



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Bahasa dan Seni
Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan												
Tipografi Dasar	9024103050	Dasar Desain	T=3 P=0 ECTS=4.77	4	26 April 2023												
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK	Koordinator Program Studi													
	Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn., M.Sn.		Marsudi, S.Pd., M.Pd.	Marsudi, S.Pd., M.Pd.													
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-6	Menguasai teori dan metodologi perancangan Desain Komunikasi Visual dengan berbagai pendekatan fungsional dan pemecahan masalah.																
CPL-7	Mampu merencanakan proses perancangan Desain Komunikasi Visual dari tahap konsep, metode, hingga penyelesaian akhir dengan menggunakan pendekatan keilmuan Desain Komunikasi Visual berbasis perangkat lunak terkini																
CPL-9	Mampu merancang karya Desain Komunikasi Visual yang berorientasi pada pemecahan masalah dengan pendekatan berbasis kreativitas dan teknologi serta menggunakan perangkat lunak terkini.																
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																
CPMK - 1	Mahasiswa mampu menjelaskan teori tentang tipografi (terminologi dan struktur huruf).																
CPMK - 2	Mahasiswa mampu mengenali jenis-jenis huruf beserta periodisasi kemunculannya																
CPMK - 3	Mahasiswa mampu menguasai keterampilan membuat berbagai tipe dan karakteristik huruf, secara manual (hand lettering).																
CPMK - 4	Mahasiswa menunjukkan sikap apresiatif terhadap karya orang lain, beretika dan bertanggungjawab																
	Matrik CPL - CPMK																
		CPL-3	CPL-6	CPL-7	CPL-9												
	CPMK-1	✓	✓														
	CPMK-2	✓	✓														
	CPMK-3		✓	✓													
	CPMK-4			✓	✓												
	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																
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah untuk menjelaskan teori tipografi meliputi; terminologi dalam tipografi dan struktur tipografi, serta untuk menguasai keterampilan dalam mengembangkan dan mengatur struktur huruf secara manual (hand lettering). Bahan kajian yang diberikan adalah sejarah perkembangan huruf, jenis-jenis huruf, anatomi huruf dan elemen-elemen dasar tipografi.																
Pustaka	Utama :																
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Carter, Rob. 1985. Typographic Design. New York: VNR Co. 2. Cavanaugh, Sean. 1995 Digital Type Design Guide. Indiana: Hayden Books. 3. Kusrianto, Adi. 2004. Tipografi Komputer Untuk Desainer Grafis. Yogyakarta: Andi 4. Rustan, Suriyanto. 2011, Font & Tipografi. Jakarta: Gramedia 5. Sihombing, Danton. 2001. Tipografi Desain Grafis. Jakarta: Gramedia 																
	Pendukung :																

Dosen Pengampu		Nova Kristiana, S.Sn., M.Sn. Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn., M.Sn.					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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 Perkuliahan dan Kontrak Perkuliahan Mata Kuliah Tipografi Dasar	1.1. Dapat mendeskripsikan Mata Kuliah Tipografi Dasar 2.2. Dapat mempersiapkan materi/bahan untuk keperluan Mata Kuliah Tipografi Dasar	Kriteria: 1.1. Sikap 2.2. Dapat mempersiapkan materi/bahan untuk keperluan Mata Kuliah Tipografi Dasar 3.3. Dapat mempersiapkan materi/bahan untuk keperluan Mata Kuliah Tipografi Dasar Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Diskusi 4 X 50		Materi: Dasar-dasar tipografi Pustaka: <i>Kusrianto, Adi., 2004. Tipografi Komputer Untuk Desainer Grafis. Yogyakarta: Andi</i> Materi: Pengantar tipografi Pustaka: <i>Rustan, Suriyanto. 2011, Font & Tipografi. Jakarta: Gramedia</i>	5%
2	Mampu memahami dasar-dasar tipografi.	1. Dapat mendeskripsikan pengertian, ragam dan peranan tipografi 2. Dapat mendeskripsikan variabel penyusunan huruf 3. Menganalisa komposisi huruf	Kriteria: 1.1. Sikap 2.2. Keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan 3.3. Dapat mendeskripsikan pengertian, ragam, dan peranan tipografi 4.4. Dapat mendeskripsikan variabel penyusunan huruf 5.5. Dapat menganalisis komposisi huruf Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, 4 X 50		Materi: Ragam dan peranan tipografi Pustaka: <i>Kusrianto, Adi., 2004. Tipografi Komputer Untuk Desainer Grafis. Yogyakarta: Andi</i> Materi: Variabel penyusunan huruf Pustaka: <i>Rustan, Suriyanto. 2011, Font & Tipografi. Jakarta: Gramedia</i> Materi: Prinsip pengorganisasian huruf Pustaka: <i>Sihombing, Danton. 2001. Tipografi Desain Grafis. Jakarta: Gramedia</i>	5%
3	Mampu memahami anatomi dan sistem pengukuran huruf	1.1. Dapat menjelaskan bentuk dasar huruf 2.2. Dapat menjelaskan anatomi huruf 3.3. Dapat mengklasifikasikan huruf berdasarkan anatominya 4.4. Dapat menjelaskan standar ukuran huruf 5.5. Dapat menganalisa susunan huruf berdasarkan sistem spasinya	Kriteria: 1.1. Kesesuaian dengan klasifikasi 2.2. Kerapian 3.3. Proporsi layout Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan 4 X 50		Materi: Bentuk dasar huruf Pustaka: <i>Kusrianto, Adi., 2004. Tipografi Komputer Untuk Desainer Grafis. Yogyakarta: Andi</i> Materi: Klasifikasi anatomi huruf Pustaka: <i>Rustan, Suriyanto. 2011, Font & Tipografi. Jakarta: Gramedia</i> Materi: Standar ukuran huruf dan spasi dalam tipografi Pustaka: <i>Sihombing, Danton. 2001. Tipografi Desain Grafis. Jakarta: Gramedia</i>	5%

