

	Universitas Negeri Surabaya Fakultas Vokasi Program Studi D4 Desain Grafis					Kode Dokumen																																																																																																																						
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																																																																												
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																																																					
Tipografi Dasar	xx904420310410		T=3	P=0	ECTS=4.77	1	6 Desember 2025																																																																																																																					
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																																																						
						ASIDIGISIANTI SURYA PATRIA																																																																																																																						
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																																											
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																																											
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																																											
	CPMK - 1	Mahasiswa mampu mendeskripsikan secara teori dan konsep sejarah perkembangan Tipografi.																																																																																																																										
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu menganalisis anatomi huruf dan mengkombinasikan jenis huruf berdasarkan klasifikasi huruf.																																																																																																																										
	CPMK - 3	Mahasiswa mampu menyusun dan mengkombinasikan huruf berdasarkan prinsip Tipografi																																																																																																																										
	CPMK - 4	Mahasiswa mampu merancang huruf menggunakan prinsip lettering																																																																																																																										
	CPMK - 5	Mahasiswa mampu merancang dan menerapkan type desain sesuai dengan kebutuhan dan kesan typefacenya																																																																																																																										
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																																											
		<table border="1"> <tr><td>CPMK</td></tr> <tr><td>CPMK-1</td></tr> <tr><td>CPMK-2</td></tr> <tr><td>CPMK-3</td></tr> <tr><td>CPMK-4</td></tr> <tr><td>CPMK-5</td></tr> </table>						CPMK	CPMK-1	CPMK-2	CPMK-3	CPMK-4	CPMK-5																																																																																																															
CPMK																																																																																																																												
CPMK-1																																																																																																																												
CPMK-2																																																																																																																												
CPMK-3																																																																																																																												
CPMK-4																																																																																																																												
CPMK-5																																																																																																																												
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																																												
	<table border="1"> <tr> <th rowspan="2">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th></tr> <tr> <th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th></tr> <tr><td>CPMK-1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>CPMK-5</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>						CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1																	CPMK-2																	CPMK-3																	CPMK-4																	CPMK-5																
CPMK	Minggu Ke																																																																																																																											
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																																																												
CPMK-1																																																																																																																												
CPMK-2																																																																																																																												
CPMK-3																																																																																																																												
CPMK-4																																																																																																																												
CPMK-5																																																																																																																												
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah untuk menguasai ketrampilan sebagai Tipografer. Meliputi terminologi dalam Tipografi, Struktur tipografi, tipografi sebagai medium sekaligus pesan (medium is the message), ketrampilan mengeksplorasi huruf, ketrampilan mengembangkan huruf, serta mengatur struktur huruf secara manual maupun digital menggunakan software fontografer. Bahan kajian yang diberikan adalah jenis-jenis huruf, anatomi huruf, elemen dasar tipografi, tipografi media, dan tipografi lingkungan. Perkuliahan disampaikan melalui pendekatan direct instruction dengan strategi teori dan praktek																																																																																																																											
Pustaka	Utama :																																																																																																																											
	1. Kusrianto, Adi, 2004, Tipografi Komputer Untuk Desainer Grafis, Yogyakarta: Andi 2. Rustan, Suriyanto, 2011, Font & Tipografi, Jakarta: Gramedia 3. Sihombing, Danton, 2001, Tipografi Desain Grafis, Jakarta: Gramedia 4. Sihombing, Danton, 2015, Tipografi Desain Grafis, Jakarta: Gramedia 5. Adityawan, Arief, 2010, Tinjauan Desain Grafis, Jakarta: Concept																																																																																																																											
	Pendukung :																																																																																																																											
	1. Buku Ajar Mahasiswa Tipografi 2. Rustan, Suriyanto, 2017, Logo, Jakarta: Gramedia 3. Rustan, Suriyanto, 2020 Layout, Jakarta: Gramedia																																																																																																																											
Dosen Pengampu	Dr. Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd. Muh Arifudin Islam, S.Sn., M.Sn.																																																																																																																											

