



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER ( RPS )**  
**PROGRAM STUDI ARSITEKTUR FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS SEBELAS MARET**

**Identitas Mata Kuliah**

Kode Mata Kuliah : **KKh-24405**

**Identitas dan Validasi**

Dosen Pengembang RPS

**Nama**

- : 1. Dr. Ir. Mohamad Muqoffa, M.T. (Kelas A)
2. Dr. Yosafat Winarto, S.T., M.T. (Kelas B)
3. Ofita Purwani, ST, MT, Ph.D. (Kelas C – Kordinator)
4. Ir. Widi Suroto, M.T. (Kelas D)
5. Ummul Mustaqimah, S.T., M.T. (Kelas E)
6. Pratiwi Anjar Sari, S.T., M.Sc. (Kelas F)
7. Fauzan Ali Ikhsan, S.T., M.T. (Kelas G)
8. Dr. Purwanto Setyo Nugroho, S.T., M.T (Kelas H)
9. Ir. Made Suastika, M.T., MM. (Kelas H)

**Tanda Tangan**

1. 
2. 
3. 
4. 
5. 
6. 
7. 
8. 
9. 
- 
- 

Nama Mata Kuliah : **STUDIO PERANCANGAN ARSITEKTUR 3**  
Bobot Mata Kuliah (sks) : **4**  
Semester : **IV**

Koord. Kelompok Mata Kuliah

: Dr. Purwanto Setyo Nugroho, ST, MT

Mata Kuliah Prasyarat : **STUDIO PERANCANGAN ARSITEKTUR 2**

Kepala Program Studi

: Dr. Ars. Ir. Untung Joko Cahyono, M.Arch

## Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)

### Kode CPL

### Unsur CPL

- |          |   |  |                    |
|----------|---|--|--------------------|
| 1. CPL4  | : | Menguasai konsep teoretis perancangan arsitektur, seni, estetika, sains bangunan khususnya sistem struktur dan konstruksi, material, utilitas, kenyamanan, keamanan, keselamatan, kesehatan dan aksesibilitas, serta menguasai konsep umum dan prinsip arsitektur lansekap, perencanaan kota dan permukiman, pelestarian lingkungan, antropologi budaya dan konservasi, dan ilmu perilaku manusia.   | Ketrampilan Khusus |
| 2. CPL5  | : | Menguasai konsep umum, prinsip dan teknik komunikasi rancangan konseptual arsitektur secara efektif, konsep integritas akademik secara umum dan konsep plagiarisme secara khusus, konsekuensi pelanggaran, serta upaya pencegahannya.  | Ketrampilan Khusus |
| 3. CPL6  | : | Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memerhatikan dan menerapkan nilai humaniora dengan menunjukkan kinerja mandiri, dan mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data, serta mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk laporan akademik.  | Ketrampilan umum   |
| 4. CPL9  | : | Mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, prinsip pelestarian lingkungan, aspek sosial budaya masyarakat setempat, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur serta mampu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan yang sesuai dengan kemampuan perancangan yang dimiliki.  | Ketrampilan Khusus |
| 5. CPL10 | : | Mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan berbasis riset untuk menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, kontekstual dalam aspek pelestarian lingkungan dan kearifan lokal, teruji secara teoretis terhadap kaidah arsitektur, serta mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, maupun model yang komunikatif dengan teknik penyajian manual atau digital, dengan menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur. | Ketrampilan Khusus |

**CP Mata kuliah (CPMK)** : Mahasiswa mampu mengembangkan kemampuan merancang bangunan fungsi tunggal sebagai wadah kegiatan satu organisasi pelayanan Kawasan, berdasar struktur-konstruksi, estetika, peraturan bangunan, teknologi bahan, system penghawaan dan pencahayaan, dan pengolahan kontur tanah dengan melalui penyusunan konsep perencanaan dan konsep perancangan arsitektur (Konsep PP) dan penggunaan gambar teknik komunikasi arsitektur yang benar yang mendasarkan pada penguasaan *graphic skill* (manual grafis).  
Obyek studi rancangan: Bangunan Fasilitas Umum Lingkungan/Kawasan (lingkup wilayah setara satuan Pendidikan, Fasilitas Perdagangan).

