

**HAND OUT
(BAHAN AJAR)**

MATA KULIAH
**PERANCANGAN INTERIOR
(TA 436)**

OLEH :
IYES ARDIWINATA, Drs.
ASEP YUDI PERMANA, MDes

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ARSITEKTUR
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2010**

RANCANGAN KEGIATAN PEMBELAJARAN
(Juknis, Alokasi Waktu, Sekuensi Materi, SAP, Model Evaluasi)

MATA KULIAH
PERANCANGAN INTERIOR
(TA 436)

OLEH :
IYES ARDIWINATA, Drs.
ASEP YUDI PERMANA, MDes

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK ARSITEKTUR
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ARSITEKTUR
FAKULTAS PENDIDIKAN TEKNOLOGI DAN KEJURUAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2010

DAFTAR ISI

PETUNJUK TEKNIS

PETUNJUK TEKNIS

I. MATA KULIAH

Nama mata kuliah ini adalah PERANCANGAN INTERIOR, dengan bobot 4 SKS diberikan pada semester 4 (tiga) di program studi Pendidikan Teknik Arsitektur Jurusan Pendidikan Teknik Arsitektur FPTK UPI. Kode mata kuliah TA 436 dengan prasyarat yaitu harus telah mengontrak mata kuliah Menggambar Arsitektur, Struktur Konstruksi 1, Material dan Konstruksi, Gambar Teknik. Mahasiswa yang mendapatkan nilai D atau E berhak untuk mengikuti perbaikan.

II. DOSEN PENGAMPU

Mata kuliah ini dibina oleh Drs. Iyes Ardiwinata dan Asep Yudi Permana, MDes.

III. FREKUENSI PERKULIAHAN

Banyaknya pertemuan dalam kuliah ini sebanyak 16 (enam belas) kali pertemuan efektif (termasuk UTS dan UAS).

IV. EVALUASI

Hasil proses belajar mengajar mata kuliah PERANCANGAN INTERIOR dilakukan dengan evaluasi, yaitu :

- a. Tugas-tugas terstruktur, yang terdiri dari :
 - Tugas kecil, yang diberikan setiap minggu dan wajib dikerjakan
 - Tugas besar, merupakan tugas utama yang wajib dikerjakan
- b. Ujian Tengah Semester
- c. Ujian Akhir Semester

Mahasiswa disyaratkan harus hadir 80% dalam perkuliahan untuk dapat mengikuti Ujian Akhir Semester. Jika hal tersebut tidak dipenuhi maka yang bersangkutan tidak akan diproses komponen penilaiannya.

V. SUMBER KEPUSTAKAAN

- Drpic, Jvo D. 1988. *Sketching and Rendering Interior Space, An Inprint of Watson*. New York: Guptill Publications.
- Leach, Sid Delmar, dan Sianipar, Mediana Uguy. *Teknik Rendering dan Presentasi Rancangan Interior*. Jakarta: Erlangga.
- Pile, John. 1984. *Open Office Space, Fact on File*. New York.
- Arg, Isaac. 1986. *Pendekatan kepada Perancangan Arsitektur*, terjemahan. Bandung: Intermatra.
- Brend, Barbara. 1991. *Islamic Art*. London: British Museum Press.
- Ching, Francis DK. 1985. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*. terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- De Lemme Van Aric. 1982. *Art Deco*. London.
- Duncan, Alistair. 1983. *Art Deco*. London: Thames and Hudson.
- Janson, WH. 1992. *History of Art*. volume I, Japan.
- _____. 1993. *History of Art*. volume II, Japan.
- Krier, Rob. 1988. *Architectural Composition*. New York: Rizzoli.
- Laseau, Paul. 1986. *Berpikir Gambar bagi Arsitek dan Perancang*. terjemahan Sri Rahaju et.al, Bandung: Penerbit ITB.
- Levis, Bernard. 1994. *The World of Islam*. London: Thames and Hudson.

