



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI**  
**INSTITUT INFORMATIKA & BISNIS DARMAJAYA**  
Jl. Zainal Abidin Pagar Alam No. 93 Labuhan Ratu – Bandar Lampung 35142

**No. Dokumen**  
4.FM-D2.04.03

**FORMULIR**  
**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)**

**No.**  
**Rev**

**Hal**  
1 dari 13

**Tanggal Terbit**  
23-09-2024

Matakuliah :  
**Gambar Perspektif**

Semester: 1

sks: 4

Kode  
MK : DIN23403

Program Studi:  
Desain Interior

Dosen Pengampu/Penanggung jawab : Dina Mariana Sari, S.Ds, M.PWK

Capaian Pembelajaran  
Lulusan(CPL)

**Sikap**

1. Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius.
2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika.
3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan peradaban berdasarkan Pancasila.
4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada negara dan bangsa.
5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.
6. Bekerja sama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan
7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.
8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik.
9. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.

10. Adaptif terhadap perkembangan pengetahuan dan teknologi.

**Keterampilan Umum**

1. Mampu mengaplikasikan unsur, prinsip dan tata susun visual secara kreatif ke dalam gambar perspektif
2. Mampu merancang karya 2 dimensi berupa gambar kerja dengan azas azas ilmu proyeksi orthogonal dan perspektif
3. Mampu menunjukkan kinerja mandiri dan kreatif.
4. Mampu dan mengevaluasi hasil karya gambar perspektif baik secara lisan maupun tertulis.
5. Mampu Menerapkan unsur-unsur dan prinsip-prinsip komposisi seni rupa dalam karya gambar kerja perspektif dalam penugasan

**Pengetahuan**

1. Mampu mendeskripsikan pengertian unsur dan prinsip ilmu proyeksi gambar perspektif.
2. Mampu menganalisis hasil gambar kerja dan perspektif berdasarkan unsur dan prinsip.
3. Mampu menghasilkan gambar kerja dasar sebagai usulan pemecah masalah dan pemenuhan kebutuhan masyarakat yang dapat dipertanggung jawabkan secara akademik dan memenuhi syarat fungsi, estetis, konstruksi dan makna.
4. Mampu mengkomunikasikan gagasan dalam bentuk visual.
5. Mampu menghasilkan karya seni dasar berupa gambar kerja dan gambar perspektif yang memiliki nilai jual baik sebagai professional maupun wirausahawan.

		<p><b>Keterampilan Khusus</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memiliki keterampilan (<i>skills</i>), kepekaan (<i>sensitivity</i>) dalam proses perancangan gambar kerja dan perspektif melalui alat dan bahan yang digunakan.</li> <li>2. Mampu mengkolaborasikan unsur titik, garis, bidang, warna, tekstur, dan notasi menjadi satu kesatuan gambar kerja Teknik dan Perspektif.</li> <li>3. Mampu menerapkan unsur dalam gambar perspektif berdasarkan azas- azas ilmu proyeksi orthogonal dan perspektif.</li> <li>4. Memiliki daya imajinasi dan kreativitas dalam proses perancangan Gambar Perspektif.</li> <li>5. Mampu menghasilkan karya seni dasar yang mengintegrasikan hasil kajian aspek perilaku, teknis dan nilai-nilai yang terkait Desain Interior.</li> </ol>					
Capaian Pembelajaran Matakuliah (CPMK)		Setelah mengikuti matakuliah ini mahasiswa mampu membuat gambar kerja desain interior sesuai dengan standart gambar Teknik yang baik dan benar kemudian dapat diterapkan dalam pemenuhan kelengkapan tugas selama kuliah maupun di dunia kerja nanti yang sesuai dengan standart <i>ISO (international Organization for Standardisation)</i>					
Deskripsi Matakuliah :		Mata kuliah ini memberikan pemahaman secara teori maupun praktik mengenai Metode menggambar benda beraturan berdasarkan azas – azas ilmu proyeksi orthogonal dan perspektif sebagai dasar perancangan gambar kerja desain interior dengan standar gambar teknik HDII (Himpunan Desainer Interior Indonesia) dan <i>ISO ( Intenational Organization for Standardisation)</i>					
Minggu ke-	Kemampuan yang diharapkan (Sub-CPMK)	Materi Pembelajaran	Bentuk, Metode Pembelajaran dan Pengalaman Belajar	Waktu (menit)	Penilaian		
					Teknik	Indikator	Bobot (%)