### Sub CPMK

- |            |   |   |
|------------|---|---|
| 1. SCPMK 1 | : | Mahasiswa mampu mengumpulkan data di lapangan dan menyajikan data dan Informasi.  |
| 2. SCPMK 2 | : | Mahasiswa mampu menyajikan Konsep Perencanaan Spesifik sesuai kasus obyek rancangan   |
| 3. SCPMK 3 | : | Mahasiswa mampu menyajikan Konsep Perancangan (Spesifik) sesuai kasus objek rancangan.  |
| 4. SCPMK 4 | : | Mahasiswa mampu mentransformasikan Konsep Perencanaan dan Perancangan ke dalam rancangan arsitektur dalam praktek studio dan menyajikannya secara bertanggungjawab. |

**Bahan Kajian Keilmuan** :  
1. Perencanaan Arsitektur  
2. Perancangan Arsitektur

**Deskripsi Mata Kuliah** : Mengembangkan kemampuan kreatif merancang bangunan fungsi tunggal sebagai wadah kegiatan satu organisasi pelayanan kawasan, berdasar struktur-konstruksi, estetika, peraturan bangunan, teknologi bahan, sistem penghawaan dan pencahayaan, pengolahan kontur tanah, lingkungan fisik, melalui penyusunan program dan penggunaan gambar teknik komunikasi arsitektur yang benar dan presentasi secara manual dan/atau grafis komputer.

**Daftar Referensi** :  
1. Baker, H. Geoffrey, 1996, *Design Strategies in Architecture*  
2. Ching, F. DK, 1988, *Arsitektur, Benruk Ruang & Susunannya*, Erlangga, Jakarta  
3. Duerk, P. Dona, 1993, *Architectural Programming*  
4. Hartwigsen, GL, 1983, *Design Concepts*, Allyn & Bacon Inc, London  
5. Krier, R, 1988, *Architectural Composition*, Rizzoli International Publications Inc., New York  
6. Marti, Manuel Jr, 1988, *Space Operational Analysis jilid 1 & 2*, Intermatra, Bandung

7. Margolin V & Buchanan R, 1995, *The Idea of Design*, The MIT Press, Cambridge
8. Merrir, FS, 1979, *Building Engineering & Systems Design*, Van Nostrand Reinhold Company, New York
9. Palmer, Mickey, 1981, *The Architect's Guide to Facility Programming*.
10. Pena, William, 1995, *Penyelurusan Masalah*, Intermatra, Bandung
11. Sanoff, Henry, 1977, *Methods of Architectural Programming*
12. Soetaji, Setyo, 1986, *Seri Anatomi Bangunan*, Penerbit Djambatan,
13. White, ET, 1986, *Tata Atur, Pengantar Merancang Arsitektur*, ITB, Bandung
14. Wolfgang, FE. Preiser, 1985, *Programming the Built Environment*

Tahap	Kemampuan akhir	Materi Pokok	Referensi	Metode Pembelajaran		Waktu	Pengalaman Belajar	Penilaian*	
				Luring	Daring			Indikator	Teknik penilaian dan bobot
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Mahasiswa dapat mengumpulkan data di lapangan dan menyajikan data dan Informasi.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Data non fisik; User, jumlah, karakter</li> <li>2. Data fisik; gb peta kota, lingkungan, data tapak, luasan tpak</li> </ol>	1 s/d 14	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Survey</li> <li>2. Presentasi</li> </ol>	-	2 x 4 x 50 menit 2x Kuliah & Diskusi Studio	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendengarkan dan memahami teori</li> <li>2. Memberikan pendapat</li> <li>3. Memberikan argumen dan jawaban</li> <li>4. Menyampaikan pertanyaan</li> <li>5. Eksplorasi data lapangan</li> <li>6. Presentasi kelas</li> <li>7. Penugasan mingguan</li> </ol>	Mahasiswa mampu mengumpulkan data di lapangan dan menyajikan data dan Informasi.	