- Orr, Frank. 1987. *Skala dalam Arsitektur*. terjemahan. Bandung: Abdi Widya.
- Orr, Frank. 1987. *Skala dalam Arsitektur*. terjemahan. Bandung: Abdi Widya.
- Sachari, Agus. 1989. *Estetika Terapan: Spirit yang Menikam Desain*. Bandung: Nova.
- _____. 1989. *Paradigma Disain Indonesia: Pengantar dan Kritik*. Bandung: Nova.
- _____. 1989. *Seni Desain Teknologi: antara Konflik dan Harmoni*. Bandung: Nova.
- Snyder, James C, dan Anthony J. Catanese. 1985. *Pengantar Arsitektur*. terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Suriawidjaya, Eppi P, et al. 1986. *Persepsi Bentuk dan Konsep Perancangan*. Jakarta: Djambatan.
- Talbot, Hamlin. *Prinsip-prinsip Komposisi*. terjemahan.
- Van de Ven, Cornelis. 1991. *Ruang dalam Arsitektur*. terjemahan. Jakarta: Gramedia.
- Van Dyke, Scott. 1982. *From Line to Design: Design Graphics Communication*. West Lafayette: PDA Publisher.
- White, Edward T. 1985. *Analisis Tapak: Pembuatan Diagram Informasi bagi Perancangan Arsitektur*. terjemahan. Bandung: Intermatra.
- _____. 1986. *Tata Atur: Pengantar Merancang Arsitektur*. terjemahan. Bandung: ITB.
- _____. 1987. *Buku Sumber Konsep: sebuah Kosakata Bentuk-bentuk Arsitektural*. terjemahan. Bandung: Intermatra.
- Wong, Wucius. 1989. *Beberapa Asas Merancang Trimatra*. terjemahan. Bandung: Penerbit ITB.

ALOKASI PERTEMUAN DALAM SEMESTER

ALOKASI PERTEMUAN DALAM SEMESTER

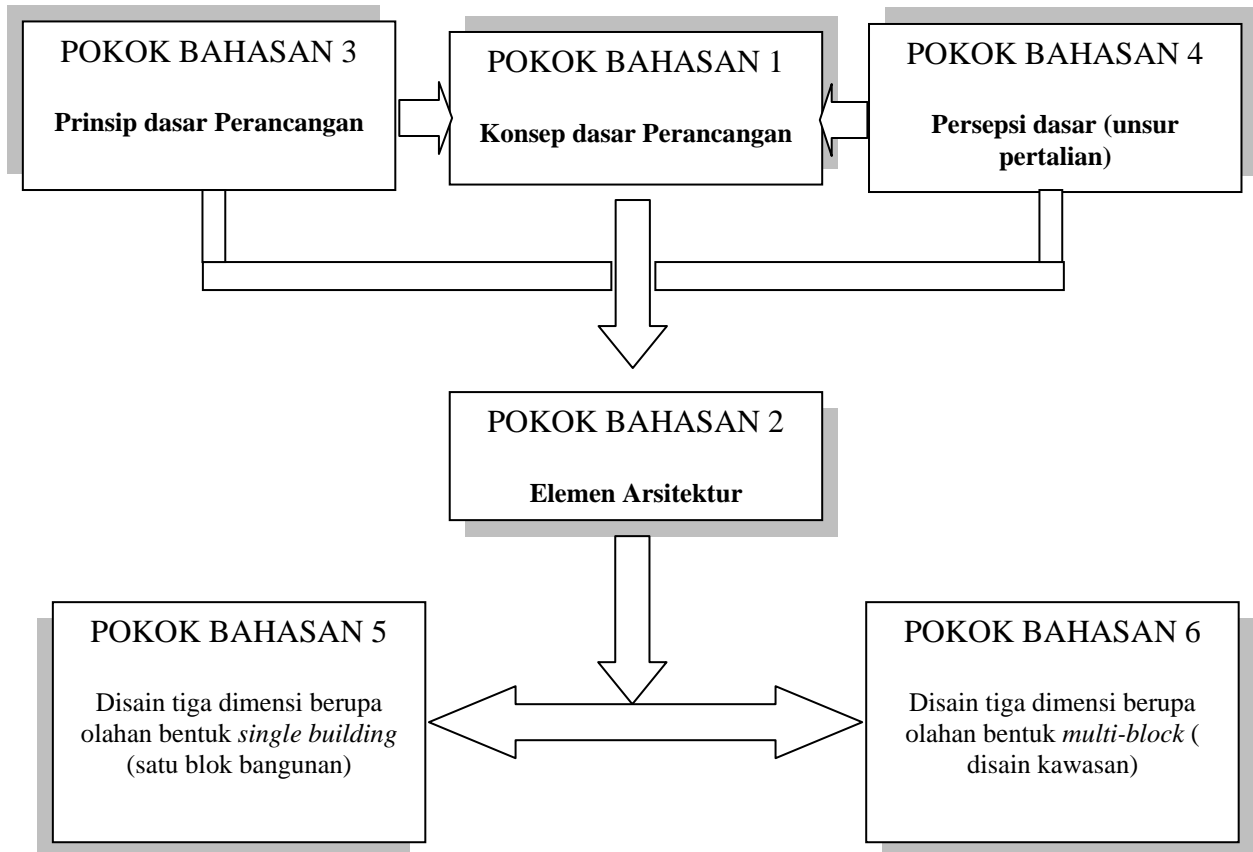
Mata kuliah : **INTERIOR**
 Jumlah Pertemuan : 16 pertemuan
 Pokok Bahasan :

