

# RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
grafik analog arsitektural		5431902004	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=1	P=1	ECTS=3.18	1	24 Januari 2026
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
							ANGGI RAHMAD ZULFIKAR	
Model Pembelajaran	Project Based Learning							
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK							
	CPL-6	Menguasai konsep teoritis arsitektur, perancangan arsitektur, estetika, sistem struktur dan utilitas bangunan yang berkelanjutan.						
	CPL-7	Mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, dan model yang komunikatif dengan teknik manual maupun digital.						
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)							
	CPMK - 1	Menerapkan prinsip-prinsip dasar menggambar arsitektur secara manual (sketsa, garis, tekstur, dan bayangan) untuk merepresentasikan elemen arsitektural. (C3)						
	CPMK - 2	Menganalisis objek atau ruang arsitektural nyata untuk mengidentifikasi proporsi, skala, dan komposisi visual sebagai dasar penggambaran. (C4)						
	CPMK - 3	Mengevaluasi kualitas teknis dan estetika dari berbagai teknik gambar analog (seperti perspektif, aksonometri, dan potongan) berdasarkan kriteria kejelasan dan komunikasi ide. (C5)						
	CPMK - 4	Menciptakan gambar ekspresif manual (sketsa cepat dan rendering) yang mampu mengkomunikasikan konsep dan suasana desain arsitektural. (C6)						
	CPMK - 5	Menerapkan teknik gambar perspektif satu dan dua titik hilang secara akurat untuk merepresentasikan bentuk dan ruang bangunan tiga dimensi. (C3)						
	CPMK - 6	Menganalisis hubungan antara konsep desain arsitektural (seperti sirkulasi, hierarki ruang) dengan teknik representasi grafis analog yang paling efektif untuk menyampaikannya. (C4)						
	CPMK - 7	Mengevaluasi karya gambar analog sendiri dan orang lain berdasarkan kriteria ketepatan teknis, komposisi, dan kemampuan bercerita secara visual. (C5)						
	CPMK - 8	Menciptakan serangkaian gambar manual yang koheren (mulai dari diagram konsep, denah, tampak, potongan, hingga perspektif) untuk sebuah proposal desain arsitektural sederhana. (C6)						
	CPMK - 9	Menerapkan teknik rendering manual (penggunaan media seperti pensil, tinta, dan marker) untuk memberikan dimensi, materialitas, dan kedalaman pada gambar arsitektur. (C3)						
	CPMK - 10	Menganalisis karya grafis arsitektural master atau kontekstual untuk memahami dan menerapkan prinsip-prinsip komposisi dan ekspresi visual dalam karya sendiri. (C4)						
	Matrik CPL - CPMK							
		CPMK	CPL-6	CPL-7				
		CPMK-1		✓				
		CPMK-2	✓					
		CPMK-3	✓	✓				
		CPMK-4		✓				
		CPMK-5		✓				
		CPMK-6	✓	✓				
		CPMK-7		✓				
		CPMK-8	✓	✓				
		CPMK-9		✓				
		CPMK-10	✓					
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)								

		<table><tr><th rowspan="2">CPMK</th><th colspan="16">Minggu Ke</th></tr><tr><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-5</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-6</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-7</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-8</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-9</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-10</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr></table>	CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1	✓																CPMK-2		✓															CPMK-3			✓											✓			CPMK-4				✓							✓						CPMK-5					✓										✓		CPMK-6						✓						✓					CPMK-7							✓										CPMK-8								✓					✓				CPMK-9									✓								CPMK-10										✓						✓
CPMK	Minggu Ke																																																																																																																																																																																																												
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																																																																																																																																													
CPMK-1	✓																																																																																																																																																																																																												
CPMK-2		✓																																																																																																																																																																																																											
CPMK-3			✓											✓																																																																																																																																																																																															
