

LAMPIRAN

Kompetensi Gambar Interior dan Eksterior Bangunan Gedung Kelas XI

(Sumber. Kemdikbud, Kurikulum 2013)

| KOMPETENSI INTI (KELAS XI) | KOMPETENSI DASAR |
|---|--|
| <p>KI-1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya</p> | <p>1.1 Meyakini penciptaan alam semesta sebagai anugerah yang harus dijaga dan dipelihara keselarasannya dengan menunjukkan perilaku hati-hati, tidak berlebihan, dan berwawasan lingkungan dalam menggambar interior dan eksterior bangunan gedung</p> <p>1.2 Menghayati sifat-sifat Tuhan Yang Maha Indah dengan selalu berupaya menghasilkan karya yang terbaik dalam menggambar interior dan eksterior bangunan gedung</p> |
| <p>KI-2 Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.</p> | <p>2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari</p> <p>2.2 Menunjukkan perilaku yang patut dan santun serta menghargai kerja individu maupun kelompok dalam aktivitas sehari-hari</p> <p>2.3 Menunjukkan perilaku responsif dan pro-aktif serta bijaksana sebagai wujud kemampuan memecahkan masalah dan membuat keputusan</p> |
| <p>KI-3 Memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan,</p> | <p>3.1 Menganalisis beragam desain interior berdasarkan konsep dan gaya interior</p> <p>3.2 Menentukan elemen utama interior berdasarkan fungsi</p> <p>3.3 Menganalisis aktivitas dan kebutuhan fasilitas dalam menentukan ruang pada interior</p> <p>3.4 Mengaitkan komposisi, harmoni, estetika dan fungsi dalam menentukan dekorasi dan ornamen ruang pada rumah tinggal,</p> |

| KOMPETENSI INTI (KELAS XI) | KOMPETENSI DASAR |
|---|--|
| kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah. | kantor, maupun ruang publik 3.5 Menganalisis elemen pendukung sesuai kebutuhan maupun konsep dan gaya pada interior |
| KI-4 Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. | 4.1 Menalar konsep dan gaya interior disesuaikan dengan kondisi dan situasi lingkungan 4.2 Menyajikan elemen utama interior disesuaikan dengan konsep dan gaya interior 4.3 Menalar dan menyajikan pembagian ruang pada interior berdasarkan fungsi dengan mempertimbangkan komposisi, harmoni, dan estetika 4.4 Menyajikan gambar dekorasi dan ornamen interior sesuai fungsi ruang pada rumah tinggal, kantor, maupun ruang publik 4.5 Menyajikan gambar interior dengan mempertimbangkan elemen penunjang yang sesuai dengan kebutuhan maupun konsep dan gaya yang ditentukan |

Kompetensi Gambar Interior dan Eksterior Bangunan Gedung Kelas XII

(Sumber. Kemdikbud, Kurikulum 2013)

| KOMPETENSI INTI (KELAS XII) | KOMPETENSI DASAR |
|---|--|
| <p>KI-1 Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya</p> | <p>1.1 Meyakini penciptaan alam semesta sebagai anugerah yang harus dijaga dan dipelihara keselarasannya dengan menunjukkan perilaku hati-hati, tidak berlebihan, dan berwawasan lingkungan dalam menggambar interior dan eksterior bangunan gedung</p> <p>1.2 Menghayati sifat-sifat Tuhan Yang Maha Indah dengan selalu berupaya menghasilkan karya yang terbaik dalam menggambar interior dan eksterior bangunan gedung</p> |
| <p>KI-2 Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun, responsif dan pro-aktif dan menunjukan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia.</p> | <p>2.1 Menunjukkan perilaku ilmiah (memiliki rasa ingin tahu; objektif; jujur; teliti; cermat; tekun; hati-hati; bertanggung jawab; terbuka; kritis; kreatif; inovatif dan peduli lingkungan) dalam aktivitas sehari-hari</p> <p>2.2 Menunjukkan perilaku yang patut dan santun serta menghargai kerja individu maupun kelompok dalam aktivitas sehari-hari</p> <p>2.3 Menunjukkan perilaku responsif dan pro-aktif serta bijaksana sebagai wujud kemampuan memecahkan masalah dan membuat keputusan</p> |
| <p>KI-3 Memahami, menerapkan, menganalisis, dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif dalam ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena</p> | <p>3.1 Mengevaluasi kondisi lingkungan dan kebutuhan dalam menentukan konsep dan gaya eksterior</p> <p>3.2 Mengevaluasi elemen utama eksterior berdasarkan konsep dan gaya eksterior yang ditentukan</p> <p>3.3 Mengevaluasi komposisi, harmoni, dan estetika pada dekorasi dan ornamen eksterior</p> <p>3.4 Mengaitkan komposisi, harmoni, dan estetika serta gaya eksterior pada desain taman sebagai pendukung eksterior</p> |