NO	POKOK BAHASAN	MINGGU KE	BENTUK PERKULIAHAN	FASILITAS
1	<ul style="list-style-type: none"> - Desain furniture dan taman dalam ruang. - Prinsip-prinsip perancangan ruang dalam bangunan rumah tinggal dan bangunan umum. - Merancang ruang dalam bangunan tersebut dalam bentuk gambar: denah, denah orthogonal, rencana plafond dan titik lampu, potongan dan detil, serta perspektif interior. - Maket Ruang Dalam. 	1 – 2	<i>Inductive thinking model, case study, and computed aided learning</i>	OHP + OHT, SLIDE PROJECTOR, LCD PROJECTOR KOMPUTER + PROGRAM 3D
2	Elemen Arsitektur Unsur Konseptual <ul style="list-style-type: none"> a. Elemen titik b. Elemen garis c. Elemen bidang d. Elemen ruang Unsur Visual <ul style="list-style-type: none"> a. Raut/bentuk b. Ukuran c. Warna d. Tekstur e. Noktah/noda 	3 – 5	<i>Inductive thinking model, case study, and computed aided learning</i>	OHP + OHT, SLIDE PROJECTOR, LCD PROJECTOR KOMPUTER + PROGRAM 3D
3	Prinsip dasar Perancangan : A. Keindahan Bentuk <ul style="list-style-type: none"> a. Unity (keterpaduan) b. Balance (keseimbangan) c. Ritme (Irama) d. Proportion (Proporsi) e. Scale (skala) B. Keindahan Ekspresi <ul style="list-style-type: none"> a. Style (Gaya) b. Color (warna) c. Sequency (Urut-urutan) dan klimaks d. Karakter 	6 – 7	<i>Inductive thinking model, case study, and computed aided learning</i>	OHP + OHT, SLIDE PROJECTOR, LCD PROJECTOR KOMPUTER + PROGRAM 3D
4	UJIAN TENGAH SEMESTER	8	TEST	
5	Persepsi dasar (unsur pertalian)	9 - 10	Inductive thinking model, case study,	OHP + OHT, SLIDE PROJECTOR, LCD PROJECTOR

