



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

Mata kuliah	PRESENTASI ARSITEKTUR DIGITAL	Ruang	LKDA
Kode Mk. / Jumlah sks	TKA 4117 / 3 sks	Hari dan jam	Selasa Jam 07.30 – 10.00
Sifat	Pilihan	Prasyarat	Tidak ada
Tim dosen pengampu	Ketua Tim	Tito Haripradianto, St. Mt	
	Anggota Tim	M.Satya Aditama, ST, MSc	

A. DESKRIPSI PERKULIAHAN

Berhubungan dengan orang lain merupakan hakekat manusia sebagai makhluk sosial. **Hubungan antar manusia dapat terjadi** apabila sarana yang dipakai untuk menjalin hubungan tersebut **dapat dipahami dan dimengerti** kedua belah pihak. Proses hubungan antara seseorang atau lebih dengan pihak lain adalah suatu proses komunikasi. *Widjaja (1988:13)* dalam hal ini memberkan definisi tentang komunikasi sebagai berikut, "*Komunikasi pada umumnya diartikan sebagai hubungan atau kegiatan yang berkaitan dengan masalah hubungan, atau diartikan pula sebagai tukar-menukar pendapat.*" Komunikasi dapat pula diartikan sebagai **hubungan antar dan antara manusia** baik individu maupun kelompok. Komunikasi merupakan keterampilan yang sangat penting dalam kehidupan manusia, dimana dapat kita lihat komunikasi dapat terjadi pada setiap gerak langkah manusia. Manusia adalah makhluk sosial yang tergantung satu sama lain dan mandiri serta saling terkait dengan orang lain dilingkungannya. Satu-satunya alat untuk dapat berhubungan dengan orang lain di lingkungannya adalah komunikasi, baik secara verbal maupun non verbal (bahasa tubuh dan isyarat yang banyak dimengerti oleh suku bangsa).

Di dalam dunia arsitektur, aspek komunikasi sangatlah penting. Dengan cara inilah seorang **arsitek mengemukakan gagasannya** kepada klien, dan disisi lain **klien pun mengemukakan keinginan-keinginannya** kepada arsitek. Apabila **komunikasi** antara keduanya berlangsung dengan baik, maka hasil yang diharapkan akan lebih mudah diwujudkan dan pada akhirnya akan memberikan **kepuasan** baik fisik maupun psikis bagi klien selaku penghuni ruang yang dirancang oleh arsitek. Sebaliknya apabila komunikasi antara arsitek dengan klien tidak berlangsung dengan baik, maka banyak aspek dalam ruang hasil rancangan tidak akan memenuhi kebutuhan maupun keinginan sang klien. Setelah melakukan **komunikasi yang bersifat verbal** dengan klien, seorang arsitek kemudian **mengkomunikasikan gagasannya secara non verbal melalui hasil rancangannya** yakni dari pengaturan elemen-elemen interior, yaitu garis, bidang, volume, warna, tekstur, bahan, sifat bahan, dan cahaya, disamping itu juga melalui tema dan gaya. Masing-masing elemen interior tersebut memiliki sifat-sifat tersendiri yang akan menentukan kesan ruang yang diinginkan oleh klien. Oleh karena itu segala hal mengenai keinginan klien terkait dengan penerapan elemen-elemen interiornya harus diobservasi sedetail mungkin dan semuanya itu harus disesuaikan dengan faktor usia, jenis kelamin, pekerjaan, batas-batas pembiayaan, dan yang lebih penting lagi adalah aspek keamanan, keselamatan, kenyamanan dan keindahan.

