



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA VID510 Tipografi Eksperimental

| | | | |
|--|--|---|-----------------|
| Issue/Revisi | : R0 | Tanggal | : 26 April 2021 |
| Mata Kuliah | : Tipografi Eksperimental | Kode MK | : VID510 |
| Rumpun MK | : MKMA | Semester | : 5 |
| Dosen Penyusun | : Ratno Suprpto, S.Sn.,M.Ds | Bobot (sks) | : 3 sks |
| Penyusun, Ttd  | Menyetujui, Ttd  | Mengesahkan, Ttd  | |
| (Ratno Suprpto, S.Sn.,M.Ds) | (Desi Dwi Kristanto, S.Ds.,M.Ds) | (Agustinus Agus Setiawan, S.T., M.T.) | |

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

| | | |
|---|--------------------|---|
| Capaian Pembelajaran (CP) | CPL - PRODI | |
| | I.E.1: | Mampu berpikir kritis dan sistematis, untuk menyelesaikan permasalahan dan membuat keputusan secara tepat |
| | II.A2: | Mampu membuat karya visual secara manual maupun menggunakan alat |
| | II.A2: | Mampu mewujudkan gagasan ke dalam bentuk karya visual |
| | IV.B1: | Mampu menyusun komposisi, tata letak sesuai kaidah prinsip seni baik media cetak maupun digital |
| | II.D2: | Mampu menerapkan prinsip-prinsip dan unsur-unsur desain melalui strategi kreatif seperti visual, huruf, tata letak, komposisi, warna dan prinsip gestalt. |
| Deskripsi Singkat MK | CP-MK | |
| | MK 1 | Mampu membuat huruf dan karakter tipografi digital. |
| | MK 2 | Mampu menguasai prinsip gestalt dalam tipografi. |
| | MK 3 | Mampu merancang karya desain tipografi dengan Teknik manual. |
| | MK 4 | Mampu merancang karya desain tipografi untuk media cetak dan digital |
| | MK 5 | Mampu menjelaskan konsep perancangan huruf dalam tipografi. |
| Mata kuliah ini mengajarkan mengenai Tipografi Eksperimental. Tipografi Eksperimental ini dimulai dengan membuat <i>hand lettering</i> dalam bentuk sketsa yang kemudian dibuat menjadi huruf digital melalui proses dan tahapan perancangan huruf. Dalam Tipografi Eksperimental ini, selain membuat huruf | | |

| RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER | |
|--|---|
| | dengan latar belakang hand lettering, juga membuat huruf khusus yang memiliki kebutuhan identitas kota/daerah dengan latar belakang artefak atau ornamental khas dari daerah tersebut. Proses tahapan perancangan huruf ini dimuali dari sketsa, <i>inking</i> , <i>scanning</i> , <i>vector</i> hingga proses digital huruf melalui software fontlab. Huruf digital ini dapat di install pada <i>operating system (OS)</i> windows dan Mac OS. Hasil Tipografi Eksperimental kemudian diaplikasikan untuk kebutuhan perancangan visual media cetak dan digital. |
| Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Anatomi huruf dalam tipografi 2. Prinsip, jenis dan fungsi Tipografi. 3. Eksplorasi bentuk huruf. 4. Aplikasi perancangan huruf pada perangkat lunak digital. 5. Prinsip dan aplikasi perancangan huruf pada media cetak dan digital. |
| Pustaka | Utama |
| | <ol style="list-style-type: none"> 1. Strizver, Ilene, 1953-Type Rules!: The designer's guide to professional typography / Ilene Strizver. -Fourth edition. Published by John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey 2. Carter, Rob. 2015, Typographic design: form and communication / Rob Carter, Ben Day, Philip Meggs, Sandra Maxa, Mark Sanders. Sixth edition. Published by John Wiley & Sons, Inc., Hoboken, New Jersey 3. Allan Haley, Richard Poulin, Jason Tselentis, Tony Seddon, Gerry Leonidas, Ina Saltz, Kathryn Henderson with Tyler Alterman, 2012, Typography ReferencedA: 'Comprehensive Visual Guide to the Language, History, and Pract ice of Typography', Rockport Publishers. 4. Saltz, Ina. 2009, Typography essentials : 100 design principles for working with type. Rockport Publishers, United States of America. |
| | Pendukung |
| Media Pembelajaran | Perangkat Lunak: |
| | <p>Adobe Illustrator & Fontlab Studio</p> <p>Perangkat Keras:</p> <p>Komputer</p> |
| Team Teaching | |
| Mata Kuliah Prasyarat | Tanpa Prasyarat |
| | |
| Kriteria Penilaian | <ol style="list-style-type: none"> 1. Tugas praktek : 30 % Kehadiran mahasiswa dihitung berdasarkan presensi dan kelengkapan tugas praktek yang dilaksanakan dalam kelas 2. Tugas Besar : 30% Tugas bertahap pasca UTS dengan proses asistensi 3. UTS : 20% Ujian dilaksanakan dengan praktek di kelas |

