|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| logo UEU kecil | |  | | | | | | | | |
|  | | **RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER GANJIL 2016/2017** | | | | | | | | |
|  | | **PROGRAM STUDI DESAIN INTERIOR FAKULTAS DESAIN DAN INDUSTRI KREATIF** | | | | | | | | |
|  | | **UNIVERSITAS ESA UNGGUL** | | | | | | | | |
|  | | | | | | | | | | |
| **Mata kuliah** | | | **:** | Gambar Presentasi (01) Teori dan Praktikum | | | **Kode MK** | | **:** | DIR112 |
| **Mata kuliah prasyarat** | | | **:** | - | | | **Bobot MK** | | **:** | 3 SKS |
| **Dosen Pengampu** | | | **:** | Indra Gunara Rochyat, S.Sn., MA., M.Ds. | | | **Kode Dosen** | | **:** | 5928 |
| **Alokasi Waktu** | | | **:** | Tatap muka 14 x 200 menit, ada praktik, tidak ada online | | | | | | |
| **Capaian Pembelajaran** | | | **:** | 1. Mahasiswa mampu mempraktikan cara-cara menggambar Presentasi dengan cepat, tepat dan benar 2. Mahasiswa mampu memahami konsep ruang yang dituangkan dalam gambar presentasi | | | | | | |
|  | | |  |  | | | | | | |
| **SESI** | **KEMAMPUAN**  **AKHIR** | | **MATERI**  **PEMBELAJARAN** | | **BENTUK PEMBELAJARAN** | **SUMBER**  **PEMBELAJARAN** | | **INDIKATOR**  **PENILAIAN** | | |
| **1** | Mahasiswa mampu memahami hakikat dari matakuliah gambar presntasi | | Pengantar :  Kontrak pembelajaran, pengertian Gambar Presentasi,  Praktikum:  Menggambar benda-benda interior | | 1. Metoda *contextual instruction* 2. Media : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. Menggambar dengan kertas A3 | 1. Nugraha, Onong, Menggambar Konstruktif 1, (1995), Cetakan 1, Jilid 1, Balai Penerbitan STISI Bandung. Hal. 4 2. Gollwitzer. *Menggambar bagi Pengembangan Bakat.* Penerbit ITB. | | mampu menggambar Menggambar benda-benda interior sebagai panduannya dengan benar | | |
| **2** | mampu menggambar dengan baik dan benar sebuah desain kursi terpilih dengan menggunakan *two way point perspektive* atau pun lainnya | | membahas secara teoritis dan praktis tentang menggambar desain kursi *2 way point perspektive*  Penggunaan teknik pewarnaan marker dan pinsil warna | | 1. Media : *contextual instruction* 2. Media : : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. Menggambar dengan kertas A2 | 1. Nugraha, Onong, Menggambar Konstruktif 1, (1995), Cetakan 1, Jilid 1, Balai Penerbitan STISI Bandung. Hal. 8-12 2. Gollwitzer. *Menggambar bagi Pengembangan Bakat.* Penerbit ITB. | | Mengerti tentang konsep *two way point perspektive* dan menerapkannya pada teknik menggambar desain kursi terpilih dari hasil *brainstorming* | | |
| **3** | mampu menggambar dengan baik dan benar sebuah desain kursi terpilih dengan menggunakan *two way point perspektive* atau pun lainnya (lanjutan) | | membahas secara teoritis dan praktis tentang menggambar desain kursi *2 way point perspektive*  Penggunaan teknik pewarnaan marker dan pinsil warna (lanjutan) | | 1. Media : *contextual instruction* 2. Media : : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. Menggambar dengan kertas A2 | 1. Nugraha, Onong, Menggambar Konstruktif 1, (1995), Cetakan 1, Jilid 1, Balai Penerbitan STISI Bandung. Hal. 8-12 2. Gollwitzer. *Menggambar bagi Pengembangan Bakat.* Penerbit ITB. | | Mengerti tentang konsep *two way point perspektive* dan menerapkannya pada teknik menggambar desain kursi terpilih dari hasil *brainstorming (lanjutan)* | | |
