

**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 Menyebutkan Menjelaskan Menggambar Membilang Mengidentifikasi Mendaftar Menunjukkan Memberi label Memberi indeks Memasangkan Menamai Menandai Membaca Menyadari Menghafal Meniru Mencatat Mengulang Mereproduksi Meninjau Memilih Menyatakan Mempelajari Mentabulasi Memberi kode Menelusuri Menulis	Memperkirakan Menjelaskan Mengategorikan 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 Membagikan 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 Mengategorikan 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

Mata Kuliah	Kode	Rumpun MK	SKS	Semester	Tanggal Penyusunan
Bahasa Gambar	SK603	Matakuliah Ket. Khusus	3	satu	23 Februari 2026
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	1. Pengantar Bahasa Gambar. 2. Figure and Ground. 3. Positif dan Negatif. 4. UTS Proximity (hewan, tumbuhan, manusia). 5. Mural 6. Getalt Tipo PPKS				

	7. Impossible figure 8. Community tema
Pustaka	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	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.	Kriteria: Ketepatan dalam menjelaskan Bentuk Penilaian: Melalui diskusi, kuis dan menggambar identitas diri di akhirperkuliahan.	Teori, diskusi dan penugasan 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. Bandung: Penerbit ITB</i>
2	(C2) Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang prinsip praktik figure and ground.	Kemampuan menjelaskan macam- macam praktik figure and ground.	Kriteria: Ketepatan dalam menjelaskan & menyebutkan ciri – ciri.	Teori, Diskusi Pemaparan contoh-contoh figure and ground. Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS)	Sign & Symbols (2003) ThePepin Press. Tabrani, Primadi. (2012). Bahasa Rupa. Jawa Barat:Kelir.

3.	(C5) Positif -Negatif, mahasiswa mampu menerapkan gambar prinsip positif dan negatif.	Kemampuan membuat gambar positif = baground putih, objek hitam dan negatif = baground hitam, objek putih. Tema bangunan ikonik dari kota masing-masing.	Kriteria: Ketepatan dalam mendesain dan merancang sesuai prinsip positif-negatif.	Teori, Diskusi Pemaparan contoh-contoh prinsip positif-negatif. 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
4.	(C5) Positif -Negatif, mahasiswa mampu menerapkan gambar prinsip positif dan negatif. (Lanjutan minggu lalu / tahap dua, disertai konsultasi)	Kemampuan membuat gambar positif = baground putih, objek hitam dan negatif = baground hitam, objek putih. Tema bangunan ikonik dari kota masing-masing.	Kriteria: Ketepatan dalam mendesain dan merancang sesuai prinsip positif-negatif.	Teori, Diskusi Pemaparan contoh-contoh prinsip positif-negatif. 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
5.	(C2) Mahasiswa membuat Proximity tema lingkungan hidup, meliputi hewan, tumbuhan, manusia. UTS / Ujian Tengah Semester bertemakan Proximity	Kemampuan mahasiswa membuat prinsip desain dengan penyederhanaan bentuk prinsip gestalt. Proximity tentang ilustrasi lingkungan hidup.	Kriteria: Ketepatan dalam menyederhana kan bentuk kedalam prinsip proximity. Bentuk Penilaian: Tugas mendesain gambar dengan salahsatu prinsip prinsip proximity.	Teori, Diskusi Pemaparan contoh-contoh prinsip proximity. 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.	(C3) Mahasiswa mampu menerapkan berbagai prinsip bahasa gambar pada desain mural bertemakan hewan dan lingkungan hidup, disertai penyempurnaan mural. UTS / Ujian Tengah Semester bertemakan Proximity	Kemampuan mahasiswa mampu menerapkan berbagai prinsip proximity dan prinsip bahasa gambar lain untuk merancang ilustrasi yang digambar pada tembok.	Kriteria: Ketepatan dalam menyederhanakan bentuk kedalam prinsip proximity dan prinsip bahasa gambar lain Bentuk Penilaian: Tugas mendesain gambar mural.	Teori, Diskusi Pemaparan contoh desain mural yang dekat dengan prinsip bahasa gambar. 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.	(C3) Mahasiswa mampu menerapkan berbagai prinsip gestalt tipografi tema PPKS.	Kemampuan mahasiswa menerapkan gestalt tipografi tema PPKS.	Kriteria: Ketepatan dalam menyederhanakan bentuk kedalam prinsip gestalt tipografi tema PPKS dan pengetahuan tentang PPKS Bentuk Penilaian: Karya tugas menyederhanakan bentuk kedalam prinsip gestalt tipografi tema PPKS	Teori, Diskusi Pemaparan contoh prinsip gestalt tipografi tema PPKS dan pengetahuan tentang PPKS 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.	(C5) Mahasiswa membuat impossible figure.	mahasiswa diberikan wawasan tentang impossible figure kegunaannya dalam dunia desain.	Kriteria: Mahasiswa membuat karya desain sign system, dengan prinsip impossible figure kegunaannya dalam dunia desain. Bentuk penilaian: Bentuk penilaian dengan cara mudah dikenali atau tidaknya, dari desain yang dibuat serta keseuaian karakter dari desain yang diciptakan.	Teori, Pemaparan contoh-contoh impossible figure. 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.	(C5) Mahasiswa mengerti tentang prinsip Continuity dan Prinsipnya, bertemakan hewan, tumbuhan dan manusia.	Kemampuan untuk merancang tentang prinsip Continuity dan Prinsipnya, bertemakan hewan, tumbuhan dan manusia.	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