CPMK-4				✓							✓																																																																																																																																																																																																		
CPMK-5					✓										✓																																																																																																																																																																																														
CPMK-6						✓						✓																																																																																																																																																																																																	
CPMK-7							✓																																																																																																																																																																																																						
CPMK-8								✓					✓																																																																																																																																																																																																
CPMK-9									✓																																																																																																																																																																																																				
CPMK-10										✓						✓																																																																																																																																																																																													
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah Grafik Analog Arsitektural merupakan mata kuliah keterampilan dasar yang membekali mahasiswa dengan kemampuan menggambar dan mengekspresikan ide-ide arsitektural secara manual menggunakan teknik-teknik analog tradisional. Isi mata kuliah mencakup pengenalan dan pelatihan penggunaan berbagai alat gambar manual (seperti pensil, rapido, spidol, dan tinta), teknik-teknik dasar menggambar arsitektur (garis, arsir, tekstur, dan bayangan), serta prinsip-prinsip komposisi dan presentasi visual. Tujuannya adalah untuk mengembangkan kepekaan visual, keterampilan motorik halus, dan kemampuan berpikir spasial melalui medium gambar tangan sebagai fondasi penting dalam proses kreatif dan komunikasi desain arsitektur. Ruang lingkup pembelajaran meliputi latihan menggambar benda geometris, elemen arsitektur, hingga sketsa konseptual bangunan, dengan penekanan pada ketepatan proporsi, perspektif, dan nilai estetika dalam setiap karya grafis yang dihasilkan.																																																																																																																																																																																																												
Pustaka	Utama :																																																																																																																																																																																																												
	Pendukung :																																																																																																																																																																																																												
Dosen Pengampu	Dr. Wendy Ivannal Hakim, S.T., M.Ars. Desy Ratna Arthaningtyas, S.T., M.T.																																																																																																																																																																																																												
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [ Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [ Pustaka ]		Bobot Penilaian (%)																																																																																																																																																																																																					
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)																																																																																																																																																																																																								
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)		(8)																																																																																																																																																																																																					
