



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

**Identitas Mata Kuliah**

Kode Mata Kuliah : **MP25042**

Nama Mata Kuliah : KOMPGRAF

Bobot Mata Kuliah (sks) : **2**

Semester : **7**

Mata Kuliah Prasyarat : -

**Identitas dan Validasi**

Dosen Pengembang RPS

Koord. Kelompok Mata Kuliah

Kepala Program Studi

**Nama**

Purwanto Setyo Nugroho, ST., MT.

Tri JokoDaryanto, ST., MT.

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

**Tanda Tangan**

**Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)**

**Kode CPL**

**Unsur CPL**

- S 9 : Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri
- KU-2 : Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur
- KU-3 : Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni, menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi.
- CP Mata kuliah (CPMK)** : Mahasiswa dapat memahami peran teknologi komputer grafis dalam perannya sebagai alat bantu dalam dunia Arsitektur, terutama sebagai sarana komunikasi yang efektif. Mahasiswa dapat membuat materi dasar presentasi berupa modelling obyek arsitektur 3 dimensi dengan salah satu software. Mahasiswa dapat mengolah hasil modelling 3 dimensi menjadi tampilan visual realistis dengan teknik rendering (aplikasi material, penataan cahaya dan kamera) Mahasiswa dapat membuat sebuah karya disain grafis (poster, leaflet, brosur dll) sebagai suatu teknik presentasi untuk menyajikan dan mengkomunikasikan hasil karyanya.

**Bahan Kajian Keilmuan**

- : - explorasi program grafis
- Aplikasi program grafis pada design
- Portofolio

**Deskripsi Mata Kuliah**

: Mata kuliah Komputer Grafis adalah mata kuliah dasar keahlian (MKDK) yang merupakan matakuliah pendalaman komputer dalam teknik modelling dan presentasi arsitektur. Setelah mengikuti perkuliahan Komputer Grafis Lanjut, mahasiswa arsitektur semester 7 diharapkan dapat menggunakan teknologi komputer untuk membuat, mengolah dan menyajikan desain arsitektur secara komunikatif dalam suatu bentuk karya disain grafis

**Daftar Referensi**

- : 1. Wahyu Suprobo, 1999, *AutoCAD untuk Arsitek*, Penerbit Dinastindo, Jakarta
- 2. Hari Aria Soma, 2001, *AutoCAD 3dimensi*, Penerbit PT Elex Media Komputindo, Jakarta
- 3. Agus, S.E, M. Dony K, Robert R, 2000. *Komputer Animasi dengan 3D Studio Max*, Penerbit PT Elex Media Komputindo, Jakarta
- 4. Bayu, A, 2003, *“Presentasi Multimedia Interaktif dengan Macromedia Director 8.5”*, Penerbit PT Elex Media Komputindo Jakarta

Tahap	Kemampuan akhir	Materi Pokok	Referensi	Metode Pembelajaran		Waktu	Pengalaman Belajar	Penilaian*	
				Luring	Daring			Indikator/ kode CPL	Teknik penilaian Dan bobot
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1	Mahasiswa mampu mengaplikasikan program grafis 2D pada rancangan arsitektur sederhana berupa DENAH, SITE PLAN, POTONGAN DLL	Komputer grafis untuk arsitektur Gambar pra disain 2D dengan CAD	1,2	Penyampaian materi, diskusi, penugasan	Diskusi lanjutan dan pengumpulan tugas melalui laman SPADA	2x50'	Latihan membuat gambar prarancangan 2D obyek arsitektur sederhana	S9 Ku 2 Ku 3	Produk gambar 2D Bobot 20
2	Mahasiswa mampu merancang ruang dan bentuk 3D dengan program modelling SKETCHUP/REVIT/ArchiCAD	Prinsip-prinsip modelling 3D Membuat obyek 3D dari obyek line, surface dan solid Perintah pengoperasian dalam ruang 3D Mengedit obyek 3D dengan operasi penggabungan, penambahan/pengurangan	2,3	Penyampaian materi, diskusi, penugasan	Diskusi lanjutan dan pengumpulan tugas melalui laman SPADA	2x50'	Latihan Membuat dan Mengedit obyek 3D	S9 Ku 2 Ku 3	Produk gambar 3D Bobot 30
3	Mahasiswa mampu melakukan rendering dan animasi dengan media 3D MAX, Lumion/Twinmotion/ atau lainnya	Prinsip-prinsip penerapan material, cahaya dan kamera Menggunakan material standar, material kompleks/reflektif Penciptaan suasana ( <i>ambience</i> ) dengan penambahan elemen pendukung (vegetasi, manusia, kendaraan, atmosfer dll)	3	Penyampaian materi, diskusi, penugasan	Diskusi lanjutan dan pengumpulan tugas melalui laman SPADA	2x50'	Latihan membuat sekuen rendering dengan suasana	S9 Ku 2 Ku 3	Produk gambar rendering Bobot 20
4	Mahasiswa mampu merancang portofolio MULTIMEDIA	Layout disain grafis untuk portofolio (poster/booklet)	4	Penyampaian materi, diskusi, penugasan	Diskusi lanjutan dan pengumpulan tugas melalui laman SPADA	2x50'	Latihan membuat layout disain grafis	S9 Ku 2 Ku 3	Produk portofolio Bobot 30

\*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 : 2	Nilai Tugas UAS  Bobot penilaian : 3	Nilai rata-rata yang terdiri dari: Nilai UTS (Bobot :2) Nilai UAS (Bobot :3) Penilaian sikap terintegrasi dengan penilaian UTS dan UAS		

RENTANG SKOR (skala 100)	NilaiSkala 5	
	Huruf	BobotNilai
≥ 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