

TUGAS KE-1

MATA KULIAH GAMBAR ARSITEKTUR/TA. 221/4 SKS
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ARSITEKTUR-S1
FPTK UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2009-2010

JUDUL TUGAS

MENGGAMBAR JENIS-JENIS GARIS 2 DIMENSI

DESKRIPSI TUGAS

Menggambar identik dengan menarik garis, karena pada prinsipnya gambar adalah kumpulan dari garis-garis. Dalam arsitektur, garis menjadi sangat penting untuk menjelaskan ide desain, baik secara manual, masinal, maupun digital. Dalam tugas kedua ini, mahasiswa diminta untuk mengerjakan tugas membuat gambar jenis-jenis garis 2 dimensi dengan teknik masinal (menggunakan mistar gambar). Garis 2 dimensi berfungsi untuk memberikan kesan datar pada gambar, misalnya tampak. Dari tugas ini, diharapkan mahasiswa mampu membuat jenis-jenis garis 2 dimensi dan mengaplikasikannya dalam gambar arsitektur dengan baik dan benar.

TUJUAN TUGAS

1. Mahasiswa mengenal jenis-jenis garis 2 dimensi;
2. Mahasiswa mampu membuat jenis-jenis garis 2 dimensi;
3. Mahasiswa mampu mengaplikasikan jenis-jenis garis 2 dimensi pada gambar arsitektur dengan baik dan benar.

ATURAN TUGAS

1. Kertas A3 Padalarang;
2. Tanpa menggunakan mistar (*manual/freehand*);
3. Teknik presentasi pensil;
4. Jarak antar garis 1-1.5 mm
5. Jenis garis: vertikal, horisontal, kombinasi vertikal+horisontal, diagonal kiri, diagonal kanan, kombinasi diagonal kiri+kanan, putus-putus vertikal, putus-putus horisontal, kombinasi putus-putus vertikal+horisontal, diagonal vertikal, horisontal dan kombinasinya.
6. Asistensi minimal 2 kali;
7. Kop gambar diseragamkan (lihat contoh tgs. I);
8. Dikerjakan di studio dan dilanjutkan di rumah;
9. Tugas dikumpulkan seminggu sekali.

KELUARAN TUGAS

1. Gambar jenis-jenis garis 2 dimensi.

Hal-hal lain yang tidak tercantum dalam ToR ini, boleh anda tentukan sendiri sesuai dengan kaidah menggambar yang telah ditentukan. Kreativitas dan sikap rajin anda selama mengerjakan tugas ini sangat menentukan keberhasilan. Bimbingan atau proses asistensi tugas dapat dilakukan di dalam dan di luar kelas, sesuai jadwal masing-masing asisten. Terimakasih.

“selamat bekerja, percayalah pada kemampuan diri sendiri!”

TUGAS KE-2

MATA KULIAH GAMBAR ARSITEKTUR/TA. 221/4 SKS
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ARSITEKTUR-S1
FPTK UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2009-2010

JUDUL TUGAS

MENGGAMBAR JENIS-JENIS GARIS 3 DIMENSI

DESKRIPSI TUGAS

Garis 3 dimensi memiliki kelebihan dibandingkan 2 dimensi. Garis 3 dimensi memberikan kesan kedalaman, sehingga gambar yang dihasilkan akan terlihat me-ruang. Mahasiswa akan dituntut untuk lebih teliti pada saat menarik garis, terutama tekanannya. Tugas ini menitikberatkan pada permainan tekanan pensil; kapan saatnya menekan (kuat), dan mengangkat (lemah). Garis 3 dimensi dapat digunakan pada gambar-gambar dua dimensi, seperti tampak. Dengan memberikan tekanan yang berbeda, maka gambar tampak akan terlihat seperti 3 dimensi. Dari tugas ini, mahasiswa mampu membuat dan mengaplikasikan garis tersebut pada gambar arsitektur.

TUJUAN TUGAS

1. Mahasiswa mengenal jenis-jenis garis 3 dimensi;
2. Mahasiswa mampu membuat jenis-jenis garis 3 dimensi;
3. Mahasiswa mampu mengaplikasikan jenis-jenis garis 3 dimensi pada gambar arsitektur dengan baik dan benar.