			and computed aided learning	KOMPUTER + PROGRAM 3D
6	Disain tiga dimensi berupa olahan bentuk <i>single building</i> (satu blok bangunan)	11 - 13	Inductive thinking model, case study, and computed aided learning	OHP + OHT, SLIDE PROJECTOR, LCD PROJECTOR KOMPUTER + PROGRAM 3D
7	Disain tiga dimensi berupa olahan bentuk <i>multi-block</i> (disain kawasan)	14 - 16	Inductive thinking model, case study, and computed aided learning	OHP + OHT, SLIDE PROJECTOR, LCD PROJECTOR KOMPUTER + PROGRAM 3D
8	UJIAN AKHIR SEMESTER	Jadwal khusus	TEST	

**TATA HUBUNGAN ANTAR POKOK BAHASAN
DALAM SEMESTER**

TATA HUBUNGAN ANTAR POKOK BAHASAN DALAM SEMESTER



SILABUS MATA KULIAH

SILABUS MATA KULIAH

Nama Mata Kuliah	:	PERANCANGAN INTERIOR
Kode/SKS	:	TA 436
Relasi Terhadap kompetensi baku	:	<ul style="list-style-type: none">• Kemampuan menciptakan desain arsitektural yang memenuhi persyaratan estetik dan teknik.• Pengetahuan tentang bahasa rupa dan pengaruhnya terhadap mutu desain arsitektural.• Pengertian tentang hubungan manusia dengan bangunan dan antara bangunan dengan lingkungan dan perlunya menghubungkan ruang-ruang antar bangunan dengan kebutuhan dan skala manusia.• Pengetahuan yang cukup tentang industri, organisasi, peraturan dan prosedur yang terkait dalam terjemahan konsep perancangan ke dalam bangunan dan integrasi rencana-rencana secara menyeluruh.
Mata kuliah Prasyarat	:	MENGGAMBAR TEKNIK KONSTRUKSI BANGUNAN
Semester	:	III (tiga)
Dosen	:	Drs. Iyes Ardiwinata Asep Yudi Permana, MDes

DESKRIPSI MATA KULIAH

Mata kuliah ini mempelajari tentang kerangka dan prosedur aktivitas studi estetika arsitektur (konsep/teori estetika, pengolahan elemen disain : titik, garis, bidang, ruang, dan warna) serta teknik pengembangan kreativitas dalam proses perancangan INTERIOR baik dua dimensi maupun tiga dimensi, melalui metode, pendekatan, dan pemilihan teknik penyajian lebih lanjut.

TUJUAN UMUM PERULIAHAN (TIUP)

Setelah mengikuti mata kuliah INTERIOR ini, mahasiswa akan dapat membuat disain dan mempresentasikannya ke dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi baik secara konsep tual maupun visual dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip disain yang meliputi keindahan bentuk dan keindahan ekspresi

