

**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)

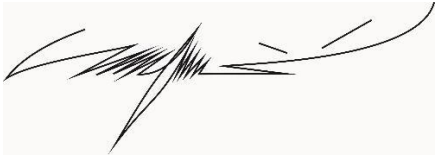
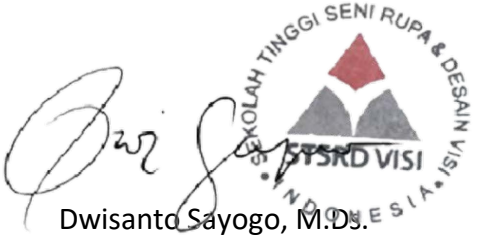
*Sumber: CPL STSRD VISI, bisa dilihat di bit.ly/rps-visi

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		15 September 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) 				

	<ul style="list-style-type: none"> 7. Negatif (kendaraan) 8. Gestalt Warna
Pustaka	<ul 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	<ul 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 pengetahuan tentang prinsip praktik figure and ground.	Kemampuan menjelaskan macam-macam praktik figure and ground.	<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:</i> Penerbit ITB
3	(C2) Mahasiswa membuat Proximity tema lingkungan hidup.	<p>Kemampuan mahasiswa membuat prinsip desain dengan penyederhanaan bentuk prinsip gestalt.</p> <p>Proximity tentang ilustrasi lingkungan hidup.</p>	<p>Kriteria: Ketepatan dalam menyederhana kan bentuk kedalam prinsip proximity.</p> <p>Bentuk Penilaian: Tugas mendesain gambar dengan salahsatu prinsip prinsip proximity.</p>	<p>Teori, Diskusi Pemaparan contoh-contoh prinsip proximity.</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:</i> Penerbit ITB</p>
4	(C2) Mahasiswa mengerti tentang proximity lingkungan hidup.	Kemampuan mahasiswa untuk mengerti simbol proximity lingkungan hidup.	<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:</i> Penerbit ITB</p>

5	<p>(C5) Mahasiswa mengerti tentang prinsip Continuity dan Prinsipnya, sehingga dapat diterapkan dalam karya desain. Dies Natalis Visi ke 27.</p> <p>UTS Ujian Tengah Semester</p>	<p>Kemampuan untuk memberi ciri khas dalam desain landmark.</p> <p>Mahasiswa memiliki kemampuan untuk membuat karya desain dengan prinsip Continuity pada merchandise Dies Natalis Visi ke 27.</p>	<p>Kriteria: Kemampuan mahasiswa untuk mengolah prinsip continuity kedalam karya desain.</p> <p>Bentuk penilaian: Mahasiswa membuat karya desain berupa tipografi bertemakan Namanya masing-masing dengan prinsip Continuity.</p>	<p>Teori, Pemaparan contoh-contoh Continuity</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>
6.	<p>(C5) Mahasiswa membuat desain tentang Closure dengan desain nama masing-masing.</p> <p>Mahasiswa masih melanjutkan tugas Dies Natalis Visi ke 27.</p>	<p>Mahasiswa mulai memahami prinsip closure untuk membuat karya desain.</p> <p>Mahasiswa masih melanjutkan tugas Dies Natalis Visi ke 27.</p>	<p>Kriteria: Mahasiswa mampu untuk mengolah karya desain dengan prinsip closure.</p> <p>Bentuk penilaian: Karya Mahasiswa dengan prinsip closure, juga kerapian dan kebersihan dalam berkarya.</p>	<p>Teori, Pemaparan contoh-contoh closure.</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>
7.	<p>(C2) Mahasiswa membuat prinsip penggambaran dengan prinsip motif continuity</p>	<p>Mahasiswa memahami teknik penggambaran simbol motif continuity</p>	<p>Kriteria: Mahasiswa mampu membuat karya desain dengan motif continuity</p> <p>Bentuk penilaian: Mahasiswa membuat karya desain dengan prinsip similarity</p>	<p>Teori, Pemaparan contoh-contoh continuity.</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>

