan analisa objek studi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Collaborative Learning</i></li> <li><i>Ceramah</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pengenalan tujuan dan cakupan Arsitektur Prefab dan Parametrik.</li> <li>Penjelasan tata cara perkuliahan</li> <li>Tugas Individu</li> <li>Pemutaran Video</li> </ul>	2.5%

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

### ARR-522

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)
	3. Membangun minat mahasiswa terhadap topik. 4. Mahasiswa mengetahui latar belakang munculnya Arsitektur Prefab					
3	1. Mahasiswa mengetahui diskursus Arsitektur Prefab 2. Dapat mengidentifikasi Arsitektur Prefab 3. Mahasiswa memahami bagaimana mengaplikasikan Arsitektur Prefab dengan metoda Fabrikasi Digital dengan memahami studi kasus.		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kerjasama Kelompok</li> <li>• Analisa objek studi</li> <li>• Komunikasi</li> <li>• Kerapihan Maket</li> <li>• Presentasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Collaborative Learning</i></li> <li>• <i>Presentasi</i></li> <li>• <i>Ceramah</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Arsitektur Prefab dalam konteks dan sejarah</li> <li>• Aplikasi Arsitektur Prefab, Digital Fabrikasi</li> </ul> <p>Studi Kasus :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Grup 1 Sectioning</li> <li>• Grup 1 Tiling</li> </ul>	10%
4	Mahasiswa memahami bagaimana mengaplikasikan Arsitektur Prefab dengan		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analisa dan Kreatifitas</li> <li>• Komunikasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Collaborative Learning</i></li> <li>• <i>Presentasi</i></li> <li>• <i>Ceramah</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplikasi Arsitektur Prefab</li> <li>• Element Assembly Green</li> </ul>	5%

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

### ARR-522

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)
	memahami Element Assembly-Green		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kerjasama Kelompok</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tugas Individu dan Kelompok</li> </ul>	
5	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa memahami bagaimana Arsitektur Prefab di Indonesia</li> <li>2. Mahasiswa mampu mempresentasikan hasil analisis desain kontainer</li> </ol>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analisa dan Kreatifitas</li> <li>• Komunikasi</li> <li>• Kerjasama Kelompok</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Collaborative Learning</i></li> <li>• <i>Presentasi</i></li> <li>• <i>Ceramah</i></li> </ul>	Arsitektur Prefab di Indonesia	
6	Mahasiswa memahami bagaimana praktisi mengaplikasikan Arsitektur Prefab			<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Collaborative Learning</i></li> <li>• <i>Presentasi</i></li> <li>• <i>Ceramah</i></li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Aplikasi Arsitektur Prefab</li> <li>2. Studi Kasus</li> <li>3. Presentasi Praktisi / Site Visit Karya Dani Hermawan</li> </ol>	
7	Mahasiswa memahami variasi dari aplikasi arsitektur prefab			<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Collaborative Learning</i></li> <li>• <i>Presentasi</i></li> <li>• <i>Ceramah</i></li> </ul>	Variasi Aplikasi Arsitektur Prefab	

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

### ARR-522

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)
8	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu mengolaborasi seluruh pengetahuan Arsitektur Prefab</li> <li>Mahasiswa mampu mengkomunikasikan analisa ke dalam tulisan, diagram dan gambar sketsa</li> </ol>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Analisa,</li> <li>Kreatifitas,</li> <li>Komunikasi</li> </ul>	<i>Analisa Objek</i> <i>Studi Kuliah</i> <i>Lapangan</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ujian Tengah Semester (UTS)</li> </ul>	25%
9	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mengetahui latar belakang munculnya Arsitektur Parametrik</li> <li>Mahasiswa mengetahui diskursus Parametrik Arsitektur</li> </ol>			<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceramah</li> <li>Collaborative Learning</li> </ul>	Pengenalan Arsitektur Parametrik	
10	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu mengikuti dan menguasai dasar software Rhinocerus 3D</li> </ol>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Penguasaan Software</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceramah</li> <li>Collaborative Learning</li> <li>Workshop</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Rhinocerus 3D Basic</li> </ul>	5%