| **4** | mampu menggambar dengan baik dan benar sebuah desain lemari terpilih dengan menggunakan *two way point perspektive* atau pun lainnya | | membahas secara teoritis dan praktis tentang menggambar desain lemari *2 way point perspektive*  Penggunaan teknik pewarnaan marker dan pinsil warna | | 1. Media : *contextual instruction* 2. Media : : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. Menggambar dengan kertas A2 | 1. Nugraha, Onong, Menggambar Konstruktif 1, (1995), Cetakan 1, Jilid 1, Balai Penerbitan STISI Bandung. Hal. 8-12 2. Gollwitzer. *Menggambar bagi Pengembangan Bakat.* Penerbit ITB. | | Mengerti tentang konsep *two way point perspektive* dan menerapkannya pada teknik menggambar desain lemari terpilih dari hasil *brainstorming* | | |
| **5** | mampu menggambar dengan baik dan benar sebuah desain lemari terpilih dengan menggunakan *two way point perspektive* atau pun lainnya (lanjutan) | | membahas secara teoritis dan praktis tentang menggambar desain lemari *2 way point perspektive*  Penggunaan teknik pewarnaan marker dan pinsil warna (lanjutan) | | 1. Media : *contextual instruction* 2. Media : : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. Menggambar dengan kertas A2 | 1. Nugraha, Onong, Menggambar Konstruktif 1, (1995), Cetakan 1, Jilid 1, Balai Penerbitan STISI Bandung. Hal. 8-12 2. Gollwitzer. *Menggambar bagi Pengembangan Bakat.* Penerbit ITB. | | Mengerti tentang konsep *two way point perspektive* dan menerapkannya pada teknik menggambar desain lemari terpilih dari hasil *brainstorming (lanjutan)* | | |
| **6** | mampu menggambar dengan baik dan benar sebuah desain meja terpilih dengan menggunakan *two way point perspektive* atau pun lainnya | | membahas secara teoritis dan praktis tentang menggambar desain meja *2 way point perspektive*  Penggunaan teknik pewarnaan marker dan pinsil warna | | 1. Media : *contextual instruction* 2. Media : : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. Menggambar dengan kertas A2 | 1. Nugraha, Onong, Menggambar Konstruktif 1, (1995), Cetakan 1, Jilid 1, Balai Penerbitan STISI Bandung. Hal. 8-12 2. Gollwitzer. *Menggambar bagi Pengembangan Bakat.* Penerbit ITB. | | Mengerti tentang konsep *two way point perspektive* dan menerapkannya pada teknik menggambar desain meja terpilih dari hasil *brainstorming* | | |
| **7** | mampu menggambar dengan baik dan benar sebuah desain meja terpilih dengan menggunakan *two way point perspektive* atau pun lainnya (lanjutan) | | membahas secara teoritis dan praktis tentang menggambar desain meja *2 way point perspektive*  Penggunaan teknik pewarnaan marker dan pinsil warna (lanjutan) | | 1. Media : *contextual instruction* 2. Media : : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. Menggambar dengan kertas A2 | 1. Nugraha, Onong, Menggambar Konstruktif 1, (1995), Cetakan 1, Jilid 1, Balai Penerbitan STISI Bandung. Hal. 8-12 2. Gollwitzer. *Menggambar bagi Pengembangan Bakat.* Penerbit ITB. | | Mengerti tentang konsep *two way point perspektive* dan menerapkannya pada teknik menggambar desain meja terpilih dari hasil *brainstorming (lanjutan)* | | |
| **8** | mampu menggambar dengan baik dan benar sebuah desain denah kamar tidur terpilih dengan menggunakan *two way point perspektive* atau pun lainnya | | membahas secara teoritis dan praktis tentang menggambar desain denah kamar tidur *2 way point perspektive*  Penggunaan teknik pewarnaan marker dan pinsil warna | | 1. Media : *contextual instruction* 2. Media : : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. Menggambar dengan kertas A2 | 1. Nugraha, Onong, Menggambar Konstruktif 1, (1995), Cetakan 1, Jilid 1, Balai Penerbitan STISI Bandung. Hal. 8-12 2. Gollwitzer. *Menggambar bagi Pengembangan Bakat.* Penerbit ITB. | | Mengerti tentang konsep *two way point perspektive* dan menerapkannya pada teknik menggambar desain denah kamar tidur terpilih dari hasil *brainstorming* | | |