PENJABARAN TIAP PERTEMUAN

PENJABARAN TIAP PERTEMUAN

NO	POKOK BAHASAN/ SUB POKOK BAHASAN	TUJUAN KHUSUS	PROSE BELAJAR	EVALUASI	SUMBER/ KEPSTAKAAN
1	Konsep dasar Perancangan a. Kerangka Disain b. Sejarah perkembangan Disain c. Bahasa rupa d. Dasar-dasar perancangan	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa dapat mempresentasikan konsep rancangannya • Mahasiswa dapat menentukan dua teknik pemodelan (dua dimensi dan tiga dimensi) • Mahasiswa dapat membandingkan sifat-sifat bahan yang digunakan untuk membuat model • Mahasiswa dapat merancang model dua dimensi dan tiga dimensi dengan menerapkan prinsip-prinsip disain ke dalam rancangannya 	<p>Mahasiswa membuat konsep dasar perancangan dengan menginterpretasikan pengalaman belajar sebelumnya</p> <p>Mahasiswa mengerjakan tugas merancang model dua dan tiga dimensi dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip disain</p> <p>Mahasiswa mengkomunikasikan ide-ide hasil rancangannya di depan kelas</p> <p>Mahasiswa memperhatikan komentar/tanggapan dan memperbaiki serta menyempurnakannya untuk memenuhi syarat sesuai aturan yang berlaku.</p>	Penugasan dan portfolio (terlampir)	Buku 1 bab 1 &2 Buku 2 bab 4 Buku 3 bab 1,2,3 Buku 4 bab 4,5 Buku 7 part 1 Buku 9 bab 1,2
2	Elemen Arsitektur Unsur Konseptual a. Elemen titik b. Elemen garis c. Elemen bidang d. Elemen ruang Unsur Visual a. Raut/bentuk b. Ukuran c. Warna d. Tekstur e. Noktah/noda	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa dapat mempresentasikan konsep rancangannya • Mahasiswa dapat menentukan dua teknik pemodelan (dua dimensi dan tiga dimensi) • Mahasiswa dapat membandingkan sifat-sifat bahan yang digunakan untuk membuat model • Mahasiswa dapat merancang model dua dimensi dan tiga dimensi dengan menerapkan prinsip-prinsip disain ke dalam rancangannya 	<p>Mahasiswa membuat konsep dasar perancangan dengan menginterpretasikan pengalaman belajar sebelumnya</p> <p>Mahasiswa mengerjakan tugas merancang model dua dan tiga dimensi dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip disain</p> <p>Mahasiswa mengkomunikasikan ide-ide hasil rancangannya di depan kelas</p> <p>Mahasiswa memperhatikan komentar/tanggapan dan memperbaiki serta menyempurnakannya untuk memenuhi syarat sesuai aturan yang berlaku.</p>	Penugasan dan portfolio (terlampir)	Buku 1 bab 3 &4 Buku 2 bab 5& 6 Buku 3 bab 5,6 Buku 4 bab 6 Buku 7 part 2 &3 Buku 9 bab 3,4

3	<p>Prinsip dasar Perancangan :</p> <p>A. Keindahan Bentuk</p> <ol style="list-style-type: none"> Unity (keterpaduan) Balance (keseimbangan) Ritme (Irama) Proportion (Proporsi) Scale (skala) <p>B. Keindahan Ekspresi</p> <ol style="list-style-type: none"> Style (Gaya) Color (warna) Sequency (Urut-urutan) dan klimaks Karakter 	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa dapat mempresentasikan konsep rancangannya Mahasiswa dapat menentukan dua teknik pemodelan (dua dimensi dan tiga dimensi) Mahasiswa dapat membandingkan sifat-sifat bahan yang digunakan untuk membuat model Mahasiswa dapat merancang model dua dimensi dan tiga dimensi dengan menerapkan prinsip-prinsip disain ke dalam rancangannya 	<p>Mahasiswa membuat konsep dasar perancangan dengan menginterpretasikan pengalaman belajar sebelumnya</p> <p>Mahasiswa mengerjakan tugas merancang model dua dan tiga dimensi dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip disain</p> <p>Mahasiswa mengkomunikasikan ide-ide hasil rancangannya di depan kelas</p> <p>Mahasiswa memperhatikan komentar/tanggapan dan memperbaiki serta menyempurnakannya untuk memenuhi syarat sesuai aturan yang berlaku.</p>	<p>Penugasan dan portfolio (terlampir)</p>	<p>Buku 1 bab 3 &4 Buku 2 bab 5& 6 Buku 3 bab 5,6 Buku 4 bab 6 Buku 7 part 2 &3 Buku 9 bab 3,4</p>
4	<p>UJIAN TENGAH SEMESTER</p>				
5	<p>Persepsi dasar (unsur pertalian)</p>	<ul style="list-style-type: none"> Mahasiswa dapat mempresentasikan konsep rancangannya Mahasiswa dapat menentukan dua teknik pemodelan (dua dimensi dan tiga dimensi) Mahasiswa dapat membandingkan sifat-sifat bahan yang digunakan untuk membuat model Mahasiswa dapat merancang model dua dimensi dan tiga dimensi dengan menerapkan prinsip-prinsip disain ke dalam rancangannya 	<p>Mahasiswa membuat konsep dasar perancangan dengan menginterpretasikan pengalaman belajar sebelumnya</p> <p>Mahasiswa mengerjakan tugas merancang model dua dan tiga dimensi dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip disain</p> <p>Mahasiswa mengkomunikasikan ide-ide hasil rancangannya di depan kelas</p> <p>Mahasiswa memperhatikan komentar/tanggapan dan memperbaiki serta menyempurnakannya untuk memenuhi syarat sesuai aturan yang berlaku.</p>	<p>Penugasan dan portfolio (terlampir)</p>	