1	Setelah mengikuti perkuliahan, mahasiswa diharapkan dapat: 1) Mengidentifikasi dan menerapkan teknik dasar sketsa arsitektur, 2) Menggunakan variasi garis untuk menunjukkan bentuk dan proporsi, 3) Menerapkan teknik tekstur untuk memberikan karakter permukaan, 4) Menerapkan teknik bayangan untuk menciptakan ilusi kedalaman dan volume pada gambar elemen arsitektural.	1.Ketepatan penerapan teknik sketsa dalam menguraikan bentuk dasar elemen arsitektural. 2.Penggunaan variasi garis (tebal-tipis, kontinu-patah) yang sesuai untuk mendefinisikan bentuk dan detail. 3.Kesesuaian penerapan tekstur dalam merepresentasikan material pada gambar. 4.Keakuratan dan konsistensi penerapan bayangan untuk menunjukkan volume, kedalaman, dan sumber cahaya.	Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja, Penilaian Praktikum	Ceramah interaktif, demonstrasi langsung (live drawing), latihan terstruktur, dan diskusi kelas..	Latihan menggambar elemen arsitektural sederhana (sketsa, garis, tekstur, bayangan) dengan mengikuti video tutorial yang disediakan, kemudian mengunggah hasil scan/foto ke LMS untuk mendapatkan umpan balik.	Materi: Pengenalan alat dan media gambar manual (pensil, pena, kertas)., Teknik dasar sketsa: gesture drawing, contour drawing., Prinsip penggunaan garis: jenis, berat, dan fungsinya dalam gambar arsitektur., Pengenalan dan penerapan tekstur visual untuk material (kayu, batu, kaca, dll)., Dasar-dasar bayangan (shading): nilai tonal, arah cahaya, dan teknik rendering (hatching, cross-hatching, stippling). Pustaka: Handbook Perkuliahan		5%																																																																																																																																																																																																					

2	Mahasiswa mampu menerapkan teknik dasar menggambar manual (sketsa, garis, tekstur, bayangan) dalam merepresentasikan bentuk dan karakter elemen arsitektural sederhana.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketepatan penerapan prinsip proporsi dan skala dalam sketsa elemen arsitektural.</li> <li>2. Kualitas dan variasi garis (tebal-tipis, kontinu-patah) dalam menggambar.</li> <li>3. Kemampuan menerapkan teknik tekstur untuk menunjukkan material dan permukaan.</li> <li>4. Kemampuan menerapkan teknik bayangan (arsir, gradasi) untuk menciptakan kesan dimensi dan kedalaman.</li> <li>5. Kejelasan dan akurasi representasi visual dari elemen arsitektural yang digambar.</li> </ol>	<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah interaktif, demonstrasi langsung (live drawing), latihan terstruktur, dan diskusi kelompok..	Penugasan Praktik Menggambar, Mahasiswa diminta untuk membuat serangkaian gambar manual (sketsa) elemen arsitektural tertentu (misal: pintu, jendela, atau tangga) dengan menerapkan teknik garis, tekstur, dan bayangan yang telah dipelajari. Hasil karya difoto/discan dan diunggah ke LMS untuk dinilai.	<b>Materi:</b> Review prinsip dasar menggambar arsitektur: sketsa, garis, tekstur, bayangan., Teknik membuat garis dengan variasi dan tujuan yang berbeda., Teknik membuat tekstur untuk material seperti batu, kayu, kaca, dan beton., Prinsip pencahayaan dan penerapan bayangan (arsir, cross-hatching, stippling)., Praktik menggambar elemen arsitektural sederhana (misal: tangga, kolom, bukaan). <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
3	Mahasiswa mampu menganalisis karakteristik visual (proporsi, skala, komposisi) dari objek atau ruang arsitektural nyata dan menerjemahkannya ke dalam dasar-dasar penggambaran grafis analog.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kemampuan mengidentifikasi dan menjelaskan prinsip proporsi dalam objek/ruang arsitektural yang diamati.</li> <li>2. Kemampuan mengidentifikasi dan menjelaskan skala relatif antara elemen-elemen dalam objek/ruang arsitektural.</li> <li>3. Kemampuan menganalisis komposisi visual (seperti keseimbangan, ritme, penekanan) dari objek/ruang arsitektural.</li> <li>4. Kemampuan mendokumentasikan hasil analisis dalam bentuk sketsa atau catatan visual yang jelas.</li> </ol>	<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah interaktif, demonstrasi analisis visual, studi kasus (analisis gambar/foto arsitektur), praktikum observasi dan penggambaran, diskusi kelompok..	Analisis Visual Mandiri, Mahasiswa diminta untuk memilih satu objek atau ruang arsitektural di lingkungannya (misal: fasad bangunan, interior ruang tamu, tangga). Kemudian, mahasiswa menganalisis dan mendokumentasikan proporsi, skala, dan komposisi visual objek/ruang tersebut. Hasil analisis dikumpulkan dalam bentuk laporan singkat yang dilengkapi dengan foto objek dan sketsa analitis/annotasi yang menjelaskan temuan.	<b>Materi:</b> Konsep dan prinsip proporsi (misal: golden ratio, proporsi manusia) dalam arsitektur., Pemahaman skala dan dampaknya terhadap persepsi ruang., Prinsip-prinsip komposisi visual (keseimbangan, unity, ritme, focal point) dalam konteks arsitektural., Teknik observasi dan dokumentasi visual untuk analisis arsitektural. <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