| KOMPETENSI INTI (KELAS XII) | KOMPETENSI DASAR |
|--|---|
| dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah. | 3.5 Mengevaluasi elemen-elemen penunjang eksterior sesuai kebutuhan maupun konsep dan gaya pada eksterior |
| KI-4 Mengolah, menalar, menyaji, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung | 4.1 Menalar konsep dan gaya eksterior disesuaikan dengan situasi dan kondisi lingkungan 4.2 Menyajikan elemen utama eksterior sesuai konsep dan gaya eksterior yang telah ditentukan 4.3 Menyajikan dekorasi dan ornamen eksterior dengan mempertimbangkan kesesuaian komposisi, harmoni, dan estetika dalam desain eksterior 4.4 Membuat gambar rencana taman sebagai pendukung eksterior sesuai ketentuan yang telah ditentukan 4.5 Menyajikan gambar eksterior dipadukan dengan elemen-elemen penunjang sesuai pilihan yang telah ditetapkan |

TOR MAHASISWA

1. Bisa perkenalkan diri anda? Siapa nama dan apa pekerjaan/nim anda saat ini?
2. Apakah anda sudah pernah mengambil mata kuliah perencanaan bangunan?
3. Setelah melihat video yang anda tonton, apakah anda tau aplikasi/*software* apa yang dipakai untuk membuat rumah disitu?
4. Menurut anda, apakah mungkin menerapkan teori/ilmu yang anda pelajari di perkuliahan/ di lapangan dengan aplikasi/*software* ini untuk mendesain rumah tinggal?
5. Menurut anda apakah perancangan rumah yang diperlihatkan video tersebut ada kaitannya dengan ilmu sipil dan arsitektur? Jika iya, dapatkan anda jelaskan dan gambarkan dibagian mana?
6. Apakah anda pernah memakai aplikasi untuk mendesain rumah seperti archiCAD ataupun Revit? Dapatkah disebutkan aplikasi dan seberapa sering anda memakainya?
7. Menurut anda setelah menonton video singkat tersebut, bagaimana perbandingan penggunaan dan fitur yang tersedia jika dibandingkan dengan aplikasi yang sering anda pakai/ketahui (seperti archiCAD ataupun Revit)? Apakah ada poin negative dan positif yang dapat anda jelaskan?
8. Menurut anda, bisakah penggunaan aplikasi ataupun video ini dijadikan pembelajaran teknik sipil dan arsitektur? Dapatkah anda jelaskan?

9. Bagaimanakah kesan anda setelah menonton video ini? (grafis, fitur, timing, dll)
10. Video yang anda tonton adalah sebuah permainan simulasi kehidupan dan konstruksi bangunan bernama The Sims 4 yang dikeluarkan tahun 2014 oleh Electronics Arts. Jika diberi kesempatan untuk memainkannya, apakah anda tertarik untuk mencobanya? Mengapa?

