



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

	POLITEKNIK SAINS SENI REKAKREASI PROGRAM STUDI ANIMASI			
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)				
Nama Mata Kuliah	Kode Mata Kuliah	BOBOT 3 (SKS)	Semester	Tgl Penyusunan
Model 3D Arsitektur		3	3	29 Agustus 2022
Nama Dosen Pengampu	Ka PRODI		Wakil Direktur 1	
Riza Garibaldi	 Lukas Sugiyanto, MA, M.IKom		Nama & Tanda tangan	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi) Yang Dibebankan Pada Mata Kuliah			
	1	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.		
	2	Menguasai konsep yang terkait dengan bidang Animasi dalam hal 3D Arsitektur, Layout Arsitektur Arsitektur Rendering, dan Presentasi project.		
	3	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya.		
	4	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur.		
	5	Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiasi		
	6	Mampu merancang dan membuat arsitektur 3D yang benar khususnya terkait dengan Animasi.		

	CPMK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)	
	1	Mampu menjelaskan konsep Arsitektur dalam Animasi
	2	Mampu merumuskan masalah, menyusun konsep, membuat presentasi, dan mempresentasikan konsepnya kepada khalayak (stakeholder)
	3	Mampu menjelaskan dan memberikan contoh mengenai architecture timeline
	4	Mampu menjelaskan dan membuat rencana ruang
	5	Mampu menjelaskan, memahami, dan menjalani proses design
	6	Mengerti, memahami, dan mampu membuat gambar perspective
	7	Mengerti, memahami, dan mampu menggunakan aplikasi sketchup untuk model 3D arsitektur
	8	Mengerti, memahami, dan mampu menggunakan aplikasi 3D rendering untuk model 3D arsitektur (Lumion/Vray)
	9	Mampu menyusun pitch deck dan mempresentasikan kepada khalayak (stakeholder)
Diskripsi Singkat MK	Pada mata kuliah ini mahasiswa belajar 3D arsitektur sebagai materi pendukung dalam animasi. Dimana mahasiswa belajar mengenai jenis jenis arsitektur, mengerti membaca ruang, membuat layout, menggambar/ sketching perspective, belajar membuat 3D model arsitektur, rendering, dan teknik presentasi.	
Bahan Kajian / Materi Pembelajaran	1. Pengetahuan, ilmu dan teori mengenai arsitektur 2. Project based dengan komposisi teori 30-40% dan praktek 70-40%. 3. Cross aplikasi untuk mencapai produk yang di inginkan.	
Komponen Penilaian	1. Kehadiran	10 %
	2. Tugas	20 %
	3. Ujian Tengah Semester	30 %
	4. Ujian Akhir Semester	40 %

Kriteria Penilaian	Nilai Angka	Nilai Huruf	Bobot	Nilai Angka	Nilai Huruf	Bobot
	> 82	A	4	61,99 - 58	C	2
	81,99 - 78	A-	3,75	57,99 - 54	C-	1,75
	77,99 - 74	B+	3,25	53,99 - 50	D+	1,25
	73,99 - 70	B	3	49,99 - 46	D	1
	64,99 - 66	B-	2,75	45,99 - 0	E	0
	65,99 - 62	C+	2,25			
Daftar Referensi	Utama: <ol style="list-style-type: none"> Francis D.K. Ching. (2008). <i>Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tataan</i> (Edisi Ketiga.). Penerbit Erlangga. Ruzaimi M. Rani. (2010). <i>Sketching Masterclass</i>. Page One Publishing Pte Ltd.. 					
	Pendukung : <ol style="list-style-type: none"> The Disney Imagineers. (2005). <i>The Imagineering Workout</i>. New York: Disney Editions. www.thoughtco.comarchitecture-timeline-historic-periods-styles-175996 https://www.dereklaufman.com/environmentsandlayouts https://www.creativebloq.com/features/understand-matte-painting httpswww.masterclass.comarticlesfloor-plan-guide-how-to-draw-your-own-floor-plan#how-to-draw-a-floor-plan httpswww.linkedin.compulsecheat-sheet-design-process-architecture-miha-slekovec 					
Nama Dosen Pengampu	Riza Garibaldi					
Mata kuliah Prasyarat (Jika ada)	Digital Image, Digital Vector					

