

	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 Desain	99999044203421	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=0	P=0	ECTS=0	2	7 Desember 2025																																																																																															
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																																
	Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd.		Nova Kristiana, S.Sn., M.Sn.,			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 merancang media promosi dengan menggunakan berbagai font/huruf secara terkonsep																																																																																																				
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu mengembangkan peran font/huruf baik secara manual maupun digital kedalam berbagai bentuk komunikasi visual																																																																																																				
	CPMK - 3	Mahasiswa mampu menganalisa secara teori dan konsep perkembangan disiplin ilmu Tipografi.																																																																																																				
	CPMK - 4	Mahasiswa mampu menentukan penggunaan karakter font sesuai kebutuhan media komunikasi visual.																																																																																																				
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																					
		<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <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> </table>	CPMK	CPMK-1	CPMK-2	CPMK-3	CPMK-4																																																																																															
CPMK																																																																																																						
CPMK-1																																																																																																						
CPMK-2																																																																																																						
CPMK-3																																																																																																						
CPMK-4																																																																																																						
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																					
	<table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <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> </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	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																																																																																																						
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. Nova Kristiana, 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 memahami pengertian, ragam dan peranan tipografi	1.Dapat mendeskripsikan pengertian, ragam dan peranan tipografi. 2.Dapat mendeskripsikan variabel penyusunan huruf	Kriteria: Sikap Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes	Direct instruction Diskusi Brainstorming 4 X 50	Sinkronous Diskusi Brainstorming	Materi: pengertian, ragam dan peranan tipografi Pustaka: <i>Sihombing, Danton, 2001, Tipografi Desain Grafis, Jakarta: Gramedia</i> Materi: Variabel penyusunan huruf Pustaka: <i>Rustan, Suriyanto, 2011, Font & Tipografi, Jakarta: Gramedia</i> Materi: Komposisi huruf Pustaka: <i>Sihombing, Danton, 2015, Tipografi Desain Grafis, Jakarta: Gramedia</i>	2%
2	Mampu memahami dasar-dasar tipografi.	1.Dapat menjelaskan bentuk dasar huruf 2.Dapat menjelaskan anatomi huruf	Kriteria: 1. Originalitas 2. Kreativitas 3.Kesesuaian dengan soal 4.Kerapian 5.Proporsi layout Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Base Learning Kuliah: Small Group Discussion Tugas 1. Klasifikasi Huruf 4 X 50	Sinkronous 4 X 50	Materi: Anatomi huruf Pustaka: <i>Rustan, Suriyanto, 2011, Font & Tipografi, Jakarta: Gramedia</i> Materi: Klasifikasi Huruf Pustaka: <i>Sihombing, Danton, 2015, Tipografi Desain Grafis, Jakarta: Gramedia</i>	5%
3	Mampu memahami anatomi dan sistem pengukuran huruf	1.Dapat menganalisa susunan huruf berdasarkan sistem spasinya 2.Dapat menjelaskan tentang set character	Kriteria: Kesuaian menjawab pertanyaan Bentuk Penilaian : Tes	Direct instruction Diskusi Brainstorming 4 X 50	Asinkronous http://vlearning.unesa.ac.id 4 X 50	Materi: Set character Pustaka: <i>Rustan, Suriyanto, 2011, Font & Tipografi, Jakarta: Gramedia</i> Materi: Proporsi, bobot huruf, dan kemiringan huruf Pustaka: <i>Rustan, Suriyanto, 2011, Font & Tipografi, Jakarta: Gramedia</i>	5%

