	Universitas Negeri Surabaya D4 Desain Grafis	Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
TIPOGRAFI	9034204423		4		23 September 2026

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
	Rizal Sofyana Fatahillah, S.Pd., M.Pd.	Nova Kristiana, S.Sn., M.Sn.	ASIDIGISIANTI SURYA PATRIA

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

Capaian Pembelajaran (CP)

CPL-PRODI yang dibebankan pada MK

CPL-5	Mampu menguasai secara teoritis pengetahuan tentang sejarah desain, prinsip dasar desain grafis, prinsip dasar komunikasi pemasaran dengan memanfaatkan IPTEKS pada bidang desain grafis.
CPL-6	Mampu merancang, menerapkan hingga memproduksi karya desain grafis baik secara manual maupun digital.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

CPMK-1	Mahasiswa mampu menganalisis anatomi huruf dan mengkombinasikan jenis huruf berdasarkan klasifikasi huruf.
CPMK-2	Mahasiswa mampu menyusun dan mengkombinasikan huruf berdasarkan prinsip Tipografi
CPMK-3	Mahasiswa mampu mendeskripsikan secara teori dan konsep sejarah perkembangan 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

CPMK	CPL-5	CPL-6
CPMK-1	✔	
CPMK-2	✔	
CPMK-3	✔	
CPMK-4		✔
CPMK-5		✔

Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)

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									✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔

Pustaka

Utama :

1. Kusrianto, Adi, 2004, Tipografi Komputer Untuk Desainer Grafis, Yogyakarta: Andi
2. Rustan, Surianto, 2011, Font &amp 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, Surianto, 2017, Logo, Jakarta: Gramedia
3. Rustan, Surianto, 2020 Layout, Jakarta: Gramedia

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (*offline*)	*Daring (online)*		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa mampu mendeskripsikan sejarah dan perkembangan Tipografi	1. Mahasiswa dapat mendeskripsikan mendeskripsikan sejarah Tipografi 2. Mahasiswa dapat mendeskripsikan perkembangan Tipografi	Pengetahuan	Ceramah dan diskusi			5%
2	Mahasiswa mampu mengkombinasikan jenis huruf berdasarkan klasifikasi huruf	1. Mahasiswa dapat menjelaskan anatomi huruf 2. Mahasiswa dapat mengkombinasikan jenis huruf berdasarkan klasifikasi huruf	Originalitas	Ceramah, demonstrasi dan pemberian tugas Tugas 1. Klasifikasi Huruf Menggambar ulang alfabet (uppercase–lowercase) & numeral menggunakan jenis huruf sans serif.			5%
3	Mahasiswa mampu menjelaskan legibility dan readability dalam tipografi	1. Mahasiswa dapat menjelaskan legibility dan readability dalam tipografi 2. Mahasiswa dapat menjelaskan set karakter pengukuran huruf 3. Mahasiswa dapat mengkombinasikan huruf berdasarkan gaya huruf dan klasifikasi huruf	Originalitas	Ceramah, demonstrasi, dan pemberian tugas Tugas 2. Mengkombinasikan huruf serif & sans serif dengan gaya huruf bold dan italic			10%
4	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip gestalt dengan menggunakan kerning dan spacing dalam penyusunan huruf	1. Mahasiswa dapat menerapkan prinsip gestalt dalam huruf 2. Mahasiswa dapat menerapkan prinsip kerning dan spacing dalam penyusunan huruf 3. Mahasiswa dapat warna kontras dalam penyusunan huruf	Originalitas	Ceramah, demonstrasi dan pemberian tugas Latihan 3. Merancang desain nama berdasarkan prinsip Gestalt			10%

5	Mahasiswa mampu menerapkan prinsip gestalt dengan menggunakan kerning dan spacing dalam penyusunan huruf	1. Mahasiswa dapat menerapkan prinsip gestalt dalam huruf 2. Mahasiswa dapat menerapkan prinsip kerning dan spacing dalam penyusunan huruf 3. Mahasiswa dapat warna kontras dalam penyusunan huruf	Originalitas	Ceramah, demonstrasi dan pemberian tugas Latihan 4 Merancang komposisi desain specimen huruf berdasarkan prinsip Gestalt			10%
6	Mahasiswa mampu menganalisis huruf vernakular yang ada di sekitar	1. Mahasiswa dapat mendeskripsikan huruf vernakular di sekitar 2. Mahasiswa dapat mengidentifkasi jenis huruf vernakular dari teknik pembuatannnya	Originalitas	Ceramah, demonstrasi dan pemberian tugas Latihan: identifikasi Huruf Vernakular			5%
7	Mampu mengkreasikan huruf vernakular yang ada di sekitar menjadi spesimen huruf	1. Dapat mendeskripsikan konsep dan prinsip merancang huruf vernakular 2. Dapat menyusun perencanaan projek desain 3. Dapat Menyusun jadwal projek desain		Project based learning Tugas 6 Mengkreasikan 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 projek desain Fase 3: Menyusun jadwal projek desain			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 projek desain 3. Dapat Menyusun jadwal projek desain	Originalitas	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 hasi proyek Desain Fase 6: Evaluasi projek desain			10%
9	Mampu menciptakan desain huruf berbasis gambar	1. Mahasiswa dapat menjelaskan prinsip handlettering 2. Mahasiswa dapat menjelaskan bagian huruf dalam handlettering 3. Mahasiswa dapat merancang desain handlteering huruf menggunakan prinsip lettering	Originalitas	Ceramah, demonstrasi dan pemberian latihan. Latihan 6: merancang desain dramatisasi huruf menggunakan prinsip lettering			5%
10	Mampu menciptakan desain huruf berbasis gambar	1. Mahasiswa dapat menjelaskan prinsip handlettering 2. Mahasiswa dapat menjelaskan bagian huruf dalam handlettering 3. Mahasiswa dapat merancang desain handlteering huruf menggunakan prinsip lettering	Originalitas	Ceramah, demonstrasi dan pemberian latihan. Latihan 6: merancang desain dramatisasi huruf menggunakan prinsip lettering			5%