ATURAN TUGAS

1. Kertas A3 Padalarang;
2. Tanpa menggunakan mistar (*manual/freehand*);
3. Teknik presentasi pensil;
4. Jarak antar garis 1-1.5 mm
5. Jenis garis: vertikal, horisontal, kombinasi vertikal+horisontal, diagonal kiri, diagonal kanan, kombinasi diagonal kiri+kanan, putus-putus vertikal, putus-putus horisontal, kombinasi putus-putus vertikal+horisontal, diagonal vertikal, horisontal dan kombinasinya.
6. Asistensi minimal 2 kali;
7. Kop gambar diseragamkan (lihat contoh tgs. I);
8. Dikerjakan di studio dan dilanjutkan di rumah;
9. Tugas dikumpulkan seminggu sekali.

KELUARAN TUGAS

1. Gambar jenis-jenis garis 3 dimensi.

Hal-hal lain yang tidak tercantum dalam ToR ini, boleh anda tentukan sendiri sesuai dengan kaidah menggambar yang telah ditentukan. Kreativitas dan sikap rajin anda selama mengerjakan tugas ini sangat menentukan keberhasilan. Bimbingan atau proses asistensi tugas dapat dilakukan di dalam dan di luar kelas, sesuai jadwal masing-masing asisten. Terimakasih.

“selamat bekerja, percayalah pada kemampuan diri sendiri!”

Dosen dan Asisten Dosen M.K. ybs.,
Drs. Salmon Zacharias Tutkey, M.T. ;
Nuryanto, S.Pd., M.T.

TUGAS KE-3

MATA KULIAH GAMBAR ARSITEKTUR/TA. 221/4 SKS
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ARSITEKTUR-S1
FPTK UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2009-2010

JUDUL TUGAS

MENGGAMBAR BENDA-BENDA GEOMETRIS (APLIKASI GARIS 2+3 DIMENSI)

DESKRIPSI TUGAS

Benda-benda dengan berbagai bentuk geometris merupakan kekayaan visual yang jika diolah dengan baik, maka hasilnya akan sangat mengagumkan. Bentuk geometris pada sebuah gambar akan terlihat menarik dengan adanya sentuhan garis, sehingga kesan gambar akan lebih hidup. Garis 2 dan 3 dimensi berguna untuk memberikan kesan tersebut, dengan cara mengarsir gambar dengan perbedaan tekanan pensil agar nadanya (*tone*) muncul. Dalam tugas ini, mahasiswa diberikan beberapa contoh benda-benda geometris, kemudian diminta untuk mengarsir permukaannya. Dari tugas ini, mahasiswa diharapkan mampu membuat tampilan (*performance*) gambar yang lebih menarik pada setiap sketsa desain, misalnya diterapkan pada gambar denah, tampak, potongan, detail arsitektur, dan lain sebagainya.

TUJUAN TUGAS

1. Mahasiswa mengenal prinsip dasar mengarsir gambar;
2. Mahasiswa mampu mengarsir gambar;
3. Mahasiswa mampu mengaplikasikan teknik arsiran pada berbagai bentuk gambar arsitektur dengan baik dan benar.

ATURAN TUGAS

1. Kertas A3 Padalarang;
2. Tanpa menggunakan mistar (*manual/freehand*);
3. Teknik presentasi pensil;
4. Jenis arsiran: vertikal, horisontal, diagonal, kombinasi diantara ketiganya;
5. Asistensi minimal 2 kali;
6. Kop gambar diseragamkan (lihat contoh tgs. I);
7. Dikerjakan di studio dan dilanjutkan di rumah;
8. Tugas dikumpulkan seminggu sekali.

KELUARAN TUGAS

1. Gambar benda-benda geometris dengan teknik arsiran.

Hal-hal lain yang tidak tercantum dalam ToR ini, boleh anda tentukan sendiri sesuai dengan kaidah menggambar yang telah ditentukan. Kreativitas dan sikap rajin anda selama mengerjakan tugas ini sangat menentukan keberhasilan. Bimbingan atau proses asistensi tugas dapat dilakukan di dalam dan di luar kelas, sesuai jadwal masing-masing asisten. Terimakasih.

