

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

NAMA MATA KULIAH : BAHASA GAMBAR
PROGRAM STUDI : D3 / ~~S1~~*
NAMA DOSEN PENGAMPU : Lejar Daniartana Hukubun, M.Sn
SEMESTER : GANJIL / ~~GENAP~~*

Learning Outcome

A. Primer

Menguasai pengetahuan tentang elemen-elemen visual ataupun rupa yang dapat dipergunakan sebagai media untuk menyimpan pesan.

B. Sekunder

Mahasiswa mampu membuat penyederhanaan bentuk atau stilasi dari bentuk benda, tumbuhan, hewan (C3)

Mahasiswa mampu membuat *sign system* dan *emoticon* (C3)



*Sumber: CPL STSRD VISI, bisa dilihat di bit.ly/rps-visi

PEDOMAN KATA KERJA OPERASIONAL LEVEL KOGNITIF (Suplemen)

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



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

Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	SKS	Semester	Tanggal Penyusunan
Bahasa Gambar	SK603	Matakuliah Ket. Khusus	3		17 Februari 2024
Otorisasi		Dosen Pengembang RPS		Ketua Jurusan	
		 Lejar Daniartana Hukubun., M.Sn.		 Dwisanto Sayogo, M.Ds.	
Capaian Pembelajaran	Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL)				
	C2	Menguasai pengetahuan tentang elemen – elemen visual ataupun rupa yang dapat dipergunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan. (PP 13)			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)				
	C3	Mahasiswa mampu membuat penyederhanaan bentuk atau stilasi dari bentuk benda, tumbuhan, hewan (PP8) Mahasiswa mampu membuat sign system dan emoticon (PP8)			
Deskripsi Singkat Mata Kuliah	Perkuliahan ini merupakan pengetahuan dan keterampilan menciptakan elemen – elemen visual atau rupa yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan.				
Materi Pembelajaran/ Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengantar Bahasa Gambar. 2. Stilasi Benda di dalam ruangan. 3. Stilasi tumbuhan. 4. Stilasi hewan. 5. Positif – Negatif (Profesi) 6. Negatif (landmark) 				

	<ol style="list-style-type: none"> 7. Negatif (kendaraan) 8. Gestalt Warna
Pustaka	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sign & Symbols (2003) The Pepin Press. 2. Tabrani, Primadi. (2012). Bahasa Rupa. Jawa Barat: Kelir. 3. Budiarti, Lis Neni, S.Psi. (2005) <i>DK-32 Psikologi Persepsi. Bandung: Penerbit ITB</i>
Media Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cat poster, Cat air, Pensil warna, Pastel 2. Kertas Manila
Team Teaching	Lejar Daniartana Hukubun, M.Sn
Mata Kuliah Syarat	Bahasa Gambar

MINGGU	SUB CP-MK SEBAGAI KEMAMPUAN AKHIR YANG DIHARAPKAN	INDIKATOR	KRITERIA DAN BENTUK PENILAIAN	METODE PEMBELAJARAN	MATERI PEMBELAJARAN (PUSTAKA)
1	(C1)Kontrak perkuliahan Memiliki pengetahuan tentang Bahasa gambar secara umum.	Mampu menjelaskan &memahami definisi danfungsi bahasa gambar gambar dalam DKV.	<p>Kriteria: Ketepatan dalam menjelaskan</p> <p>Bentuk Penilaian: Melalui diskusi, kuis dan menggambar identitas diri di akhirperkuliahan.</p>	<p>Teori, diskusi danpenugasan</p> <p>Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)</p>	<p>Sign & Symbols (2003) ThePepin Press.</p> <p>Tabrani, Primadi. (2012). Bahasa Rupa. Jawa Barat:Kelir.</p> <p>Budiarti, Lis Neni, S.Psi.(2005) <i>DK-32 Psikologi Persepsi. Bandung: Penerbit ITB</i></p>
2	(C2) Mahasiswa memiliki pengetahuantentang prinsip pengorgansasian bentuk (GESTALT) secara umum	Kemampuan menjelaskan macam- macam prinsip Gestaltdan menyebutkan masing masing ciri visualnya	<p>Kriteria: Ketepatan dalam menjelaskan & menyebutkan ciri – ciri.</p>	<p>Teori, Diskusi Pemaparan contoh-contoh gestalt dan penugasan</p> <p>Waktu Perkuliahan:</p>	<p>Sign & Symbols (2003) ThePepin Press.</p> <p>Tabrani, Primadi. (2012). Bahasa Rupa. Jawa Barat:Kelir.</p>