4	Setelah mengikuti perkuliahan, mahasiswa dapat: 1) Menganalisis keunggulan dan kelemahan berbagai teknik gambar analog dalam menyampaikan informasi arsitektural, 2) Menilai tingkat kejelasan visual dan teknis dari gambar perspektif, aksonometri, dan potongan, 3) Mengevaluasi efektivitas komunikasi ide desain melalui gambar analog berdasarkan kriteria estetika dan fungsional.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kemampuan mengidentifikasi elemen teknis dan estetika pada gambar perspektif, aksonometri, dan potongan</li> <li>2. Kemampuan menerapkan kriteria kejelasan (clarity) dan komunikasi ide dalam evaluasi gambar</li> <li>3. Kemampuan memberikan penilaian kritis dan rekomendasi perbaikan terhadap kualitas gambar analog yang dievaluasi</li> </ol>	<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	Studi kasus evaluatif, diskusi kritis, presentasi analisis, dan review karya (peer review) dengan pendekatan student-centered learning..	Analisis dan Review Karya, Mahasiswa diminta untuk mencari 2 contoh gambar analog arsitektural (dari sumber online seperti jurnal, portofolio, atau situs arsitektur) yang menggunakan teknik berbeda (misal: satu perspektif dan satu aksonometri). Kemudian, mahasiswa membuat laporan evaluasi singkat yang menganalisis kelebihan, kekurangan, kejelasan, dan efektivitas komunikasi ide dari masing-masing gambar berdasarkan kriteria yang telah dipelajari. Laporan dikumpulkan melalui LMS.	<b>Materi:</b> Prinsip evaluasi kualitas teknis gambar arsitektur (proporsi, skala, ketepatan garis), Kriteria estetika dalam gambar analog (komposisi, bayangan, tekstur), Analisis perbandingan teknik perspektif, aksonometri, dan potongan, Studi kasus evaluasi gambar dari proyek arsitektural nyata <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%

5	Setelah mengikuti pertemuan ini, mahasiswa diharapkan dapat menganalisis dan menilai efektivitas berbagai teknik gambar analog dalam menyampaikan gagasan desain arsitektur, serta memberikan kritik konstruktif berdasarkan standar kejelasan visual dan ketepatan teknis.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kemampuan mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan gambar perspektif, aksonometri, dan potongan dalam konteks komunikasi ide.</li> <li>2. Kemampuan menerapkan kriteria kejelasan (clarity), proporsi, dan komposisi dalam mengevaluasi gambar.</li> <li>3. Kemampuan memberikan penilaian dan rekomendasi perbaikan yang didukung oleh argumen teknis dan estetika yang relevan.</li> </ol>	<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Studi kasus, diskusi kritis, presentasi dan review karya, serta demonstrasi evaluatif..	Analisis dan Review Kritis, Mahasiswa diminta untuk mencari dua contoh gambar analog arsitektur (masing-masing dari teknik yang berbeda, misalnya satu perspektif dan satu aksonometri) dari sumber online atau literatur. Kemudian, mahasiswa membuat laporan tertulis atau rekaman presentasi singkat yang mengevaluasi setiap gambar berdasarkan kriteria kejelasan, akurasi teknis, dan efektivitas komunikasi ide. Dalam laporan, mahasiswa harus memberikan penilaian, identifikasi kelebihan/kekurangan, serta saran perbaikan.	<b>Materi:</b> Prinsip-prinsip evaluasi gambar arsitektur: kejelasan, akurasi, dan ekspresi ide., Analisis komparatif teknik gambar: perspektif (satu, dua, tiga titik hilang), aksonometri (isometri, dimetri, trimetri), dan potongan (section)., Kriteria penilaian teknis: ketepatan skala, proporsi, dan konvensi gambar., Kriteria penilaian estetika: komposisi, penekanan visual, dan kemampuan bercerita (narrative) dari gambar., Studi kasus evaluasi karya gambar analog dari berbagai sumber (mahasiswa, praktisi, referensi). <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
