

**ISIAN RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER &  
RENCANA EVALUASI UNTUK FEEDER  
DIKTI 4.0**

NAMA MATA KULIAH : Bahasa Rupa  
PROGRAM STUDI : D3/ S1\*  
NAMA DOSEN PENGAMPU : R. Hadapiningrani Kusumohendrarto,  
M.Ds SEMESTER : GANJIL / GENAP \*

**Learning Outcome**

**A. Primer**

Menguasai perancang ilustrasi cerita dengan inspirasi berbagai ragam bahasa rupa nusantara (relief, candi wayang beber, ornamen arsitektural, dll.) (PP1)

**B. Sekunder**



\*Sumber: CPL STSRD VISI, bisa dilihat di [bit.ly/rps-visi](https://bit.ly/rps-visi)

PENGETAHUAN / C1	PEMAHAMAN / C2	PENERAPAN / C3	ANALISIS / C4	PENILAIAN / C5	KREASI / C6
Mengutip Menyebutkan Menjelaskan Menggambar Membilang Mengidentifikasi Mendaftar Menunjukkan Memberi label Memberiindeks Memasangkan Menamai Menandai Membaca Menyadari Menghafal Meniru Mencatat Mengulang Mereproduksi Meninjau Memilih Menyatakan Mempelajari Mentabulasi Memberi kode Menelusuri Menulis	Memperkirakan Menjelaskan Mengkategorikan Mencirikan Merinci Mengasosiasikan Membandingkan Menghitung Mengkontraskan Mengubah Mempertahankan Menguraikan Menjalin Membedakan Mendiskusikan Menggali Mencontohkan Menerangkan Mengemukakan Mempolakan Memperluas Menyimpulkan Meramalkan Merangkum Menjabarkan	Menugaskan Mengurutkan Menentukan Menerapkan Menyesuaikan Mengkalkulasi Memodifikasi Mengklasifikasi Menghitung Membangun Membiasakan Mencegah Menentukan Menggambarkan Menggunakan Menilai Melatih Menggali Mengemukakan Mengadaptasi Menyelidiki Mengoperasikan Mempersoalkan Mengkonsepkan Melaksanakan Meramalkan Memproduksi Memproses Mengaitkan Menyusun Mensimulasikan Memecahkan Melakukan Meramalkan	Menganalisis Mengaudit Memecahkan Menegaskan Mendeteksi Mendiagnosis Menyeleksi Merinci Menominasikan Mendiagramkan Megkorelasikan Merasionalkan Menguji Mencerahkan Menjelajah Membagangkan Menyimpulkan Menemukan Menelaah Memaksimalkan Memerintahkan Mengedit Mengaitkan Memilih Mengukur Melatih Mentransfer	Membandingkan Menyimpulkan Menilai Mengarahkan Mengkritik Menimbang Memutuskan Memisahkan Memprediksi Memperjelas Menugaskan Menafsirkan Mempertahankan Memerinci Mengukur Merangkum Membuktikan Memvalidasi Mengetes Mendukung Memilih Memproyeksikan	Mengabstraksi Mengatur Menganimasi Mengumpulkan Mengkategorikan Mengkode Mengombinasikan Menyusun Mengarang Membangun Menanggulangi Menghubungkan Menciptakan Mengkreasikan Mengoreksi Merancang Merencanakan Mendikte Meningkatkan Memperjelas Memfasilitasi Membentuk Merumuskan Menggeneralisasi Menggabungkan Memadukan Membatas Mereparasi Menampilkan Menyiapkan Memproduksi Merangkum Merekonstruksi



**SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI  
INDONESIA  
DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
PROGRAM STUDI S1**

Bahasa Rupa

Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	SK S	Semester	Tanggal Penyusunan
Perancangan Media Periklanan	<b>SP301</b>	Matakuliah Pengetahuan	3	3	1 September 2023
<b>Otorisasi</b>	<b>Dosen Pengembang RPS</b>		<b>Ketua Jurusan</b>		
	 R. Hadapiningrani Kusumohendarto, M.Ds		 Dwisanto Sayogo, M.Ds.		
<b>Capaian Pembelajaran</b>	<b>Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)</b>				
	PP1	Menguasai perancang ilustrasi cerita dengan inspirasi berbagai ragam bahasa rupa nusantara (relief, candi wayang beber, ornamen arsitektural, dll.)			
	-	-			
<b>Deskripsi Singkat Mata Kuliah</b>	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>				
	-	-			
<b>Deskripsi Singkat Mata Kuliah</b>	Mahasiswa mampu merancang karya Bahasa Rupa nusantara (relief candi, wayang beber, monumen, gambardalam gua) dengan tema cerita rakyat asal daerah masing-masing mahasiswa				
<b>Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengantar Bahasa Rupa &amp; Ruang Waktu Datar</li> <li>2. Bahasa Rupa Primitif.</li> <li>3. Bahasa Rupa Pada Candi Borobudur.</li> <li>4. Bahasa Rupa Pada Wayang Beber.</li> </ol>				