Dari 9 Tahapan/Sekuens pada Mata Kuliah Digital Arsitektur – yaitu: 1. Pedagogis Digital: Dasar dan Metode Komunikasi Digital Arsitektur; 2. Perangkat Digital Arsitektur; 3. Produksi/Fabrikasi Digital Arsitektur; 4. Visualisasi Digital Arsitektur; 5. Kemampuan (*skill*) Digital Arsitektur; 6. Desain melalui Metode Digital Arsitektur; 7. **Representasi Digital: Arsitektur dan Teknologi**; 8. **Berpikir Digital Arsitektur**; 9. **Praktek Digital Arsitektur** – maka dalam Mata Kuliah Presentasi Digital Arsitektur akan dipelajari tentang materi 7-9. Konteks pemanfaatan teknologi informasi dan perangkat lunak grafis untuk pengolahan produk rancangan Arsitektur ini dilakukan dengan media yang beragam; mulai dari **pengolahan data gambar vektor dan gambar raster (2 Dimensi), obyek animasi 3 Dimensi, hingga pengolahan data video**. Oleh sebab itu, perangkat lunak yang wajib dikuasai oleh mahasiswa adalah Autodesk©AutoCAD™, Autodesk©3DStudioMax™, Google®Sketchup™, Adobe©Photoshop™, CorelDRAW™, Adobe©Premiere™. Berbagai macam pilihan perangkat lunak sejenis, juga masih dapat diperbolehkan untuk dipergunakan mahasiswa sebagai alternatif perangkat, dalam konteks efektifitas dan efisiensi pengerjaan tugas. Metode pembelajarannya menggunakan metode tutorial dan metode studi kasus. Metode tutorial dilakukan dengan praktek langsung di Laboratorium Komputasi dan Digital Arsitektur, dan mahasiswa diberikan latihan-latihan studi kasus pengolahan produk rancangan melalui berbagai pilihan perangkat lunak tersebut.

B. KOMPETENSI YANG DIHARAPKAN DICAPAI

Kelompok Kompetensi Komunikasi yang merupakan 2 buah poin kompetensi dari 30 poin kompetensi keseluruhan yang ditetapkan oleh Jurusan Arsitektur UB, menjadi pokok bahasan utama dalam perkuliahan ini. Setelah mengikuti mata kuliah Presentasi Arsitektur Digital, mahasiswa dapat menguasai kompetensi:

1. Menggunakan Media Ekspresi yang Beragam.
 - a) Mengetahui berbagai produk komunikasi visual dalam konteks Presentasi Produk Arsitektur.
 - b) Menggunakan aplikasi berbagai macam perangkat lunak untuk Presentasi Arsitektur dalam media digital.
2. Menguasai Teknik Komunikasi Verbal dan Tulisan.
 - a) Mengetahui dasar komunikasi verbal, gestural dan visual.
 - b) Mengetahui dasar dan prinsip desain komunikasi visual.
 - c) Mengimplementasikan desain komunikasi visual.
 - d) Mengaplikasikan presentasi desain dengan komunikasi verbal, gestural dan visual.

C. PUSTAKA YANG DIGUNAKAN

1. Adobe Creative Team. 2005. *Adobe Photoshop CS3*. Adobe Press.
2. Grabowski, Ralph. 2005. *The Illustrated AutoCad 2005 Quick Reference*. Autodesk Press.
3. Madsen, David A., and Ron M Palma. 2002. *Architectural AutoCad: Drafting/Design/Presentation*. The Goodheart-Willcox Company
4. Soma, Hari Aria. 2002. *Referensi lengkap AutoCad: Kamus Besar AutoCad*. Elex Media Komputindo.
5. Wahana Komputer. 2001. *Tip dan Trik Pemakaian Adobe Photoshop*. Yogyakarta: Penerbit Andi
6. HAW. Widjaja. 1988. *Ilmu Komunikasi: Pengantar Studi*, Rineka Cipta.
7. Roger B. et al. 1995. *Interpersonal Communication in Nursing Theory and Practice*. Churchill Livingstone.
8. Susanto, Astrid S. 1995. *Globalisasi dan Komunikasi*, Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
9. King, Larry and Bill Gilbert. 2002. *Seni Berbicara: Kepada Siapa Saja, Kapan Saja, Dimana Saja (editor Tanti Lesmana)*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

D. ORGANISASI MATERI

Materi yang diberikan merupakan materi teori-praktek yang diaplikasikan dalam kelas maupun Laboratorium Komputasi dan Digital Arsitektur. Garis besar materi terbagi menjadi 2 bagian yaitu :

- a. Materi Ketrampilan Komunikasi Verbal, Gestural dan Visual.
- b. Materi Ketrampilan Pengolahan Grafis 2 dan 3 Dimensi melalui berbagai perangkat lunak.