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mampu mendeskripsikan sejarah dan perkembangan Tipografi	1.Dapat mendeskripsikan mendeskripsikan sejarah Tipografi 2.Dapat mendeskripsikan perkembangan perkembangan Tipografi	Kriteria: 1.Pengetahuan 2.Sikap Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan diskusi 4 X 50	Asinkronous dan diskusi	Materi: Sejarah Desain Pustaka: <i>Adityawan, Arief, 2010, Tinjauan Desain Grafis, Jakarta: Concept</i> Materi: Sejarah dan perkembangan Tipografi Pustaka: <i>Sihombing, Danton, 2015, Tipografi Desain Grafis, Jakarta: Gramedia</i>	0%
2	Mampu mengkombinasikan jenis huruf berdasarkan klasifikasi huruf	1.Dapat menjelaskan anatomi huruf 2.Dapar mengkombinasikan jenis huruf berdasarkan klasifikasi huruf	Kriteria: 1. Originalitas 2. Kreativitas 3.Kesesuaian dengan soal 4.Kerapian 5.Proporsi layout Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, demonstrasi dan pemberian tugas Tugas 1. Klasifikasi Huruf Menggambar ulang alfabet (uppercase– lowercase) & numeral menggunakan jenis huruf sans serif. 4 X 50	Asinkronus melalui LMS Pemberian tugas di LMS 4 X 50	Materi: Anatomi huruf Pustaka: <i>Rustan, Surianto, 2011, Font & Tipografi, Jakarta: Gramedia</i> Materi: Klasifikasi Huruf Pustaka: <i>Sihombing, Danton, 2015, Tipografi Desain Grafis, Jakarta: Gramedia</i>	10%
3	1.Mampu menjelaskan legibility dan readability dalam tipografi 2.Mampu mengkombinasikan huruf berdasarkan gaya huruf dan klasifikasi huruf	1.Dapat menjelaskan legibility dan readability dalam tipografi 2.Dapat menjelaskan set karakter pengukuran huruf 3.Dapat mengkombinasikan huruf berdasarkan gaya huruf dan klasifikasi huruf	Kriteria: 1.Originalitas 2.Kreatvitas 3.Kesesuaian dengan soal 4.Kerapian 5.Proporsi layout Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, demonstrasi, dan pemberian tugas Tugas 2. Mengkombinasikan huruf serif & sans serif dengan gaya huruf bold dan italic 4 X 50	Asinkronus melalui LMS Pemberian tugas di LMS 4 X 50	Materi: Set character Pustaka: <i>Rustan, Surianto, 2011, Font & Tipografi, Jakarta: Gramedia</i> Materi: Proporsi, bobot huruf, dan kemiringan huruf Pustaka: <i>Rustan, Surianto, 2011, Font & Tipografi, Jakarta: Gramedia</i>	10%