	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. Bahasa Rupa Pada Monumen.</li> <li>6. Pengenalan Penokohan</li> <li>7. Gestur Pada Bahasa Ragam Bahasa Rupa.</li> <li>8. Stilasi Pada Cerita.</li> <li>9. Rancang Adegan Pada Bahasa Rupa.</li> <li>10. Merancang Visual Asset.</li> <li>11. Merancang Alur.</li> <li>12. Mendesain Cerita Tradisional Dengan Metode Bahasa Rupa</li> </ol>
<b>Pustaka</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Character Mentor, Learn by example to use expressions – Tom Bancroft</li> <li>2. Bahasa Rupa Nusantara oleh Primadi Tabrani</li> <li>3. Gesture Drawing for Animation by Walt Stanchfield</li> <li>4. Characters, Emotion &amp; Viewpoint by Nancy Kress</li> </ol>
<b>Media Pembelajaran</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Perangkat Lunak : Power Point / PDF , Zoom</li> <li>2. Perangkat Keras : Laptop atau komputer</li> </ol>
<b>Team Teaching</b>	R. Hadapiningrani Kusumohendarto, M.Ds
<b>Mata Kuliah Syarat</b>	-

Minggu	Sub CP-MK Sebagai Kemampuan akhir yang diharapkan	Indikator	Kriteria dan Bentuk Penilaian	Metode Pembelajaran	Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Nilai %
1	Mahasiswa mampu memahami Bahasa rupa nusantara (C2)	Kemampuan dalam memahami	<b>Kriteria:</b> Ketepatan menjelaskan	Pemaparan, teori, <i>brainstorming</i> , dan diskusi		

		Bahasa rupa nusantara	<b>Bentuk Penilaian:</b> Diskusi, brainstorming	(50'x 3 x 1 Pertemuan)		
2	Mahasiswa bisa mampu memahami bahasa rupa nusantaradan gambar anak (C2)	kemampuan dalam mengidentifikasi Bahasa rupa nusantara dan gambar anak	<b>Kriteria:</b> Ketepatan mengidentifikasi  <b>Bentuk Penilaian:</b> Diskusi, Presentasi	Teori, <i>brainstorming</i> , dandiskusi.  (50'x 3 x 1 Pertemuan)		
3	Mahasiswa dapat memahami perkembangan Bahasa rupa primitif (C2)	Kemampuan dalam merangkum Bahasa rupa primitif	<b>Kriteria:</b> Ketepatan merangkum Bahasa rupa primitif  <b>Bentuk Penilaian:</b> Diskusi dan Presentasi	Teori, Analisa, Diskusi,  (50'x 3 x 1 Pertemuan)		

4	Mahasiswa dapat menjelaskan Bahasa rupa candi secara baik (C2)	Kemampuan dalam menjelaskan bahasa rupacandi	<b>Kriteria:</b> Ketepatan dalam menjelaskan bahasa rupacandi	Teori, Analisa penyampaian pesan, diskusi  (50'x 3 x 1 Pertemuan)		
---	--	--	--	---	--	--

			<b>Bentuk Penilaian:</b> Diskusi dan Presentasi			
5	Mahasiswa dapat menganalisa Bahasa rupa candi di sekitar Yogyakarta (C2)	Kemampuan dalam menganalisa Bahasa rupa candi	<b>Kriteria:</b> Ketepatan menganalisa Bahasa rupa candi  <b>Bentuk Penilaian:</b> Diskusi dan Presentasi	Diskusi dan pengumpulan hasil Analisa  (50'x 3 x 1 Pertemuan)		
6	Mahasiswa dapat mempresentasikan hasil survei Bahasa rupa candi (C2)	Kemampuan dalam mempresentasikan Bahasa rupa candi	<b>Kriteria:</b> Ketepatan menjelaskan Bahasa rupa candi  <b>Bentuk Penilaian:</b> Diskusi dan Presentasi	Diskusi dan presentasi  (50'x 3 x 1 Pertemuan)		
7	Mahasiswa dapat mempresentasikan hasil survei Bahasa rupa candi (C2)	Kemampuan dalam mempresentasikan Bahasa rupa candi	<b>Kriteria:</b> Ketepatan menjelaskan Bahasa rupa candi  <b>Bentuk Penilaian:</b>	Diskusi dan presentasi  (50'x 3 x 1 Pertemuan)		