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

### ARR-522

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)
11	Mahasiswa mampu mengikuti dan menguasai dasar software Grasshopper		<ul style="list-style-type: none"> <li>Penguasaan Software</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ceramah</li> <li>Collaborative Learning</li> <li>Workshop</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Grasshopper Basic</li> </ul>	5%
12	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu mengikuti dan menguasai dasar software Grasshopper</li> <li>Mahasiswa dapat menganalisa dan membuat skema grasshopper dalam aplikasi objek studi.</li> <li>Mahasiswa dapat mengikuti dan mengalami proses pembuatan karya dari mulai desain, fabrikasi dan assembly</li> </ol>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Penguasaan Software</li> <li>Membuat ulang sebuah instalasi bentuk/shelter melalui aplikasi Rhino3d dan Grasshopper</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Collaborative Learning</i></li> <li><i>Workshop</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Grasshopper Data Sets ; Math Operation</li> <li>Contoh Pengaplikasian Grasshopper dalam Studi Kasus :The Serpentine Pavilion 2002 - Toyo Ito and Arup o Collective Project</li> </ul>	5%
13	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu mengikuti dan menguasai dasar software Grasshopper</li> </ol>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Penguasaan Software</li> <li>Membuat ulang sebuah</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Collaborative Learning</i></li> <li><i>Workshop</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Grasshopper Vector, Curve, Surface</li> <li>Collective Project</li> </ul>	5%

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

### ARR-522

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)
	2. Mahasiswa dapat mengikuti dan mengalami proses pembuatan karya dari mulai desain, fabrikasi dan assembly		instalasi bentuk/shelter melalui aplikasi Rhino3d dan Grasshopper			
14	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu mengikuti dan menguasai dasar software Grasshoper</li> <li>Mahasiswa dapat mengikuti dan mengalami proses pembuatan karya dari mulai desain, fabrikasi dan assembly</li> </ol>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Penguasaan Software</li> <li>Kerjasama Kelompok</li> <li>Kreatifitas</li> <li>Komunikasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>3D Laser Cutting Workshop</i></li> <li><i>Collaborative Learning</i></li> </ul>	Grasshopper Collective Project - Membuat 3D Object dengan Media Laser Cutter dari Bentuk yang dihasilkan	5%
15	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa memahami bagaimana arsitektur parametrik diterapkan dalam dunia praktek.</li> <li>Mahasiswa dapat mengikuti dan mengalami proses</li> </ol>		<ul style="list-style-type: none"> <li>Penguasaan Software</li> <li>Kerjasama Kelompok</li> <li>Kreatifitas</li> <li>Komunikasi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Collaborative Learning</li> <li>Assembling Workshop</li> </ul>	Presentasi Praktisi  Collective Project - Menyusun hasil 3D Laser Cutting Workshop menjadi bentuk yang diinginkan	5%

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

### ARR-522

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)
	pembuatan karya dari mulai desain, fabrikasi dan assembly					
16	<ol style="list-style-type: none"> <li>Mahasiswa mampu mengolaborasikan seluruh pengetahuan Arsitektur Parametrik</li> <li>Mahasiswa dapat bekerjasama dalam kelompok</li> <li>Mahasiswa mampu berkontribusi dan mengikuti seluruh proses dari awal desain, fabrikasi sampai assembly di lapangan</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Project</li> </ul>	Laporan Collective Project <ul style="list-style-type: none"> <li>Penguasaan materi</li> <li>Kerapihan Karya</li> <li>Ketepatan Analisis</li> </ul>			30%



# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

### ARR-522

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA					
Mata Kuliah	Arsitektur Prefabrikasi dan Parametrik				
Kode MK	ARR 522	sks:	3	Semester:	
Dosen Pengampu	Mohammad Hikmat Subarkah, S.T., M.A.				
<b>BENTUK TUGAS</b>					
<i>PDF A4</i>					
<b>JUDUL TUGAS</b>					
Obyek 5 contoh arsitektur prefab dan 5 contoh aplikasi fabrikasi digital					
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH</b>					
Mahasiswa mendokumentasikan dan meng-analisa contoh objek arsitektur prefab dan aplikasi fabrikasi digital.					
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>					
Yang harus Dikerjakan dan Batasan-batasan Mahasiswa mencari, mendefinisikan dan mengkategorikan 5 contoh arsitektur prefab dan 5 contoh aplikasi fabrikasi digital					
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>					
Metode/Cara/Acuan yang Digunakan Discovery-Learning.					
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>					
Deskripsi Luaran Tugas yang Dihasilkan: Dikerjakan dengan format pdf A4					
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemampuan dan ketepatan analisa</li> <li>• Pemahaman dan analisa objek studi</li> </ul>					
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>					
Minggu ke 2					
<b>LAIN-LAIN</b>					
Bobot Penilaian tugas ini adalah 5 % dari 100 % penilaian mata kuliah ini. Tugas dikerjakan secara mandiri.					
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>					
-					



# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

### ARR-522

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA					
Mata Kuliah	Arsitektur Prefabrikasi dan Parametrik				
Kode MK	ARR 522	sks:	3	Semester:	
Dosen Pengampu	Mohammad Hikmat Subarkah, S.T., M.A				
<b>BENTUK TUGAS</b>					
<i>PDF A3</i>					
<b>JUDUL TUGAS</b>					
Desain Arsitektur Prefab dengan tema "Sectional" dan "Tiling"					
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH</b>					
Mahasiswa mendokumentasikan dan meng-analisa contoh objek arsitektur prefab dan aplikasi fabrikasi digital.					
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>					
Mahasiswa memahami bagaimana mengaplikasikan Arsitektur Prefab dengan memahami Element- Assembly-Green					
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>					
Project Based-Learning. Mahasiswa membuat Desain Arsitektur Prefab dengan memperhatikan elemen arsitektur Prefab yang telah didapat dalam teori					
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>					
Dikerjakan dengan format pdf A3.					
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analisa dan Kreatifitas</li> <li>• Komunikasi</li> <li>• Presentasi</li> <li>• Orisinalitas</li> </ul>					
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>					
Minggu ke 4					
<b>LAIN-LAIN</b>					
Bobot Penilaian tugas ini adalah 5 % dari 100 % penilaian mata kuliah ini. Tugas dikerjakan secara mandiri.					
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>					
-					



# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

### ARR-522

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA				
Mata Kuliah	Arsitektur Prefabrikasi dan Parametrik			
Kode MK	ARR 522	sks:	3	Semester:
Dosen Pengampu	Mohammad Hikmat Subarkah, S.T., M.A			
<b>BENTUK TUGAS</b>				
<i>Print Format A2</i>				
<b>JUDUL TUGAS</b>				
Analisa Aplikasi Arsitektur Prefab				
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH</b>				
Mahasiswa mendokumentasikan dan meng-analisa contoh objek arsitektur prefab dan aplikasi fabrikasi digital.				
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>				
Mahasiswa menganalisa arsitektur prefab dari presentasi Dani Hermawan				
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>				
Discovery Learning. Berdasarkan pengamatan dan ilmu yang telah didapatkan analisa tersebut dituangkan dalam bentuk diagram, sketsa, imej 2D dan 3D				
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>				
Dikerjakan dengan print format A2.				
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Analisa</li> <li>• Kreatifitas</li> <li>• Komunikasi</li> </ul>				
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>				
Minggu ke 8				
<b>LAIN-LAIN</b>				
Bobot Penilaian tugas ini adalah 25 % dari 100 % penilaian mata kuliah ini. Tugas dikerjakan secara mandiri.				
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>				
-				



# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

### ARR-522

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA				
Mata Kuliah	Arsitektur Prefabrikasi dan Parametrik			
Kode MK	ARR 522	sks:	3	Semester:
Dosen Pengampu	Mohammad Hikmat Subarkah, S.T., M.A			
<b>BENTUK TUGAS</b>				
<i>File 3dm</i>				
<b>JUDUL TUGAS</b>				
Latihan Software Rhino				
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH</b>				
Mahasiswa mampu mengikuti dan menguasai dasar software Rhinocerus 3D				
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>				
Mahasiswa membuat suatu benda sederhana dengan Software Rhino				
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>				
Project Based- Learning. Berdasarkan kemampuan yang didapat dari kelas, mahasiswa membuat benda sederhana				
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>				
Benda sederhana dengan format .3dm				
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penguasaan Software</li> <li>• Ketepatan pembuatan benda sederhana</li> </ul>				
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>				
Minggu ke 10				
<b>LAIN-LAIN</b>				
Bobot Penilaian tugas ini adalah 5 % dari 100 % penilaian mata kuliah ini. Tugas dikerjakan secara mandiri.				
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>				
-				



# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

### ARR-522

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA					
Mata Kuliah	Arsitektur Prefabrikasi dan Parametrik				
Kode MK	ARR 522	Kode MK	ARC-522	Kode MK	ARC-522
Dosen Pengampu	Mohammad Hikmat Subarkah, S.T., M.A				
<b>BENTUK TUGAS</b>					
<i>File 3dm</i>					
<b>JUDUL TUGAS</b>					
Latihan Software Grasshopper					
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH</b>					
Mahasiswa mampu mengikuti dan menguasai dasar software Grasshopper					
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>					
Mahasiswa membuat suatu benda sederhana dengan Software Grasshopper					
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>					
Project Based- Learning. Berdasarkan kemampuan yang didapat dari kelas, mahasiswa membuat benda sederhana					
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>					
Benda sederhana dengan format ghx dan.3dm					
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penguasaan Software</li> <li>• Ketepatan pembuatan benda sederhana</li> </ul>					
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>					
Minggu ke 11					
<b>LAIN-LAIN</b>					
Bobot Penilaian tugas ini adalah 5 % dari 100 % penilaian mata kuliah ini. Tugas dikerjakan secara mandiri.					
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>					
-					



# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

### ARR-522

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA				
Mata Kuliah	Arsitektur Prefabrikasi dan Parametrik			
Kode MK	ARR 522	sks:	3	Semester:
Dosen Pengampu	Mohammad Hikmat Subarkah, S.T., M.A			
<b>BENTUK TUGAS</b>				
Benda Instalasi				
<b>JUDUL TUGAS</b>				
Membuat ulang instalasi bentuk dengan aplikasi Software Grasshopper dan Rhino 3D				
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH</b>				
Mahasiswa dapat menganalisa dan membuat skema grasshopper dalam aplikasi objek studi. Mahasiswa dapat mengikuti dan mengalami proses pembuatan karya dari mulai desain, fabrikasi dan <i>assembly</i>				
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>				
Mahasiswa membuat suatu benda dengan aplikasi Software Grasshopper dan Rhino 3D				
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>				
Project Based- Learning. Berdasarkan kemampuan yang didapat dari kelas, mahasiswa diarahkan untuk membuat ulang suatu benda instalasi.				
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>				
Benda instalasi dengan format .ghx dan .3dm				
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penguasaan Software</li> <li>• Ketepatan pembuatan benda instalasi</li> </ul>				
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>				
Minggu ke 12& 13				
<b>LAIN-LAIN</b>				
Bobot Penilaian tugas ini adalah 10% dari 100 % penilaian mata kuliah ini. Tugas dikerjakan secara mandiri.				
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>				
-				



# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

### ARR-522

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA					
Mata Kuliah	Arsitektur Prefabrikasi dan Parametrik				
Kode MK	ARR 522	sks:	3	Semester:	
Dosen Pengampu	Mohammad Hikmat Subarkah, S.T., M.A.				
<b>BENTUK TUGAS</b>					
<i>Benda Instalasi</i>					
<b>JUDUL TUGAS</b>					
Collective Project : 3D Laser Cutting Workshop dan Assembly Workshop					
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH</b>					
Mahasiswa memahami bagaimana arsitektur parametrik diterapkan dalam dunia praktek. Mahasiswa dapat mengikuti dan mengalami proses pembuatan karya dari mulai desain, fabrikasi dan <i>assembly</i>					
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>					
3D Laser Cutting Workshop: Dengan menggunakan Laser Printer Mahasiswa mempelajari proses pembuatan atau fabrikasi dari file yang telah dikerjakan dalam SoMware Workshop Assembly Workshop : Mahasiswa dibagi menjadi 2 Kelompok dan masing-masing kelompok menyusun bahan kertas beer paper dari hasil 3D Laser Cumng Workshop					
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>					
<i>3D Laser Cutting Workshop: Mahasiswa mempersiapkan file untuk kemudian di proses di Laser Printer</i> <i>Assembly Workshop : Mahasiswa menyusun hasil dari Laser Printer</i>					
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>					
<i>3D Laser Cutting Workshop: Bahan kertas yang telah dipotong dalam Laser Cut.</i> <i>Assembly Workshop : Benda Instalasi</i>					
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penguasaan Software</li> <li>• Kerjasama Kelompok</li> <li>• Kreavifitas</li> <li>• Komunikasi</li> </ul>					
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>					