4	Mampu menerapkan prinsip lettering dalam dramatisasi huruf	1. Dapat menjelaskan prinsip lettering 2. Dapat menjelaskan gaya huruf dalam dramatisasi 3. Dapat merancang desain dramatisasi huruf menggunakan prinsip lettering	Kriteria: 1. Originalitas 2. Kreativitas 3. Kesesuaian dengan soal 4. Kerapian 5. Proporsi layout Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, demonstrasi dan pemberian tugas Tugas 3. Merancang desain dramatisasi huruf menggunakan prinsip lettering 4 X 50	Asinkronus melalui LMS Pemberian tugas di LMS 4 X 50	Materi: Perkembangan lettering Pustaka: <i>Rustan, Surianto, 2011, Font & Tipografi, Jakarta: Gramedia</i> Materi: Gaya huruf dalam dramatisasi Pustaka: <i>Sihombing, Danton, 2015, Tipografi Desain Grafis, Jakarta: Gramedia</i>	10%
5	Mampu menerapkan prinsip gestalt dengan menggunakan kerning dan spacing dalam penyusunan huruf	1. Dapat menerapkan prinsip gestalt dalam huruf 2. Dapat menerapkan prinsip kerning dan spacing dalam penyusunan huruf 3. Dapat warna kontras dalam penyusunan huruf	Kriteria: 1. Originalitas 2. Kreativitas 3. Kesesuaian dengan soal 4. Kerapian 5. Proporsi layout Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, demonstrasi dan pemberian tugas Tugas 4. Merancang spesimen huruf dengan menerapkan prinsip gestalt dengan menggunakan kerning dan spacing 4 X 50	Asinkronus melalui LMS Pemberian tugas di LMS 4 X 50	Materi: Prinsip Gestalt Pustaka: <i>Adityawan, Arief, 2010, Tinjauan Desain Grafis, Jakarta: Concept</i> Materi: Prinsip kerning dan spacing dalam Tipografi Pustaka: <i>Sihombing, Danton, 2015, Tipografi Desain Grafis, Jakarta: Gramedia</i>	10%
6	Mampu menyusun huruf menggunakan prinsip karakter dan kesan huruf dengan menerapkan prinsip dramatisasi huruf.	1. Dapat mendeskripsikan karakter dan kesan pada jenis huruf 2. Dapat menyusun huruf menggunakan prinsip karakter dan kesan huruf 3. Dapat menerapkan prinsip dramatisasi huruf dalam penyusunan huruf	Kriteria: 1. Originalitas 2. Kreativitas 3. Kesesuaian dengan soal 4. Kerapian 5. Proporsi layout Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, demonstrasi dan pemberian tugas Tugas 5. Menentukan dan menyusun huruf berdasarkan karakter dan pesan yang akan disampaikan dengan menerapkan prinsip dramatisasi huruf. 4 X 50	Asinkronus melalui LMS Pemberian tugas di LMS 4 X 50	Materi: image dan dramatisasi Pustaka: <i>Adityawan, Arief, 2010, Tinjauan Desain Grafis, Jakarta: Concept</i>	10%
7	Mampu mengkreasi huruf vernakular yang ada di sekitar menjadi spesimen huruf	1. Dapat mendeskripsikan konsep dan prinsip merancang huruf vernakular 2. Dapat menyusun perencanaan proyek desain 3. Dapat Menyusun jadwal proyek desain	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Project based learning Tugas 6 Mengkreasi huruf vernakular yang ada di sekitar menjadi spesimen huruf Fase 1: Penentuan pertanyaan mendasar Konsep dan prinsip merancang huruf vernakular yang ada di sekitar Fase 2: Menyusun perencanaan proyek desain Fase 3: Menyusun jadwal proyek desain 4 X 50	Project based online learning 4 X 50	Materi: Gaya huruf vernakular Pustaka: <i>Adityawan, Arief, 2010, Tinjauan Desain Grafis, Jakarta: Concept</i>	5%