8.	<p>(C4) Ujian Tengah Semester UTS, bertemakan bangunan Tradisional / Ikonik / Sejarah, dengan prinsip penyederhanaan gambar prinsip positif dan negative.</p> <p>Mahasiswa melanjutkan motif continuity dan mengumpulkan UTS Merchendaise kampus.</p>	<p>Mahasiswa membuat desain dan motif continuity dan mengumpulkan UTS Merchendaise kampus.</p>	<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>	<p>Teori, Pemaparan contoh-contoh prinsip warna hitam putih atau positif dan negative.</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>
9.	<p>(C2) Mahasiswa diberikan pengetahuan tentang siluet tentang wajah manusia dan tokoh tertentu, karena simbol positif dan negatif, rumah bangunan tradisional atau bangunan ikonik.</p>	<p>Mahasiswa dikenalkan tentang siluet sebagai solusi untuk menyederhakan bentuk sehingga point dari benda itu dapat dikenali identitasnya.</p>	<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>	<p>Teori, Pemaparan contoh-contoh prinsip warna siluet dan identitasnya.</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>
10.	<p>(C5) Mahasiswa membuat imposible figure.</p>	<p>mahasiswa diberikan wawasan tentang imposible figure kegunaannya dalam dunia desain.</p>	<p>Kriteria: Mahasiswa membuat karya desain sign system, dengan prinsip imposible figure kegunaannya dalam dunia desain.</p> <p>Bentuk penilaian: Bentuk penilaian dengan cara mudah dikenali atau tidaknya, dari desain yang dibuat serta kesesuaian karakter dari desain yang diciptakan.</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. Bandung: Penerbit ITB</i></p>

11.	(C3) Mahasiswa diberikan kuliah diluar kelas oleh seniman bapak Digie Sigit.	Mahasiswa diberikan pengetahuan tentang pentingnya berkarya, dan penerapan prinsip figure and ground.	<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. Bandung: Penerbit ITB</i></p>
12.	(C3) Mahasiswa diberikan wawasan persiapan UAS siluet wajah dengan prinsip figure and ground, nama panggilan.	Mahasiswa mendapatkan wawasan tentang aneka macam bentuk imposible figure, yang bermanfaat untuk desain.	<p>Kriteria: Mahasiswa membuat karya desain sign system, dengan prinsip bentuk imposible figure, yang bermanfaat untuk desain.</p> <p>Bentuk penilaian: Kesesuaian tema, dengan karakter desain yang didesain.</p>	<p>Teori, Pemaparan contoh-contoh Impossible figure dan melihat pameran seniman Digie Sigit.</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>
13.	(C6) Mahasiswa memasuki UAS dengan tema figure and ground, bertemakan wajah masing-masing disertai kalimat motivasi.	Mahasiswa mendapatkan Info tentang UAS dan prinsip figure and ground tentang wajah mereka sendiri.	<p>Kriteria: Mahasiswa dapat membuat desain yang sesuai prinsip figure and ground tentang wajah mereka sendiri.</p> <p>Bentuk penilaian: Kesesuaian bentuk dan karakter prinsip figure and ground tentang wajah mereka sendiri.</p>	<p>Teori, Pemaparan contoh-contoh prinsip figure and ground tentang wajah mereka sendiri.</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>

14.	(C6) Mahasiswa mulai mengerjakan mengerjakan Projek UAS dan konsultasi, tema figure and ground, bertemakan wajah masing-masing disertai kalimat motivasi.	Mahasiswa mengerjakan tugas UAS dan tema figure and ground, bertemakan wajah masing-masing disertai kalimat motivasi.	<p>Kriteria: Mahasiswa dapat membuat desain sesuai prinsip yang digunakan.</p> <p>Bentuk penilaian: Mahasiswa membuat desain sign system yang merepresentasikan tentang museum jendral Sudirman.</p>	<p>Teori, Pemaparan contoh-contoh figure and ground tema wajah, dilengkapi pula menonton karya diluar kampus.</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>
15.	(C2) Mahasiswa mengumupulkan tugas proyek UAS di kampus, konsultasi tugas, dan diskusi. Selain itu mahasiswa juga membuat tugas susulan disertai kalimat motivasi.	Mahasiswa berproses mengerjakan tugas UAS dan mengerjakan tugas susulan.	<p>Kriteria: Mahasiswa mampu mendesain figure and ground, serta menerapkan wajah mereka pada desain ini.</p> <p>Bentuk penilaian: Ketekunan dan keaktifan mahasiswa dalam mengerjakan tugas</p>	<p>Teori, Pemaparan contoh-contoh figure and ground tema wajah.</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>

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.