1	Mahasiswa mampu menjelaskan pengertian, tujuan, fungsi dan jenis gambar kerja dalam profesi desain interior	<p>Pengertian Gambar Kerja Interior</p> <p>Jenis- jenis Gambar Kerja Interior</p> <p>Alat dan Bahan Gambar Teknik</p>	<p><b>Metode :</b> Ceramah, Diskusi, Presentasi, Praktik</p> <p><b>Pengalaman belajar:</b></p> <p>Menjelaskan Pengertian Gambar Kerja Interior</p> <p>Menjelaskan Jenis- jenis Gambar Kerja Interior</p> <p>Menjelaskan Alat dan Bahan yang digunakan dalam Gambar Teknik</p>	200 menit	Tanya jawab	Pengetahuan mengenai unsur dan prinsip Gambar Perspektif	
---	---	---	---	-----------	-------------	--	--

2	Mahasiswa dapat membuat berbagai macam garis, bidang, bentuk dan arsir	Garis,Bidang,Bentuk, Arsir dan <i>Lettering</i>	<p><b>Metode :</b> Ceramah, Diskusi, Praktik</p> <p><b>Pengalaman belajar:</b> Menjelaskan Garis, bidang, bentuk dan Arsir. Menggambar Garis, Bidang, Bentuk, dan Arsir Lettering</p>	200 menit	Tanya Jawab dan Penugasan	Kemampuan menyelesaikan elemen Gambar Perspektif berdasarkan prinsip seni rupa yang estetik.	
3	Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian proyeksi, Perspektif, Aksonometri, Dimetri, Isometri, Proyeksi Ortogonal	Pengertian Proyeksi, Perspektif, Aksonometri, Dimetri, Isometri, Proyeksi Ortogonal Amerika dan Eropa	<p><b>Metode :</b> Ceramah, Diskusi, Praktik</p> <p><b>Pengalaman belajar:</b> Pengertian Proyeksi, Perspektif, Aksonometri, Dimetri dan Isometri Proyeksi Orthogonal Amerika dan Proyeksi Orthogonal Eropa</p>	200 menit	Diskusi dan Tanya Jawab	Kemampuan dalam memahami proyeksi dalam gambar perspektif dengan elemen elemen di dalamnya	

4	Mahasiswa dapat menjelaskan dan membuat gambar proyeksi Benda Sederhana dengan menggunakan azas proyeksi	Proyeksi Benda Sederhana	<p><b>Metode :</b> Ceramah, Diskusi, Praktek</p> <p><b>Pengalaman belajar:</b> Membuat Gambar proyeksi satu benda</p> <p>Membuat Gambar proyeksi dua benda</p> <p>Membuat Gambar proyeksi Mebel Sederhana</p>	200 menit	Tanya Jawab dan Penugasan	Kemampuan dalam pengaplikasian ide dan konsep Gambar Perspektif berdasarkan elemen gambar perspektif dan azaz proyeksi	
5	Mahasiswa dapat menjelaskan, melakukan pengukuran pada objek benda dan membuat notasi dan simbol	Skala, Notasi, Simbol dan measuring up	<p><b>Metode :</b> Ceramah, Diskusi, Praktik</p> <p><b>Pengalaman belajar:</b> Menjelaskan Pengertian, skala, simbol dan notasi</p> <p>Mengukur Objek</p> <p>Membuat Notasi dan Symbol pada gambar kerja</p>	200 menit	Tanya Jawab dan Penugasan	Kemampuan menjelaskan rancangan Gambar Perspektif berdasarkan skala notasi symbol dan measuring up	

			Furniture (Meja / kursi top bundar dengan kaki lima / tiga )				
6	Mahasiswa dapat menjelaskan dan membuat gambar potongan benda (furniture).	Gambar Potongan	<b>Metode :</b> Ceramah, Diskusi dan Praktek  <b>Pengalaman belajar:</b>  Pengertian Gambar Potongan Teknik Gambar Potongan Membuat Simbol dan Notasi pada Gambar Potongan	200 menit	Tanya Jawab dan Penugasan	Kemampuan menyelesaikan rancangan Gambar Kerja Perspektif dengan kelengkapan gambar potongan	
7	Mahasiswa mampu menjelaskan dan membuat gambar denah dan layout	Pengertian, Fungsi dan Esensi Denah dan Layout  Kaidah gambar teknik Denah dan Layout Furniture  Penerapan notasi dan symbol	<b>Metode :</b> Ceramah, Diskusi, Praktik  <b>Pengalaman belajar:</b> Menjelaskan Pengertian, Fungsi dan Esensi Denah dan Layout  Menjelaskan	200 menit	Tanya Jawab dan Penugasan	Kemampuan dalam pengaplikasian layout, gambar denah furniture dan penerapan symbol notasi	