6	Disain tiga dimensi berupa olahan bentuk <i>single building</i> (satu blok bangunan)	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa dapat mempresentasikan konsep rancangannya • Mahasiswa dapat menentukan dua teknik pemodelan (dua dimensi dan tiga dimensi) • Mahasiswa dapat membandingkan sifat-sifat bahan yang digunakan untuk membuat model • Mahasiswa dapat merancang model dua dimensi dan tiga dimensi dengan menerapkan prinsip-prinsip disain ke dalam rancangannya 	<p>Mahasiswa membuat konsep dasar perancangan dengan menginterpretasikan pengalaman belajar sebelumnya</p> <p>Mahasiswa mengerjakan tugas merancang model dua dan tiga dimensi dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip disain</p> <p>Mahasiswa mengkomunikasikan ide-ide hasil rancangannya di depan kelas</p> <p>Mahasiswa memperhatikan komentar/tanggapan dan memperbaiki serta menyempurnakannya untuk memenuhi syarat sesuai aturan yang berlaku.</p>	Penugasan dan portfolio (terlampir)	
7	Disain tiga dimensi berupa olahan bentuk <i>multi-block</i> (disain kawasan)	<ul style="list-style-type: none"> • Mahasiswa dapat mempresentasikan konsep rancangannya • Mahasiswa dapat menentukan dua teknik pemodelan (dua dimensi dan tiga dimensi) • Mahasiswa dapat membandingkan sifat-sifat bahan yang digunakan untuk membuat model • Mahasiswa dapat merancang model dua dimensi dan tiga dimensi dengan menerapkan prinsip-prinsip disain ke dalam rancangannya 	<p>Mahasiswa membuat konsep dasar perancangan dengan menginterpretasikan pengalaman belajar sebelumnya</p> <p>Mahasiswa mengerjakan tugas merancang model dua dan tiga dimensi dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip disain</p> <p>Mahasiswa mengkomunikasikan ide-ide hasil rancangannya di depan kelas</p> <p>Mahasiswa memperhatikan komentar/tanggapan dan memperbaiki serta menyempurnakannya untuk memenuhi syarat sesuai aturan yang berlaku.</p>	Penugasan dan portfolio (terlampir)	
8	UJIAN AKHIR SEMESTER				

Contoh :
SATUAN ACARA PERKULIAHAN

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Nama Mata Kuliah	:	PERANCANGAN INTERIOR
Kode/SKS	:	TA 436
Mata kuliah Prasyarat	:	Menggambar Teknik Konstruksi Bangunan
Semester	:	IV (empat)
Pokok Bahasan	:	Konsep dasar Perancangan
Sub Pokok Bahasan	:	<ul style="list-style-type: none">• Kerangka Disain• Sejarah perkembangan Disain• Bahasa rupa• Dasar-dasar perancangan
Waktu dan Pertemuan ke	:	200 menit/ 1,2
Dosen	:	Drs. Iyes Ardiwinata Asep Yudi Permana, MDes

TUJUAN INSTRUKSIONAL

A. TUJUAN INSTRUKSIONAL UMUM

Memberikan pengetahuan dan keterampilan mengenai proses disain dua dimensi kepada mahasiswa, agar mampu merancang dengan baik dan benar.