“selamat bekerja, percayalah pada kemampuan diri sendiri!”

Dosen dan Asisten Dosen M.K. ybs.,
Drs. Salmon Zacharias Tutkey, M.T. ;
Nuryanto, S.Pd., M.T.

TUGAS KE-4

MATA KULIAH GAMBAR ARSITEKTUR/TA. 221/4 SKS
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ARSITEKTUR-S1
FPTK UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2009-2010

JUDUL TUGAS

REAL-DRAWING BENDA-BENDA GEOMETRIS (1)

DESKRIPSI TUGAS

Real-drawing adalah menggambar langsung (nyata). Jenis gambar ini memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi, karena mahasiswa dihadapkan pada benda nyata di depan mata, misalnya bagaimana mengatur sudut pandang, proporsi gambar, skala visual, dan lain sebagainya. Benda-benda yang dijadikan objek gambar antara lain: lemari kecil (kredensa kecil), galon air, kaleng drum, bak sampah, kardus, ember, dan helm. Benda-benda tersebut mewakili bentuk geometris kotak, silinder, balok, dan bulat. Dalam tugas ini, mahasiswa diminta untuk menggambar nyata kemudian renderingnya menggunakan teknik arsiran (garis 2 dan 3 dimensi). Dari tugas ini, mahasiswa diharapkan mampu terbiasa membuat gambar nyata dengan sentuhan arsir yang hidup.

TUJUAN TUGAS

1. Mahasiswa mengenal prinsip dasar menggambar nyata;
2. Mahasiswa mampu menggambar nyata serta memberikan kesan hidup melalui garis arsiran;
3. Mahasiswa mampu mengaplikasikan teknik arsiran pada berbagai bentuk gambar arsitektur dengan baik dan benar.

ATURAN TUGAS

1. Kertas A3 Padalarang;
2. Tanpa menggunakan mistar (*manual/freehand*);
3. Teknik presentasi pensil;
4. Jenis arsiran: vertikal, horisontal, diagonal, kombinasi diantara ketiganya;
5. Asistensi minimal 2 kali;
6. Kop gambar diseragamkan (lihat contoh tgs. I);
7. Dikerjakan di studio dan dilanjutkan di rumah;
8. Tugas dikumpulkan seminggu sekali.

KELUARAN TUGAS

1. Gambar *real-drawing* benda-benda geometris dengan teknik arsiran.

Hal-hal lain yang tidak tercantum dalam ToR ini, boleh anda tentukan sendiri sesuai dengan kaidah menggambar yang telah ditentukan. Kreativitas dan sikap rajin anda selama mengerjakan tugas ini sangat menentukan keberhasilan. Bimbingan atau proses asistensi tugas dapat dilakukan di dalam dan di luar kelas, sesuai jadwal masing-masing asisten. Terimakasih.

“selamat bekerja, percayalah pada kemampuan diri sendiri!”

Dosen dan Asisten Dosen M.K. ybs.,
Drs. Salmon Zacharias Tutkey, M.T. ;
Nuryanto, S.Pd., M.T.

TUGAS KE-5

MATA KULIAH GAMBAR ARSITEKTUR/TA. 221/4 SKS
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ARSITEKTUR-S1
FPTK UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2009-2010

JUDUL TUGAS

RE-DRAWING GEDUNG BERTINGKAT

DESKRIPSI TUGAS

Re-drawing adalah menggambar ulang. Jenis gambar ini relatif lebih mudah jika dibandingkan dengan *real-drawing*, karena contohnya sudah ada tinggal mengikuti sesuai aslinya. Walaupun demikian, mahasiswa harus mampu mengatur proporsi gambar terhadap kertas. Objek gambar berupa perspektif eksterior dari sebuah bangunan bertingkat banyak, sehingga mahasiswa harus mengetahui letak titik hilang, garis horisontal, dan garis tanahnya. Dalam tugas ini, mahasiswa diminta untuk menggambar ulang dari sebuah gambar gedung bertingkat yang telah diberikan contohnya. Dari tugas ini, mahasiswa diharapkan mampu membuat gambar replika sesuai dengan aslinya, agar melihat teknik rendering dan bentuk estetika untuk dijadikan sebagai inspirasi ide desain perancangannya nanti.