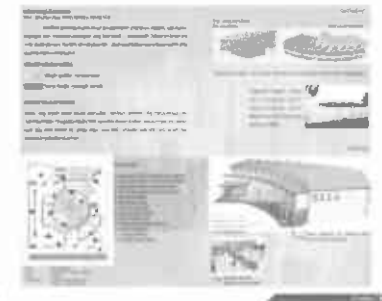
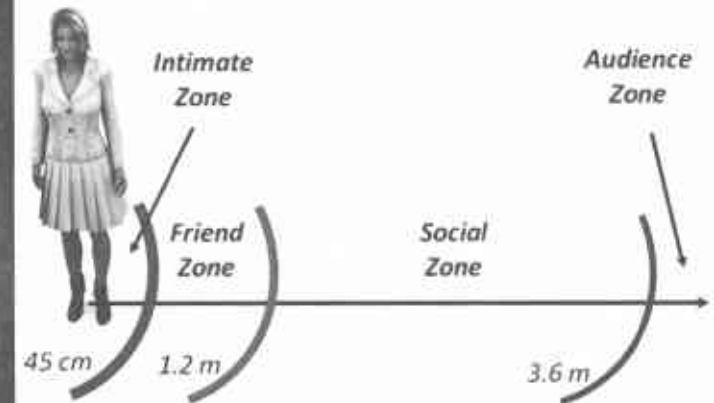
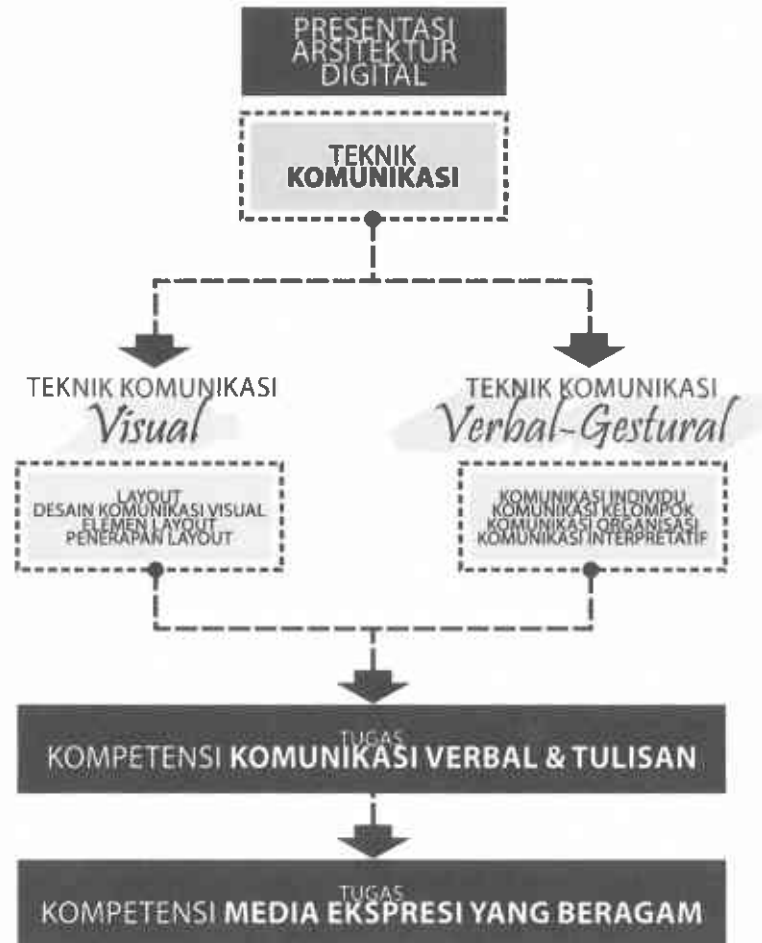


Diagram Organisasi Materi



E. STRATEGI DAN METODE PERKULIAHAN

Metode perkuliahan Presentasi Arsitektur Digital menggunakan metode pengajaran kombinasi antara sistem *discourse* dan tutorial, agar mahasiswa lebih cepat menguasai ketrampilan yang diberikan. Metoda perkuliahan materi menggunakan metode *Project-Base Learning*, yang mengharuskan mahasiswa aktif untuk melakukan praktek di laboratorium komputasi sebelum kegiatan tatap muka.

