

SILABUS

Nama Mata Kuliah	: Pengantar Seni dan Arsitektur
Kode Mata Kuliah/sks	: ARL 111 3(2-3)
Semester	: 2 (dua)
Deskripsi Singkat	: Mata kuliah ini mengantarkan pemahaman mahasiswa mengenai pengertian seni dan arsitektur serta kaitannya dengan bidang arsitektur lanskap. Pokok Bahasan Seni meliputi pengertian seni dan keindahan, cabang-cabang seni, seni rupa, Desain Komunikasi Visual, <i>signage</i> , <i>land art</i> dan <i>public art</i> . Pokok Bahasan Arsitektur meliputi teori-teori arsitektur klasik, arsitektur modern, dan arsitektur Indonesia.
Capaian Pembelajaran / Learning Outcome	: <ol style="list-style-type: none">1. Mampu menjelaskan lingkup dan teori seni (meliputi seni rupa, <i>land art</i>, <i>public art</i> dan desain komunikasi visual).2. Mampu mengapresiasi karya seni.3. Mampu mengidentifikasi karya seni yang estetik pada lanskap.4. Mampu mendeskripsikan teori Desain Komunikasi Visual dalam lanskap.5. Mampu menjelaskan dan membedakan teori-teori setiap periode arsitektur.6. Mampu membuat/mengkreasikan karya seni 2 Dimensi dan 3 Dimensi yang estetik.7. Mampu mempresentasikan hasil karya seni 2 Dimensi dan 3 Dimensi secara grafis.8. Mampu mempresentasikan hasil karya seninya secara oral.9. Mampu bekerja sama dalam tim.
Bahan Kajian (Divisi)	: Divisi Perencanaan dan Desain Lanskap (Studio Desain Lanskap)
Dosen	: <ol style="list-style-type: none">1. Fitriyah Nurul H. Utami (Koordinator)2. Dewi Rezalini Anwar3. Rezky Khrisrachmansyah

MATRIKS RENCANA PEMBELAJARAN SATU SEMESTER (RPSS) KULIAH:

MINGGU KE-	KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	BAHAN KAJIAN (MATERI AJAR)	BENTUK PEMBELAJARAN	KRITERIA PENILAIAN	BOBOT NILAI (%)
1	2	3	4	5	6
1	Mampu menjelaskan lingkup dan teori seni	<ol style="list-style-type: none"> Pengertian Seni dan Arsitektur Lingkup Seni 	Ceramah, tanya jawab, <i>SCL Small Group Discussion, SCL Problem Based Learning</i> , tugas praktikum.	Ketepatan jawaban; keaktifan berdiskusi dalam kelompok; kejelasan presentasi di dalam kelas	5
2	Mampu mengapresiasi karya seni	<ol style="list-style-type: none"> Macam-macam dan Komponen Seni Seni Rupa dan Seni Rupa Indonesia Apresiasi Seni Rupa 	Ceramah, tanya jawab, <i>SCL Small Group Discussion, SCL Problem Based Learning</i> , tugas praktikum.	Mampu mengapresiasi karya seni; keaktifan berdiskusi dalam kelompok; kejelasan presentasi di dalam kelas	5
3-4	Mampu mengidentifikasi karya seni yang estetis pada lanskap.	<ol style="list-style-type: none"> <i>Land Art</i> <i>Public Art</i> 	Ceramah, tanya jawab, <i>SCL Project Based Learning</i> , tugas praktikum.	Ketepatan jawaban.	15
5-7	Mampu mendeskripsikan teori Desain Komunikasi Visual dalam lanskap.	<ol style="list-style-type: none"> Desain Komunikasi Visual Sign System 	Ceramah, tanya jawab, tugas praktikum.	Ketepatan jawaban.	25
9-10	Mampu menjelaskan dan membedakan teori-	<ol style="list-style-type: none"> Arsitektur Yunani Arsitektur Romawi 	Ceramah, <i>SCL Small Group Discussion, SCL</i>	Ketepatan jawaban; keaktifan berdiskusi	15

