



RENCANA PROGRAM DAN KEGIATAN PEMBELAJARAN SEMESTER (RPKPS)
SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2014 - 2015

| | | | | |
|-----------------------|---|--------------------------|--------------|-------------------------|
| Mata kuliah | PERMODELAN DIGITAL ARS.KAWASAN URBAN | | Ruang | LKDA |
| Kode Mk. / Jumlah sks | TKA 4128 / 3 sks | | Hari dan jam | Senin Jam 13.00 – 15.30 |
| Sifat | Pilihan | | Prasyarat | Tidak ada |
| Tim dosen pengampu | Ketua Tim | M.Satya Aditama, ST, MSc | | |
| | Anggota Tim | Subhan Ramdhani ST, MT | | |

A. DESKRIPSI PERKULIAHAN

- Mampu mengembangkan kemampuan perancangan dan penelitian bidang arsitektur khususnya dalam metoda permodelan dan simulasi bangunan skala kawasan urban, massa majemuk, dengan menggunakan perangkat lunak komputer.

B. KOMPETENSI YANG DIHARAPKAN DICAPAI

- Teknik pemodelan kawasan urban dalam simulasi arsitektur.
- Pemodelan dan simulasi dalam perancangan dan penelitian arsitektur kawasan urban.
- Aplikasi program komputer dan pemilihan program.
- Diskripsi dan analisa data simulasi kawasan urban.
- Teknik evaluasi pemodelan dan simulasi kawasan urban.

C. PUSTAKA YANG DIGUNAKAN

- Groat, L. dan Wang, D. 2002. Architectural Research Methods, New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Miller, Fitzhugh L. 2002. 3D Production Drafting and Presentation with AutoCad 2002. New York: Prentice Hall.
- Stevens, G. 1990. The Reasoning Architect, Mathematics and Science in Design. New York: McGraw-Hill Companies, Inc.

D. ORGANISASI MATERI)

Lihat SAP

E. STRATEGI DAN METODE PERKULIAHAN

Lihat SAP

F. TUGAS DAN KEWAJIBAN DOSEN, ASISTEN DOSEN DAN MAHASISWA

1. Tugas dan Kewajiban Dosen (Ketua Tim Dosen Pengampu, Anggota Tim, dan Dosen Pembimbing)
2. Tugas dan Kewajiban Mahasiswa

G. SANKSI

Lihat buku pedoman pendidikan

H. PENILAIAN

Lihat SAP

J. TABEL SATUAN ACARA PERKULIAHAN/ SAP (terlampir)

Malang, 15 SEPTEMBER 2014

Mengetahui,

Ketua KDK Laboratorium Komunikasi & Digital Arsitektur
Urban



Tito Haripradianto, ST, MT

NIP. 1976101320005011003

Tim Penyusun,

Ketua Tim Dosen Pengampu Mk. Permodelan Digital Arsitektur Kawasan



M. Satya Aditama, ST, MSc

NIP. 840829 06 1 1 0246

Mahasiswa Peserta,

Ketua Kelas



NIM. 11906052011007

**TABEL SATUAN ACARA PERKULIAHAN (SAP)
SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2014 - 2015**

| | | | | |
|-----------------------|--------------------------------------|--------------------------|--------------|-------------------------|
| Mata kuliah | PERMODELAN DIGITAL ARS.KAWASAN URBAN | | Ruang | LKDA |
| Kode Mk. / Jumlah sks | TKA 4128 / 3 sks | | Hari dan jam | Senin Jam 13.00 – 15.30 |
| Sifat | Pilihan | | Prasyarat | Tidak ada |
| Tim dosen pengampu | Ketua Tim | M.Satya Aditama, ST, MSc | | |
| | Anggota Tim | Subhan Ramdhani ST, MT | | |

| Pertemuan | Jenis Kegiatan Pembelajaran | Pokok Bahasan | Sub Pokok Bahasan | Bentuk Tugas | Tujuan Kegiatan | Kemampuan Akhir yang Diharapkan | Bobot Nilai (%) | Taksonomi Bloom *) | | | | | | | |
|-----------|-----------------------------|------------------------------------|---------------------------------------|---|--|--|-----------------|--------------------|---|---|---|---|---|--|--|
| | | | | | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | | |
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) | (8) | (9) | | | | | | | |
| 1 | Kuliah dan Diskusi | Pengantar Arsitektur Kawasan Urban | Penjelasan RPKPS | Pemilihan software dan identifikasi kawasan urban | Mengetahui ragam software | Memahami software untuk Arsitektur Kawasan Urban | | √ | | | | | | | |
| 2 | Kuliah dan Diskusi | Pemodelan Arsitektur Kawasan Urban | Pemetaan potensi dan masalah lapangan | Memilih dan mencatat hasil studi lapangan | input awal modelling kawasan urban | Mengetahui sketsa digital kawasan urban | | √ | √ | | | | | | |
| 3 | Kuliah dan Diskusi | Pemodelan Arsitektur Kawasan Urban | Membuat model kawasan tahap 1 | Membuat model kawasan urban dalam bentuk digital | Analisis awal kawasan urban | Membuat data kawasan urban secara digital | | √ | √ | | | | | | |
| 4 | Kuliah dan Diskusi | Pemodelan Arsitektur Kawasan Urban | Membuat model kawasan tahap 2 | Membuat model kawasan urban dalam bentuk digital | Analisis awal kawasan urban | Membuat data kawasan urban secara digital | | √ | √ | | | | | | |
| 5 | Presentasi dan Diskusi | Presentasi Tugas | Presentasi hasil survey | Presentasi hasil survey kawasan | Presentasi kondisi umum obyek terpilih | Menjelaskan kondisi dan analisis kawasan studi | 15 % | | √ | √ | √ | | | | |