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**  
**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR**  
**ARR-522**

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA
Minggu ke 14 &15
<b>LAIN-LAIN</b>
Bobot Penilaian tugas ini adalah 10 % dari 100 % penilaian mata kuliah ini. Tugas dikerjakan secara mandiri.
<b>DAFTAR RUJUKAN</b>
-



# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

### ARR-522

RANCANGAN TUGAS MAHASISWA					
Mata Kuliah	Arsitektur Prefabrikasi dan Parametrik				
Kode MK	ARR 522	Kode MK	ARC-522	Kode MK	ARC-522
Dosen Pengampu	Mohammad Hikmat Subarkah, S.T., M.A				
<b>BENTUK TUGAS</b>					
<i>Collective Project</i>					
<b>JUDUL TUGAS</b>					
Ujian Akhir Semester					
<b>SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH</b>					
Mahasiswa mampu mengolaborasikan seluruh pengetahuan Arsitektur Parametrik					
<b>DESKRIPSI TUGAS</b>					
Mahasiswa menjelaskan dan meng-analisis Collective Project dari proses pembuatan dan hasil akhir.					
<b>METODE Pengerjaan Tugas</b>					
Project Based - Learning : Mahasiswa membuat Laporan Collective Project dalam bentuk 2D Poster dan A4					
<b>BENTUK DAN FORMAT LUARAN</b>					
Poster format A2 dan Laporan Collective Project format A4					
<b>INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Penguasaan materi</li> <li>• Ketepatan Analisa</li> <li>• Kerapihan Karya</li> </ul>					
<b>JADWAL PELAKSANAAN</b>					
Minggu ke 16					
<b>LAIN-LAIN</b>					
Bobot Penilaian tugas ini adalah 30 % dari 100 % penilaian mata kuliah ini. Tugas dikerjakan secara mandiri.					

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

## PROGRAM STUDI ARSITEKTUR

### ARR-522

#### RUBRIK PENILAIAN

Jenjang	Nilai Mutu		Bobot Angka	Deskripsi Capaian Pembelajaran
4	A	A	90,00 – 100	Mahasiswa/i 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/i mampu secara <b>Mandiri</b> menganalisis dan menerapkan ilmu yang didapat dari kuliah, bacaan maupun diskusi dengan rekan. Umumnya hasil analisis dan penerapan ilmu adalah berupa gambar-gambar sketsa dan coretan analisis, bukan berupa laporan essay.
3,7		A-	80,00 – 89,99	Mahasiswa/i 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/i mampu secara <b>Mandiri</b> menganalisis dan menerapkan ilmu yang didapat dari kuliah, bacaan maupun diskusi dengan rekan. Umumnya hasil analisis dan penerapan ilmu adalah berupa gambar-gambar sketsa dan coretan analisis, bukan berupa laporan essay.
3,3	B	B+	75,00 – 79,99	Mahasiswa/i 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/i 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/i 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/i 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/i memenuhi permintaan tugas dengan lengkap dengan urutan yang logis namun kurang komprehensif
2,3	C	C+	60,00 – 64,99	Mahasiswa/i 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/i 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/i hanya memenuhi permintaan tugas namun belum mampu menerapkan pengetahuan secara runut, logis dan komprehensif.
1	D	D	40,00 – 49,99	Mahasiswa/i perlu mengulang karena ia mengerjakan tugas seadanya dan tidak lengkap sesuai dengan permintaan.
0	E	E	< 40,00	Mahasiswa/i belum layak lulus karena tidak memenuhi kriteria, seperti sering tidak mengumpulkan tugas atau tidak mengumpulkan tugas, tidak mengikuti ujian, dan melakukan plagiarisme.