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

| RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER | | | | |
|-------------------------------|--|--------|---------------|--|
| | UAS : 20% Ujian dilaksanakan dengan praktek di kelas | | | |
| Bobot Penilaian | Nilai | Kredit | Angka | Deskripsi Capaian Pembelajaran |
| | A | 4 | 90,00 – 100 | Mahasiswa superior yang mampu menunjukkan produktivitas – gagasan perancangan, daya kritis dan imajinatif yang sesuai dengan konteks dan berpikiran maju dan kritis dalam menghadapi permasalahan yang secara jeli dianalisis serta mampu mengemasnya ke dalam suatu penyajian yang lengkap, menarik dan sistematis. |
| | A- | 3.75 | 80,00 – 89,99 | Mahasiswa telah memenuhi semua permintaan tugas secara lengkap, kritis, menarik, sistematis, orisinal dan menarik dengan ketajaman daya analisis – sintesis suatu permasalahan sampai instrumen perancangan. |
| | B+ | 3.3 | 75,00 – 79,99 | Mahasiswa memenuhi permintaan tugas dengan lengkap dengan tafsiran dan gagasan yang jelas, logis, runut dan orisinal serta mampu mengemas semua ide secara sistematis dan menarik. |
| | B | 3 | 70,00 – 74,99 | Mahasiswa memenuhi permintaan tugas dengan lengkap dengan tafsiran dan gagasan yang jeli, logis, runut dan orisinal namun penyajian kurang menarik. |
| | B- | 2.7 | 65,00 – 69,99 | Mahasiswa memenuhi permintaan tugas dengan lengkap dengan tafsiran permasalahan secara jeli dan gagasan perancangan secara logis, runut dan komprehensif namun penyajian tidak menarik. |
| | C+ | 2.3 | 60,00 – 64,99 | Mahasiswa memenuhi permintaan tugas dengan lengkap dengan langkah-langkah perancangan yang jelas dan logis serta menerapkan berbagai pengetahuan walaupun masih kurang runut, logis dan komprehensif. |
| | C | 2 | 55,00 – 59,99 | Mahasiswa memenuhi permintaan tugas secara lengkap dan cukup berusaha menerapkan berbagai pengetahuan namun belum runut, logis dan komprehensif. |
| | C- | 1.7 | 50,00 – 54,99 | Mahasiswa hanya memenuhi permintaan tugas namun belum mampu menerapkan pengetahuan secara runut, logis dan komprehensif. |
| | D | 1 | 40,00 – 49,99 | Mahasiswa perlu mengulang karena ia mengerjakan tugas seadanya dan tidak lengkap sesuai dengan permintaan, tidak mampu menerapkan berbagai pengetahuan secara runut, logis dan komprehensif, dan tidak mampu menyampaikan ide, baik secara visual dan lisan. |
| | E | 0 | < 40,00 | Mahasiswa belum layak lulus ketika mahasiswa tidak memenuhi salah satu atau beberapa kriteria, seperti sering tidak mengumpulkan tugas atau tidak mengumpulkan tugas, tidak mengikuti ujian, dan melakukan plagiarisme. |