TUJUAN TUGAS

1. Mahasiswa mengenal prinsip dasar menggambar ulang;
2. Mahasiswa mampu menggambar ulang serta menampilkan replika sesuai aslinya;
3. Mahasiswa mampu mengaplikasikan teknik rendering dan bentuk estetika pada berbagai bentuk gambar arsitektur dengan baik dan benar.

ATURAN TUGAS

1. Kertas A3 Padalarang;
2. Tanpa menggunakan mistar (*manual/freehand*);
3. Teknik presentasi pensil;
4. Jenis arsiran: vertikal, horisontal, diagonal, kombinasi diantara ketiganya;
5. Asistensi minimal 2 kali;
6. Kop gambar diseragamkan (lihat contoh tgs. I);
7. Dikerjakan di studio dan dilanjutkan di rumah;
8. Tugas dikumpulkan seminggu sekali.

KELUARAN TUGAS

1. Gambar *re-drawing* gedung bertingkat banyak sesuai aslinya.

Hal-hal lain yang tidak tercantum dalam ToR ini, boleh anda tentukan sendiri sesuai dengan kaidah menggambar yang telah ditentukan. Kreativitas dan sikap rajin anda selama mengerjakan tugas ini sangat menentukan keberhasilan. Bimbingan atau proses asistensi tugas dapat dilakukan di dalam dan di luar kelas, sesuai jadwal masing-masing asisten. Terimakasih.

“selamat bekerja, percayalah pada kemampuan diri sendiri!”

TUGAS KE-6

MATA KULIAH GAMBAR ARSITEKTUR/TA. 221/4 SKS
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ARSITEKTUR-S1
FPTK UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2009-2010

JUDUL TUGAS

REAL-DRAWING KORIDOR FPTK (2)

DESKRIPSI TUGAS

Objek gambar pada *real-drawing* kali ini adalah koridor FPTK. Prinsip menggambar nya sama seperti pada *real-drawing* pertama (benda-benda geometris), hanya bedanya fokus gambar adalah pada ruang. Metode yang dipakai yaitu perspektif satu titik hilang, sehingga mahasiswa diharuskan mengetahui posisi titik hilang, garis tanah, dan garis horisontal walaupun direkayasa (asumsi). Dalam tugas ini, mahasiswa diminta untuk menggambar nyata koridor di gedung FPTK, baik di lantai 1, 2, 3, 4, maupun 5, dengan posisi lihat bebas (duduk, berdiri). Dari tugas ini, mahasiswa diharapkan mampu terbiasa membuat gambar nyata dengan obyek nyata di lapangan.

TUJUAN TUGAS

1. Mahasiswa mengenal prinsip dasar menggambar nyata;
2. Mahasiswa mampu menggambar nyata dengan metode perspektif 1 titik hilang;
3. Mahasiswa mampu mengaplikasikan metode perspektif 1 titik hilang pada berbagai bentuk objek nyata arsitektur dengan baik dan benar.

ATURAN TUGAS

1. Kertas A3 Padalarang;
2. Tanpa menggunakan mistar (*manual/freehand*);
3. Teknik presentasi pensil;
4. Rendering dengan teknik arsiran;
5. Asistensi minimal 2 kali;
6. Kop gambar diseragamkan (lihat contoh tgs. I);
7. Dikerjakan di studio dan dilanjutkan di rumah;
8. Tugas dikumpulkan seminggu sekali.