2	Mahasiswa dapat menyajikan Konsep Perencanaan Spesifik sesuai kasus obyek rancangan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemrograman Fungsional</li> <li>2. Pemograman Performansi</li> </ol>	1 s/d 14	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ceramah</li> <li>2. Diskusi kelas</li> <li>3. Tugas terstruktur</li> </ol>	-	1 x 4 x 50 menit 2x Kuliah & Diskusi Studio	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendengarkan dan memahami teori</li> <li>2. Presentasi kelas</li> <li>3. Mendiskusikan materi kuliah</li> <li>4. Memberikan pendapat</li> <li>5. Memberikan argumen dan jawaban</li> <li>6. Menyampaikan pertanyaan</li> <li>7. Penugasan mingguan</li> </ol>	Mahasiswa mampu menyajikan Konsep Perencanaan Spesifik sesuai kasus obyek rancangan	Hasil tugas terstruktur mahasiswa 25 %
3	Mahasiswa dapat menyajikan Konsep Perancangan (Spesifik) sesuai kasus objek rancangan.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemrograman Arsitektur; <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Input data dan informasi pemrograman arsitektur: User,atribusi,tapak dan konteks.</li> <li>b. proses: <ol style="list-style-type: none"> <li>(a)pemrograman fungsional dan</li> <li>(b)pemrograman performansi;</li> </ol> </li> <li>c. hasil rumusan Konsep</li> <li>d. Perancangan Fungsional dan</li> <li>e. Performansi: <ol style="list-style-type: none"> <li>(a)ruang fungsional: luasan dan besaran runag,</li> </ol> </li> </ol> </li> <li>2. Programatik Performansi: <ol style="list-style-type: none"> <li>a. kebutuhan dan keinginan user pada ruang/masa,</li> <li>b. bentuk ruang/masa,</li> </ol> </li> </ol>	1 s/d 14	Diskusi, Tugas terstruktur, Konsultasi.	-	2 x 4 x 50 menit 2x Kuliah & Diskusi Studio	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diskusi <i>peer to peer</i> antar mahasiswa di studio</li> <li>2. Konsultasi dengan dosen pembimbing</li> <li>3. Menyelesaikan target harian di studio</li> <li>4. Penugasan mingguan</li> </ol>	Mahasiswa mampu menyajikan Konsep Perancangan (Spesifik) sesuai kasus objek rancangan.	Hasil tugas terstruktur mahasiswa 25 %

4	Mahasiswa dapat mentransformasikan Konsep Perencanaan dan Perancangan ke dalam rancangan arsitektur dalam praktek studio dan menyajikannya secara bertanggungjawab	<ol style="list-style-type: none"> <li>Situasi;</li> <li>Block-plan;</li> <li>Denah per lantai;</li> <li>Tampak;</li> <li>Potongan: struktur dan utilitas;</li> <li>Perspektif ekterior dan detail arsitektur.</li> </ol>	1 s/d 14	Konsultasi, tugas terstruktur, presentasi.	-	2 x 4 x 50 menit 2x Kuliah & Konsultasi Studio	<ol style="list-style-type: none"> <li>Diskusi <i>peer to peer</i> antar mahasiswa di studio</li> <li>Konsultasi dengan dosen pembimbing</li> <li>Menyelesaikan target harian di studio</li> <li>Penugasan mingguan</li> </ol>	Mahasiswa mampu dan terampil dalam mentransformasikan Konsep Perencanaan dan Perancangan ke dalam rancangan arsitektur dalam praktek studio dan menyajikannya secara bertanggungjawab	Tugas Terstruktur dan presentasi Bobot 50%
---	--	---	----------	--	---	---	--	---	--