			<p>Bentuk Penilaian: kuisdiakhir perkuliahan. Merancang bentukpictogram dengan salah satu prinsip Gestalt</p>	50 menit x 3 (SKS)	Budiarti, Lis Neni, S.Psi.(2005) <i>DK-32 Psikologi Persepsi. Bandung: Penerbit ITB</i>
3	(C2) Mahasiswa membuat figure and ground, bertema lingkungan hidup, karena prinsip ini sering sekali bermanfaat untuk mendesain logo dan karya desain lainnya.	Kemampuan mahasiswa membuat prinsip desain dengan penyederhanaan bentuk prinsip gestalt.	<p>Kriteria: Ketepatan dalam menyederhanakan bentuk kedalam prinsip figure and ground.</p> <p>Bentuk Penilaian: Tugas mendesain gambar dengan salahsatu prinsip Gestalt sesuai hasil analisa</p>	<p>Teori, Diskusi Pemaparan contoh-contoh gestalt dan penugasan</p> <p>Waktu Perkuliahan: 50 menit x 3 (SKS)</p>	<p>Sign & Symbols (2003) ThePepin Press.</p> <p>Tabrani, Primadi. (2012). Bahasa Rupa. Jawa Barat:Kelir.</p> <p>Budiarti, Lis Neni, S.Psi. (2005) <i>DK-32 Psikologi Persepsi. Bandung: Penerbit ITB</i></p>
4	(C2) Mahasiswa mengerti tentang arti dari simbol dan manfaatnya dalam dunia DKV.	Kemampuan mahasiswa untuk mengerti simbol sesuai yang sudah dijelaskan.	<p>Kriteria: Mahasiswa mengerti topik tentang arti dari simbol.</p> <p>Bentuk Penilaian: Mahasiswa mengerti saat ditanyai mengenai tentang simbol</p>	<p>Teori disertai penjelasan dan contoh tentang simbol di pada power point.</p> <p>Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)</p>	<p>Sign & Symbols (2003) ThePepin Press.</p> <p>Tabrani, Primadi. (2012). Bahasa Rupa. Jawa Barat:Kelir.</p> <p>Budiarti, Lis Neni, S.Psi. (2005) <i>DK-32 Psikologi Persepsi. Bandung: Penerbit ITB</i></p>

5	(C5) Mahasiswa mengerti tentang prinsip Continuity dan Prinsipnya, sehingga dapat diterapkan dalam karya desain.	Kemampuan untuk memberi ciri khas dalam desain landmark. Mahasiswa memiliki kemampuan untuk membuat karya desain dengan prinsip Continuity.	Kriteria: Kemampuan mahasiswa untuk mengolah prinsip continuity kedalam karya desain. Bentuk penilaian: Mahasiswa membuat karya desain berupa tipografi bertemakan Namanya masing-masing dengan prinsip Continuity.	Teori, Pemaparan contoh-contoh Continuity Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	Sign & Symbols (2003) ThePepin Press. Tabrani, Primadi. (2012). Bahasa Rupa. Jawa Barat: Kelir. Budiarti, Lis Neni, S.Psi. (2005) <i>DK-32 Psikologi Persepsi</i> . Bandung: Penerbit ITB
6.	(C5) Mahasiswa membuat desain tentang Closure dengan desain nama masing-masing.	Mahasiswa mulai memahami prinsip closure untuk membuat karya desain.	Kriteria: Mahasiswa mampu untuk mengolah karya desain dengan prinsip closure. Bentuk penilaian: Karya Mahasiswa dengan prinsip closure, juga kerapian dan kebersihan dalam berkarya.	Teori, Pemaparan contoh-contoh closure . Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	Sign & Symbols (2003) ThePepin Press. Tabrani, Primadi. (2012). Bahasa Rupa. Jawa Barat: Kelir. Budiarti, Lis Neni, S.Psi. (2005) <i>DK-32 Psikologi Persepsi</i> . Bandung: Penerbit ITB
7.	(C2) Mahasiswa membuat prinsip penggambaran dengan model similarity.	Mahasiswa memahami teknik penggambaran simbol dengan Teknik similarity.	Kriteria: Mahasiswa mampu membuat karya desain dengan prinsip similarity. Bentuk penilaian: Mahasiswa membuat karya desain dengan prinsip similarity	Teori, Pemaparan contoh-contoh similarity . Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	Sign & Symbols (2003) ThePepin Press. Tabrani, Primadi. (2012). Bahasa Rupa. Jawa Barat: Kelir. Budiarti, Lis Neni, S.Psi. (2005) <i>DK-32 Psikologi Persepsi</i> . Bandung: Penerbit ITB