KELUARAN TUGAS

1. Gambar *real-drawing* koridor FPTK (metode perspektif 1 titik hilang).

Hal-hal lain yang tidak tercantum dalam ToR ini, boleh anda tentukan sendiri sesuai dengan kaidah menggambar yang telah ditentukan. Kreativitas dan sikap rajin anda selama mengerjakan tugas ini sangat menentukan keberhasilan. Bimbingan atau proses asistensi tugas dapat dilakukan di dalam dan di luar kelas, sesuai jadwal masing-masing asisten. Terimakasih.

“selamat bekerja, percayalah pada kemampuan diri sendiri!”

Dosen dan Asisten Dosen M.K. ybs.,
Drs. Salmon Zacharias Tutkey, M.T. ;
Nuryanto, S.Pd., M.T.

TUGAS KE-7

MATA KULIAH GAMBAR ARSITEKTUR/TA. 221/4 SKS
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ARSITEKTUR-S1
FPTK UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2009-2010

JUDUL TUGAS

***RE-DRAWING* CANDI-BALI**

DESKRIPSI TUGAS

Candi pada Arsitektur Bali memiliki karakteristik yang unik, misalnya ukirannya yang cukup sulit. Dibalik ukirannya yang sulit tersimpan keindahan yang sangat mengagumkan, sehingga menarik untuk dijadikan objek *re-drawing*. Tugas ini memiliki tingkat kesulitan yang cukup tinggi jika dibandingkan sebelumnya. Tugas ini juga memberikan pengalaman visual kepada mahasiswa dalam menggambar yang objeknya rumit. Dalam tugas ini, mahasiswa diminta untuk menggambar ulang Candi-Bali yang contohnya telah disiapkan sebelumnya. Dari tugas ini, mahasiswa diharapkan mampu membuat replika gambar Candi-Bali sesuai aslinya. Prinsip menggambar nya sama seperti pada *re-drawing* sebelumnya.

TUJUAN TUGAS

1. Mahasiswa mengenal prinsip dasar menggambar ulang;
2. Mahasiswa mampu menggambar ulang dengan tingkat kesulitan tinggi;
3. Mahasiswa mampu mengaplikasikan teknik *re-drawing* pada berbagai bentuk gambar arsitektur dengan berbagai tingkat kesulitannya secara baik dan benar.

ATURAN TUGAS

1. Kertas A3 Padalarang;
2. Tanpa menggunakan mistar (*manual/freehand*);
3. Teknik presentasi pensil;
4. Rendering dengan teknik arsiran;
5. Asistensi minimal 2 kali;
6. Kop gambar diseragamkan (lihat contoh tgs. I);
7. Dikerjakan di studio dan dilanjutkan di rumah;
8. Tugas dikumpulkan seminggu sekali.

KELUARAN TUGAS

1. Gambar *re-drawing* Candi-Bali.

Hal-hal lain yang tidak tercantum dalam ToR ini, boleh anda tentukan sendiri sesuai dengan kaidah menggambar yang telah ditentukan. Kreativitas dan sikap rajin anda selama mengerjakan tugas ini sangat menentukan keberhasilan. Bimbingan atau proses asistensi tugas dapat dilakukan di dalam dan di luar kelas, sesuai jadwal masing-masing asisten. Terimakasih.

“selamat bekerja, percayalah pada kemampuan diri sendiri!”

Dosen dan Asisten Dosen M.K. ybs.,
Drs. Salmon Zacharias Tutkey, M.T. ;
Nuryanto, S.Pd., M.T.

TUGAS KE-8

MATA KULIAH GAMBAR ARSITEKTUR/TA. 221/4 SKS
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ARSITEKTUR-S1
FPTK UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2009-2010

JUDUL TUGAS

***REAL-DRAWING* BANGUNAN-BANGUNAN DI KAMPUS UPI**

DESKRIPSI TUGAS

Kampus Universitas Pendidikan Indonesia kaya dengan berbagai jenis bangunan dan *style*-nya. Hal ini perlu diabadikan dalam bentuk sketsa nyata dari mahasiswanya yang berjurusan arsitektur dalam bentuk penugasan gambar. *Real-drawing* kali ini memberikan kebebasan kepada mahasiswa untuk memilih objek gambar dari beberapa bangunan di UPI yang direkomendasikan untuk digambar, misalnya Isola, Gedung Pascasarjana, Balai Pertemuan Umum, Pos Keamanan, Gedung JICA, dan *Islamic Center*. Jenis gambarnya adalah eksterior dengan menggunakan metode perspektif dua titik hilang. Dalam tugas ini, mahasiswa harus mampu menemukan posisi titik hilang, garis horisontal, dan garis tanah yang dapat direkayasa (asumsi). Dengan demikian, mahasiswa juga harus mampu menggambar nyata objek-objek tersebut sesuai eksistingnya secara baik dan benar.