| **9** | mampu menggambar dengan baik dan benar sebuah desain denah kamar tidur terpilih dengan menggunakan *two way point perspektive* atau pun lainnya (lanjutan) | | membahas secara teoritis dan praktis tentang menggambar desain denah kamar tidur *2 way point perspektive*  Penggunaan teknik pewarnaan marker dan pinsil warna (lanjutan) | | 1. Media : *contextual instruction* 2. Media : : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. Menggambar dengan kertas A2 | 1. Nugraha, Onong, Menggambar Konstruktif 1, (1995), Cetakan 1, Jilid 1, Balai Penerbitan STISI Bandung. Hal. 8-12 2. Gollwitzer. *Menggambar bagi Pengembangan Bakat.* Penerbit ITB. | | Mengerti tentang konsep *two way point perspektive* dan menerapkannya pada teknik menggambar desain denah kamar tidur terpilih dari hasil *brainstorming (lanjutan)* | | |
| **10** | mampu menggambar dengan baik dan benar sebuah desain denah kamar mandi terpilih dengan menggunakan *two way point perspektive* atau pun lainnya | | membahas secara teoritis dan praktis tentang menggambar desain denah kamar mandi *2 way point perspektive*  Penggunaan teknik pewarnaan marker dan pinsil warna | | 1. Media : *contextual instruction* 2. Media : : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. Menggambar dengan kertas A2 | 1. Nugraha, Onong, Menggambar Konstruktif 1, (1995), Cetakan 1, Jilid 1, Balai Penerbitan STISI Bandung. Hal. 8-12 2. Gollwitzer. *Menggambar bagi Pengembangan Bakat.* Penerbit ITB. | | Mengerti tentang konsep *two way point perspektive* dan menerapkannya pada teknik menggambar desain denah kamar mandi terpilih dari hasil *brainstorming* | | |
| **11** | mampu menggambar dengan baik dan benar sebuah desain denah kamar mandi terpilih dengan menggunakan *two way point perspektive* atau pun lainnya (lanjutan) | | membahas secara teoritis dan praktis tentang menggambar desain denah kamar mandi *2 way point perspektive*  Penggunaan teknik pewarnaan marker dan pinsil warna (lanjutan) | | 1. Media : *contextual instruction* 2. Media : : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. Menggambar dengan kertas A2 | 1. Nugraha, Onong, Menggambar Konstruktif 1, (1995), Cetakan 1, Jilid 1, Balai Penerbitan STISI Bandung. Hal. 8-12 2. Gollwitzer. *Menggambar bagi Pengembangan Bakat.* Penerbit ITB. | | Mengerti tentang konsep *two way point perspektive* dan menerapkannya pada teknik menggambar desain denah kamar mandi terpilih dari hasil *brainstorming (lanjutan)* | | |
| **12** | mampu menggambar dengan baik dan benar sebuah desain denah ruang tamu/keluarga terpilih dengan menggunakan *two way point perspektive* atau pun lainnya | | membahas secara teoritis dan praktis tentang menggambar desain denah ruang tamu/keluarga *2 way point perspektive*  Penggunaan teknik pewarnaan marker dan pinsil warna | | 1. Media : *contextual instruction* 2. Media : : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. Menggambar dengan kertas A2 | 1. Nugraha, Onong, Menggambar Konstruktif 1, (1995), Cetakan 1, Jilid 1, Balai Penerbitan STISI Bandung. Hal. 8-12 2. Gollwitzer. *Menggambar bagi Pengembangan Bakat.* Penerbit ITB. | | Mengerti tentang konsep *two way point perspektive* dan menerapkannya pada teknik menggambar desain denah ruang tamu/keluarga terpilih dari hasil *brainstorming* | | |
