

SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Kode dan nama mata kuliah : MR 410 / Arsitektur Kepariwisata (3 sks)

Topik bahasan : Pendahuluan

Tujuan pembelajaran umum : Mahasiswa dapat mengetahui tata tertib perkuliahan, gambaran umum perkuliahan

Jumlah pertemuan : 1 (satu) kali

Pertemuan	Tujuan pembelajaran khusus (performansi/ indicator)	Sub pokok bahasan dan rincian materi	Proses pembelajaran (kegiatan mahasiswa)	Tugas dan evaluasi	Media dan buku sumber
I	Mahasiswa dapat mengetahui detail materi yang akan disampaikan, manfaat dari keilmuan arsitektur dalam bidang kepariwisataan serta tugas dan ujian yang akan dilaksanakan.	<ol style="list-style-type: none">1. Uraian silabus2. Tata tertib perkuliahan3. Tugas MK4. Arsitektur secara umum	Ceramah, diskusi	Diskusi	<ul style="list-style-type: none">- Invocus- Frick, H. 1996

Topik bahasan : Sejarah arsitektur

Tujuan pembelajaran umum : Mahasiswa dapat mengetahui perkembangan arsitektur yang mempengaruhi disain bangunan di Indonesia dan menghasilkan bangunan bersejarah

Jumlah pertemuan : 2 (tiga) kali

Pertemuan	Tujuan pembelajaran khusus (performansi/ indicator)	Sub pokok bahasan dan rincian materi	Proses pembelajaran (kegiatan mahasiswa)	Tugas dan evaluasi	Media dan buku sumber
II	Mahasiswa dapat mengetahui dan menganalisa jenis-jenis aliran disain bangunan (arsitektur) yang ada serta gambarannya pada bangunan.	<ul style="list-style-type: none"> - Sejarah arsitektur - Jenis-jenis arsitektur bangunan - Contoh bangunan yang dipengaruhi oleh aliran disain tersebut 	Ceramah, tanya jawab, visualisasi	Tanya jawab mengenai materi yang terkait	<ul style="list-style-type: none"> - LCD - Internet - Atmadi, P.
III	Mahasiswa dapat mengetahui jenis-jenis arsitektur yang berkembang di Indonesia serta contoh bangunan bersejarah yang dipengaruhi oleh disain tersebut.	<ul style="list-style-type: none"> - Sejarah arsitektur di Indonesia - Jenis arsitektur bangunan yang dominan di Indonesia - Contoh bangunan bersejarah di Ind 	Ceramah, tanya jawab, visualisasi	Tanya jawab mengenai materi yang terkait	<ul style="list-style-type: none"> - LCD - Internet - Atmadi, P

Topik bahasan : **Estetika secara umum dan estetika terapan**

Tujuan pembelajaran umum : Mahasiswa dapat mengetahui aspek yang mempengaruhi estetika dan menilai estetika suatu obyek serta pengaruhnya terhadap keindahan lingkungan

Jumlah pertemuan : 4 (empat) kali

Pertemuan	Tujuan pembelajaran khusus (performansi/ indicator)	Sub pokok bahasan dan rincian materi	Proses pembelajaran (kegiatan mahasiswa)	Tugas dan evaluasi	Media dan buku sumber
IV	Mahasiswa dapat mengetahui pengertian seni dan pengaruhnya dalam kehidupan manusia.	<ul style="list-style-type: none"> - Filsafat seni - Nilai seni dalam alam 	Ceramah, diskusi, visualisasi	Membuat peniruan bentuk berbasis alam	LCD Internet
V	Mahasiswa dapat memahami definisi dan	<ul style="list-style-type: none"> - Definisi dan pengertian estetika 	Ceramah, diskusi, visualisasi	Tanya jawab mengenai materi	LCD Sachari, A,

	aplikasi estetika dalam kehidupan manusia	- Estetika terapan dalam kehidupan manusia		yang berkaitan	
VI	Mahasiswa dapat memahami penerapan estetika dalam perkembangan bangunan bersejarah di Indonesia	- Bergam seni bangunan yang berkembang di Indonesia - Kajian estetika seni bangunan di Indonesia	Ceramah, diskusi, visualisasi	Tanya jawab mengenai materi yang berkaitan	
VII	Mahasiswa dapat memahami perkembangan dan pengaruh arsitektur modern terhadap bangunan bersejarah di Indonesia	- Estetika terapan dalam bangunan bersejarah - Aplikasi keindahan dalam bangunan bersejarah di Indonesia - Aliran arsitektur yang mempengaruhinya	Ceramah, diskusi, visualisasi	Tanya jawab mengenai materi yang berkaitan	

Topik bahasan : UTS

Tujuan pembelajaran umum : Evaluasi hasil perkuliahan dan pemahaman mahasiswa.