\*Kriteria Penilaian terlampir

#### FORM PENILAIAN EVALUASI BELAJAR MAHASISWA

NO	NIM	NAMA MAHASISWA	NILAI HARIAN	NILAI UTS	NILAI UAS	NILAI HASIL		
						SKALA 100	SKALA 5	HURUF
			Penilaian sikap : a. Etika b. Kedisiplinan c. Kepribadian	Nilai Tugas UTS  Bobot penilaian : 1	Nilai Tugas UAS  Bobot penilaian : 1	Nilai rata-rata yang terdiri dari : Nilai UTS (Bobot :1) Nilai UAS (Bobot :1) Penilaian sikap terintegrasi dengan penilaian UTS dan UAS		

RENTANG SKOR (skala 100)	Nilai Skala 5	
	Huruf	Bobot Nilai
≥ 85	A	4
80 - 84	A-	3.7
75 - 79	B+	3.3

70 - 74	B	3
65 - 69	C+	2.7
60 - 64	C	2
55 - 59	D	1
< 55	E	0

Lampiran 1.

**RUBRIK PENILAIAN TUGAS PERENCANAAN**

Nama :

NIM :

Kategori	8	6	4	2
Kelengkapan data	Data yang disajikan lengkap termasuk data non fisik (user, jumlah user, karakter user), dan data fisik (peta kota, peta lingkungan, peta tapak, luasan tapak dst) beserta pembahasannya secara mendetail.	Data yang disajikan berupa data non fisik dan data fisik pada semua aspek tetapi kurang lengkap pembahasannya.	Data yang disajikan kurang lengkap dalam hal aspek-aspek non fisik dan fisik, tetapi masih dapat dipergunakan untuk analisis perencanaan dan perancangan.	Data yang disajikan tidak mencukupi untuk analisis.
Kelengkapan analisis	Analisis perencanaan dan perancangan yang dilakukan mencakup semua aspek baik fungsional maupun performansi, dan mencakup analisis terhadap data user (jumlah dan karakter, keinginan-keinginan user dsb) serta analisis terhadap data fisik (konteks kota, konteks lingkungan, kondisi tapak, ukuran tapak dsb) serta fungsi bangunan yang dibahas secara mendetail.	Analisis perencanaan dan perancangan yang dilakukan mencakup semua aspek baik fungsional maupun performansi, dan mencakup analisis terhadap data user (jumlah dan karakter, keinginan-keinginan user dsb) serta analisis terhadap data fisik (konteks kota, konteks lingkungan, kondisi tapak, ukuran tapak dsb) serta fungsi bangunan tetapi pembahasannya masih kurang lengkap.	Analisis perencanaan dan perancangan yang dilakukan tidak mencakup semua aspek baik fungsional maupun performansi, tetapi masih cukup untuk menghasilkan konsep perencanaan dan perancangan.	Analisis perencanaan dan perancangan yang dilakukan tidak mencakup semua aspek baik fungsional maupun performansi, dan tidak cukup untuk menghasilkan konsep perencanaan dan perancangan.
Kelengkapan konsep	Konsep yang dihasilkan mencakup konsep peruangan (jumlah ruang, jenis ruang, besaran ruang, kualitas ruang, zoning, organisasi ruang), konsep bentuk (gubahan massa, tampilan luar), konsep tapak (zoning tapak, program tapak), konsep struktur, konsep utilitas, yang dibahas secara lengkap.	Konsep yang dihasilkan mencakup konsep peruangan (jumlah ruang, jenis ruang, besaran ruang, kualitas ruang, zoning, organisasi ruang), konsep bentuk (gubahan massa, tampilan luar), konsep tapak (zoning tapak, program tapak), konsep struktur, konsep utilitas, tapi pembahasannya kurang lengkap.	Konsep yang dihasilkan mencakup kurang lengkap baik dalam aspeknya maupun dalam pembahasannya tetapi masih dapat dipakai untuk transformasi desain.	Konsep yang dihasilkan sangat tidak lengkap dan tidak cukup untuk ditransformasikan ke dalam desain.
Teknik presentasi.	Konsep disajikan dalam bentuk konsep skematik yang komunikatif dan estetik.	Konsep disajikan dalam bentuk konsep skematik yang komunikatif tetapi masih kurang estetik.	Konsep disajikan dalam bentuk konsep skematik yang kurang komunikatif namun estetik.	Konsep disajikan dalam bentuk konsep skematik yang tidak komunikatif dan tidak estetik.