8	Mampu mengkreasikan huruf vernakular yang ada di sekitar menjadi spesimen huruf	1.Dapat mendeskripsikan konsep dan prinsip merancang huruf vernakular 2.Dapat menyusun perencanaan proyek desain 3.Dapat Menyusun jadwal proyek desain	Kriteria: 1.Originalitas 2.Kreativitas 3.Kesesuaian dengan proyek 4.Kerapian Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Praktek Studio Project based learning Tugas 6 Mengkreasikan huruf vernakular yang ada di sekitar menjadi spesimen huruf Fase 4: Memonitoring proyek desain Fase 5: Menguji hasil proyek Desain Fase 6: Evaluasi proyek desain 4 X 50	Project based online learning 4 X 50	Materi: Gaya huruf vernakular Pustaka: <i>Adityawan, Arief, 2010, Tinjauan Desain Grafis, Jakarta: Concept</i>	15%
9	Mampu menciptakan desain huruf berbasis gambar	1.Dapat menganalisis desain huruf yang berbasis gambar 2.Dapat membuat brief desain huruf yang berbasis gambar	Kriteria: 1.Sikap 2.Keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan diskusi Praktek Studio Project based learning Fase 1: Menentukan pertanyaan mendasar Fase 2: Menyusun perencanaan proyek desain Fase 3: Menyusun jadwal proyek desain 4 X 50	Project based online learning 4 X 50	Materi: karakter dan kesan pada jenis font Pustaka: <i>Rustan, Suriyanto, 2011, Font & Tipografi, Jakarta: Gramedia</i>	5%
10	Mampu menciptakan desain huruf berbasis gambar	Dapat membuat sketsa dari konsep yang sudah ditentukan	Kriteria: 1.Sikap 2.Keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan 3.Keaktifan dalam diskusi kelas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan diskusi Praktek Studio Project based learning Fase 4: Memonitoring proyek desain 4 X 50	Project based online learning 4 X 50	Materi: karakter dan kesan pada jenis font Pustaka: <i>Rustan, Suriyanto, 2011, Font & Tipografi, Jakarta: Gramedia</i>	0%
11	Mampu menciptakan desain huruf berbasis gambar	Dapat mengubah sketsa desain huruf ke dalam bentuk digital	Kriteria: 1.Sikap 2.Keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan 3.Keaktifan dalam diskusi kelas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan diskusi Praktek Studio Project based learning Fase 4: Memonitoring proyek desain 4 X 50	Project based online learning 4 X 50	Materi: karakter dan kesan pada jenis font Pustaka: <i>Rustan, Suriyanto, 2011, Font & Tipografi, Jakarta: Gramedia</i>	0%
12	Mampu menciptakan desain huruf berbasis gambar	Dapat mengatur komposisi dan tatanan huruf	Kriteria: 1.Sikap 2.Keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan 3.Keaktifan dalam diskusi kelas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan diskusi Praktek Studio Project based learning Fase 4: Memonitoring proyek desain 4 X 50	Project based online learning 4 X 50	Materi: karakter dan kesan pada jenis font Pustaka: <i>Rustan, Suriyanto, 2011, Font & Tipografi, Jakarta: Gramedia</i>	0%
13	Mampu menciptakan desain huruf berbasis gambar	Dapat mengatur komposisi dan tatanan huruf	Kriteria: 1.Sikap 2.Keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan 3.Keaktifan dalam diskusi kelas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan diskusi Praktek Studio Project based learning Fase 4: Memonitoring proyek desain 4 X 50	Project based online learning 4 X 50	Materi: karakter dan kesan pada jenis font Pustaka: <i>Rustan, Suriyanto, 2011, Font & Tipografi, Jakarta: Gramedia</i>	0%
14	Mampu menciptakan desain huruf berbasis gambar	Dapat menerapkan desain huruf pada media pendukung sesuai dengan kebutuhan dan kesan yang ditimbulkan	Kriteria: 1.Sikap 2.Keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan 3.Keaktifan dalam diskusi kelas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan diskusi Praktek Studio Project based learning Fase 5: Mengevaluasi proyek desain 4 X 50	Project based online learning 4 X 50	Materi: karakter dan kesan pada jenis font Pustaka: <i>Rustan, Suriyanto, 2011, Font & Tipografi, Jakarta: Gramedia</i>	5%

15	Mampu menerapkan karakter dan kesan pada jenis font	Dapat memaparkan hasil rancangan desain huruf berbasis gambar	Kriteria: 1. Sikap 2. Keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan 3. Keaktifan dalam diskusi kelas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah dan diskusi Praktek Studio Project based learning Fase 5: Menguji proyek desain 4 X 50	Project based online learning 4 X 50	Materi: karakter dan kesan pada jenis font Pustaka: <i>Rustan, Surianto, 2011, Font & Tipografi, Jakarta: Gramedia</i>	0%
16	Mampu menerapkan karakter dan kesan pada jenis font	Dapat memaparkan hasil rancangan desain huruf berbasis gambar	Kriteria: 1. Sikap 2. Keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan 3. Keaktifan dalam diskusi kelas Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan diskusi Praktek Studio Project based learning Fase 6: Mengevaluasi proyek desain 4 X 50	Project based online learning 4 X 50	Materi: karakter dan kesan pada jenis font Pustaka: <i>Rustan, Surianto, 2011, Font & Tipografi, Jakarta: Gramedia</i>	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	15%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	85%
		100%

Catatan

- Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
- CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
- Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
- Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
- Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 30 November 2024

Koordinator Program Studi D4
Desain Grafis



ASIDIGISIANI SURYA PATRIA
NIDN 0019077703

UPM Program Studi D4 Desain
Grafis



NIDN 0019077703