| **13** | mampu menggambar dengan baik dan benar sebuah desain denah ruang tamu/keluarga terpilih dengan menggunakan *two way point perspektive* atau pun lainnya (lanjutan) | | membahas secara teoritis dan praktis tentang menggambar desain denah ruang tamu/keluarga *2 way point perspektive*  Penggunaan teknik pewarnaan marker dan pinsil warna (lanjutan) | | 1. Media : *contextual instruction* 2. Media : : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. Menggambar dengan kertas A2 | 1. Nugraha, Onong, Menggambar Konstruktif 1, (1995), Cetakan 1, Jilid 1, Balai Penerbitan STISI Bandung. Hal. 8-12 2. Gollwitzer. *Menggambar bagi Pengembangan Bakat.* Penerbit ITB. | | Mengerti tentang konsep *two way point perspektive* dan menerapkannya pada teknik menggambar desain denah ruang tamu/keluarga terpilih dari hasil *brainstorming (lanjutan)* | | |
| **14** | mampu menggambar dengan baik dan benar sebuah desain denah rumah sederhana terpilih dengan menggunakan *two way point perspektive* atau pun lainnya | | membahas secara teoritis dan praktis tentang menggambar desain denah rumah sederhana *2 way point perspektive*  Penggunaan teknik pewarnaan marker dan pinsil warna | | 1. Media : *contextual instruction* 2. Media : : kelas, komputer, *LCD, whiteboard, web* 3. Menggambar dengan kertas A2 | 1. Nugraha, Onong, Menggambar Konstruktif 1, (1995), Cetakan 1, Jilid 1, Balai Penerbitan STISI Bandung. Hal. 8-12 2. Gollwitzer. *Menggambar bagi Pengembangan Bakat.* Penerbit ITB. | | Mengerti tentang konsep *two way point perspektive* dan menerapkannya pada teknik menggambar desain denah rumah sederhana terpilih dari hasil *brainstorming* | | |

**EVALUASI PEMBELAJARAN**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **SESI** | **PROSE-DUR** | **BENTUK** | **SEKOR > 77**  **( A / A-)** | **SEKOR > 65**  **(B- / B / B+ )** | **SEKOR > 60**  **(C / C+ )** | **SEKOR > 45**  **( D )** | **SEKOR < 45**  **( E )** | **BOBOT** |
| 1 | *Pre Test*  *Progress Test*  *dan*  *Post Test* | Tes Menggambar garis lurus dikuti dengan menulis Huruf pada garis lurus | Menggambar garis dengan lurus dan baik dari kualitas jarak antar garis dan ketebalannya, serta kelayakan bentuk huruf yang bagus | Menggambar garis dengan dianggap lurus dan cukup dari kualitas jarak antar garis dan ketebalannya, serta kelayakan bentuk huruf yang cukup | Menggambar garis dengan dianggap lurus dan kurang baik dari kualitas jarak antar garis dan ketebalannya, serta kelayakan bentuk huruf yang kurang baik | Menggambar garis dengan tidak lurus dan tidak baik dari kualitas jarak antar garis dan ketebalannya, serta kelayakan bentuk huruf yang tidak baik | Tidak mengerjakan tes menggambar garis lurus dan bentuk huruf | 0% |
| 2 | *Progress Test*  *Post Test* | menggambar dengan menggunakan *two way point perspektive* | mampu menggambar dengan baik dan benar dengan menggunakan *two way point perspektive* | mampu menggambar dengan cukup baik dan cukup benar dengan menggunakan *two way point perspektive* | mampu menggambar dengan cukup dengan menggunakan *two way point perspektive* | mampu menggambar dengan kurang benar dengan menggunakan *two way point perspektive* | Tidak memahami dan tidak mengerjakan tugas two way point perspective | 0% |
| 3 | *Progress Test*  *Post Test* | menggambar dengan menggunakan *three way point perspektive* | mampu menggambar dengan baik dan benar dengan menggunakan *three way point perspektive* | mampu menggambar dengan cukup baik dan cukup benar dengan menggunakan *three way point perspektive* | mampu menggambar dengan cukup dengan menggunakan *three way point perspektive* | mampu menggambar dengan kurang benar dengan menggunakan *three way point perspektive* | Tidak memahami dan tidak mengerjakan tugas three way point perspective | 0% |