Tatap Muka	Sub-CPMK (Kemampuan akhir yg direncanakan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran [Media & Sumber Belajar]	Estimasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Penilaian		
						Kriteria & Bentuk	Indikator	
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)	
1	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan tentang Environment Design dalam animasi 	Pengertian environment design, riset referensi akan environment design.	<ul style="list-style-type: none"> Metode: Diskusi perbandingan akan beberapa studi kasus. Membuat self portfolio lewat referensi environment design Media: Laptop, internet, dan Projector 	TM: 1 x Tatap muka	<ul style="list-style-type: none"> Mencari referensi online akan environment design, dan memahami produk environment design sesuai dengan yang di butuhkan Interaksi Tanya jawab 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan pemahaman akan environment design Self-Portofolio 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan dan memahami akan environment design. Mampu memberikan contoh environment design sesuai dengan kebutuhan. 	<ul style="list-style-type: none">
2	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan dan memahami tentang architecture timeline 	Pengertian architecture timeline, bentuk, dan referensinya.	<ul style="list-style-type: none"> Metode: Diskusi akan identifikasi mengenai architecture timeline Media: Laptop, internet, dan Projector 	TM: 1 x Tatap muka	<ul style="list-style-type: none"> Mencari referensi online akan bangunan jaman sekarang dan bisa mengidentifikasi kedalam timeline arsitektur Interaksi Tanya jawab 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan pemahaman akan architecture timeline Self-Portofolio melalui architecture timeline 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan dan memahami akan architecture timeline. Mampu mengidentifikasi bentuk arsitektur masuk kedalam timeline yang mana. 	<ul style="list-style-type: none">

3	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan dan memahami tentang Sejarah Seni 	Pengertian Sejarah Seni, bentuk, dan referensinya.	<ul style="list-style-type: none"> Metode: Diskusi akan jenis dan identifikasi segala macam seni, dan klasifikasi kedalam jenis seni. Media: Laptop, Internet, dan Projector 	TM: 1 x Tatap muka	<ul style="list-style-type: none"> Mencari referensi online akan bentuk seni (artwork) dan bisa mengidentifikasi kedalam kriteria sejarah seni Interaksi Tanya Jawab 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan pemahaman akan sejarah seni Self-Portofolio melalui artwork 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan dan memahami akan sejarah seni Mampu mengidentifikasi bentuk seni artwork dan mampu mengklasifikasikan kedalam sejarah seni. 	•
4	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan dan memahami tentang rencana ruang Mampu membuat Layout ruang 	Pengertian dan memahami akan ruang, berikut dengan atributnya	<ul style="list-style-type: none"> Metode; Merencanakan dan membuat layout ruang Media: Laptop, Internet, Projector, Sketch book, dan alat gambar. 	TM: 1 x Tatap muka	<ul style="list-style-type: none"> Mencari referensi online akan layout ruang, dan membuat layout ruang mandiri. Interaksi Tanya Jawab 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan pemahaman ruang Self-Portofolio melalui rencana layout ruang 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan dan memahami akan ruang dan penataan ruang Mampu membuat layout ruang sesuai dengan kebutuhan. 	•
5	<ul style="list-style-type: none"> Mampu menjelaskan dan memahami tentang Proses Design 	Pengertian dan memahami akan proses design, berikut dengan scope of work dan identifikasi produk akhir.	<ul style="list-style-type: none"> Metode: Diskusi perihal proses design, scope of work, dan jenis produk akhir Media: Laptop, Internet, dan Projector 	TM: 1 x Tatap muka	<ul style="list-style-type: none"> Memahami proses design dengan membuat work flow, dengan membuat rencana, timeline dan beradaptasi dengan konsekuensi yang akan terjadi pada produk akhir. Interaksi Tanya Jawab 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan pemahaman akan proses design 	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan menjelaskan dan memahami akan proses design Mampu membuat rencana, timeline, dan backup plan yang akan berpengaruh pada produk akhir. 	•
6	<ul style="list-style-type: none"> Sketching 	Memahami	<ul style="list-style-type: none"> Metode: Menggambar 	TM:	<ul style="list-style-type: none"> Memahami 	Kriteria:	<ul style="list-style-type: none"> Ketepatan dan 	•