Memberikan pengetahuan dan keterampilan mengenai proses disain tiga dimensi kepada mahasiswa, agar mampu merancang dengan baik dan benar.

B. TUJUAN INSTRUKSIONAL KHUSUS

- Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian disain
- Mahasiswa dapat memberikan contoh penerapan disain dua dimensional
- Mahasiswa dapat memberikan contoh penerapan disain tiga dimensional
- Mahasiswa dapat menjelaskan bagaimana hubungannya dengan disain bangunan

C. KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP KEGIATAN	KEGIATAN DOSEN	KEGIATAN MAHASISWA	WAKTU
Persiapan tatap muka	<ul style="list-style-type: none">• Mempersiapkan materi dan bahan ajar serta media pembelajaran• Mengidentifikasi pengetahuan dan pemahaman tentang pengertian, proses dari disain melalui interview• Mengidentifikasi pengetahuan dan pemahaman tentang Disain 2 dimensi dan 3 dimensi melalui interview	Mahasiswa menjelaskan sesuai dengan versi pengetahuan masing-masing	10 menit
Peelaksanaan tatap muka	Menjelaskan materi dengan ditambahkan contoh-contoh dari studi kasus Metode yang digunakan : lecture, tutorial, step by step biscussion, case studies, mini presentasi, CAL	Mahasiswa mendengarkan, mencatat, bertanya, dan mencoba membuat disain sederhana	180 menit
Akhir tatap muka	Merangkum/resume materi yang sudah disampaikan. Memberikan tugas kecil untuk dikerjakan selama 1 minggu	Merangkum, bertanya, mengerjakan tugas	10 menit

D. MEDIA, ALAT, DAN BAHAN PEMBELAJARAN

Media pembelajaran, meliputi :

OHP, Slide projector, computer aided learning, maket.

Alat dan bahan pembelajaran, meliputi :

Kertas dupleks, plastic akrilik, acetone, lem kertas, lem kayu, gunting, cutter

E. EVALUASI

Tugas Resume

Tugas kecil/disain

F. PUSTAKA RUJUKAN

- Arg, Isaac. 1986. *Pendekatan kepada Perancangan Arsitektur*, terjemahan. Bandung: Intermatra.
- Brend, Barbara. 1991. *Islamic Art*. London: British Museum Press.
- Ching, Francis DK. 1985. *Arsitektur: Bentuk, Ruang dan Susunannya*. terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- De Lemme Van Aric. 1982. *Art Deco*. London.
- Duncan, Alistair. 1983. *Art Deco*. London: Thames and Hudson.
- Janson, WH. 1992. *History of Art*. volume I, Japan.
- _____. 1993. *History of Art*. volume II, Japan.
- Krier, Rob. 1988. *Architectural Composition*. New York: Rizzoli.
- Laseau, Paul. 1986. *Berpikir Gambar bagi Arsitek dan Perancang*. terjemahan Sri Rahaju et.al, Bandung: Penerbit ITB.
- Levis, Bernard. 1994. *The World of Islam*. London: Thames and Hudson.
- Orr, Frank. 1987. *Skala dalam Arsitektur*. terjemahan. Bandung: Abdi Widya.
- Orr, Frank. 1987. *Skala dalam Arsitektur*. terjemahan. Bandung: Abdi Widya.
- Sachari, Agus. 1989. *Estetika Terapan: Spirit yang Menikam Desain*. Bandung: Nova.
- _____. 1989. *Paradigma Disain Indonesia: Pengantar dan Kritik*. Bandung: Nova.
- _____. 1989. *Seni Desain Teknologi: antara Konflik dan Harmoni*. Bandung: Nova.
- Snyder, James C, dan Anthony J. Catanese. 1985. *Pengantar Arsitektur*. terjemahan. Jakarta: Erlangga.
- Suriawidjaya, Eppi P, et al. 1986. *Persepsi Bentuk dan Konsep Perancangan*. Jakarta: Djambatan.
- Talbot, Hamlin. *Prinsip-prinsip Komposisi*. terjemahan.
- Van de Ven, Cornelis. 1991. *Ruang dalam Arsitektur*. terjemahan. Jakarta: Gramedia.
- Van Dyke, Scott. 1982. *From Line to Design: Design Graphics Communication*. West Lafayette: PDA Publisher.
- White, Edward T. 1985. *Analisis Tapak: Pembuatan Diagram Informasi bagi Perancangan Arsitektur*. terjemahan. Bandung: Intermatra.
- _____. 1986. *Tata Atur: Pengantar Merancang Arsitektur*. terjemahan. Bandung: ITB.
- _____. 1987. *Buku Sumber Konsep: sebuah Kosakata Bentuk-bentuk Arsitektural*. terjemahan. Bandung: Intermatra.
- Wong, Wucius. 1989. *Beberapa Asas Merancang Trimatra*. terjemahan. Bandung: Penerbit ITB.