| 4 | *Progress Test*  *Post Test* | menggambar dengan menggunakan *one way point perspektive* | mampu menggambar dengan baik dan benar dengan menggunakan *one way point perspektive* | mampu menggambar dengan cukup baik dan cukup benar dengan menggunakan *one way point perspektive* | mampu menggambar dengan cukup dengan menggunakan *one way point perspektive* | mampu menggambar dengan kurang benar dengan menggunakan *one way point perspektive* | Tidak memahami dan tidak mengerjakan tugas one way point perspective | 2.5% |
| 5 | *Progress Test*  *Post Test* | menggambar dengan menggunakan teknik menggandakan kubus yang berpedoman pada kaidah-kaidah perspektif | mampu menggambar dengan baik dan benar dengan menggunakan teknik menggandakan kubus yang berpedoman pada kaidah-kaidah perspektif | Berhasil mampu menggambar sesuai dengan arahan  dengan menggunakan teknik menggandakan kubus yang berpedoman pada kaidah-kaidah perspektif | mampu menggambar dengan cukup dan benar dengan menggunakan teknik menggandakan kubus yang berpedoman pada kaidah-kaidah perspektif | Bisa menggambar dengan teknik penggandaan kubus walaupun dengan hasil yang kurang memuaskan | Tidak membuat karya gambar sama sekali. | 2.5% |
| 6 | *Progress Test*  *Post Test* | menggambar dengan menggunakan teknik menggandakan kubus dan secara matematis memotong bagian-bagian kubus secara pecahan yang berpedoman pada kaidah-kaidah perspektif | mampu menggambar dengan baik dan benar dengan menggunakan teknik menggandakan kubus dan secara matematis memotong bagian-bagian kubus secara pecahan yang berpedoman pada kaidah-kaidah perspektif | Berhasil mampu menggambar sesuai dengan arahan  menggunakan teknik menggandakan kubus dan secara matematis memotong bagian-bagian kubus secara pecahan yang berpedoman pada kaidah-kaidah perspektif | mampu menggambar dengan cukup dan benar menggunakan teknik menggandakan kubus dan secara matematis memotong bagian-bagian kubus secara pecahan yang berpedoman pada kaidah-kaidah perspektif | menggambarmenggunakan teknik menggandakan kubus dan secara matematis memotong bagian-bagian kubus secara pecahan yang berpedoman pada kaidah-kaidah perspektif walaupun dengan hasil yang kurang memuaskan | Tidak membuat karya gambar sama sekali. | 2.5% |
| 7 | *Progress Test*  *Post Test* | menggambar dengan baik dan benar dengan menggunakan teknik menggandakan kubus dan secara matematis memotong bagian-bagian kubus secara pecahan yang berpedoman pada kaidah-kaidah perspektif serta membentuk sebuah benda atau ruangan | mampu menggambar dengan baik sekali dan benar sekali dengan menggunakan teknik menggandakan kubus dan secara matematis memotong bagian-bagian kubus secara pecahan yang berpedoman pada kaidah-kaidah perspektif serta membentuk sebuah benda atau ruangan | Berhasil mampu menggambar sesuai dengan arahan dengan menggunakan teknik menggandakan kubus dan secara matematis memotong bagian-bagian kubus secara pecahan yang berpedoman pada kaidah-kaidah perspektif serta membentuk sebuah benda atau ruangan | mampu menggambar dengan cukup dan benar menggunakan teknik menggandakan kubus dan secara matematis memotong bagian-bagian kubus secara pecahan yang berpedoman pada kaidah-kaidah perspektif serta membentuk sebuah benda atau ruangan | menggunakan teknik menggandakan kubus dan secara matematis memotong bagian-bagian kubus secara pecahan yang berpedoman pada kaidah-kaidah perspektif serta membentuk sebuah benda atau ruangan  walaupun dengan hasil yang kurang memuaskan | Tidak membuat karya gambar sama sekali.  , | 2.5% |
| 8 | *UJIAN TENGAH SEMESTER*  *Post Test* | Menggambar ruangan dengan kemampuan teknik dasar perspektif dan penggandaan kubus serta teknik potong kubus yang menghasilkan kolaborasi bentuk benda interior dan desain interior | 1. Kesesuaian hasil karya 2. Kerapihan karya, 3. Kebersihan karya, 4. Ketepatan waktu pengumpulan karya | 1. Kesesuaian hasil karya, 2. Kerapihan karya, 3. Kebersihan karya, | 1. Kesesuaian hasil karya, 2. Kerapihan karya, | 1. Kesesuaian hasil karya, | Tidak mengumpulkan karya | 20% |