8.	(C4) Ujian Tengah Semester UTS, bertemakan bangunan Tradisional / Ikonik / Sejarah, dengan prinsip penyederhanaan gambar dan prinsip positif dan negative.	Mahasiswa membuat desain dan menyederhanakannya dengan prinsip warna hitam putih.	<p>Kriteria: Mahasiswa membuat karya desain dengan prinsip warna hitam dan putih.</p> <p>Bentuk penilaian: Hasil karya mahasiswa sesuai dengan tugas yang diberikan, ketepatan membuat pola hitam dan putih.</p>	Teori, Pemaparan contoh-contoh prinsip warna hitam putih atau positif dan negative. Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	Sign & Symbols (2003) ThePepin Press. Tabrani, Primadi. (2012). Bahasa Rupa. Jawa Barat:Kelir. Budiarti, Lis Neni, S.Psi. (2005) <i>DK-32 Psikologi Persepsi.</i> Bandung: Penerbit ITB
9.	(C2) Mahasiswa diberikan pengetahuan tentang siluet tentang wajah manusia dan tokoh tertentu, karena simbol siluet seringkali digunakan dalam karya DKV salah satunya logo.	Mahasiswa dikenalkan tentang siluet sebagai solusi untuk menyederhakan bentuk sehingga point dari benda itu dapat dikenali identitasnya.	<p>Kriteria: Mahasiswa membuat karya desain dengan prinsip siluet</p> <p>Bentuk penilaian: Hasil karya mahasiswa sesuai dengan tugas yang diberikan, ketepatan membuat siluet dan identitasnya.</p>	Teori, Pemaparan contoh-contoh prinsip warna siluet dan identitasnya. Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	Sign & Symbols (2003) ThePepin Press. Tabrani, Primadi. (2012). Bahasa Rupa. Jawa Barat:Kelir. Budiarti, Lis Neni, S.Psi. (2005) <i>DK-32 Psikologi Persepsi.</i> Bandung: Penerbit ITB
10.	(C5) Mahasiswa membuat Sign System - Toilet Café dengan desain Unik, Khas, Spesifik sesuai tema yang diangkat.	mahasiswa diberikan wawasan tentang sign system dan kegunaannya dalam dunia desain.	<p>Kriteria: Mahasiswa membuat karya desain sign system, dengan prinsip mudah dikenali tujuan dari sign system tersebut.</p> <p>Bentuk penilaian: Bentuk penilaian dengan cara mudah dikenali atau tidaknya, dari desain yang dibuat serta kesesuaian karakter dari desain yang diciptakan.</p>	Teori, Pemaparan contoh-contoh prinsip sign system. Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	Sign & Symbols (2003) ThePepin Press. Tabrani, Primadi. (2012). Bahasa Rupa. Jawa Barat:Kelir. Budiarti, Lis Neni, S.Psi. (2005) <i>DK-32 Psikologi Persepsi.</i> Bandung: Penerbit ITB

11.	(C3) Mahasiswa diberikan wawasan mengenai maskot dan prinsip pembuatannya.	Mahasiswa diberikan pengetahuan tentang apa itu maskot, pentingnya maskot dan bagaimana prinsip membuat maskot.	<p>Kriteria: Mahasiswa membuat karya desain sign system, dengan prinsip mudah dikenali tujuan dari sign system tersebut.</p> <p>Bentuk penilaian: Kesesuaian tema, dengan karakter desain yang didesain</p>	<p>Teori, Pemaparan contoh-contoh prinsip sign system.</p> <p>Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)</p>	<p>Sign & Symbols (2003) ThePepin Press.</p> <p>Tabrani, Primadi. (2012). Bahasa Rupa. Jawa Barat:Kelir.</p> <p>Budiarti, Lis Neni, S.Psi. (2005) <i>DK-32 Psikologi Persepsi</i>. Bandung: Penerbit ITB</p>
12.	(C3) Mahasiswa diberikan wawasan mengenai impossible figure dan manfaatnya dalam dunia desain grafis.	Mahasiswa mendapatkan wawasan tentang aneka macam bentuk impossible figure, yang bermanfaat untuk desain.	<p>Kriteria: Mahasiswa membuat karya desain sign system, dengan prinsip mudah dikenali tujuan dari sign system tersebut.</p> <p>Bentuk penilaian: Kesesuaian tema, dengan karakter desain yang didesain.</p>	<p>Teori, Pemaparan contoh-contoh Impossible figure.</p> <p>Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)</p>	<p>Sign & Symbols (2003) ThePepin Press.</p> <p>Tabrani, Primadi. (2012). Bahasa Rupa. Jawa Barat:Kelir.</p> <p>Budiarti, Lis Neni, S.Psi. (2005) <i>DK-32 Psikologi Persepsi</i>. Bandung: Penerbit ITB</p>
13.	(C6) Mahasiswa mendapatkan Info UAS Bahasa Gambar Sign System dan Siluet Jendral Sudirman serta nama museum	Mahasiswa mendapatkan Info UAS Bahasa Gambar Sign System dan Siluet Jendral Sudirman serta nama museum	<p>Kriteria: Mahasiswa dapat membuat desain yang sesuai dengan karakter museum jendral Sudirman.</p> <p>Bentuk penilaian: Kesesuaian bentuk dan karakter museum jendral Sudirman.</p>	<p>Teori, Pemaparan contoh-contoh sign system yang sesuai dengan tempat yang didesain.</p> <p>Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)</p>	<p>Sign & Symbols (2003) ThePepin Press.</p> <p>Tabrani, Primadi. (2012). Bahasa Rupa. Jawa Barat:Kelir.</p> <p>Budiarti, Lis Neni, S.Psi. (2005) <i>DK-32 Psikologi Persepsi</i>. Bandung: Penerbit ITB</p>