	Master Class 1 • Paham dan mampu menggambar ilustrasi perspective	bagaimana membuat ilustrasi perspektif yang baik dan benar	ilustrasi 3D perspektif • Media: Laptop, Internet, Proejctor, Sketch book, dan alat gambar.(opsional wacom tablet)	1 x Tatap muka	bagaimana membuat ilustrasi 3D perspektif yang baik dan benar. • Interaksi Tanya Jawab	• Ketepatan dan pemahaman akan perspektif 3D melalui ilustrasi yang di buat mandiri	memahami akan ilustrasi 3D perspektif • Mampu membuat dan menggambar ilustrasi 3D perspektif yang baik dan benar	
7	• Sketching Master Class 2 • Paham dan mampu menggambar ilustrasi perspective	Cont'd	Cont'd	Cont'd	Cont'd	Cont'd	Cont'd •	
8	Project Tengah Semester							20
9	• Sketch Up 1 • Paham dan mampu menggunakan aplikasi sketchup	Memahami bagaimana membuat 3D Model arsitektur dengan menggunakan aplikasi sketchup	• Praktek menggunakan aplikasi sketchup • Media: Laptop, Internet, Projector, Sketch up aplikasi	TM: 1 x Tatap muka	• Memahami bagaimana membuat 3D model arsitektur menggunakan aplikasi sketchup • Interaksi Tanya Jawab	Kriteria: • Ketepatan dan pemahaman akan 3D model menggunakan aplikasi sketchup secara mandiri	• Ketepatan dan memahami akan 3D model arsitektur • Mampu membuat dan menggunakan sketchup untuk 3D model arsitektur	
10	• Sketch Up 2 • Paham dan mampu menggunakan aplikasi sketchup	Cont'd	Cont'd	TM: 1 x Tatap muka	Cont'd	Cont'd	Cont'd	

11	<ul style="list-style-type: none"> • Sketch Up 3 • Paham dan mampu menggunakan aplikasi sketchup 	Cont'd	Cont'd	TM: 1 x Tatap muka	Cont'd	Cont'd	Cont'd	
12	<ul style="list-style-type: none"> • Rendering 1 • Paham dan mampu menggunakan Aplikasi Lumion untuk Rendering 3D Arsitektur berdasarkan model 3D yang di buat sebelumnya 	Memahami bagaimana membuat rendering still image dan video dengan menggunakan aplikasi Lumion	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Praktek menggunakan aplikasi Lumion untuk Rendering 3D model • Media: Laptop, Internet, Projector, Aplikasi Lumion 	TM: 1 x Tatap muka	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami bagaimana membuat 3D rendering dengan menggunakan aplikasi Lumion • Interaksi Tanya Jawab 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan pemahaman akan 3D Rendering menggunakan aplikasi Lumion secara mandiri 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan memahami akan 3D rendering • Mampu membuat dan menggunakan Lumion untuk 3D model arsitektur Rendering. 	
13	<ul style="list-style-type: none"> • Rendering 2 	Cont'd	Cont'd	TM: 1 x Tatap muka	Cont'd	Cont'd	Cont'd	
14	<ul style="list-style-type: none"> • Rendering 3 • Cont'd 	Cont'd	Cont'd	TM: 1 x Tatap muka	Cont'd	Cont'd	Cont'd	
15	<ul style="list-style-type: none"> • Matte Painting • Paham dan mampu menyatukan resources yang 	Memahami bagaimana membuat rendering still image dengan menggunakan	<ul style="list-style-type: none"> • Metode: Praktek menggunakan aplikasi Photoshop untuk produk akhir • Media: Laptop, 	TM: 1 x Tatap muka	<ul style="list-style-type: none"> • Memahami bagaimana membuat Final product dengan menggunakan aplikasi 	Kriteria: <ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan pemahaman akan final touch up 	<ul style="list-style-type: none"> • Ketepatan dan memahami akan final touch up untuk produk akhir • Mampu membuat dan 	