4	Mampu menerapkan Teori Gestalt pada komposisi huruf	1.Dapat mendeskripsikan teori Gestalt dalam tipografi 2.Dapat menerapkan teori Gestalt dalam tipografi	Kriteria: 1.Originalitas 2.Kreativitas 3.Kesesuaian dengan soal 4.Kerapian 5.Proporsi layout Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning Kuliah Small Group Discussion Tugas 2. Penerapan Prinsip Gestalt 4 X 50	Project Based Online Learning 4 X 50	Materi: Teori Gestalt dalam tipografi Pustaka: <i>Adityawan, Arief, 2010, Tinjauan Desain Grafis, Jakarta: Concept</i>	10%
5	Mampu menerapkan prinsip aplikasi image dan menerapkan Prinsip dramatisasi	1.Dapat menjelaskan peranan image dan dramatisasi 2.Dapat menganalisa bentuk dasar image 3.Dapat mendeskripsikan prinsip dramatisasi	Kriteria: 1.Originalitas 2.Kreativitas 3.Kesesuaian dengan soal 4.Kerapian 5.Proporsi layout Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning Kuliah Small Group Discussion Tugas 3. Prinsip aplikasi image dan dramatisasi 4 X 50	Project Based Online Learning 4 X 50	Materi: image dan dramatisasi Pustaka: <i>Adityawan, Arief, 2010, Tinjauan Desain Grafis, Jakarta: Concept</i>	5%
6	Mampu menerapkan prinsip aplikasi image dan menerapkan Prinsip dramatisasi	1.Dapat menjelaskan peranan image dan dramatisasi 2.Dapat menganalisa bentuk dasar image 3.Dapat mendeskripsikan prinsip dramatisasi	Kriteria: 1.Originalitas 2.Kreativitas 3.Kesesuaian dengan soal 4.Kerapian 5.Proporsi layout Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning Kuliah Small Group Discussion Tugas 3. Prinsip aplikasi image dan dramatisasi 4 X 50	Project Based Online Learning 4 X 50	Materi: image dan dramatisasi Pustaka: <i>Adityawan, Arief, 2010, Tinjauan Desain Grafis, Jakarta: Concept</i>	5%
7	Mampu membuat hand lettering	1.Dapat menjelaskan latar belakang hand lettering 2.Dapat menjelaskan Gaya huruf Hand Lettering	Kriteria: 1.Originalitas 2.Kreativitas 3.Kesesuaian dengan ketentuan soal 4.Kerapian Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Direct instruction Diskusi Brainstorming 4 X 50	Asinkronous http://vlearning.unesa.ac.id 4 X 50	Materi: Gaya huruf Hand Lettering Pustaka: <i>Adityawan, Arief, 2010, Tinjauan Desain Grafis, Jakarta: Concept</i>	5%
8	Mampu membuat hand lettering	1.Dapat menjelaskan latar belakang hand lettering 2.Dapat menjelaskan Gaya huruf Hand Lettering	Kriteria: 1.Originalitas 2.Kreativitas 3.Kesesuaian dengan ketentuan soal 4.Kerapian Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Direct instruction Diskusi Brainstorming 4 X 50	Asinkronous http://vlearning.unesa.ac.id 4 X 50	Materi: Gaya huruf Hand Lettering Pustaka: <i>Adityawan, Arief, 2010, Tinjauan Desain Grafis, Jakarta: Concept</i>	5%
9	Mampu menerapkan karakter dan kesan pada jenis font	1.Dapat menjelaskan karakter dan kesan pada jenis font 2.Dapat menerapkan karakter dan kesan pada font	Kriteria: 1.Sikap 2.Keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan Bentuk Penilaian : Tes	Direct instruction Diskusi Brainstorming 4 X 50	Asinkronous http://vlearning.unesa.ac.id 4 X 50	Materi: karakter dan kesan pada jenis font Pustaka: <i>Rustan, Surianto, 2011, Font & Tipografi, Jakarta: Gramedia</i>	3%
10	Mampu memahami gaya-gaya huruf dalam tipografi	1.Dapat menjelaskan Tipografi Klasik 2.Dapat menjelaskan Tipografi Modern 3.Dapat menjelaskan Tipografi Kontemporer 4.Dapat Menerapkan gaya-gaya Tipografi	Kriteria: 1.Originalitas 2.Kreativitas 3.Kesesuaian dengan ketentuan soal 4.Kerapian 5.Proporsi layout Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning Kuliah Small Group Discussion Tugas 4. Gaya huruf dalam hand lettering 4 X 50	Project Based Online Learning 4 X 50	Materi: Tipografi Klasik. Tipografi Modern dan Tipografi Kontemporer Pustaka: <i>Sihombing, Danton, 2015, Tipografi Desain Grafis, Jakarta: Gramedia</i>	5%