| Pertemuan | Jenis Kegiatan Pembelajaran | Pokok Bahasan | Sub Pokok Bahasan | Bentuk Tugas | Tujuan Kegiatan | Kemampuan Akhir yang Diharapkan | Bobot Nilai (%) | Taksonomi Bloom *) | | | | | |
|-----------|-----------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|---|---|--|-----------------|--------------------|---|--|--|--|--|
| | | | | | | | | | | | | | |
| 6 | Kuliah dan Diskusi | Simulasi Arsitektur Kawasan Urban | Membuat Draf Desain Kawasan | Pemahaman elemen kawasan urban untuk identifikasi kawasan studi | Pemahaman simulasi arsitektur kawasan urban | Dapat Membuat rancangan awal Kawasan | | √ | √ | | | | |
| 7 | Kuliah dan Diskusi | Simulasi Arsitektur Kawasan Urban | Analisis data kawasan urban | Pemahaman elemen kawasan urban untuk dianalisis kawasan studi | Pemahaman analisis arsitektur kawasan urban | Mengetahui metode simulasi arsitektur kawasan urban | | √ | √ | | | | |
| 8 | Kuliah dan Diskusi | Simulasi Arsitektur Kawasan Urban | Modifikasi data kawasan urban | Pemahaman elemen kawasan urban untuk modifikasi kawasan studi | Pemahaman modifikasi arsitektur kawasan urban | Memahami cara menyelesaikan masalah arsitektur kawasan urban | | √ | √ | | | | |
| 9 | Kuliah dan Diskusi | Presentasi tugas | Grand Desain Kawasan | Presentasi Hasil Modifikasi | Dapat membuat kesimpulan hasil simulasi | Dapat membuat kesimpulan dengan baik dan benar | 15 % | | | | | | |
| 10 | Kuliah dan Diskusi | Konsep Desain | Input data dengan cityengine | Input data 1 | Memasukkan data lapangan | Memasukkan data kedalam software | | √ | √ | | | | |
| 11 | Kuliah dan Diskusi | Konsep Desain | Analisis data dengan cityengine | Input data 2 | Melengkapi data lapangan | Memasukkan data kedalam software | | √ | √ | | | | |
| 12 | Kuliah dan Diskusi | Konsep Desain | Modifikasi data dengan cityengine | Modifikasi kawasan 1 | melengkapi presentasi sebelumnya | Modifikasi hasil input data sebelumnya | | √ | √ | | | | |
| 13 | Kuliah dan Diskusi | Konsep Desain | Detail data dengan cityengine | Modifikasi kawasan 2 | melengkapi presentasi sebelumnya | Modifikasi hasil input data sebelumnya | | √ | √ | | | | |

| Pertemuan | Jenis Kegiatan Pembelajaran | Pokok Bahasan | Sub Pokok Bahasan | Bentuk Tugas | Tujuan Kegiatan | Kemampuan Akhir yang Diharapkan | Bobot Nilai (%) | Taksonomi Bloom *) | | | | | | | |
|-----------|-----------------------------------|------------------------------------|-------------------------------------|--|---|--|-----------------|--------------------|---|---|---|---|---|--|--|
| | | | | | | | | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | | |
| 14 | Kuliah dan Diskusi | Presentasi Hasil Simulasi Software | Hasil desain dengan cityengine | Presentasi Hasil Simulasi | Dapat membuat kesimpulan dari hasil simulasi | Memahami dan mengerti output simulasi cityengine | 20% | | √ | √ | | | | | |
| 15 | Kuliah dan Diskusi | Membuat Presentasi | Presentasi Grand Desain Kawasan | Membuat presentasi kawasan dengan 2D/3D | Dapat membuat presentasi dengan media cetak dan gerak | Membuat presentasi poster dan video dengan baik | | | | | √ | √ | | | |
| 16 | Presentasi dan Diskusi | Presentasi Tugas Video | Teknik Presentasi Gambar Gerak | Membuat presentasi kawasan secara 3D animasi | Dapat membuat presentasi dengan media video | Membuat presentasi video dengan baik | 20% | | | | √ | √ | | | |
| 18 | UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS) | | PENGUMPULAN TUGAS (POSTER) | | | | 15% | | | | | | | | |

Catatan: *) 1 = REMEMBER; 2 = UNDERSTAND; 3 = APPLY; 4 = ANALYZE; 5 = EVALUATE; 6 = CREATE

BOBOT PENILAIAN

1. DRAF DESAIN KAWASAN 15%
2. GRAND DESAIN KAWASAN 20%
3. SIMULASI SOFTWARE 20%
4. PRESENTASI ANIMASI 20%
5. PRESENTASI POSTER 15%
6. KEAKTIFAN 10%