F. TUGAS DAN KEWAJIBAN DOSEN, ASISTEN DOSEN DAN MAHASISWA

1. Setiap mahasiswa (atau kelompok) peserta mata kuliah yang bersangkutan wajib mengikuti dan mematuhi program perkuliahan yang telah ditetapkan
2. Setiap ketua kelas membantu dalam penyampaian informasi dan bahan kuliah/tugas dari pengampu ke mahasiswa; serta bertanggung jawab terhadap kesiapan peralatan perkuliahan, koordinasi pemasukan/ pengumpulan tugas, koordinasi ketertiban dan kebersihan/ kerapian kelas.
3. Setiap mahasiswa (atau kelompok) wajib aktif menghubungi masing-masing pengampu untuk konsultasi/asistensi tugas, baik selama penyelenggaraan kuliah maupun di luar jadwal kuliah.
4. Setiap mahasiswa wajib aktif mengikuti perkuliahan terstruktur sesuai jadwal yang telah ditetapkan. Pada setiap tahapan evaluasi akan diberlakukan sebanyak minimal 80%, bila tidak memenuhi dianggap gagal mengikuti tahapan tersebut. Mahasiswa yang tidak masuk harus mengajukan ijin kepada dosen pengmapu, bila alasan kuat maka tidak diperhitungkan dalam absensi yang maksimal 20%.

G. SANKSI

Sanksi akademis bagi mahasiswa (atau kelompok) yang tidak mentaati peraturan/tata tertib studio yang telah ditetapkan di dalam program perkuliahan, mulai sanksi teringan sampai terberat, dapat berupa :

1. Pengurangan nilai pada tahapan tugas yang dinilai/ dievaluasi
2. Pengurangan nilai pada kriteria penilaian keaktifan dan materi
3. Pengguguran nilai pada tahapan tugas yang dinilai
4. Pengguguran nilai pada mata kuliah studio untuk semester yang bersangkutan

H. PENILAIAN

1. Kisaran Nilai :

A	=	81 – 100
B+	=	76 – 80
B	=	70 – 75
C+	=	61 – 69
C	=	56 – 60
D+	=	51 – 55
D	=	45 – 50
E	=	0 – 44

2. Bobot penilaian, meliputi:

- Tugas Kecil 1 : 5 %
- Tugas Kecil 2 : 5 %
- Tugas Kecil 3 : 5 %
- Tugas Kecil 4 : 10 %
- Tugas Kecil 5 : 10 %
- Tugas Kecil 6 : 10 %
- Tugas Kecil 7 : 10 %
- Tugas Kecil 8 : 20 %
- Presentasi Tugas : 25 %

J. TABEL SATUAN ACARA PERKULIAHAN/ SAP (terlampir)

Malang, 16 SEPTEMBER 2014

Mengetahui,

Ketua KDK Laboratorium Komunikasi & Digital Arsitektur



Tito Haripradianto, ST, MT

NIP. 1976101320005011003

Tim Penyusun,

Ketua Tim Dosen Pengampu Mk. Presentasi Arsitektur Digital



Tito Haripradianto, ST, MT

NIP. 1976101320005011003

Mahasiswa Peserta,

Ketua Kelas



AMALYA PUTRI Y

NIM. 125060500111063

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

Mata kuliah	PRESENTASI ARSITEKTUR DIGITAL		Ruang	LKDA
Kode Mk. / Jumlah sks	TKA 4117 / 3 sks		Hari dan jam	Selasa Jam 07.30 – 10.00
Sifat	Pilihan		Prasyarat	Tidak ada
Tim dosen pengampu	Ketua Tim	Tito Haripradianto, St. Mt		
	Anggota Tim	M.Satya Aditama, ST, MSc		