MINGGU KE-	KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	BAHAN KAJIAN (MATERI AJAR)	BENTUK PEMBELAJARAN	KRITERIA PENILAIAN	BOBOT NILAI (%)
1	2	3	4	5	6
	teori pada setiap periode arsitektur (Arsitektur Klasik)	3. Arsitektur Gotik 4. Arsitektur Renaissance	<i>Problem Based Learning</i> , tugas praktikum.	dalam kelompok; kejelasan presentasi di dalam kelas	
11-12	Mampu menjelaskan dan membedakan teori-teori pada setiap periode arsitektur (Arsitektur Modern)	1. Arsitektur Neo Klasik dan Eklektik 2. Arsitektur Modern Awal 3. Tokoh-tokoh Arsitektur Modern 4. Arsitektur Modern Akhir	Ceramah, diskusi, SCL <i>Problem Based Learning</i> , tugas praktikum.	Ketepatan jawaban; keaktifan berdiskusi dalam kelompok; kejelasan presentasi di dalam kelas	15
13-15	Mampu menjelaskan dan membedakan teori-teori pada setiap periode arsitektur (Arsitektur Indonesia)	1. Arsitektur Tradisional Indonesia 2. Arsitektur Kolonial Indonesia 3. Arsitektur Modern Indonesia	Ceramah, SCL <i>Small Group Discussion</i> , SCL <i>Problem Based Learning</i> , tugas praktikum.	Ketepatan jawaban; keaktifan berdiskusi dalam kelompok; kejelasan presentasi di dalam kelas	20
*Catatan: Mg 8= UTS; Mg 16= UAS					

Matriks Rencana Pembelajaran Satu Semester (RPSS) Praktikum

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian (Materi Ajar)	Bentuk Pembelajaran	Kriteria Penilaian	Bobot Nilai (%)
1	Mampu membuat Karya Seni 2 Dimensi yang estetik	1. Karya Seni 2 Dimensi tema bebas. 2. Ekspresi Seni 1 (Bentuk 2 Dimensi, Tema: Who Am I)	Praktikum Individu	Kreativitas Ide; kerapihan.	10
2	Mampu membuat Karya Seni 3 Dimensi yang estetik	Ekspresi Seni 2 (Bentuk 3 Dimensi, Tema: Cinta)	Praktikum Individu	Kreativitas Ide; kerapihan.	5
3-6	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu membuat Karya Seni 3D (<i>land art</i>) yang estetik; ▪ Mampu mempresentasikan hasil karya seni secara grafis (dalam bentuk poster); ▪ Mampu bekerja sama dalam tim. ▪ Mampu mempresentasikan hasil karya seninya secara lisan. 	<i>Land Art</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>SCL Project Based Learning.</i> ▪ Praktikum Kelompok membuat karya <i>Land Art</i>; ▪ Presentasi poster; ▪ Presentasi oral/lisan. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kreativitas Ide; ▪ Estetika karya <i>land art</i>; ▪ Estetika grafis karya poster: komposisi, <i>layout</i> dan warna poster; ▪ Kerapihan; ▪ Kejelasan presentasi lisan. 	25
7	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu membuat Karya Seni 3D (<i>sign system</i>) yang estetik; ▪ Mampu mempresentasikan hasil karya seni secara grafis (dalam bentuk poster); ▪ Mampu bekerja sama dalam tim. ▪ 	<i>Sign System</i>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>SCL Project Based Learning.</i> ▪ Praktikum Kelompok membuat karya <i>Signage</i>; ▪ Presentasi poster; ▪ presentasi oral. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kreativitas Ide; ▪ Estetika karya <i>land art</i>; ▪ Estetika grafis karya poster: komposisi, <i>layout</i> dan warna poster; 	10

MINGGU KE-	KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	BAHAN KAJIAN (MATERI AJAR)	BENTUK PEMBELAJARAN	KRITERIA PENILAIAN	BOBOT NILAI (%)
				<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kerapihan; ▪ Kejelasan presentasi oral. 	
9-12	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu menjelaskan dan membedakan teori-teori pada setiap periode arsitektur (Arsitektur Klasik & Modern) ▪ Mampu mempresentasikan hasil karya seni secara grafis (dalam bentuk poster); ▪ Mampu bekerja sama dalam tim. ▪ Mampu mempresentasikan hasil karya seninya secara oral. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Preseden Arsitektur 1 (Klasik) 2. Preseden Arsitektur 2 (Modern) 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Praktikum Kelompok Preseden Karya Arsitektur (Klasik & Modern); ▪ Presentasi poster. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ketepatan pembahasan preseden arsitektur; ▪ Estetika grafis karya poster: komposisi, <i>layout</i> dan warna poster; ▪ Kerapihan. 	30
13-15	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Mampu mengkreasi karya seni arsitektur yang estetik dalam suatu lanskap berdasarkan preseden arsitektur; ▪ Mampu mempresentasikan hasil karya seni secara grafis (dalam bentuk poster); ▪ Mampu bekerja sama dalam tim. ▪ Mampu mempresentasikan hasil karya seninya secara oral. 	Preseden Arsitektur 3	<ul style="list-style-type: none"> ▪ <i>SCL Project Based Learning</i>. ▪ Diskusi preseden arsitektur. ▪ Praktikum Kelompok membuat Karya Seni Arsitektur berdasarkan preseden yang digunakan; ▪ Presentasi poster; ▪ Presentasi oral. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Kreativitas Ide; ▪ Estetika desain karya arsitektur; ▪ Estetika grafis karya poster: komposisi, <i>layout</i> dan warna poster; ▪ Kerapihan; ▪ Kejelasan presentasi lisan 	20
NILAI PRAKTIKUM					40