TUJUAN TUGAS

1. Mahasiswa mengenal prinsip dasar menggambar nyata;
2. Mahasiswa mampu menggambar nyata dengan metode perspektif dua titik hilang;
3. Mahasiswa mampu mengaplikasikan *real-drawing* dengan metode perspektif dua titik hilang pada berbagai bentuk gambar nyata arsitektur secara baik dan benar.

ATURAN TUGAS

1. Kertas A3 Padalarang;
2. Tanpa menggunakan mistar (*manual/freehand*);
3. Teknik presentasi pensil;
4. Rendering dengan teknik arsiran;
5. Asistensi minimal 2 kali;
6. Kop gambar diseragamkan (lihat contoh tgs. I);
7. Dikerjakan di studio dan dilanjutkan di rumah;
8. Tugas dikumpulkan seminggu sekali.

KELUARAN TUGAS

1. Gambar *real-drawing* bangunan-bangunan di Kampus UPI.

Hal-hal lain yang tidak tercantum dalam ToR ini, boleh anda tentukan sendiri sesuai dengan kaidah menggambar yang telah ditentukan. Kreativitas dan sikap rajin anda selama mengerjakan tugas ini sangat menentukan keberhasilan. Bimbingan atau proses asistensi tugas dapat dilakukan di dalam dan di luar kelas, sesuai jadwal masing-masing asisten. Terimakasih.

“selamat bekerja, percayalah pada kemampuan diri sendiri!”

TUGAS KE-9

MATA KULIAH GAMBAR ARSITEKTUR/TA. 221/4 SKS
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ARSITEKTUR-S1
FPTK UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2009-2010

JUDUL TUGAS

RE-DRAWING MANUSIA, MOBIL, POHON, DAN PERDU

DESKRIPSI TUGAS

Manusia, mobil, pohon, dan perdu merupakan gambar penunjang dalam disain arsitektur (*architectural element*). Fungsi dari gambar-gambar tersebut adalah sebagai pembanding ketinggian bangunan, penunjuk arah, serta untuk memberikan kesan hidup pada objek utamanya. Penggunaan gambar penunjang tersebut harus proporsional, sehingga tidak mengganggu bangunan yang menjadi fokus gambar. Dalam tugas ini, mahasiswa diminta untuk menggambar ulang manusia, mobil, pohon, dan perdu yang contohnya sudah disediakan. Prinsip menggambar sama seperti menggambar ulang pada tugas sebelumnya. Dari tugas ini, mahasiswa diharapkan mampu terbiasa membuat berbagai bentuk gambar-gambar penunjang dalam disain arsitektur agar tampilannya lebih dinamis (hidup).

TUJUAN TUGAS

1. Mahasiswa mengenal prinsip dasar menggambar ulang manusia, mobil, pohon, dan perdu;
2. Mahasiswa mampu menggambar ulang manusia, mobil, pohon, dan perdu serta merendernya;
3. Mahasiswa mampu mengaplikasikan jenis-jenis gambar penunjang pada berbagai bentuk disain arsitektur secara baik dan benar (proporsional) agar tampilannya lebih dinamis.

ATURAN TUGAS

1. Kertas A3 Padalarang;
2. Tanpa menggunakan mistar (*manual/freehand*);
3. Teknik presentasi pensil;
4. Rendering untuk manusia dan mobil dengan teknik arsiran;
untuk render pohon dan perdu: huruf x, m, w;
5. Asistensi minimal 2 kali;
6. Kop gambar diseragamkan (lihat contoh tgs. I);
7. Dikerjakan di studio dan dilanjutkan di rumah;
8. Tugas dikumpulkan seminggu sekali.