PERTEMUAN KE	JENIS KEGIATAN	TOPIK BAHASAN		BENTUK TUGAS	BOBOT NILAI	KOMPETENSI	
		POKOK BAHASAN	SUB POKOK BAHASAN			1	2
1	Kuliah dan Tutorial kelas	PENDAHULUAN PERKULIAHAN PENGENALAN DASAR KOMUNIKASI	<ul style="list-style-type: none"> •Pengenalan materi dan rencana acara perkuliahan •Penjelasan metode pembelajaran dan bentuk tugas •Pengertian dan pendekatan dalam ilmu komunikasi •Pengantar Teori Komunikasi 				
2	Kuliah dan Tutorial kelas	DASAR KOMUNIKASI	<ul style="list-style-type: none"> •Komunikasi Individu dan Kelompok •Komunikasi Organisasi & Massa 				
3	Kuliah dan Tutorial kelas	DASAR KOMUNIKASI	<ul style="list-style-type: none"> •Komunikasi Verbal dan Non-Verbal •Komunikasi Interpretatif dan Kritis 				

4	Kuliah dan Tutorial kelas	DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	<ul style="list-style-type: none"> •Memahami Layout •Konsep Desain Komunikasi Visual •Media dan Spesifikasi •Produk Desain 	Tugas individu: <i>Entry Skill – Menyusun Portofolio Pribadi</i>	5%		
5-6	Kuliah dan Tutorial kelas	DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	<ul style="list-style-type: none"> •Mengenal elemen teks •Mengenal elemen gambar/visual •Mengenal elemen tak terlihat (<i>invisible</i>) 	Tugas individu: 1. <i>Melayout ulang produk komunikasi visual dengan konsep desain yang baru</i> 2. <i>Membuat poster pameran ttg karya pribadi</i>	5%		
7	Kuliah dan Tutorial kelas	DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	<ul style="list-style-type: none"> •Prinsip Layout dan Penerapannya 	Tugas individu: <i>Menyusun Portofolio Pribadi dengan Konsep Desain Komunikasi Visualnya</i>	5%		
8-10	Kuliah dan Tutorial kelas	DESAIN KOMUNIKASI VISUAL	SIMULASI PRESENTASI: Presentasi Verbal dalam Forum Terbatas	Tugas Individu	25%		
11	Kuliah dan Tutorial kelas	PENGENALAN DASAR PRESENTASI GRAFIS & PENGOLAHAN PRESENTASI GRAFIS	<ul style="list-style-type: none"> •Memproduksi gambar rendering arsitektur 2D dan 3D •Mengenal fasilitas editing pada perangkat lunak, seperti <i>crop, layer, mask</i>, dll. •Studi Kasus: Mengolah Hasil Rendering 	Tugas individu: <i>Mengolah Hasil Rendering</i>	10%		
12	Kuliah dan Tutorial kelas	PENGENALAN DASAR PRESENTASI ANIMASI 2D & 3D DAN PENGOLAHAN PRESENTASI ANIMASI 2D & 3D	<ul style="list-style-type: none"> •Memproduksi animasi 3D •Mengenal fasilitas editing pada perangkat lunak yang terkait, seperti <i>path, camera, keyframe</i>, dll. •Studi Kasus: Mengolah Obyek 3D menjadi produk animasi arsitektur 	Tugas Individu: <i>Mengolah Obyek 3D menjadi produk animasi arsitektur</i>	10%		

13	Kuliah dan Tutorial kelas	PENGENALAN DASAR PRESENTASI VIDEO & PENGOLAHAN PRESENTASI VIDEO	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal dasar pengolahan gambar bergerak • Membuat skenario • Memproduksi video • Mengenal fasilitas editing pada perangkat lunak yang terkait, seperti <i>frame, transition, motion</i>, dll. • Studi Kasus: membuat presentasi video 	Tugas Individu: <i>Membuat Presentasi Video</i>	10%		
14	Kuliah dan Tutorial kelas	PENGENALAN DASAR PRESENTASI VIDEO & PENGOLAHAN PRESENTASI GADGET	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal dasar format aplikasi pada <i>gadget</i> • Studi Kasus: membuat presentasi <i>gadget</i> 	Tugas Individu: <i>Membuat Presentasi Gadget</i>	10%		
15-16	Kuliah, Tutorial kelas, dan presentasi tugas	WEB SEBAGAI MEDIA PRESENTASI	<ul style="list-style-type: none"> • Mengenal web • Mengenal pembuatan format presentasi pada web 	Tugas Individu: <i>Mengupload Semua Hasil Tugas Kecil ke Web</i>	20%		

Keterangan Kompetensi : 1. Penggunaan Media Ekspresi yang Beragam; 2. Komunikasi Verbal dan Tulisan