11	Mampu memahami gaya-gaya huruf dalam tipografi	1.Dapat menjelaskan Tipografi Klasik 2.Dapat menjelaskan Tipografi Modern 3.Dapat menjelaskan Tipografi Kontemporer 4.Dapat Menerapkan gaya-gaya Tipografi	Kriteria: 1.Originalitas 2.Kreativitas 3.Kesesuain dengan ketentuan soal 4.Kerapian 5.Proporsi layout Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning Kuliah Small Group Discussion Tugas 4. Gaya huruf dalam hand lettering 4 X 50	Project Based Online Learning 4 X 50	Materi: Tipografi Klasik. Tipografi Modern dan Tipografi Kontemporer Pustaka: <i>Sihombing, Danton, 2015, Tipografi Desain Grafis, Jakarta: Gramedia</i>	10%
12	Mampu merancang logotype	1.Dapat menjelaskan jenis dan karakter logotype 2.Dapat menerapkan tipografi pada logotype	Kriteria: 1.Originalitas 2.Kreativitas 3.Kesesuain dengan ketentuan soal 4.Kerapian 5.Proporsi layout Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning Kuliah Small Group Discussion Tugas 5. Logotype 3 X 50	Project Based Online Learning	Materi: tipografi pada logotype Pustaka: <i>Rustan, Surianto, 2017, Logo, Jakarta: Gramedia</i>	5%
13	Mampu merancang logotype	1.Dapat menjelaskan jenis dan karakter logotype 2.Dapat menerapkan tipografi pada logotype	Kriteria: 1.Originalitas 2.Kreativitas 3.Kesesuain dengan ketentuan soal 4.Kerapian 5.Proporsi layout Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning Kuliah Small Group Discussion Tugas 5. Logotype 3 X 50	Project Based Online Learning	Materi: tipografi pada logotype Pustaka: <i>Rustan, Surianto, 2017, Logo, Jakarta: Gramedia</i>	10%
14	Mampu menerapkan font poster	1.Dapat menjelaskan gaya font poster 2.Dapat menerapkan tipografi pada poster	Kriteria: 1.Originalitas 2.Kreativitas 3.Kesesuain dengan ketentuan soal 4.Kerapian 5.Proporsi layout Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning Kuliah Small Group Discussion Tugas 6. Font Poster 4 X 50	Project Based Online Learning 4 X 50	Materi: Gaya font poster Pustaka: <i>Sihombing, Danton, 2015, Tipografi Desain Grafis, Jakarta: Gramedia</i> Materi: Tipografi pada poster Pustaka: <i>Rustan, Surianto, 2020 Layout, Jakarta: Gramedia</i>	5%
15	Mampu menerapkan font poster	1.Dapat menjelaskan gaya font poster 2.Dapat menerapkan tipografi pada poster	Kriteria: 1.Originalitas 2.Kreativitas 3.Kesesuain dengan ketentuan soal 4.Kerapian 5.Proporsi layout Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning Kuliah Small Group Discussion Tugas 6. Font Poster 4 X 50	Project Based Online Learning 4 X 50	Materi: Gaya font poster Pustaka: <i>Sihombing, Danton, 2015, Tipografi Desain Grafis, Jakarta: Gramedia</i> Materi: Tipografi pada poster Pustaka: <i>Rustan, Surianto, 2020 Layout, Jakarta: Gramedia</i>	10%

16	Mampu menerapkan font poster	1. Dapat menjelaskan gaya font poster 2. Dapat menerapkan tipografi pada poster	Kriteria: 1. Originalitas 2. Kreativitas 3. Kesesuaian dengan ketentuan soal 4. Kerapian 5. Proporsi layout Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Project Based Learning Kuliah Small Group Discussion Tugas 6. Font Poster 4 X 50	Project Based Online Learning 4 X 50	Materi: Gaya font poster Pustaka: Sihombing, Danton, 2015, Tipografi Desain Grafis, Jakarta: Gramedia Materi: Tipografi pada poster Pustaka: Rustan, Suriyanto, 2020 Layout, Jakarta: Gramedia	10%
----	------------------------------	--	--	--	---	---	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasi	1%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	90%
3.	Tes	9%
		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 studinya 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

Koordinator Program Studi D4
Desain Grafis



ASIDIGISIANI SURYA PATRIA
NIDN 0019077703

UPM Program Studi D4 Desain
Grafis



NIDN