Pertemuan ke : VIII

Topik bahasan : Sence of Place

Tujuan pembelajaran umum : Mahasiswa dapat memahami definisi dan proses terbentuknya ruang serta penghayatan terhadap ruang yang terbentuk secara nyata maupun imajiner

Jumlah pertemuan : 2 (Dua) kali

Pertemuan	Tujuan pembelajaran khusus (performansi/ indicator)	Sub pokok bahasan dan rincian materi	Proses pembelajaran (kegiatan mahasiswa)	Tugas dan evaluasi	Media dan buku sumber
IX	Mahasiswa dapat memahami definisi dan pengaruh sense of place dalam seni bangunan di Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> - Pengertian sense of place - Sense of place dalam bangunan di Indonesia 	Ceramah, diskusi, visualisasi		-
X	Mahasiswa dapat memahami sense of place dan estetika bangunan tradisional Indonesia	<ul style="list-style-type: none"> - Estetika bangunan tradisional - Sense of place bangunan tradisional 			

Topik bahasan : **Arsitektur Kepariwisata**

Tujuan pembelajaran umum : Mahasiswa dapat memahami dan menyusun konsep pengembangan kawasan wisata yang berbasiskan pada aspek seni dan fungsi yang memiliki nilai budaya dan nilai estetika.

Jumlah pertemuan : 3 (tiga) kali

Pertemuan	Tujuan pembelajaran khusus (performansi/ indicator)	Sub pokok bahasan dan rincian materi	Proses pembelajaran (kegiatan mahasiswa)	Tugas dan evaluasi	Media dan buku sumber
		<ul style="list-style-type: none"> - <i>Pengertian ruang dan unsur pembentuk ruang</i> - <i>Aspek yang mempengaruhi suasana ruang (warna, bentuk, garis, balance, ritme)</i> 			
XI	Mahasiswa dapat memahami relevansi	<ul style="list-style-type: none"> - Estetika dan rellevansi arsitektur 			

	arsitektur dan seni dalam dunia kepariwisataan	dalam dunia kepariwisataan			
XII	Mahasiswa dapat memahami	- Estetika dan sense of place dalam arsitektur kepariwisataan			
XIII	Mahasiswa dapat memahami dan mengaplikasikan aspek seni dan estetika dalam pengembangan keilmuan Resort & Leisure	- Dimensi estetika dan sense of place berbasis Resort and Leisure			
XIV	Mahasiswa dapat memahami dan membuat pengembangan kawasan wisata dengan konsep estetika dan budaya tradisional	- Konsep Resort & Leisure dalam arsitektur kepariwisataan		- Membuat disain pengembangan kawasan wisata	

Topik bahasan : Aplikasi disain dalam wujud tiga dimensi

Tujuan pembelajaran umum : Mahasiswa dapat mengimajinasikan bentuk 3 D dan menerapkannya dalam pengembangan kawasan wisata

Jumlah pertemuan : 1 (satu) kali

Pertemuan	Tujuan pembelajaran khusus (performansi/ indicator)	Sub pokok bahasan dan rincian materi	Proses pembelajaran (kegiatan mahasiswa)	Tugas dan evaluasi	Media dan buku sumber
XV	Mahasiswa dapat membuat rencana pengembangan	- Aplikasi disain, gaya dan stilasi			

	kawasan wisata dalam bentuk 3 dimensi	bentuk dalam wujud 3 D - Aplikasi soft ware dalam menyusun bentuk 3 D			
--	---------------------------------------	--	--	--	--

Topik bahasan : UAS

Tujuan pembelajaran umum : Evaluasi hasil perkuliahan dan pemahaman mahasiswa.

Pertemuan ke : XVI