6	Mahasiswa dapat menghasilkan gambar manual yang ekspresif dan komunikatif untuk menyampaikan ide, konsep, dan atmosfer desain arsitektural.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kemampuan menghasilkan sketsa cepat yang menangkap esensi konsep desain.</li> <li>2. Kemampuan menerapkan teknik rendering manual (seperti arsiran, gradasi, dan penggunaan media) untuk menciptakan suasana.</li> <li>3. Kejelasan dan efektivitas gambar dalam mengkomunikasikan ide dan atmosfer arsitektural.</li> <li>4. Tingkat ekspresi dan kreativitas visual dalam penyajian gambar.</li> </ol>	<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	Demonstrasi langsung, latihan terbimbing, studi kasus, diskusi dan kritik karya (desk crit)..		<b>Materi:</b> Prinsip-prinsip sketsa cepat untuk ide arsitektur., Teknik rendering manual dengan pensil, tinta, dan media kering lainnya., Penggunaan nilai gelap-terang, tekstur, dan atmosfer untuk menciptakan suasana., Studi contoh gambar ekspresif dari arsitek dan ilustrator ternama. <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%

7	<p>Setelah mengikuti perkuliahan, mahasiswa diharapkan dapat: 1) Mengidentifikasi prinsip dasar dan perbedaan antara perspektif satu titik hilang dan dua titik hilang. 2) Menerapkan langkah-langkah teknis dalam membuat gambar perspektif untuk objek dan ruang arsitektural sederhana. 3) Menghasilkan gambar perspektif yang akurat secara proporsi dan skala untuk mengkomunikasikan ide desain tiga dimensi.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketepatan dalam menentukan titik hilang dan garis horizon sesuai dengan sudut pandang yang diinginkan.</li> <li>2. Akurasi proporsi dan skala objek bangunan dalam gambar perspektif.</li> <li>3. Kemampuan menerapkan teknik bayangan dan tekstur dasar untuk memperkuat kesan tiga dimensi.</li> <li>4. Kesesuaian hasil gambar dengan prinsip perspektif satu dan dua titik hilang.</li> <li>5. Kemampuan menyajikan ide ruang dan bentuk arsitektural secara visual melalui gambar perspektif.</li> </ol>	<p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja</p>	<p>Ceramah interaktif, demonstrasi langsung (live drawing), praktikum terbimbing, diskusi dan tanya jawab, serta penugasan individu..</p>	<p>Mahasiswa diminta untuk mengamati sebuah objek bangunan nyata atau foto bangunan, kemudian membuat analisis sederhana dengan mengidentifikasi dan menggambar garis horizon serta memperkirakan letak titik hilangnya pada kertas gambar. Selanjutnya, mahasiswa membuat sketsa perspektif satu atau dua titik hilang dari objek sederhana (misalnya: kotak tisu, lemari, atau bagian fasad bangunan) berdasarkan prinsip yang telah dipelajari. Hasil gambar diunggah ke LMS dalam format digital (foto/scan).</p>	<p><b>Materi:</b> Konsep dasar perspektif: titik hilang, garis horizon, bidang gambar, dan station point., Langkah-langkah sistematis menggambar perspektif satu titik hilang (one-point perspective) untuk interior dan eksterior., Langkah-langkah sistematis menggambar perspektif dua titik hilang (two-point perspective) untuk objek bangunan., Teknik menentukan skala dan proporsi dalam gambar perspektif., Pengenalan teknik rendering sederhana (arsir, bayangan) untuk memperdalam kesan tiga dimensi. <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	5%
8	<p>Setelah mengikuti pertemuan ini, mahasiswa diharapkan mampu: 1) Mengidentifikasi dan merumuskan kebutuhan gambar untuk sebuah proposal desain sederhana. 2) Merancang alur logika penyajian gambar dari konsep hingga detail. 3) Membuat setiap jenis gambar (diagram, denah, tampak, potongan, perspektif) dengan teknik manual yang tepat. 4) Menyusun rangkaian gambar tersebut menjadi satu kesatuan proposal yang komunikatif dan koheren.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kemampuan merumuskan diagram konsep yang merepresentasikan ide desain.</li> <li>2. Ketepatan dan kelengkapan informasi pada gambar denah, tampak, dan potongan.</li> <li>3. Kualitas teknik gambar manual (garis, proporsi, arsiran, keterbacaan).</li> <li>4. Kehkoherenan dan konsistensi antar seluruh gambar dalam proposal.</li> <li>5. Kemampuan menyajikan perspektif yang merepresentasikan suasana dan bentuk desain secara utuh.</li> </ol>	<p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio</p>	<p>Workshop, Demonstrasi, Diskusi, dan Pendampingan (Tutorial). Dosen memberikan contoh rangkaian gambar proposal, mendemonstrasikan teknik penyusunan, dan membimbing mahasiswa secara langsung dalam proses pembuatannya..</p>		<p><b>Materi:</b> Prinsip penyusunan proposal desain arsitektural sederhana., Fungsi dan hubungan hierarkis antar jenis gambar (dari diagram hingga perspektif), Teknik menggambar manual untuk setiap elemen proposal: diagram konsep skematis, denah, tampak, potongan, dan perspektif eksploratif., Strategi menjaga konsistensi skala, orientasi, dan bahasa visual antar gambar., Penyajian akhir dan penataan layout rangkaian gambar. <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i></p>	15%