TOR PRAKTISI

1. Bisa perkenalkan diri anda? Siapa nama dan apa pekerjaan anda saat ini?
2. Setelah melihat video yang anda tonton, apakah anda tau aplikasi/*software* apa yang dipakai untuk membuat rumah disitu?
3. Menurut anda, apakah mungkin menerapkan teori/ilmu yang anda pelajari di perkuliahan/ di lapangan dengan aplikasi/*software* ini untuk mendesain rumah tinggal?
4. Menurut anda apakah perancangan rumah yang diperlihatkan video tersebut ada kaitannya dengan ilmu sipil dan arsitektur? Jika iya, dapatkan anda jelaskan dan gambarkan dibagian mana?
5. Apakah anda pernah memakai aplikasi untuk mendesain rumah seperti archiCAD ataupun Revit? Seberapa sering anda memakainya?
6. Menurut anda setelah menonton video singkat tersebut, bagaimana perbandingan penggunaan dan fitur yang tersedia jika dibandingkan dengan aplikasi yang sering anda pakai/ketahui seperti archiCAD ataupun Revit? Apakah anda poin negative dan positif menurut anda?
7. Menurut anda, bisakah penggunaan aplikasi ataupun video ini dijadikan pembelajaran teknik sipil dan arsitektur? Dapatkan anda jelaskan?
8. Bagaimanakah kesan anda setelah menonton video ini? (grafis, fitur, timing, dll)
9. Video yang anda tonton adalah sebuah permainan simulasi kehidupan dan konstruksi bangunan bernama The Sims 4 yang dikeluarkan tahun 2014

oleh Electronics Arts. Jika diberi kesempatan untuk memainkannya, apakah anda tertarik untuk mencobanya? Mengapa?

TOR DEVELOPER

Hello and thank you for willing to allocate your time to answering my questions. My Name is Isni, I'm a college student from Yogyakarta State University, Indonesia, majoring in civil engineering. For my college projects, I need some datas about the relation of The Sims 4 as a game and civil architecture engineering. So, as part of the developing team, I want to ask you a few questions. And before that, please excuse my crude English and bad grammar.

1. First of all, may I ask for an introduction, whats your name and whats your job in the Sims 4 team?
2. As far as I know, The sims 4 is a simulation game where we can build a house and play our character to our heart content, just like a real life. Is this the main purpose of The Sims 4, or are there any specific purpose the game want to present to the player?
3. I've played Sims 4 a bit and watch some interesting build tutorial on youtube. As an engineering student, I found that The Sims 4 is more like a house design software. Can you elaborate this, and if The Sims 4 use any civil or architecture disciplines as a base? Are there any expert in that field involved and take part in developing the game too?
4. I've build a few house in my gameplay and found that The Sims 4 more or less able to improving my designing sense. Are there any case, people or some kind of institution use The Sims 4 as learning media or for other academic purpose? if yes, can you give an example?

5. From my observation by played and watch other people played, I found that the game didn't use standard measurement (metres) like in real life. Is there any reason why?
6. Lastly, is there any feature the team want to bring but can't? what kind of feature and are there any lack of resources or other obstacles to make this happen?

TOR USER-PRAKTISI

Hello and thank you for willing to allocate your time to answering my questions. My Name is Nurul Isni, I'm a college student from Yogyakarta State University, Indonesia, majoring in civil engineering. For my college projects, I need some data about the relation of The Sims 4 as a game and civil architecture engineering. I've follow your sims works in youtube for some time and thinking that your house building video is really appropriate to be studied of. So, I want to ask your permission to use the Italian house build video as a reference and learning media in my class as well asking a few questions. And before that, please excuse my crude English and bad grammar ☺.

1. First of all, may I ask for an introduction, whats your name and whats your job?
2. Are you playing sims 4 or any sims franchise? Since when?
3. I've known you as dutchsims4master and I think your all of works are beautiful. I especially love your around the world series. Every house had their distinct feature of the country you choose to build. So, may I know if you have any basic in civil or architecture to know all of this?
4. In your opinion, is it easy and doable to put the theories of civil/architecture you've known in The Sims 4?
5. Did you ever use any designing software (like archiCAD, Revit, etc)? What software you have try and what your favourite one? How frequent you use it?