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA VID510 Tipografi Eksperimental

| RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER | | | | | | |
|-------------------------------|--|---|--|---|--|---------------------|
| Minggu ke- | Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan) | Indikator | Kriteria & Bentuk Penilaian | Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu) | Materi Pembelajaran (Pustaka) | Bobot Penilaian (%) |
| (1) | (2) | (3) | (4) | (5) | (6) | (7) |
| 1 | Mampu memahami wawasan tentang perkembangan huruf dalam dunia desain komunikasi visual. Proses dan Tahapan merancang huruf digital. | a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide | <ul style="list-style-type: none"> • Edukatif • Otentik • Subjektif | <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi • Praktik | Pengenalan dan Pengantar Tipografi Eksperimental dalam desain komunikasi visual. Proses dan Tahapan Tipografi Eksperimental. | |
| 2 | Mampu memahami penerapan dan metode merancang sketsa huruf hand lettering dalam tipografi dengan mengeksposisi bentuk tulisan tangan sendiri. | a. Ketepatan analisis b. Kerapian sajian c. Kreativitas ide | <ul style="list-style-type: none"> • Edukatif • Otentik | <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi • Praktik | Perancangan Sketsa Digital Hand Lettering (tulisan tangan) Tema: sketsa <i>Hand Lettering</i> Latihan & Tugas I: Merancang alternatif sketsa <i>hand lettering</i> . | |



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA VID510 Tipografi Eksperimental

| | | | | | |
|---|---|--|---|---|--|
| 3 | <p>Mampu memahami penerapan metode dan proses perancangan huruf tahap 2 melalui metode Grid dalam merancang huruf Hand Lettering.</p> | <p>a. Kerapian sajian b. Kreativitas ide</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Edukatif • Otentik | <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi • Praktik | <p>Proses tahap 2 perancangan sketsa huruf melalui metode Grid dalam merancang huruf Hand Lettering.</p> <p>Latihan & Tugas II: Membuat sketsa huruf melalui metode grid.</p> |
| 4 | <p>Mampu memahami, menguasai dan menerapkan Teknik dan metode proses Inking (penebalan huruf) & Scanning digital huruf alfabet.</p> | <p>a. Kerapian sajian b. Kreativitas ide</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Edukatif • Otentik | <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi • Praktik | <p>Proses Inking & Scanning digital huruf alfabet.</p> <p>Latihan & Tugas III: Membuat inking & scanning huruf.</p> |
| 5 | <p>Mampu memahami, menguasai dan menerapkan Teknik dan metode proses Tracing digital huruf alfabet upper case (huruf capital) melalui software vector.</p> | <p>a. Kerapian sajian b. Kreativitas ide</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Edukatif • Otentik | <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi • Praktik | <p>Proses Tracing digital huruf alfabet upper case (huruf capital) melalui software vector.</p> <p>Latihan & Tugas IV: Membuat Proses Tracing digital huruf alfabet upper case melalui software vector.</p> |



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA
VID510 Tipografi Eksperimental**

| | | | | | | |
|---|--|---|---|---|--|--|
| | | | | | | |
| 6 | <p>Mampu memahami, menguasai dan menerapkan Teknik dan metode proses <i>Tracing</i> digital huruf alfabet <i>lower case</i> (huruf kecil) melalui <i>software vector</i>.</p> | <p>a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Edukatif • Otentik | <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi • Praktik | <p>Proses <i>Tracing</i> digital huruf alfabet <i>lower case</i> (<i>huruf kecil</i>) melalui <i>software vector</i>.</p> <p>Latihan & Tugas V: Membuat Proses <i>Tracing</i> digital huruf alfabet <i>lower case</i> melalui <i>software vector</i></p> | |
| 7 | <p>mpu memahami, menguasai dan menerapkan Teknik dan metode proses <i>Tracing</i> digital angka dan simbol alfabet <i>lower case</i> (huruf kecil) melalui <i>software vector</i>.</p> | <p>a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Edukatif • Otentik | <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi • Praktik | <p>Proses <i>Tracing</i> digital angka dan simbol alfabet <i>lower case</i> (<i>huruf kecil</i>) melalui <i>software vector</i>.</p> <p>Latihan & Tugas VI: Membuat Proses <i>Tracing</i> digital angka dan simbol alfabet <i>lower case</i> melalui <i>software vector</i></p> | |
| 8 | <p>UTS: Mampu menganalisa dan merancang proses tahapan dalam merancang huruf digital Hand Lettering, dimulai dari tahap sketsa sampai tahap proses huruf digital vector.</p> | | | | | |