9	Mahasiswa mampu menganalisis dan memilih teknik representasi grafis analog yang tepat untuk mengkomunikasikan konsep desain arsitektural secara efektif.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Mengidentifikasi konsep desain arsitektural (sirkulasi, hierarki ruang) dalam studi kasus.</li> <li>2.Menganalisis kelebihan dan kekurangan berbagai teknik grafis analog (sketsa, diagram, perspektif) dalam menyampaikan konsep desain.</li> <li>3.Memilih dan merekomendasikan teknik representasi grafis analog yang paling efektif untuk konsep desain tertentu beserta alasannya.</li> <li>4.Membuat analisis komparatif antara minimal dua teknik representasi untuk satu konsep desain.</li> </ol>	<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	Studi kasus, diskusi kelompok, presentasi analisis, dan demonstrasi teknik..	Analisis Studi Kasus Online, Mahasiswa memilih satu studi kasus bangunan (dari sumber online yang disediakan), kemudian menganalisis konsep desain utamanya (sirkulasi/hierarki) dan merepresentasikannya ulang dengan dua teknik grafis analog yang berbeda. Hasil analisis dan gambar diunggah sebagai portofolio digital di LMS.	<b>Materi:</b> Review konsep desain arsitektural: sirkulasi, hierarki ruang, fungsi, dan konteks., Teknik representasi grafis analog: sketsa konseptual, diagram analitis (bubble, adjacency), gambar perspektif, dan potongan (section)., Prinsip komunikasi visual dalam representasi arsitektur., Analisis studi kasus bangunan terkenal berdasarkan representasi grafisnya. <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
10	Mahasiswa dapat menganalisis dan memilih teknik representasi grafis analog yang tepat untuk mengkomunikasikan berbagai konsep desain arsitektural secara visual.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Mampu mengidentifikasi karakteristik visual dari berbagai teknik grafis analog (sketsa, diagram, perspektif manual).</li> <li>2.Mampu menganalisis kesesuaian teknik grafis analog tertentu untuk merepresentasikan konsep desain seperti sirkulasi atau hierarki ruang.</li> <li>3.Mampu mengevaluasi efektivitas representasi grafis dalam menyampaikan pesan desain arsitektural.</li> <li>4.Mampu membandingkan dan memilih teknik representasi yang paling efektif untuk konteks desain tertentu.</li> </ol>	<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	Studi kasus, diskusi kelompok terpumpun, presentasi analisis, dan demonstrasi teknik..	Analisis dan Presentasi Studi Kasus Digital, Mahasiswa diminta untuk mencari dan menganalisis satu contoh representasi grafis analog (dari buku, jurnal, atau sumber online terpercaya) yang secara efektif menyampaikan konsep desain arsitektural tertentu (sirkulasi atau hierarki ruang). Buatlah presentasi singkat (dalam format slide atau video rekaman narasi) yang berisi: (1) Identifikasi konsep desain yang disampaikan, (2) Analisis teknik grafis analog yang digunakan, (3) Evaluasi efektivitasnya, dan (4) Alternatif teknik lain yang mungkin dan alasannya. Presentasi diunggah ke LMS untuk peer-review dan diskusi forum.	<b>Materi:</b> Review konsep desain arsitektural: sirkulasi, hierarki ruang, orientasi, skala, proporsi., Teknik representasi grafis analog: diagram sirkulasi, diagram hierarki, sketsa perspektif, aksonometri, denah dan potongan arsitektural., Prinsip komunikasi visual dalam arsitektur: kejelasan, penekanan, dan narasi visual., Analisis studi kasus karya arsitektur yang menggunakan representasi grafis analog untuk menyampaikan konsep desain. <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%

11	Mahasiswa dapat menganalisis, menilai, dan memberikan umpan balik kritis terhadap karya gambar analog arsitektural, baik milik sendiri maupun rekan, dengan menggunakan standar evaluasi yang objektif dan konstruktif.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Kemampuan mengidentifikasi dan menilai ketepatan teknis gambar (proporsi, skala, presisi garis, teknik arsir).</li> <li>2.Kemampuan menganalisis dan mengevaluasi komposisi visual (keseimbangan, penekanan, irama, kesatuan).</li> <li>3.Kemampuan menilai kemampuan bercerita visual (klarifikasi ide, ekspresi konsep arsitektural, narasi ruang).</li> <li>4.Kemampuan memberikan kritik dan saran yang konstruktif dan berdasar.</li> <li>5.Kemampuan merefleksikan dan mengevaluasi karya sendiri berdasarkan kriteria yang sama.</li> </ol>	<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	Diskusi kelompok, presentasi dan kritik karya (review session), studi kasus, dan refleksi mandiri..	