**RUBRIK PENILAIAN TUGAS PERANCANGAN/ DESAIN**

Nama :

NIM :

Kategori	8	6	4	2
Pemecahan masalah desain	Hasil desain dapat memecahkan semua masalah desain, memenuhi kebutuhan dan performansi dalam semua aspek.	Hasil desain dapat memecahkan hampir semua masalah desain, memenuhi kebutuhan dan performansi dalam hamper semua aspek.	Hasil desain dapat memecahkan sebagian masalah desain, memenuhi kebutuhan dan performansi dalam sebagian aspek.	Hasil desain dapat memecahkan ebagian kecil masalah desain, memenuhi kebutuhan dan performansi dalam sebagian aspek.
Proses transformasi	Proses transformasi desain dilakukan dari konsep yang sudah dibuat melalui proses yang runtut dan logis pada semua aspek yang dibahas di konsep. Perubahan masih dimungkinkan tetapi tidak bersifat major.	Proses transformasi desain dilakukan dari konsep yang sudah dibuat melalui proses yang runtut dan logis tetapi kurang lengkap pada aspeknya atau kurang runtut. Perubahan minor.	Proses transformasi desain dilakukan dari konsep yang sudah dibuat melalui proses yang runtut dan logis tetapi kurang lengkap pada aspeknya atau kurang runtut. Perubahan major.	Proses transformasi desain tidak jelas, tidak runtut dan tidak logis.
Estetika	Hasil desain memenuhi kaidah-kaidah estetika, dengan pertimbangan-pertimbangan yang logis	Hasil desain memenuhi kaidah-kaidah estetika, dengan pertimbangan-pertimbangan yang kurang logis	Hasil desain kurang memenuhi kaidah-kaidah estetika, dengan pertimbangan-pertimbangan yang logis	Hasil desain kurang memenuhi kaidah-kaidah estetika, dengan pertimbangan-pertimbangan yang kurang logis

## Lampiran 2

### 1. TOR Tugas Perencanaan

Buatlah konsep skematik perencanaan bangunan pelayanan umum skala lingkungan, dengan mempertimbangkan aspek peruangan, struktur, estetika, peraturan yang berlaku, pengolahan tapak, pencahayaan dan penghawaan, dan teknologi bahan.

Mahasiswa dipersilakan untuk memilih objek fasilitas layanan publik dari daftar di bawah ini:

- a. Pasar
- b. Puskesmas
- c. Hotel Melati
- d. Galeri seni
- e. Kantor kecamatan

Pemilihan objek ini akan membawa konsekuensi pada pemilihan tapak yang akan dipakai.

Pemilihan tapak yang dipakai akan dipengaruhi oleh aturan yang berlaku. Tapak yang diambil diserahkan pada masing-masing mahasiswa dengan syarat memenuhi aturan yang berlaku.

### 2. TOR Tugas Desain

Transformasikan hasil konsep skematik yang sudah dibuat ke dalam rancangan yang dipresentasikan dalam bentuk gambar kerja manual ataupun digital.

Format : A3 landscape, berkop.