MINGGU KE-	KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	BAHAN KAJIAN (MATERI AJAR)	BENTUK PEMBELAJARAN	KRITERIA PENILAIAN	BOBOT NILAI (%)
	<u>Rincian Nilai Praktikum:</u> Tugas Praktikum : 30% Presentasi Oral : 5% Kontribusi dalam Pengerjaan Tugas Kelompok : 5%				
	NILAI KULIAH <u>Rincian Nilai Kuliah:</u> UTS : 25% UAS : 25% Tugas Diskusi Kasus PBL : 5% Keaktifan dalam Diskusi : 5%				60
	Nilai ARL 111; 3(2-3) sks				100

METODE/ BENTUK/ MODEL PEMBELAJARAN

Mata Kuliah : Pengantar Seni dan Arsitektur (ARL 111)

Semester : 3

SKS : 3 (2-3)

CAPAIAN PEMBELAJARAN	METODE / MODEL PEMBELAJARAN					
	CERAMAH	TANYA JAWAB	SCL SMALL GROUP DISCUSSION	SCL PROBLEM BASED LEARNING	SCL PROJECT BASED LEARNING	TUGAS PRAKTIKUM
1. Mampu menjelaskan lingkup dan teori seni (meliputi seni rupa, <i>land art</i> , <i>public art</i> dan desain komunikasi visual).	√	√	√	√		√
2. Mampu mengapresiasi karya seni.	√	√	√	√		√
3. Mampu mengidentifikasi karya seni yang estetis pada lanskap.	√	√			√	√
4. Mampu mendeskripsikan teori Sign System dalam lanskap.	√	√				√
5. Mampu menjelaskan dan membedakan teori-teori setiap periode arsitektur.	√		√	√		√
6. Mampu membuat/mengkreasikan karya seni 2 Dimensi dan 3 Dimensi yang estetis.			√		√	√
7. Mampu mempresentasikan hasil karya seni 2 Dimensi dan 3 Dimensi secara grafis.					√	√

CAPAIAN PEMBELAJARAN	METODE / MODEL PEMBELAJARAN					
	CERAMAH	TANYA JAWAB	SCL SMALL GROUP DISCUSSION	SCL PROBLEM BASED LEARNING	SCL PROJECT BASED LEARNING	TUGAS PRAKTIKUM
8. Mampu bekerja sama dalam tim dan mempresentasikan hasil karya seninya secara oral.			√	√	√	√

RANCANGAN TUGAS KULIAH

MINGGU KE-	TUGAS KE-	TUJUAN TUGAS	URAIAN TUGAS	KRITERIA PENILAIAN
1	1	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melatih kemampuan mahasiswa dalam menjelaskan lingkup dan teori seni. ▪ Melatih kemampuan mahasiswa dalam bekerja sama dalam tim. ▪ Melatih kemampuan mahasiswa mempresentasikan hasil diskusinya secara oral. 	Kasus 1 (<i>Problem Based Learning</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ketepatan, kelengkapan dan kejelasan jawaban. ▪ Keaktifan berdiskusi dalam kelompok. ▪ Kejelasan presentasi di dalam kelas.
2	2	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melatih kemampuan mahasiswa mengapresiasi karya seni. ▪ Melatih kemampuan mahasiswa dalam bekerja sama dalam tim. ▪ Melatih kemampuan mahasiswa mempresentasikan hasil diskusinya secara oral. 	Kasus 2 (<i>Problem Based Learning</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ketepatan, kelengkapan dan kejelasan jawaban. ▪ Keaktifan berdiskusi dalam kelompok. ▪ Kejelasan presentasi di dalam kelas.
9-10	3	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melatih kemampuan mahasiswa menjelaskan dan membedakan teori-teori pada setiap periode arsitektur (Arsitektur Klasik) 	Kasus 3 (<i>Problem Based Learning</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ketepatan, kelengkapan dan kejelasan jawaban.