KELUARAN TUGAS

1. Gambar *re-drawing* manusia, mobil, pohon, dan perdu.

Hal-hal lain yang tidak tercantum dalam ToR ini, boleh anda tentukan sendiri sesuai dengan kaidah menggambar yang telah ditentukan. Kreativitas dan sikap rajin anda selama mengerjakan tugas ini sangat menentukan keberhasilan. Bimbingan atau proses asistensi tugas dapat dilakukan di dalam dan di luar kelas, sesuai jadwal masing-masing asisten. Terimakasih.

“selamat bekerja, percayalah pada kemampuan diri sendiri!”

Dosen dan Asisten Dosen M.K. ybs.,
Drs. Salmon Zacharias Tutkey, M.T. ;
Nuryanto, S.Pd., M.T.

TUGAS KE-10

MATA KULIAH GAMBAR ARSITEKTUR/TA. 221/4 SKS
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK ARSITEKTUR-S1
FPTK UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2009-2010

JUDUL TUGAS

***REAL-DRAWING* MANUSIA, MOBIL, DAN POHON DI PARKIR KAMPUS FPTK**

DESKRIPSI TUGAS

Real-drawing kali ini tingkat kesulitannya sangat tinggi, karena mahasiswa akan menggambar objek yang tidak hanya diam, tetapi juga bergerak, sehingga fokus lihatnya terganggu. Oleh karena itu, objek yang bergerak tersebut harus diasumsikan diam. Khusus gambar manusia, mahasiswa harus mampu memperlihatkan gerak, seperti langkah, atau berkomunikasi, sehingga hasilnya akan lebih hidup. Skala yang digunakan adalah skala visual, artinya gambar dibuat berdasarkan ukuran rekayasa (asumsi) objek yang dilihat. Dalam tugas ini, mahasiswa harus mampu membuat gambar yang proporsional terhadap kertas. Prinsip menggambarnya tetap sama dengan *real-drawing* sebelumnya, karena tugas ini merupakan aplikasi dari tugas ke-9. Dari tugas ini, mahasiswa diharapkan mampu terbiasa memindahkan objek nyata ke dalam kertas gambar tanpa skala.

TUJUAN TUGAS

1. Mahasiswa mengenal prinsip dasar menggambar nyata manusia, mobil, dan pohon;
2. Mahasiswa mampu menggambar nyata manusia, mobil, dan pohon serta merendernya;
3. Mahasiswa mampu mengaplikasikan jenis-jenis gambar penunjang pada berbagai bentuk disain arsitektur secara baik dan benar (proporsional) agar tampilannya lebih dinamis.

ATURAN TUGAS

1. Kertas A3 Padalarang;
2. Tanpa menggunakan mistar (*manual/freehand*);
3. Teknik presentasi pensil;
4. Rendering untuk manusia dan mobil dengan teknik arsiran;
untuk render pohon: huruf x, m, w;
5. Asistensi minimal 2 kali;
6. Kop gambar diseragamkan (lihat contoh tgs. I);
7. Dikerjakan di studio dan dilanjutkan di rumah;
8. Tugas dikumpulkan seminggu sekali.

KELUARAN TUGAS

1. Gambar *real-drawing* manusia, mobil, dan pohon.

Hal-hal lain yang tidak tercantum dalam ToR ini, boleh anda tentukan sendiri sesuai dengan kaidah menggambar yang telah ditentukan. Kreativitas dan sikap rajin anda selama mengerjakan tugas ini sangat menentukan keberhasilan. Bimbingan atau proses asistensi tugas dapat dilakukan di dalam dan di luar kelas, sesuai jadwal masing-masing asisten. Terimakasih.

“selamat bekerja, percayalah pada kemampuan diri sendiri!”

Dosen dan Asisten Dosen M.K. ybs.,
Drs. Salmon Zacharias Tutkey, M.T. ;
Nuryanto, S.Pd., M.T.