4	Mampu memahami tentang keluarga huruf	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Dapat menjelaskan tentang set character 2.2. Dapat menganalisa proporsi, bobot huruf, dan kemiringan huruf 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Kesesuaian dengan ketentuan soal 2.2. Kerapian 3.3. Proporsi layout <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek 4 X 50		<p>Materi: Set character in typographic Pustaka: Carter, Rob. 1985. <i>Typographic Design</i>. New York: VNR Co.</p> <hr/> <p>Materi: Proportions, weights. and letter slant Pustaka: Cavanaugh, Sean. 1995<i>Digital Type Design Guide</i>. Indiana: Hayden Books.</p>	5%
5	Mampu memahami tentang keluarga huruf	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Dapat menjelaskan tentang set character 2.2. Dapat menganalisa proporsi, bobot huruf, dan kemiringan huruf 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Kesesuaian dengan ketentuan soal 2.2. Kerapian 3.3. Proporsi layout <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek 4 X 50		<p>Materi: Set character in typographic Pustaka: Carter, Rob. 1985. <i>Typographic Design</i>. New York: VNR Co.</p> <hr/> <p>Materi: Proportions, weights. and letter slant Pustaka: Cavanaugh, Sean. 1995<i>Digital Type Design Guide</i>. Indiana: Hayden Books.</p>	5%
6	Mampu menguasai teori Gestalt dalam pengorganisasian huruf	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Dapat mendeskripsikan teori Gestalt dalam tipografi 2.2. Dapat menerapkan teori Gestalt dalam tipografi 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Originalitas 2.2. Kreativitas 3.3. Kesesuaian dengan ketentuan soal 4.4. Kerapian 5.5. Proporsi layout <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek 4 X 50		<p>Materi: Teori Gestalt Pustaka: Carter, Rob. 1985. <i>Typographic Design</i>. New York: VNR Co.</p>	5%
7	Mampu menguasai prinsip pemilihan dan penerapan huruf	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Dapat mendeskripsikan Legibility dan Readability dalam tipografi 2.2. Dapat menganalisa tampilan huruf ditinjau dari karakternya 3.3. Dapat menjelaskan visual hirarki dalam tipografi 4.4. Dapat menganalisis huruf sebagai elemen desain 5.5. Dapat menganalisis penerapan huruf berdasarkan Grid system dan alignment 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Originalitas 2.2. Kreativitas 3.3. Kesesuaian dengan ketentuan soal 4.4. Kerapian 5.5. Proporsi layout <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek 4 X 50		<p>Materi: Prinsip pemilihan huruf Pustaka: Kusrianto, Adi., 2004. <i>Tipografi Komputer Untuk Desainer Grafis</i>. Yogyakarta: Andi</p> <hr/> <p>Materi: Legibility & Readability Pustaka: Carter, Rob. 1985. <i>Typographic Design</i>. New York: VNR Co.</p> <hr/> <p>Materi: Karakter huruf Pustaka: Rustan, Surianto. 2011, <i>Font & Tipografi</i>. Jakarta: Gramedia</p> <hr/> <p>Materi: Visual hirarki tipografi Pustaka: Sihombing, Danton. 2001. <i>Tipografi Desain Grafis</i>. Jakarta: Gramedia</p>	5%