Peer Review dan Refleksi Mandiri, Mahasiswa mengunggah karya gambar analog mereka ke forum LMS, kemudian memberikan evaluasi tertulis terhadap karya minimal dua rekan lainnya berdasarkan kriteria yang ditetapkan. Selanjutnya, mahasiswa menuliskan refleksi evaluasi terhadap karya sendiri berdasarkan masukan yang diterima.	<b>Materi:</b> Prinsip-prinsip evaluasi dalam gambar arsitektur., Kriteria evaluasi: ketepatan teknis, komposisi visual, dan narasi visual., Teknik memberikan umpan balik yang konstruktif (critique)., Analisis komparatif karya sendiri dan karya orang lain., Penyusunan portofolio evaluatif. <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
12	Mahasiswa dapat merancang dan menyajikan proposal desain arsitektural sederhana secara visual utuh dan koheren melalui gambar manual, mulai dari konsep hingga gambar teknis dan perspektif.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Kemampuan menuangkan ide konsep desain ke dalam diagram konsep yang jelas dan komunikatif.</li> <li>2.Kemampuan menggambar denah, tampak, dan potongan yang akurat dan saling terkait secara spasial.</li> <li>3.Kemampuan menggambar perspektif yang menggambarkan ruang dan bentuk desain secara utuh.</li> <li>4.Keterkaitan dan konsistensi antar seluruh gambar dalam seri proposal desain.</li> <li>5.Kualitas presentasi visual dan keterampilan grafis manual dalam setiap gambar.</li> </ol>	<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	Workshop, demonstrasi, studi kasus, dan bimbingan individual..		<b>Materi:</b> Prinsip penyusunan gambar arsitektural yang koheren., Teknik menggambar diagram konsep., Teknik menggambar denah, tampak, dan potongan secara manual., Teknik menggambar perspektif manual (satu titik atau dua titik hilang)., Integrasi dan konsistensi antar gambar dalam satu proposal desain. <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
13	Mahasiswa dapat mensintesis ide desain menjadi seri gambar manual yang utuh dan saling terkait, menunjukkan pemahaman holistik terhadap representasi grafis arsitektural.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Kekoherenan dan urutan logis antar gambar (diagram konsep, denah, tampak, potongan, perspektif)</li> <li>2.Kualitas teknis dan kejelasan informasi pada setiap jenis gambar</li> <li>3.Kreativitas dan ekspresi visual dalam menyampaikan ide desain</li> <li>4.Kesesuaian gambar dengan konsep desain arsitektural yang diusulkan</li> <li>5.Kelengkapan seri gambar sesuai dengan brief proposal desain sederhana</li> </ol>	<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja	Workshop, demonstrasi, tutorial individu, dan review karya (desk crit). Dosen berperan sebagai fasilitator dalam proses kreatif mahasiswa..		<b>Materi:</b> Prinsip kekoherenan dalam seri gambar arsitektur, Teknik integrasi visual dari konsep hingga perspektif, Review dan penyempurnaan gambar manual final, Presentasi visual proposal desain sederhana <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%

14	Mahasiswa mampu menerapkan teknik rendering manual secara tepat untuk meningkatkan kualitas presentasi visual gambar arsitektur dengan memperhatikan aspek dimensi, tekstur material, dan ilusi kedalaman.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Mampu memilih dan menggunakan media pensil, tinta, dan marker sesuai karakteristik material yang akan direpresentasikan.</li> <li>2.Mampu menerapkan teknik arsir, gradasi, dan bayangan untuk menciptakan dimensi dan kedalaman pada gambar.</li> <li>3.Mampu merepresentasikan tekstur dan materialitas (kayu, beton, kaca, logam, dll) melalui teknik rendering yang sesuai.</li> <li>4.Mampu menghasilkan gambar arsitektur yang memiliki nilai estetika dan kejelasan visual melalui komposisi rendering yang harmonis.</li> </ol>	<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja	Demonstrasi langsung (live demo), latihan terbimbing (guided practice), studi kasus, dan penugasan praktik mandiri dengan umpan balik..	Penugasan Praktik Mandiri dengan Submisi Digital, Mahasiswa diminta untuk memilih satu gambar arsitektur (denah, tampak, atau perspektif) yang telah dibuat sebelumnya, kemudian melakukan rendering manual di atasnya menggunakan minimal dua jenis media (pensil dan marker, atau tinta dan pensil). Hasil akhir di-scan atau difoto dengan kualitas baik, lalu diunggah ke LMS disertai dengan penjelasan singkat tentang teknik dan material yang direpresentasikan.	<b>Materi:</b> Prinsip dasar rendering manual: cahaya, bayangan, dan kontras., Karakteristik dan teknik penggunaan media: pensil (gradasi, arsir), tinta (line weight, stippling, hatching), dan marker (blending, layering)., Teknik rendering untuk material arsitektur: representasi tekstur kayu, beton, batu, kaca, logam, dan vegetasi., Pembuatan depth dan dimensi melalui perspektif atmosferik dan skala nilai., Integrasi rendering dalam presentasi gambar denah, tampak, potongan, dan perspektif. <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%