14.	(C6) Mahasiswa mulai mengerjakan Mengerjakan Projek UAS dan konsultasi, tema Musesum Sasmitaloka Jendral Sudirman.	Mahasiswa mengerjakan tugas UAS dan menyesuaikan dengan tempat yang didesain, sehingga bisa mencerminkan museum jendral Sudirman.	<p>Kriteria: Mahasiswa dapat membuat desain sesuai representasi tempat yang didesain.</p> <p>Bentuk penilaian: Mahasiswa membuat desain sign system yang merepresentasikan tentang museum jendral Sudirman.</p>	Teori, Pemaparan contoh-contoh sign system yang sesuai dengan tempat yang didesain.	<p>Sign & Symbols (2003) ThePepin Press.</p> <p>Tabrani, Primadi. (2012). Bahasa Rupa. Jawa Barat:Kelir.</p> <p>Budiarti, Lis Neni, S.Psi. (2005) <i>DK-32 Psikologi Persepsi. Bandung: Penerbit ITB</i></p>
15.	(C2) Mahasiswa melanjutkan tugas UAS di kampus, konsultasi tugas, dan diskusi. Selain itu mahasiswa juga membuat tugas susulan.	Mahasiswa berproses mengerjakan tugas UAS dan mengerjakan tugas susulan.	<p>Kriteria: Mahasiswa mampu mendesain sesuai dengan tema jendral Sudirman.</p> <p>Bentuk penilaian: Ketekunan dan keaktifan mahasiswa dalam mengerjakan tugas</p>	Teori, Pemaparan contoh-contoh sign system yang sesuai dengan tempat yang didesain.	<p>Sign & Symbols (2003) ThePepin Press.</p> <p>Tabrani, Primadi. (2012). Bahasa Rupa. Jawa Barat:Kelir.</p> <p>Budiarti, Lis Neni, S.Psi. (2005) <i>DK-32 Psikologi Persepsi. Bandung: Penerbit ITB</i></p>
16.	(C3) Penjilitan tugas, dengan kaver karton dicat hitam, jilid spiralKesan dan pesan untuk mata kuliah bahasa gambar Kesan dan pesan untuk pengajar.	Mahasiswa mulai mengumpulkan tugas sesuai dengan kesepakatan yang sudah dijalani.	<p>Kriteria: Mahasiswa mengumpulkan tugas sesuai, dengan kesepakatan yang direncanakan.</p> <p>Bentuk penilaian: Ketekunan dan keaktifan mahasiswa dalam mengerjakan tugas</p>	Contoh penjilitan dengan menggunakan kertas karton dan dijilid spiral, disertai nama serta judul tugas.	<p>Sign & Symbols (2003) ThePepin Press.</p> <p>Tabrani, Primadi. (2012). Bahasa Rupa. Jawa Barat:Kelir.</p> <p>Budiarti, Lis Neni, S.Psi. (2005) <i>DK-32 Psikologi Persepsi. Bandung: Penerbit ITB</i></p>
				Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	

Rencana Evaluasi				
No	Basis Evaluasi	Komponen Evaluasi	Bobot %	Deskripsi
1	Aktivitas Partisipatif	-	10	Aktivitas partisipatif merupakan kehadiran Mahasiswa dalam perkuliahan dari pertemuan ke 1-16.
2	Hasil Proyek	-	40	Hasil proyek berupa Film Pendek yang diselesaikan pada pertemuan ke 15
3	Kognitif/Pengetahuan	Tugas	10	Tugas merupakan praktek yang dihasilkan dari materi kuliah aplikatif, yaitu pada pertemuan ke 11-14.
		Ujian Tengah Semester	40	Ujian Tengah Semester merupakan luaran akhir dari proses pra produksi perancangan film pendek.
		Ujian Akhir Semester	- (Nilai hasil proyek)	Ujian Akhir Semester merupakan karya film pendek yang telah di finalisasi berdasar skenario yang telah dibuat.