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA
VID510 Tipografi Eksperimental**

| | | | | | | |
|----|--|---|---|---|---|--|
| 9 | <p>Mampu menguasai Analisa data awal dalam merancang huruf digital berlatar ornamen atau artefak nusantara. Memilih salah satu kota/daerah untuk dibuatkan huruf yang mewakili kota/daerah tersebut.</p> | <p>a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Edukatif • Otentik | <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi • Praktik | <p>Proses pengumpulan data: Analisa data awal dalam merancang huruf digital berlatar ornament dan artefak nusantara.</p> | |
| 10 | <p>Mampu menguasai, menguasai dan mengaplikasikan prinsip dan teknik dalam menganalisa proses pemilihan ornamen atau artefak yang dipilih untuk dijadikan esensi bentuk dasar huruf.</p> | <p>a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Edukatif • Otentik | <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi • Praktik | <p>Proses pemilihan ornamen atau artefak yang dipilih untuk dijadikan esensi bentuk dasar huruf.</p> <p>Latihan & Tugas VII: Membuat proses pemilihan ornamen atau artefak yang dipilih untuk dijadikan esensi bentuk dasar huruf.</p> | |



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA VID510 Tipografi Eksperimental

| | | | | | | |
|----|---|---|---|---|--|--|
| 11 | <p>Mampu menguasai, menguasai dan mengaplikasikan prinsip dan teknik proses penyederhanaan bentuk (cropping) ornament atau artefak ayang akan dijadikan sebagai esensi bentuk huruf</p> | <p>a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Edukatif • Otentik | <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi • Praktik | <p>Proses penyederhanaan bentuk (cropping) ornament atau artefak ayang akan dijadikan sebagai esensi bentuk huruf.</p> <p>Latihan & Tugas VIII: Membuat proses penyederhanaan bentuk (cropping) ornament atau artefak ayang akan dijadikan sebagai esensi bentuk huruf.</p> | |
| 12 | <p>Mampu menguasai, menguasai dan mengaplikasikan prinsip dan teknik Proses perancangan sketsa eksplorasi huruf dengan ornament atau artefak yang sudah dipilih.</p> | <p>a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide</p> | <ul style="list-style-type: none"> • Edukatif • Otentik | <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi • Praktik | <p>Proses perancangan sketsa eksplorasi huruf dengan ornament atau artefak yang sudah dipilih.</p> <p>Latihan & Tugas IX: Membuat Proses perancangan sketsa eksplorasi huruf dengan ornament atau artefak yang sudah dipilih.</p> | |



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA VID510 Tipografi Eksperimental

| | | | | | | |
|----|---|---|---|---|---|--|
| 13 | Mampu menguasai, menguasai dan mengaplikasikan prinsip dan teknik Proses <i>Grid</i> , <i>Inking & Scanning</i> digital huruf, angka dan simbol alfabet. | <ul style="list-style-type: none"> a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide | <ul style="list-style-type: none"> • Edukatif • Otentik | <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi • Praktik | <p>Proses <i>Grid</i>, <i>Inking & Scanning</i> digital huruf alfabet, angka dan simbol.</p> <p>Latihan & Tugas X: Membuat Proses <i>Grid</i>, <i>Inking & Scanning</i> digital huruf alfabet, angka dan simbol.</p> | |
| 14 | Mampu menguasai, menguasai dan mengaplikasikan prinsip dan teknik Proses tahap <i>digitalisasi</i> huruf melalui software membuat huruf <i>fontlab studio</i> . | <ul style="list-style-type: none"> a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide | <ul style="list-style-type: none"> • Edukatif • Otentik | <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi • Praktik | <p>Proses tahap <i>digitalisasi</i> huruf melalui software membuat huruf <i>fontlab studio</i>.</p> <p>Latihan & Tugas XI: membuat Proses tahap <i>digitalisasi</i> huruf melalui software membuat huruf <i>fontlab studio</i>.</p> | |
| 15 | mengaplikasikan prinsip dan teknik Proses tahap <i>digitalisasi</i> huruf melalui software membuat huruf <i>fontlab studio</i> dan install font melalui OS window dan mas OS. | <ul style="list-style-type: none"> a. Gambaran umum konsep <i>pitching</i> ide bisnis b. Strategi dan sistematika <i>pitching</i> | <ul style="list-style-type: none"> • Edukatif • Otentik | <ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi • Praktik | <p>Lanjutan Proses tahap <i>digitalisasi</i> huruf melalui software membuat huruf <i>fontlab studio</i> dan install</p> | |