11	Mahasiswa mampu menciptakan desain huruf berbasis gambar secara manual	1. Mahasiswa dapat menganalisis desain huruf yang berbasis gambar 2. Mahasiswa dapat membuat brief desain huruf yang berbasis gambar 3. Mahasiswa dapat membuat sketsa dari konsep yang sudah ditentukan	Originalitas	Ceramah dan diskusi Praktek Studio Project based learning Latihan 7: Dramatisasi Huruf			5%
12	Mahasiswa mampu menciptakan desain huruf berbasis gambar secara manual	1. Mahasiswa dapat menganalisis desain huruf yang berbasis gambar 2. Mahasiswa dapat membuat brief desain huruf yang berbasis gambar 3. Mahasiswa dapat membuat sketsa dari konsep yang sudah ditentukan	Originalitas	Ceramah dan diskusi Praktek Studio Project based learning Latihan 7: Dramatisasi Huruf			5%
13	Mampu mengidentifkasi obyek untuk dijadikan sumber referensi desain huruf berbasis gambar	1. Mahasiswa dapat menentukan benda sebagai sumber referensi huruf 2. Mahasiswa dapat mendeskripsikan sifat yang terkandung pada benda yang menjadi sumber referensi tersebut	Sikap	Ceramah dan diskusi			5%
14	Mampu menciptakan desain huruf berbasis gambar	1. Mahasiswa dapat mengubah sketsa desain huruf ke dalam bentuk digital 2. Mahasiswa dapat mengatur komposisi dan tatanan huruf dalam bentuk digital 3. Mahasiswa dapat menerapkan desain huruf pada media pendukung sesuai dengan kebutuhan dan kesan yang ditimbulkan	Originalitas	Ceramah dan diskusi Praktek Studio Project based learning			5%
15	Mampu menciptakan desain huruf berbasis gambar	1. Mahasiswa dapat mengubah sketsa desain huruf ke dalam bentuk digital 2. Mahasiswa dapat mengatur komposisi dan tatanan huruf dalam bentuk digital 3. Mahasiswa dapat menerapkan desain huruf pada media pendukung sesuai dengan kebutuhan dan kesan yang ditimbulkan	Originalitas	Ceramah dan diskusi Praktek Studio Project based learning			5%
16	Mahasiswa mampu menerapkan karakter dan kesan pada jenis font	Mahasiswa dapat memaparkan hasil rancangan desain huruf berbasis gambar	Sikap	Ceramah dan diskusi Praktek Studio Project based learning			5%

SDGS (Sustainable Development Goals)



Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL-Prodi)** adalah rumusan kemampuan yang harus dimiliki oleh lulusan program studi yang mencakup sikap, penguasaan pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus

sesuai dengan jenjang kualifikasi, yang diperoleh melalui proses pembelajaran.

2. **CPL-Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah** adalah bagian dari CPL-Prodi yang dipilih dan relevan untuk dikembangkan melalui suatu mata kuliah, sebagai dasar perumusan capaian pembelajaran mata kuliah.
3. **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dirumuskan secara spesifik dan diturunkan dari CPL-Prodi yang dibebankan pada mata kuliah, serta menggambarkan kompetensi yang harus dicapai mahasiswa setelah menyelesaikan mata kuliah.
4. **Sub-CPMK** adalah kemampuan akhir yang direncanakan pada setiap tahap pembelajaran, sebagai penjabaran lebih rinci dari CPMK, bersifat terukur dan dapat diamati sesuai dengan materi pembelajaran.
5. **Indikator Penilaian** adalah pernyataan spesifik dan terukur yang digunakan untuk menilai ketercapaian Sub-CPMK, baik dari proses maupun hasil belajar mahasiswa, yang didukung dengan bukti penilaian.
6. **Kriteria Penilaian** adalah tolok ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat ketercapaian hasil belajar mahasiswa berdasarkan indikator penilaian, guna menjamin penilaian yang objektif, konsisten, dan adil. Kriteria penilaian dapat bersifat kuantitatif dan/atau kualitatif.
7. **Bentuk Penilaian** meliputi penilaian tes dan non-tes sesuai dengan karakteristik capaian pembelajaran.
8. **Bentuk Pembelajaran** meliputi kuliah, responsi, tutorial, seminar atau bentuk lain yang setara, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
9. **Metode Pembelajaran** merupakan cara penyampaian pembelajaran yang digunakan untuk mencapai capaian pembelajaran, antara lain Small Group Discussion, Project Based Learning, Case Based Learning, Collaborative Learning, Discovery Learning, Self-Directed Learning, serta metode lain yang relevan.
10. **Materi Pembelajaran** adalah bahan kajian yang disusun secara sistematis dalam bentuk pokok dan sub-pokok bahasan untuk mendukung pencapaian Sub-CPMK.
11. **Bobot Penilaian** adalah persentase kontribusi setiap komponen penilaian terhadap nilai akhir mata kuliah, yang ditetapkan secara proporsional sesuai tingkat kompleksitas dan ketercapaian Sub-CPMK, dengan total keseluruhan sebesar 100%.
12. TM = Tatap Muka, PT = Penugasan Terstruktur, BM = Belajar Mandiri.