15	Mahasiswa mampu menganalisis elemen visual, prinsip komposisi, dan ekspresi dalam karya grafis arsitektural pilihan, serta menerapkan temuan analisis tersebut untuk memperkaya dan mengembangkan karya grafis arsitektural pribadi yang memiliki dasar konseptual dan visual yang kuat.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Kemampuan mengidentifikasi dan mendeskripsikan elemen visual (garis, bentuk, tekstur, nilai) dalam karya master/kontekstual.</li> <li>2.Kemampuan menganalisis penerapan prinsip komposisi (keseimbangan, penekanan, irama, kesatuan) dalam karya yang diteliti.</li> <li>3.Kemampuan menginterpretasi ekspresi visual dan makna yang ingin disampaikan dalam karya tersebut.</li> <li>4.Kemampuan merumuskan kesimpulan analitis yang menghubungkan temuan dengan potensi penerapan dalam karya sendiri.</li> <li>5.Kemampuan menerapkan prinsip dan ekspresi visual yang dianalisis ke dalam sketsa atau karya grafis arsitektural orisinal.</li> </ol>	<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Studi Kasus, Diskusi Terpimpin, Presentasi Analisis, dan Tutorial Praktik..	Asinkronus, Mahasiswa diminta untuk memilih satu karya grafis arsitektural (dari master atau proyek kontekstual), kemudian membuat video presentasi singkat atau dokumen analisis yang menguraikan elemen visual, prinsip komposisi, dan ekspresi yang ditemukan, serta menyertakan sketsa awal penerapan prinsip tersebut dalam ide karya sendiri.	<b>Materi:</b> Kajian Karya Master Arsitektur (e.g., Le Corbusier, Frank Lloyd Wright, Zaha Hadid) melalui media grafis., Analisis Karya Grafis Arsitektural dalam Konteks Budaya atau Lingkungan Tertentu., Prinsip-prinsip Komposisi Visual (Balance, Emphasis, Rhythm, Unity) dalam Representasi Arsitektur., Ekspresi Visual dan Komunikasi Ide Arsitektural melalui Media Analog., Teknik Sintesis dan Penerapan Hasil Analisis ke dalam Karya Orisinal. <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	5%



16	Setelah mengikuti pertemuan ini, mahasiswa mampu menganalisis karya grafis arsitektural master atau kontekstual untuk memahami dan menerapkan prinsip-prinsip komposisi dan ekspresi visual dalam karya sendiri.	1. Kemampuan mengidentifikasi elemen visual dan prinsip komposisi dalam karya master. 2. Kemampuan menganalisis hubungan antara elemen visual dan ekspresi yang dihasilkan. 3. Kemampuan mendeskripsikan temuan analisis secara sistematis dan kritis. 4. Kemampuan merumuskan insight atau pembelajaran yang dapat diterapkan pada karya sendiri.	<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Penilaian Praktikum	Studi Kasus, Diskusi Terpimpin, Presentasi Analisis, dan Telaah Kritis.	Asinkronus, Analisis Karya Grafis Arsitek Pilihan. Mahasiswa memilih satu karya grafis (sketsa, drawing, atau presentasi grafis) dari seorang arsitek master atau dari proyek kontekstual tertentu. Mahasiswa membuat laporan analisis singkat (dalam format PDF atau presentasi) yang mengidentifikasi elemen visual, prinsip komposisi yang digunakan, dan mendeskripsikan ekspresi visual yang dihasilkan, serta menyimpulkan pembelajaran yang dapat diadopsi untuk karya sendiri. Tugas dikumpulkan melalui LMS.	<b>Materi:</b> Konsep dan Prinsip Komposisi Visual dalam Grafis Arsitektur (Balance, Rhythm, Emphasis, Unity, dll), Ekspresi Visual dan Karakter dalam Representasi Arsitektur., Teknik Analisis Karya Grafis Arsitektural (Membaca gambar: plan, section, elevation, perspektif), Studi Kasus: Analisis Karya Grafis Arsitek Master (contoh: Le Corbusier, Tadao Ando, Zaha Hadid) atau Karya Kontekstual tertentu. <b>Pustaka:</b> <i>Handbook Perkuliahan</i>	15%
----	--	---	--	---	---	--	-----

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	32.53%
2.	Penilaian Portofolio	26.69%
3.	Penilaian Praktikum	15.84%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	25.03%
		100%

#### Catatan

- Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
- CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
- Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
- Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.