MINGGU KE-	TUGAS KE-	TUJUAN TUGAS	URAIAN TUGAS	KRITERIA PENILAIAN
		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melatih kemampuan mahasiswa dalam bekerja sama dalam tim. ▪ Melatih kemampuan mahasiswa mempresentasikan hasil diskusinya secara oral. 		<ul style="list-style-type: none"> ▪ Keaktifan berdiskusi dalam kelompok. ▪ Kejelasan presentasi di dalam kelas.
11-12	4	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melatih kemampuan mahasiswa menjelaskan dan membedakan teori-teori pada setiap periode arsitektur (Arsitektur Modern). ▪ Melatih kemampuan mahasiswa dalam bekerja sama dalam tim. ▪ Melatih kemampuan mahasiswa mempresentasikan hasil diskusinya secara oral. 	Kasus 4 (<i>Problem Based Learning</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ketepatan, kelengkapan dan kejelasan jawaban. ▪ Keaktifan berdiskusi dalam kelompok. ▪ Kejelasan presentasi di dalam kelas.
13-15	5	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Melatih kemampuan mahasiswa menjelaskan dan membedakan teori-teori pada setiap periode arsitektur (Arsitektur Indonesia). ▪ Melatih kemampuan mahasiswa dalam bekerja sama dalam tim. ▪ Melatih kemampuan mahasiswa mempresentasikan hasil diskusinya secara oral. 	Kasus 5 (<i>Problem Based Learning</i>)	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ketepatan, kelengkapan dan kejelasan jawaban. ▪ Keaktifan berdiskusi dalam kelompok. ▪ Kejelasan presentasi di dalam kelas.

RANCANGAN PENILAIAN

CAPAIAN PEMBELAJARAN	TUGAS DISKUSI KASUS (PBL)	KELOMPOK DISKUSI (KEAKTIFAN DALAM DISKUSI)	TUGAS PRAKTIKUM INDIVIDU	TUGAS PRAKTIKUM KELOMPOK	PRESEN-TASI KELOMPOK	PENILAIAN ANTARTEMAN	UJIAN KULIAH	
							UTS	UAS
1. Mampu menjelaskan lingkup dan teori seni (meliputi seni rupa, <i>land art</i> , <i>public art</i> dan desain komunikasi visual).	√	√			√		√	
2. Mampu mengapresiasi karya seni.	√	√			√		√	
3. Mampu mengidentifikasi karya seni yang estetis.			√	√			√	
4. Mampu mendeskripsikan teori Desain Komunikasi Visual dalam lanskap.							√	
5. Mampu menjelaskan dan membedakan teori-teori setiap periode arsitektur.	√	√		√	√	√		√
6. Mampu membuat/mengkreasikan karya seni 2 Dimensi dan 3 Dimensi yang estetis.			√	√	√	√	√	
7. Mampu mempresentasikan hasil karya seni 2 Dimensi dan 3 Dimensi secara grafis.			√	√	√	√		
8. Mampu mempresentasikan hasil karya seninya secara oral.		√			√	√		
9. Mampu bekerja sama dalam tim.	√	√		√	√	√		

BOBOT PENILAIAN:

KRITERIA PENILAIAN	KISARAN NILAI	BOBOT NILAI (%)	KETERANGAN
Penilaian Praktikum:			
Tugas Praktikum (Individu)	50 – 100	5	Nilai Individu
Tugas Praktikum (Kelompok)	50 – 100	15	Nilai Kelompok
Presentasi Kelompok (Oral)	60 – 100	5	Nilai Kelompok
Penilaian Antar Teman	60 - 100	5	Nilai Individu
Penilaian Kuliah:			
UTS	0 – 100	25	Nilai Individu
UAS	0 – 100	25	Nilai Individu
Tugas Diskusi Kasus PBL	60 – 100	5	Nilai Kelompok
Keaktifan dalam Diskusi	60 – 100	5	
Nilai ARL 111; 3(2-3) sks		100	