			Diskusi dan Presentasi			
8	Mahasiswa mampu mengevaluasi materi perkuliahan (C2)	Kemampuan dalam mengevaluasi materi perkuliahan	<p><b>Kriteria:</b> Ketepatan mengevaluasi materi</p> <p><b>Bentuk</b> Penilaian: Diskusi dan Presentasi</p>	Diskusi dan presentasi  (50'x 3 x 1 Pertemuan)		
9	Mahasiswa dapat memaparkan konsep perancangan cerita rakyat menggunakan bahasa rupa nusantara – tahap 01 (C2)	Kemampuan dalam pemaparan konsep	<p><b>Kriteria:</b> Ketepatan menjelaskan konsep perancangan</p> <p><b>Bentuk</b> Penilaian: Diskusi dan Presentasi</p>	Diskusi dan presentasi  (50'x 3 x 1 Pertemuan)		
10	Mahasiswa dapat memaparkan konsep perancangan cerita rakyat menggunakan bahasa rupa nusantara – tahap 02 (C2)	Kemampuan dalam pemaparan konsep	<p><b>Kriteria:</b> Ketepatan menjelaskan konsep perancangan</p> <p><b>Bentuk</b> Penilaian:</p>	Diskusi dan presentasi  (50'x 3 x 1 Pertemuan)		



			Diskusi dan			
--	--	--	-------------	--	--	--

			Presentasi			
11	Mahasiswa dapat memaparkan konsep perancangan cerita rakyat menggunakan bahasa rupa nusantara – tahap 03 (C2)	Kemampuan dalam pemaparan konsep	<p><b>Kriteria:</b> Ketepatan menjelaskan konsep perancangan</p> <p><b>Bentuk</b> Penilaian: Diskusi dan Presentasi</p>	Diskusi dan presentasi  (50'x 3 x 1 Pertemuan)		
12	Mahasiswa dapat mempresentasikan digitalisasi karya perancangan (C2)	Kemampuan dalam menggali pesan secara what to say	<p><b>Kriteria:</b> Ketepatan menghasilkan karya digital</p> <p><b>Bentuk</b> Penilaian: Diskusi dan Presentasi</p>	Diskusi dan presentasi  (50'x 3 x 1 Pertemuan)		
13	Mahasiswa menghasilkan final digital karya cerita rakyat menggunakan Bahasa rupa nusantara	Kemampuan dalam menghasilkan final karya digital Bahasa rupa	<p><b>Kriteria:</b> Ketepatan menghasilkan karya digital</p> <p><b>Bentuk</b> Penilaian: Diskusi</p>	Diskusi dan presentasi  (50'x 3 x 1 Pertemuan)		

			dan Presentasi			
14	Mahasiswa mampu mengenal	Kemampuan	<b>Kriteria:</b>	Diskusi dan		

	Bahasa rupa nusantara wayangbeber (C2)	dalam mengenal Bahasa rupa nusantara wayang beber	Ketepatan menjelaskan wayang beber  <b>Bentuk</b> Penilaian: Diskusi dan Presentasi	presentasi  (50'x 3 x 1 Pertemuan)		
15	Mahasiswa mampu menyelesaikan karya perancangan digital cerita rakyat Bahasa rupa nusantara	Kemampuan dalam menyelesaikan karya digital	<b>Kriteria:</b> Ketepatan menghasilkan karya digital Bahasa rupa nusantara  <b>Bentuk</b> Penilaian: Diskusi dan Presentasi	Diskusi dan presentasi  (50'x 3 x 1 Pertemuan)		
16	Mahasiswa mampu mengevaluasi materi perkuliahan Bahasa rupa nusantara lewat karya digital (UAS)(C6)	Kemampuan dalam mengevaluasi karya digital Bahasa rupa nusantara	<b>Kriteria:</b> Ketepatan menghasilkan karya digital  <b>Bentuk</b> Penilaian : Makalah laporan			