			Kaidah gambar teknik Denah dan Layout Furniture  Membuat notasi dan symbol				
8	Mahasiswa mampu menyelesaikan soal Ujian Tengah Semester (UTS) teori dan praktik sesuai bobot penilaian.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memberikan soal UTS teori</li> <li>- Praktik : Tugas Final Gambar Perspektif</li> </ul>	Ujian tertulis dan Praktik	90 menit	Tatap muka	Kemampuan menyelesaikan UTS teori dan praktik.	20 %
9	<p>Mahasiswa mampu menjelaskan dan membuat gambar kerja rencana lantai dan <i>reflected ceiling plan</i></p> <p>Mahasiswa dapat menjelaskan dan membuat gambar kerja rencana potongan ruang</p>	<p>Gambar Rencana Lantai dan <i>Reflected Ceiling Plan</i></p> <p>Gambar Potongan Ruang (<i>Section</i>)</p>	<p><b>Metode :</b> Diskusi, Praktik, Ceramah</p> <p><b>Pengalaman belajar:</b> Pengertian, fungsi dan esensi gambar kerja rencana lantai</p> <p><i>Reflected Ceiling Plan</i></p> <p><i>Electrical Features Symbol</i></p> <p>Membuat gambar</p>	200 menit	Tanya Jawab dan Penugasan	Kemampuan dalam pengaplikasian gambar rencana lantai, ceiling plan, dan gambar potongan ruang kedalam gambar kerja	

			<p>Rencana lantai dan <i>Reflected Ceiling</i></p> <p>Menjelaskan Pengertian, Fungsi dan Esensi Gambar Kerja Potongan Interior</p> <p>Menjelaskan gambar potongan Interior</p> <p>Membuat notasi dan symbol pada gambar Potongan</p>				
10	Mahasiswa dapat menjelaskan Pengertian, sejarah, tujuan dan esensi ilmu konstruksi perspektif.	<p>Pengertian, sejarah, tujuan dan esensi ilmu konstruksi perspektif.</p> <p>Ilmu Konstruksi Perspektif</p>	<p><b>Metode :</b> Diskusi, Praktik, Ceramah</p> <p><b>Pengalaman belajar:</b> Menjelaskan Pengertian, Sejarah dan Tujuan ilmu perspektif</p> <p>Menjelaskan Metode pembuatan</p>	200 menit	Tanya Jawab dan Penugasan	Kemampuan dalam memahami konstruksi dan ilmu konstruksi perspektif dan menerapkannya kedalam gambar kerja	

			gambar (aerial & linear perspektif)  Menjelaskan Metode konstruktif (pararel, angulair, oblique perspektif)  Membuat perspektif satu titik lenyap pada objek sederhana				
11	Mahasiswa dapat membuat gambar Mebel dengan menggunakan perspektif satu titik lenyap	Konstruksi Perspektif Mebel dengan satu titik lenyap	<b>Metode :</b> Ceramah, Diskusi, Praktik  <b>Pengalaman belajar:</b>  Membuat Konstruksi Perspektif Mebel dengan satu titik lenyap	200 menit	Tanya Jawab dan Penugasan	Kemampuan dalam pengaplikasian ide dan konsep dalam menggambar mebel dengan satu titik lenyap	
12	Mahasiswa dapat membuat gambar Interior dengan menggunakan perspektif satu titik lenyap	Konstruksi Perspektif Interior dengan satu titik lenyap	<b>Metode :</b> Diskusi, Praktik, Ceramah  <b>Pengalaman belajar:</b> Membuat Konstruksi	200 menit	Tanya Jawab dan Penugasan	Kemampuan dalam pengaplikasian ide dan konsep dalam menggambar mebel dengan	

			Perspektif Interior dengan satu titik lenyap			satu titik lenyap	
13	Mahasiswa dapat menjelaskan dan membuat gambar menggunakan Konstruksi Perspektif dua titik lenyap	Konstruksi Perspektif dua titik lenyap	<p><b>Metode :</b> Diskusi, Praktik, Ceramah</p> <p><b>Pengalaman belajar:</b> Menjelaskan Bidang gambar konstruksi perspektif dua titik lenyap</p> <p>Membuat Gambar Konstruksi Perspektif dua titik lenyap pada objek sederhana</p>	200 menit	Tanya Jawab dan Penugasan	Kemampuan dalam pengaplikasian ide dan konsep dalam menggambar mebel dengan dua titik lenyap	
14	Mahasiswa dapat membuat gambar Mebel dengan menggunakan perspektif dua titik lenyap	Konstruksi Perspektif Mebel dengan dua titik lenyap	<p><b>Metode:</b> Ceramah, Diskusi, Praktik.</p> <p><b>Pengalaman Belajar:</b> Membuat Konstruksi Perspektif Mebel dengan dua titik lenyap</p>	200 menit	Tanya Jawab dan Penugasan	Kemampuan dalam pengaplikasian ide dan konsep dalam menggambar mebel dengan dua titik lenyap	