6. Although The Sims 4 is just a game, not a legit designing program. It had many feature and more or so we can say it almost perfect for home designing. In your opinion, can you point the pros and cons of The Sims 4 for designing house and describe how different it was from the designing program you frequently used?
7. Knowing all the pros and cons, do you think it is possible to use The Sims 4 as a media to learn civil/architecture or any academic purpose? Have you try it?
8. Lastly, is there any feature you wish The Sims 4 had it?

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
NOMOR : 70/PTSP/PB/VII/2019

TENTANG
PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR SKRIPSI (TAS) MAHASISWA
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

DEKAN FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

- imbang : a. bahwa untuk kelancaran pelaksanaan kegiatan Tugas Akhir Skripsi (TAS) mahasiswa, dipandang perlu mengangkat dosen pembimbingnya;
- b. bahwa untuk keperluan sebagaimana dimaksud pada huruf a perlu menetapkan Keputusan Dekan Tentang Pengangkatan Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi (TAS) Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- angkat : 1. Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Nomor 4301);
2. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500);
3. Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 93 Tahun 1999 Tentang Perubahan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan menjadi Universitas;
4. Peraturan Mendiknas RI Nomor 23 Tahun 2011 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Negeri Yogyakarta;
5. Peraturan Mendiknas RI Nomor 34 Tahun 2011 Tentang Statuta Universitas Negeri Yogyakarta;
6. Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 98/MPK.A4/KP/2013 Tentang Pengangkatan Rektor Universitas Negeri Yogyakarta;
7. Peraturan Rektor Nomor 2 Tahun 2014 tentang Peraturan Akademik;
8. Keputusan Rektor Nomor 800/UN.34/KP/2016 tahun 2016 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

MEMUTUSKAN

etapkan : **KEPUTUSAN DEKAN TENTANG PENGANGKATAN DOSEN PEMBIMBING TUGAS AKHIR SKRIPSI (TAS) FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA.**

AMA : Mengangkat Saudara :

Nama : Drs. Darmono, MT.
NIP : 19640805 199101 1 001
Pangkat/Golongan : Pembina Tk.I, IV/b
Jabatan Akademik : Lektor Kepala

sebagai Dosen Pembimbing Untuk mahasiswa penyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS) :

Nama : Nurul Isni Sirbiyani
NIM : 12505241024
Prodi Studi : Pend. Teknik Sipil & Perencanaan - S1
Judul Skripsi/TA : PENERAPAN TEORI DAN KONSEP ARSITEKTUR PADA PERANCANGAN RUMAH HUNIAN MENGGUNAKAN PERMAINAN SIMULASI KONSTRUKSI BANGUNAN DAN KEHIDUPAN THE SIMS 4

Dosen Pembimbing sebagaimana dimaksud dalam Diktum PERTAMA bertugas merencanakan, mempersiapkan, melaksanakan, dan mempertanggungjawabkan pelaksanaan kegiatan bimbingan terhadap mahasiswa sebagaimana dimaksud dalam Diktum PERTAMA sampai mahasiswa dimaksud dinyatakan lulus.

Biaya yang diperlukan dengan adanya Keputusan ini dibebankan pada Anggaran DIPA Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2019.

Keputusan ini berlaku sejak tanggal 15 Juli 2019.

Tembusan Keputusan Dekan ini disampaikan kepada :

1. Para Wakil Dekan Fakultas Teknik;
 2. Kepala Bagian Tata Usaha Fakultas Teknik;
 3. Kepala Subbagian Keuangan dan Akuntansi Fakultas Teknik;
 4. Kepala Subbagian Pendidikan Fakultas Teknik;
 5. Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan Fakultas Teknik;
 6. Mahasiswa yang bersangkutan;
- Universitas Negeri Yogyakarta.

Ditetapkan di : Yogyakarta

Pada tanggal : 15 Juli 2019

DEKAN FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA,



Dr. Ir. Drs. WIDARTO, M.Pd.