Skala : 1:100 atau 1:200 (tergantung kasus)

Target (wajib):

- a. Siteplan (1)
- b. Denah semua lantai
- c. Tampak (minimal 3)
- d. Potongan (minimal 2, pada bagian yang memang membutuhkan penjelasan).
- e. Perspektif eksterior (minimal 1)
- f. Perspektif interior (minimal 1)
- g. Detail arsitektur (minimal 1)

HASIL KARYA DESAIN DIKUMPULKAN DAN DIPRESENTASIKAN PADA TANGGAL YANG SUDAH DITENTUKAN.

## LAMPIRAN

1. Rumusan Kompetensi UNESCO - UIA 2017
2. Rumusan Capaian Pembelajaran Lulusan Sarjana Arsitektur SN-DIKTI 2018
3. 13 Butir Kompetensi Sertifikasi Keahlian Arsitek ( SKA ) – IAI

UNSUR	CPL	
<b>SIKAP</b>	<b>CPL 1</b>	Mampu menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika, berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat dan kemajuan peradaban, serta berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air.
	<b>CPL 2</b>	Mampu menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik, komunikatif, adaptif, dan apresiatif serta menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya dalam semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan.
<b>PENGETAHUAN</b>	<b>CPL 3</b>	Menguasai pengetahuan faktual sejarah arsitektur dan pemaknaannya, konsep teoretis arsitektur secara umum, konsep teoretis arsitektur modern, postmodern, arsitektur kontemporer, dan arsitektur nusantara.
	<b>CPL 4</b>	Menguasai konsep teoretis perancangan arsitektur, seni, estetika, sains bangunan khususnya sistem struktur dan konstruksi, material, utilitas, kenyamanan, keamanan, keselamatan, kesehatan dan aksesibilitas, serta menguasai konsep umum dan prinsip arsitektur lansekap, perencanaan kota dan permukiman, pelestarian lingkungan, antropologi budaya dan konservasi, dan ilmu perilaku manusia.
<b>KETRAMPILAN UMUM</b>	<b>CPL 5</b>	Menguasai konsep umum, prinsip dan teknik komunikasi rancangan konseptual arsitektur secara efektif, konsep integritas akademik secara umum dan konsep plagiarisme secara khusus, konsekuensi pelanggaran, serta upaya pencegahannya.
	<b>CPL 6</b>	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memerhatikan dan menerapkan nilai humaniora dengan menunjukkan kinerja mandiri, dan mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data, serta mampu menyusun deskripsi saintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk laporan akademik.
	<b>CPL 7</b>	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan kolega baik di dalam maupun di luar lembaganya, serta bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi serta evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan tim.
	<b>CPL 8</b>	Mampu menggunakan teknologi informasi dan mampu beradaptasi, bekerja sama, berkreasi, berkontribusi, dan berinovasi dalam menerapkan ilmu pengetahuannya dengan berwawasan global, serta mampu menegakkan integritas akademik pengembangan keilmuan dan implementasi bidang keahlian dengan menggunakan bahasa internasional untuk komunikasi lisan dan tulis.
<b>KETRAMPILAN KHUSUS</b>	<b>CPL 9</b>	Mampu menyusun konsep rancangan arsitektur yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, prinsip pelestarian lingkungan, aspek sosial budaya masyarakat setempat, teknis, dan nilai-nilai yang terkait dengan arsitektur serta mampu melakukan pengawasan dan/atau pelaksanaan pembangunan lingkungan dan bangunan yang sesuai dengan kemampuan perancangan yang dimiliki.
	<b>CPL 10</b>	Mampu merancang arsitektur secara mandiri dengan metode perancangan berbasis riset untuk menghasilkan karya arsitektur yang kreatif, kontekstual dalam aspek pelestarian lingkungan dan kearifan lokal, teruji secara teoretis terhadap

		kaidah arsitektur, serta mampu mengkomunikasikan pemikiran dan hasil rancangan dalam bentuk grafis, tulisan, maupun model yang komunikatif dengan teknik penyajian manual atau digital, dengan menyajikan beberapa alternatif solusi rancangan dan keputusan pilihan berdasarkan pertimbangan keilmuan arsitektur.
--	--	--