8	UTS	Meredesain Typeface dengan prinsip Gestalt	Kriteria: 1.1. Originalitas 2.2. Kreativitas 3.3. Kesesuaian dengan ketentuan soal 4.4. Kerapian 5.5. Proporsi layout Bentuk Penilaian : Tes	Analisislah jenis typeface yang ada pada media Makanan dan minuman ringan yang ada di sekeliling anda, kemudian redesainlah Typefacenya dengan prinsip Gestalt 4 X 50		Materi: Teori Gestalt Pustaka: Carter, Rob. 1985. <i>Typographic Design</i> . New York: VNR Co.	15%
9	Mampu memahami perkembangan model dan gaya huruf	1.1. Dapat menganalisis perkembangan model dan gaya huruf 2.2. Dapat mengaplikasikan huruf digital	Kriteria: 1.1. Sikap 2.2. Keaktifan bertanya dan menjawab pertanyaan 3.3. Kesesuaian dengan ketentuan soal 4.4. Kerapian 5.5. Proporsi layout Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek 3 X 50		Materi: Tinjauan perkembangan model dan gaya huruf Pustaka: Kusrianto, Adi., 2004. <i>Tipografi Komputer Untuk Desainer Grafis</i> . Yogyakarta: Andi Materi: Perkembangan huruf digital Pustaka: Sihombing, Danton. 2001. <i>Tipografi Desain Grafis</i> . Jakarta: Gramedia Materi: Analisis tipografi Pustaka: Rustan, Suriyanto. 2011. <i>Font & Tipografi</i> . Jakarta: Gramedia	5%
10	Mampu menguasai prinsip penerapan image	1.1. Dapat menjelaskan peranan image 2.2. Dapat menganalisa bentuk dasar image 3.3. Dapat mengaplikasikan image dalam kata	Kriteria: 1.1. Originalitas 2.2. Kreativitas 3.3. Kesesuaian dengan ketentuan soal 4.4. Kerapian 5.5. Proporsi layout Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan praktek 4 X 50		Materi: Bentuk dasar image Pustaka: Rustan, Suriyanto. 2011. <i>Font & Tipografi</i> . Jakarta: Gramedia Materi: Prinsip aplikasi image Pustaka: Sihombing, Danton. 2001. <i>Tipografi Desain Grafis</i> . Jakarta: Gramedia Materi: Peranan image Pustaka: Kusrianto, Adi., 2004. <i>Tipografi Komputer Untuk Desainer Grafis</i> . Yogyakarta: Andi	5%

11	Mampu menguasai prinsip penerapan image	<p>1.1. Dapat menjelaskan peranan dramatisasi</p> <p>2.2. Dapat mendiskripsikan prinsip dramatisasi</p> <p>3.3. Dapat menyusun huruf dengan dramatisasi</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1.1. Originalitas</p> <p>2.2. Kreativitas</p> <p>3.3. Kesesuaian dengan ketentuan soal</p> <p>4.4. Kerapian</p> <p>5.5. Proporsi layout</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan praktek 4 X 50		<p>Materi: Peranan dramatisasi Pustaka: <i>Kusrianto, Adi., 2004. Tipografi Komputer Untuk Desainer Grafis. Yogyakarta: Andi</i></p> <p>Materi: Prinsip dramatisasi Pustaka: <i>Rustan, Suriyanto. 2011, Font & Tipografi. Jakarta: Gramedia</i></p> <p>Materi: Faktor penyusunan huruf dengan dramatisasi Pustaka: <i>Sihombing, Danton. 2001. Tipografi Desain Grafis. Jakarta: Gramedia</i></p>	5%
12	Mampu menguasai aplikasi motif dalam huruf	<p>1.1. Dapat menjelaskan peranan motif dalam huruf</p> <p>2.2. Menganalisa bentuk dasar motif dalam huruf</p> <p>3.3. Menerapkan motif dalam huruf</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1.1. Originalitas</p> <p>2.2. Kreativitas</p> <p>3.3. Kesesuaian dengan ketentuan soal</p> <p>4.4. Kerapian</p> <p>5.5. Proporsi layout</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan praktek 4 X 50		<p>Materi: Bentuk dasar motif Pustaka: <i>Kusrianto, Adi., 2004. Tipografi Komputer Untuk Desainer Grafis. Yogyakarta: Andi</i></p> <p>Materi: Peranan motif Pustaka: <i>Rustan, Suriyanto. 2011, Font & Tipografi. Jakarta: Gramedia</i></p> <p>Materi: Prinsip aplikasi motif dalam huruf Pustaka: <i>Sihombing, Danton. 2001. Tipografi Desain Grafis. Jakarta: Gramedia</i></p>	5%
13	Mampu menguasai aplikasi motif dalam huruf	<p>1.1. Dapat menjelaskan Tipografi klasik</p> <p>2.2. Dapat menjelaskan Tipografi modern</p> <p>3.3. Dapat menjelaskan Tipografi Kontemporer</p> <p>4.4. Dapat menerapkan gaya-gaya Tipografi</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1.1. Originalitas</p> <p>2.2. Kreativitas</p> <p>3.3. Kesesuaian dengan ketentuan soal</p> <p>4.4. Kerapian</p> <p>5.5. Proporsi layout</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan praktek 4 X 50		<p>Materi: Tipografi klasik Pustaka: <i>Kusrianto, Adi., 2004. Tipografi Komputer Untuk Desainer Grafis. Yogyakarta: Andi</i></p> <p>Materi: Tipografi modern Pustaka: <i>Rustan, Suriyanto. 2011, Font & Tipografi. Jakarta: Gramedia</i></p> <p>Materi: Tipografi kontemporer Pustaka: <i>Sihombing, Danton. 2001. Tipografi Desain Grafis. Jakarta: Gramedia</i></p>	5%