NIP. 19631230 198812 1 001

**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
NOMOR : 67/PTSP/TAS/VII/VII/2019**

**TENTANG
PENGANGKATAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR SKRIPSI (TAS) MAHASISWA
FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

DEKAN FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

- imbang : a. bahwa untuk menguji Tugas Akhir Skripsi (TAS) mahasiswa, dipandang perlu mengangkat Tim Pengujinya;
- b. bahwa untuk keperluan sebagaimana dimaksud pada huruf a perlu menetapkan Keputusan Dekan Tentang Pengangkatan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi (TAS) Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
- ingat : 1. Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Nomor 4301);
2. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Tahun 2014 Nomor 16, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5500);
3. Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 93 Tahun 1999 Tentang Perubahan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan menjadi Universitas;
4. Peraturan Mendiknas RI Nomor 23 Tahun 2011 Tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Negeri Yogyakarta;
5. Peraturan Mendiknas RI Nomor 34 Tahun 2011 Tentang Statuta Universitas Negeri Yogyakarta;
6. Keputusan Menteri Riset dan Pendidikan Tinggi RI Nomor 107/M/KPT.KD/2017 Tentang Pengangkatan Rektor Universitas Negeri Yogyakarta;
7. Peraturan Rektor Nomor 2 Tahun 2014 tentang Peraturan Akademik;
8. Keputusan Rektor Nomor 800/UN.34/KP/2016 tahun 2016 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.

MEMUTUSKAN

apkan : **KEPUTUSAN DEKAN TENTANG PENGANGKATAN TIM PENGUJI TUGAS AKHIR SKRIPSI (TAS) FAKULTAS TEKNIK UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA.**

AMA : Mengangkat Saudara :

1. Nama : Drs. Darmono, MT.
NIP : 19640805 199101 1 001 sebagai Ketua merangkap Penguji
2. Nama : Dr. Nuryadin Eko Raharjo, S.Pd.,M.Pd.
NIP : 19721015 200212 1 002 sebagai Sekretaris merangkap Penguji
3. Nama : Dr. Sativa, ST.,MT.
NIP : 19691102 200501 2 001 sebagai Penguji Utama

sebagai Tim Penguji bagi TUGAS AKHIR SKRIPSI (TAS) mahasiswa sebagai berikut :

Nama : Nurul Isnirbiyani
NIM : 12505241024
Program Studi : Pend. Teknik Sipil & Perencanaan - S1
Judul TUGAS : PENERAPAN TEORI DAN KONSEP ARSITEKTUR PADA AKHIR PERANCANGAN RUMAH HUNIAN MENGGUNAKAN PERMAINAN SKRIPSI SIMULASI KONSTRUKSI BANGUNAN DAN KEHIDUPAN THE SIMS 4 (TAS)

DIPA
DIPA
DIPA


- : Tim Penguji sebagaimana dimaksud dalam Diktum PERTAMA bertugas mengevaluasi naskah skripsi, memberi masukan perbaikan, memberikan penilaian, dan penguasaan kontekstual TUGAS AKHIR SKRIPSI (TAS) Mahasiswa.
- : Biaya yang diperlukan dengan adanya Keputusan ini dibebankan pada Anggaran DIPA Universitas Negeri Yogyakarta Tahun 2019.
- : Keputusan ini berlaku sejak tanggal 30 Juli 2019.

SALINAN Keputusan Dekan ini disampaikan kepada :

1. Kepala Bagian Tata Usaha Fakultas Teknik;
 2. Kepala Subbagian Keuangan dan Akuntansi Fakultas Teknik;
 3. Kepala Subbagian Pendidikan Fakultas Teknik;
 4. Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan Fakultas Teknik;
 5. Mahasiswa yang bersangkutan;
- Universitas Negeri Yogyakarta.

Ditetapkan di : Yogyakarta
Pada tanggal : 30 Juli 2019

DEKAN FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA,



Dr. Ir. Drs. WIDARTO, M.Pd.
NIP. 19631230 198812 1 001