MODEL EVALUASI

MODEL EVALUASI

Hasil kegiatan belajar mengajar mata kuliah INTERIOR dilakukan dengan evaluasi pada komponen sebagai berikut :

- Kehadiran (minimal 80%)
- Tugas terstruktur (Portofolio)
- Ujian Tengah Semester
- Ujian Akhir Semester

Mahasiswa disyaratkan harus hadir dalam 80% perkuliahan untuk dapat mengikuti Ujian Akhir Semester. Jika hal tersebut tidak dipenuhi maka yang bersangkutan tidak akan diproses komponen penilaiannya.

Siklus evaluasi :

- Koleksi dan analisis informasi secara periodik mengenai pembelajaran
- Pengembangan profesional didasarkan atas analisis pembelajaran
- Peningkatan pembelajaran sebagai konsekuensi pengembangan profesional.

Aspek-aspek penilaian kemampuan :

1. Tugas terstruktur berupa rancangan (portfolio)

- Kemampuan menganalisis
- Kemampuan membuat simpulan awal perancangan
- Kemampuan menerapkan konsep-konsep ke dalam rancangan

2. Ujian Tengah Semester

Kemampuan menuangkan analisis dan konsep ke dalam bentuk uraian

3. Ujian Akhir Semester

Kemampuan menuangkan analisis dan konsep ke dalam bentuk uraian (konfirmasi teori dan praktik)

FORMAT KISI-KISI TEST

MATERI	ASPEK YANG AKAN DIUKUR				
	PENGENALAN	PEMAHAMAN	APLIKASI/ PORTFOLIO	ANALISIS/ SISTENSIS	BOBOT (%)
1. Unsur-unsur analisis		X			10
2. Analisis pemintakatan			X		20
3. Kaidah-kaidah penataan				X	20
4. Hasil model/maket			X	X	40
5. Ketepatan waktu mengerjakan					10
Jumlah					100

Aspek pemahan diukur dengan test uraian tertulis, aspik aplikasi/portfolio diukur dengan tugas terseruktur berupa hasil rancangan model. Sedangkan aspek analisis diukur dengan test uraian tertulis dan portfolio tugas.

Sistem penilaian kelulusan yang dipilih adalah gabungan antara standar mutlak dan standar normatif (PAN dan PAP). Hal ini disebabkan oleh kompetensi yang diharapkan dari mata kuliah ini berupa keterampilan merancang yang telah mempunyai patokan-patokan tertentu di lapangan.

Mahasiswa disyaratkan harus hadir dalam 80% perkuliahan untuk dapat mengikuti Ujian Akhir Semester. Jika hal tersebut tidak dipenuhi maka yang bersangkutan tidak akan diproses komponen penilaiannya.