	ada selama ini untuk menghasilkan produk akhir dengan menggunakan aplikasi photoshop	aplikasi Photoshop sebagai produk akhir (Grading, Final Color, etc)	Internet, Projector, Aplikasi Photoshop		• photoshop Interaksi Tanya Jawab	menggunakan aplikasi Photoshop secara mandiri	menggunakan aplikasi photoshop untuk final touch up.	
16	Final Presentation UAS							25

Catatan:

1. 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.
2. 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.
3. 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.
4. Sub-CP 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.
5. 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.
6. 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.
7. Bentuk penilaian: tes dan non-tes.
8. 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.
9. 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.
10. Materi Pembelajaran adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. Bobot penilaian adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.

12. TM=tatap muka, PT=penugasan terstruktur, BM=belajar mandiri
13. 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.
14. 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.
15. 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.
16. Sub-CP 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.

RENCANA TUGAS MAHASISWA

		POLITEKNIK SAINS SENI REKAKREASI PROGRAM STUDI ANIMASI			
RENCANA TUGAS MAHASISWA					
MATA KULIAH	Model 3D Arsitektur				
KODE		SKS	3	SEMESTER	3
DOSEN PENGAMPU	Riza Garibaldi, MA				
BENTUK TUGAS		WAKTU Pengerjaan Tugas			
Final Project		3 minggu			
JUDUL TUGAS					

Proposal konsep design 3D Arsitektur

SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

Mampu merancang, membuat konsep design 3D arsitektur sebagai final product, dan mempresentasikannya.

DISKRIPSI TUGAS

Buat lah proposal konsep design 3D arsitektur dengan luasan tapak 90 meter persegi, dan paparkan mulai dari konsep, layout, 3D model, dan rendering

METODE Pengerjaan Tugas

1. Merancang konsep (ideation) masing masing dengan tapak yang sama yaitu 90 meter persegi ($P \times L = 15m \times 6m$)
2. Tunjukkan rancangan Layout 2D berikut dengan notasi ruangnya
3. Tunjukkan rendering model 3D arsitektur exterior 2 Point of view)
4. Jadikan semua diatas menjadi satu deck presentasi (powerpoint file/ppt) dan presentasikan di depan kelas

BENTUK DAN FORMAT LUARAN

1. Semua format rendering landscape dengan ukuran minimum 1024 x 768 pixel dan 72 dpi
2. Semua di compile di dalam satu deck presentasi powerpoint, dengan format file .ppt
3. Print Hard copy compilation powerpoint filenya.

INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN

- a. Ringkasan hasil kajian journal (bobot 20%)
- b. Proposal Penelitian (30%)
- c. Penyusunan Slide Presentasi (bobot 20%)
- d. Presentasi (bobot 30%)

JADWAL PELAKSANAAN

.....

LAIN-LAIN

.....

DAFTAR RUJUKAN

1. Creswell, J. W. (2012). *Educational Research: Planning, Conducting, and Evaluating Quantitative and Qualitative Research* (4 ed.). Boston: PEARSON.
2. Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
3. Tuckman, B. W., & Harper, B. E. (February 9, 2012). *Conducting Educational Research* (6 ed.). Maryland, USA: Rowman & Littlefield Publishers.
4. Thiel, D. V. (2014). *Research Methods for Engineers*. Cambridge, United Kingdom: Cambridge University Press.
5. Sugiyono. (2012). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
6. Soetriono, & Rita. (2007). *Filsafat Ilmu dan Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Andi Offset.