

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK		BOBOT (sks)			SEMESTER		Tgl Penyusunan																																																																																																																						
TIPOGRAFI		9034204423	Mata Kuliah Wajib Program Studi		T=4	P=0	ECTS=6.36		1	15 Agustus 2024																																																																																																																						
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																																																																																																																															
	CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																																																																																																																														
	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 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><tr><td>CPMK</td><td>CPL-3</td><td>CPL-5</td><td>CPL-6</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td></td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-5</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td></tr></table>										CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-6	CPMK-1		✓		CPMK-2	✓	✓		CPMK-3	✓	✓		CPMK-4	✓	✓	✓	CPMK-5	✓	✓	✓																																																																																													
	CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-6																																																																																																																												
	CPMK-1		✓																																																																																																																													
	CPMK-2	✓	✓																																																																																																																													
CPMK-3	✓	✓																																																																																																																														
CPMK-4	✓	✓	✓																																																																																																																													
CPMK-5	✓	✓	✓																																																																																																																													
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																																																
	<table><tr><td rowspan="2">CPMK</td><td colspan="16">Minggu Ke</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></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. Kusianto, 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, Surianto, 2017, Logo, Jakarta: Gramedia 3. Rustan, Surianto, 2020 Layout, Jakarta: Gramedia					
Dosen Pengampu		Dr. Asidigisianti Surya Patria, S.T., M.Pd. Nova Kristiana, S.Sn., M.Sn. Rizal Sofyana Fatahillah, S.Pd., M.Pd.					
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	Mahasiswa mampu mendeskripsikan sejarah dan perkembangan Tipografi	1. Mahasiswa dapat mendeskripsikan sejarah Tipografi 2. Mahasiswa dapat mendeskripsikan perkembangan Tipografi	Kriteria: 1. Pengetahuan 2. Sikap Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan diskusi 4 X 50	Asinkronous dan diskusi	Materi: Sejarah Desain Pustaka: Adityawan, Arief, 2010, Tinjauan Desain Grafis, Jakarta: Concept Materi: Sejarah dan perkembangan Tipografi Pustaka: Sihombing, Danton, 2015, Tipografi Desain Grafis, Jakarta: Gramedia	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	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: Rustan, Surianto, 2011, Font & Tipografi, Jakarta: Gramedia Materi: Klasifikasi Huruf Pustaka: Sihombing, Danton, 2015, Tipografi Desain Grafis, Jakarta: Gramedia	5%
3	1. Mahasiswa mampu menjelaskan legibility dan readability dalam tipografi 2. Mahasiswa mampu mengkombinasikan huruf berdasarkan gaya huruf dan klasifikasi huruf	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	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 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: Rustan, Surianto, 2011, Font & Tipografi, Jakarta: Gramedia Materi: Proporsi, bobot huruf, dan kemiringan huruf Pustaka: Rustan, Surianto, 2011, Font & Tipografi, Jakarta: Gramedia	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	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 Latihan 3. Merancang desain nama berdasarkan prinsip Gestalt 4 X 50	Asinkronus melalui LMS Pemberian tugas di LMS 4 X 50	Materi: Perkembangan lettering Pustaka: <i>Rustan, Suriyanto, 2011, Font & Tipografi, Jakarta: Gramedia</i> <hr/> Materi: Gaya huruf dalam dramatisasi Pustaka: <i>Sihombing, Danton, 2015, Tipografi Desain Grafis, Jakarta: Gramedia</i>	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	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 Latihan 4 Merancang komposisi desain specimen huruf berdasarkan prinsip Gestalt 4 X 50	Asinkronus melalui LMS Pemberian tugas di LMS 4 X 50	Materi: Perkembangan lettering Pustaka: <i>Rustan, Suriyanto, 2011, Font & Tipografi, Jakarta: Gramedia</i> <hr/> Materi: Gaya huruf dalam dramatisasi Pustaka: <i>Sihombing, Danton, 2015, Tipografi Desain Grafis, Jakarta: Gramedia</i>	10%
6	Mahasiswa mampu menganalisis huruf vernakular yang ada di sekitar	1.Mahasiswa dapat mendeskripsikan huruf vernakular di sekitar 2.Mahasiswa dapat mengidentifikasi jenis huruf vernakular dari teknik pembuatannya	Kriteria: 1.Originalitas 2.Kreativitas 3.Kesesuaian dengan soal 4.Kerapian 5.Proporsi layout Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, demonstrasi dan pemberian tugas Latihan: identifikasi Huruf Vernakular 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>	5%
7	Mampu mengkreasikan huruf vernakular yang ada di sekitar menjadi specimen 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 Mengkreasikan huruf vernakular yang ada di sekitar menjadi specimen 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>	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 handteering huruf menggunakan prinsip lettering	Kriteria: 1. Originalitas 2. Kreativitas 3. Kesesuaian dengan soal 4. Kerapian 5. Proporsi layout Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, demonstrasi dan pemberian latihan. Latihan 6: merancang desain dramatisasi huruf menggunakan prinsip lettering 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>	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 handteering huruf menggunakan prinsip lettering	Kriteria: 1. Originalitas 2. Kreativitas 3. Kesesuaian dengan soal 4. Kerapian 5. Proporsi layout Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, demonstrasi dan pemberian latihan. Latihan 6: merancang desain dramatisasi huruf menggunakan prinsip lettering 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>	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	Kriteria: 1. Originalitas 2. Kreativitas 3. Kesesuaian dengan proyek 4. Kerapian Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan diskusi Praktek Studio Project based learning Latihan 7: Dramatisasi Huruf 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>	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	Kriteria: 1. Originalitas 2. Kreativitas 3. Kesesuaian dengan proyek 4. Kerapian Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan diskusi Praktek Studio Project based learning Latihan 7: Dramatisasi Huruf 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>	5%
13	Mampu mengidentifikasi 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	Kriteria: 1. Sikap 2. Keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan 3. Keaktifan dalam diskusi kelas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah dan diskusi 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>	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	Kriteria: 1. Originalitas 2. Kreativitas 3. Kesesuaian dengan proyek 4. Kerapian Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan diskusi Praktek Studio Project based learning 4 X 50	Project based online learning 4 X 50	Materi: karakter dan kesan pada jenis font Pustaka: Rustan, Surianto, 2011, Font & Tipografi, Jakarta: Gramedia	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	Kriteria: 1. Originalitas 2. Kreativitas 3. Kesesuaian dengan proyek 4. Kerapian Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah dan diskusi Praktek Studio Project based learning 4 X 50	Project based online learning 4 X 50	Materi: karakter dan kesan pada jenis font Pustaka: Rustan, Surianto, 2011, Font & Tipografi, Jakarta: Gramedia	5%
16	Mahasiswa mampu menerapkan karakter dan kesan pada jenis font	Mahasiswa 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 4 X 50	Project based online learning 4 X 50	Materi: karakter dan kesan pada jenis font Pustaka: Rustan, Surianto, 2011, Font & Tipografi, Jakarta: Gramedia	5%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	27.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	70%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	2.5%
		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.
- Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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, 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

UPM Program Studi D4 Desain
Grafis



ASIDIGISIANTI SURYA PATRIA
NIDN 0019077703



NIDN

File PDF ini digenerate pada tanggal 7 Desember 2025 Jam 13:43 menggunakan aplikasi RPS OBE SiDra Unesa