15	Mahasiswa dapat membuat shading (bayangan) dan rendering (mewarnai) pada Gambar Perspektif	Shading dan Rendering	<p><b>Metode:</b> Ceramah, Diskusi, Praktik</p> <p><b>Pengalaman Belajar:</b> Menjelaskan Teknik Shading</p> <p>Menjelaskan Teknik Rendering</p> <p>Membuat shading dan rendering pada gambar perspektif</p>	200 menit	Tanya Jawab dan Penugasan	Kemampuan dalam menerapkan Teknik shading rendering gambar dalam gambar perspektif	
16	Mahasiswa mampu menyelesaikan UAS teori dan praktik	Ujian Akhir Semester (UAS) Teori dan praktik : Tugas Final Gambar Perspektif	Tatap muka	<b>90 menit</b>	Tertulis dan praktik	Mampu menyelesaikan UAS teori dan praktik	20%

#### DAFTAR PUSTAKA

1. Callender & De Chiara, *Time Saver Standarts for Building Type*. New York: Mc Graw Hill Comp, USA.
2. Ernest Neufert, *Architect Data*
3. Homan FH, *Pengetahuan Gambar Teknik*. Jakarta: Gramedia, 1951
4. Julius Panero & Martin Zelnik, *Human Dimension & Interior Space*. New York: Watson-Guphil Publication
5. Reichnikoff, *Interior Graphics Standard*

6. Yohanes Suparyono, Konstruksi Perspektif. Yogyakarta: Kanisius, 1981

### Rencana Tugas dan Penilaian

#### 1. Tugas

Minggu Ke	Bahan Kajian/Materi Pembelajaran	Tugas	Waktu (Menit)	Penilaian	Indikator	Bobot (%)
1-3	Membuat perspektif Kubus beserta arsir dan <i>lettering</i>	Mandiri	3x200 = 600 menit	Ide konsep, proporsi dan komposisi.	Menyelesaikan elemen Gambar Perspektif berdasarkan prinsip seni rupa yang estetik.	15%
4-6	Membuat Gambar proyeksi Mebel Sederhana	Mandiri	3x200 = 600 menit	Ide konsep, proporsi dan komposisi.	Kemampuan dalam memahami proyeksi dalam gambar perspektif dengan elemen elemen di dalamnya	15%
7-8	Membuat denah dan layout Kamar Tidur/ <i>Bedroom</i>	Mandiri	2x200 = 400 menit	Ide konsep, proporsi dan komposisi.	Kemampuan dalam pengaplikasian layout, gambar denah furniture dan penerapan symbol notasi	20%
9-11	Membuat Floor Plan dan Ceiling Plan, Potongan Interior	Mandiri	3x200 = 600 menit	Ide konsep, proporsi dan komposisi.	Kemampuan dalam memahami konstruksi dan ilmu konstruksi perspektif dan menerapkannya kedalam gambar kerja	15%

12-13	Membuat Konstruksi Perspektif Interior dengan satu, dua titik lenyap	Mandiri	1x200 = 600 menit	Ide konsep, proporsi dan komposisi.	Mewujudkan gagasan kreatif dalam perancangan.	15%
14-16	Konstruksi Perspektif Mebel dengan dua titik lenyap serta <i>rendering</i> -nya	Mandiri	3x200 = 600 menit	Ide konsep, proporsi dan komposisi.	Mampu menyelesaikan UAS teori dan praktik	20%

## 2. Aspek Penilaian

- a) **Sikap** : Cara menyampaikan pendapat dalam diskusi, tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas.  
b) **Pengetahuan** : Penguasaan materi serta implementasi ke dalam tahapan produksi.  
c) **Keterampilan** : Kreatifitas dalam menerapkan ide kreatif secara visual dalam karya Nirmana Dwimatra.

### Bobot Penilaian

Bobot Nilai Tugas (NT)	= 20%
Bobot Nilai Ujian Tengah Semester (UTS)	= 20%
Bobot Nilai Ujian Akhir Semester (UAS)	= 20%
Bobot Etika (E)	= 20%
Presensi (P)	= 20%
Nilai Akhir	= 20% NT + 20% UTS + 20% UAS + 20% E + 20% P

Bandar Lampung, 23 September 2024

Disusun Oleh	Diperiksa oleh	Disahkan oleh :	
<b>Dosen Penanggung jawab</b>	<b>Penanggung jawab Keilmuan</b>	<b>Ketua Program Studi</b>	<b>Dekan Fakultas DHP</b>