14	Mampu merancang Tipografi dengan Teknik Hand Lettering	<p>1.1. Dapat menjelaskan latar belakang Hand Lettering</p> <p>2.2. Dapat menjelaskan Gaya Huruf Hand Lettering</p> <p>3.3. Dapat merancang Tipografi dengan Teknik Hand Lettering</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1.1. Originalitas</p> <p>2.2. Kreativitas</p> <p>3.3. Kesesuaian dengan ketentuan soal</p> <p>4.4. Kerapian</p> <p>5.5. Proporsi layout</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan praktek 4 X 50		<p>Materi: Gaya huruf Hand Lettering</p> <p>Pustaka: <i>Kusrianto, Adi., 2004. Tipografi Komputer Untuk Desainer Grafis. Yogyakarta: Andi</i></p> <hr/> <p>Materi: Perancangan Hand Lettering</p> <p>Pustaka: <i>Rustan, Surianto. 2011, Font & Tipografi. Jakarta: Gramedia</i></p> <hr/> <p>Materi: Latar belakang Hand Lettering</p> <p>Pustaka: <i>Sihombing, Danton. 2001. Tipografi Desain Grafis. Jakarta: Gramedia</i></p>	5%
15	Mampu merancang Tipografi dengan Teknik Hand Lettering	<p>1.1. Dapat menjelaskan latar belakang Hand Lettering</p> <p>2.2. Dapat menjelaskan Gaya Huruf Hand Lettering</p> <p>3.3. Dapat merancang Tipografi dengan Teknik Hand Lettering</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1.1. Originalitas</p> <p>2.2. Kreativitas</p> <p>3.3. Kesesuaian dengan ketentuan soal</p> <p>4.4. Kerapian</p> <p>5.5. Proporsi layout</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan praktek 4 X 50		<p>Materi: gaya dan Perkembangan Huruf dalam Tipografi</p> <p>Pustaka: <i>Cavanaugh, Sean. 1995 Digital Type Design Guide. Indiana: Hayden Books.</i></p> <hr/> <p>Materi: Pengantar desain Tipografi</p> <p>Pustaka: <i>Carter, Rob. 1985. Typographic Design. New York: VNR Co.</i></p> <hr/> <p>Materi: Pengantar Tipografi</p> <p>Pustaka: <i>Rustan, Surianto. 2011, Font & Tipografi. Jakarta: Gramedia</i></p>	5%
16	UAS	Mahasiswa mampu membaca huruf sebagai sebuah pesan, Mampu membuat konsep huruf untuk menyampaikan pesan, Mampu mengembangkan tampilan huruf	<p>Kriteria:</p> <p>1.1. Originalitas</p> <p>2.2. Kreativitas</p> <p>3.3. Kesesuaian dengan ketentuan soal</p> <p>4.4. Kerapian</p> <p>5.5. Proporsi layout</p> <p>Bentuk Penilaian : Tes</p>	Buatlah Redesain tampilan huruf (tipografi) sebagai identitas suatu lokasi/daerah yang ada di sekeliling anda. Misalnya di daerah pantai, Taman kota, tempat wisata dll. 4 X 50		<p>Materi: Tipografi sebagai identitas</p> <p>Pustaka: <i>Carter, Rob. 1985. Typographic Design. New York: VNR Co.</i></p>	15%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	65%
3.	Tes	30%
		100%

Catatan

1. **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.
2. **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.
 3. **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.
 4. **Sub-CP 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.
 5. **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.
 6. **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.
 7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
 8. **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.
 9. **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.
 10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
 11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
 12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 5 Mei 2024

Koordinator Program Studi S1
Desain Komunikasi Visual



Marsudi, S.Pd., M.Pd.
NIDN 0018077901

UPM Program Studi S1 Desain
Komunikasi Visual



Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn.,
M.Sn.
NIDN 0024058405

File PDF ini digenerate pada tanggal 5 Juli 2024 Jam 00:09 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