| 9 | *Progress Test*  *Post Test* | Menggambar asesoris dalam membentuk sebuah desain benda furnitur/mebel: kursi dan meja | Mahasiswa mampu menggambar dengan sangat baik | Mahasiswa mampu menggambar dengan cukup baik | Mahasiswa cukup menggambar dengan sesuai arahan dan kaidah desain interior saja | Mahasiswa mampu menggambar dengan cukup baik | Tidak mengumpulkan karya | 0% |
| 10 | *Progress Test*  *Post Test* | Menggambar asesoris dalam membentuk sebuah desain benda furnitur/mebel: kursi dan meja (lanjutan tugas) | Mahasiswa mampu menggambar dengan sangat baik | Mahasiswa mampu menggambar dengan cukup baik | Mahasiswa cukup menggambar dengan sesuai arahan dan kaidah desain interior saja | Mahasiswa mampu menggambar dengan cukup baik | Tidak mengumpulkan karya | 0% |
| 11 | *Progress Test*  *Post Test* | Menggambar asesoris dalam membentuk sebuah desain interior kamar tidur | Mahasiswa mampu menggambar dengan sangat baik | Mahasiswa mampu menggambar dengan cukup baik | Mahasiswa cukup menggambar dengan sesuai arahan dan kaidah desain interior saja | Mahasiswa mampu menggambar dengan cukup baik | Tidak mengumpulkan karya | 2.5% |
| 12 | *Progress Test*  *Post Test* | Menggambar asesoris dalam membentuk sebuah desain interior kamar tidur (lanjutan) | Mahasiswa mampu menggambar dengan sangat baik | Mahasiswa mampu menggambar dengan cukup baik | Mahasiswa cukup menggambar dengan sesuai arahan dan kaidah desain interior saja | Mahasiswa mampu menggambar dengan cukup baik | Tidak mengumpulkan karya | 2.5% |
| 13 | *Progress Test*  *Post Test* | Menggambar asesoris dalam membentuk sebuah desain interior ruang dapur besrta perlengkapannya | Mahasiswa mampu menggambar dengan sangat baik | Mahasiswa mampu menggambar dengan cukup baik | Mahasiswa cukup menggambar dengan sesuai arahan dan kaidah desain interior saja | Mahasiswa mampu menggambar dengan cukup baik | Tidak mengumpulkan karya | 2.5% |
| 14 | *Progress Test*  *Post Test* | Menggambar asesoris dalam membentuk sebuah desain interior ruang dapur besrta perlengkapannya (lanjutan) | Mahasiswa mampu menggambar dengan sangat baik | Mahasiswa mampu menggambar dengan cukup baik | Mahasiswa cukup menggambar dengan sesuai arahan dan kaidah desain interior saja | Mahasiswa mampu menggambar dengan cukup baik | Tidak mengumpulkan karya | 2.5% |
| 15 | *Progress Test*  *Post Test* | menggambar menggunakan teknik milimeter blok yang menghasilkan gambar denah yang akan diimplentasikan ke dalam gambar perspektif | Mahasiswa memahami konsep dasar penggunaan milineter blok sebagai sarana awal implementasi kedalam gambar perspektif | Mahasiswa mampu menggambar dengan cukup baik | Mahasiswa cukup menggambar dengan sesuai arahan dan kaidah desain interior saja | Mahasiswa mampu menggambar dengan cukup baik | Tidak mengumpulkan karya | 0% |
| 16 | *UJIAN AKHIR SEMESTER Post Test* | Ujian menggambar dengan diawal membuat sketsa denah pada milimeter blok | Mahasiswa memahami konsep dasar penggunaan milineter blok sebagai sarana awal implementasi kedalam gambar perspektif | Mahasiswa mampu menggambar dengan cukup baik | Mahasiswa cukup menggambar dengan sesuai arahan dan kaidah desain interior saja | Mahasiswa mampu menggambar dengan cukup baik | Tidak mengumpulkan karya | 20% |

Jakarta, 20 Oktober 2016

Mengetahui,

Ketua Program Studi, Dosen Pengampu,

**Indra G Rochyat, S.Sn., MA., M.Ds. Indra G Rochyat, S.Sn., MA., M.Ds.**