10.	(C3) Mahasiswa mampu menguasai sign system dengan menerapkan berbagai prinsip bahasa gambar. Tema toilet untuk cafe.	Kemampuan mahasiswa merancang menerapkan berbagai prinsip bahasa gambar, tema toilet untuk cafe.	Kriteria: Mahasiswa membuat karya desain sign system, dengan tema sign system toilet & kegunaannya dalam dunia desain. Bentuk penilaian: Bentuk penilaian dengan cara mudah dikenali atau tidaknya, dari desain yang dibuat serta kesesuaian karakter dari desain yang diciptakan. & disesuaikan dengan tema toilet pada cafe tertentu.	Teori, Pemaparan contoh-contoh desain 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) Teori infografis dan koreksi sign system toilet dan melanjutkan praktik minggu kemarin dengan tema yang sama disertai konsultasi.	Kemampuan mahasiswa merancang sign system toilet dan melanjutkan praktik minggu kemarin dengan tema yang sama disertai konsultasi	Kriteria: Mahasiswa membuat karya desain sign system, dengan tema sign system toilet & kegunaannya dalam dunia desain, disertai informasi teori infografis. Bentuk penilaian: Bentuk penilaian dengan cara mudah dikenali atau tidaknya, dari desain yang dibuat serta kesesuaian karakter dari desain yang diciptakan. & disesuaikan dengan tema toilet pada cafe tertentu.	Teori, Pemaparan contoh-contoh menu makanan. Waktu Perkuliahan: 50 Menit x 3 (SKS) Cek ini ke atas agar tak sama	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

12.	(C3) Projek UAS – Merancang menu makanan, opsi pilihan tempat fleksibel lestoran, waraung makan, dan cafe.	Kemampuan mahasiswa dalam merancang menu makanan sehingga mudah dipahami oleh pembeli disertai dengan desain grafis yang mendukung.	Kriteria: Mahasiswa membuat desain menu makanan dengan desain yang sesuai tema atau rumah makan yang didesain, sehingga pembeli dengan mudah membeli makanan yang akan dipesan. Bentuk penilaian: Bentuk penilaian dengan cara mudah dikenali atau tidaknya (makanan/minuman), dari desain yang dibuat serta kesesuaian karakter desain yang diciptakan & disesuaikan dengan tema kafe, warung, rumah makan tertentu.	Teori, Pemaparan contoh menu makanan 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
13.	(C3) Projek UAS – Merancang menu makanan, opsi pilihan tempat fleksibel lestoran, waraung makan, dan cafe. Lanjut proses praktik pengerjaan disertai konsultasi.	Kemampuan mahasiswa dalam merancang menu makanan sehingga mudah dipahami oleh pembeli disertai dengan desain grafis yang mendukung.	Kriteria: Mahasiswa membuat desain menu makanan dengan desain yang sesuai tema atau rumah makan yang didesain, sehingga pembeli dengan mudah membeli makanan yang akan dipesan. Bentuk penilaian: Bentuk penilaian dengan cara mudah dikenali atau tidaknya (makanan/minuman),	Teori, Pemaparan contoh menu makanan 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

			dari desain yang dibuat serta kesesuaian karakter desain yang diciptakan & disesuaikan dengan tema kafe, warung, rumah makan tertentu.		
14.	(C3) Projek UAS – Merancang menu makanan, opsi pilihan tempat fleksibel restoran, warung makan, dan cafe. Lanjut proses praktik pengerjaan disertai konsultasi, tugas susulan, dan konsultasi tugas.	Kemampuan mahasiswa dalam merancang menu makanan sehingga mudah dipahami oleh pembeli disertai dengan desain grafis yang mendukung, disertai ketelitian, kelengkapan data, dan urutan informasi yang mudah dipahami.	Kriteria: Mahasiswa membuat desain menu makanan dengan desain yang sesuai tema atau rumah makan yang didesain, sehingga pembeli dengan mudah membeli makanan yang akan dipesan. Bentuk penilaian: Bentuk penilaian dengan cara mudah dikenali atau tidaknya (makanan/minuman), dari desain yang dibuat serta kesesuaian karakter desain yang diciptakan & disesuaikan dengan tema kafe, warung, rumah makan tertentu.	Teori, Pemaparan contoh menu makanan 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

15.	(C3) Projek UAS – Merancang menu makanan, opsi pilihan tempat fleksibel restoran, waraung makan, dan cafe. Lanjut proses praktik pengerjaan disertai konsultasi, tugas susulan, dan konsultasi tugas.	Kemampuan mahasiswa dalam merancang menu makanan sehingga mudah dipahami oleh pembeli disertai dengan desain grafis yang mendukung, disertai ketelitian, kelengkapan data, dan urutan informasi yang mudah dipahami.	Kriteria: Mahasiswa membuat desain menu makanan dengan desain yang sesuai tema atau rumah makan yang didesain, sehingga pembeli dengan mudah membeli makanan yang akan dipesan. Bentuk penilaian: Bentuk penilaian dengan cara mudah dikenali atau tidaknya (makanan/minuman), dari desain yang dibuat serta kesesuaian karakter desain yang diciptakan & disesuaikan dengan tema kafe, warung, rumah makan tertentu.	Teori, Pemaparan contoh menu makanan 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

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.