Universitas
Pembangunan Jaya

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA
VID510 Tipografi Eksperimental**

| | | | | | | |
|----|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | font melalui OS window dan mas OS. Latihan & Tugas XII: membuat Proses tahap digitalisasi huruf melalui software membuat huruf fontlab studio. | |
| 16 | Final Artwork (FA) seluruh proses perancangan huruf digital dan aplikasi huruf pada media. | | | | | |

Penjelasan format Rencana Pembelajaran Semester

| Nomor Kolom | Judul Kolom | Penjelasan Isian |
|-------------|-------------------------------------|--|
| 1 | Minggu ke | Menunjukkan kapan suatu kegiatan dilaksanakan yakni mulai minggu ke 1 sampai ke 16 (satu semester) (bisa 1/2/3/4 mingguan). |
| 2 | Kemampuan akhir yang diharapkan | Rumusan kemampuan di bidang kognitif, psikomotorik, dan afektif diusahakan lengkap dan utuh (hard skills & soft skills). Tingkat kemampuan harus menggambarkan level CP lulusan prodi, dan dapat mengacu pada konsep dari Anderson (*). Kemampuan yang dirumuskan di setiap tahap harus mengacu dan sejalan dengan CPL, serta secara kumulatif diharapkan dapat memenuhi CPL yang dibebankan pada mata kuliah ini di akhir semester. |
| 3 | Indikator | Indikator dapat menunjukkan pencapaian kemampuan yang dicanangkan, atau unsur kemampuan yang dinilai (bisa kualitatif misal ketepatan analisis, kerapian sajian, Kreatifitas ide, kemampuan komunikasi, juga bisa juga yang kuantitatif : banyaknya kutipan acuan/unsur yang dibahas, kebenaran hitungan). |
| 4 | Kriteria & Bentuk Penilaian | Kriteria Penilaian berdasarkan Penilaian Acuan Patokan mengandung prinsip edukatif, otentik, objektif, akuntabel, dan transparan yang dilakukan secara terintegrasi. |
| 5 | Metode Pembelajaran (Estimasi Waktu | Dapat berupa : diskusi kelompok, simulasi, studi kasus, pembelajaran kolaboratif, pembelajaran kooperatif, pembelajaran berbasis proyek, pembelajaran berbasis masalah, atau metode pembelajaran lain, atau gabungan berbagai bentuk. Pemilihan metode pembelajaran didasarkan pada keniscayaan bahwa dengan metode pembelajaran yang dipilih mahasiswa mencapai kemampuan yang diharapkan. Waktu yang disediakan untuk mencapai kemampuan pada tiap tahap pembelajaran |
| 6 | Materi Pembelajaran | Bisa diisi pokok bahasan /sub pokok bahasan, atau topik bahasan. (dengan asumsi tersedia diktat/modul ajar untuk setiap pokok bahasan) atau intergrasi materi pembelajaran, atau isi dari modul. |
| 7 | Bobot Penilaian | Disesuaikan dengan waktu yang digunakan untuk membahas atau mengerjakan tugas, atau besarnya sumbangan suatu kemampuan terhadap pencapaian pembelajaran yang dibebankan pada mata kuliah ini |

| RANCANGAN TUGAS MAHASISWA | | | | |
|---|---------------------------|------|---|-----------|
| Mata Kuliah | Tipografi Eksperimental | | | |
| Kode MK | VID510 | sks: | 3 | Semester: |
| Dosen Pengampu | Ratno Suprpto, S.Sn, M.Ds | | | |
| BENTUK TUGAS | | | | |
| Paper konsep & Hasil Sketsa perancangan | | | | |
| JUDUL TUGAS | | | | |
| TM 1 – Subject: Sketsa <i>Hand Lettering</i> | | | | |
| SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH | | | | |
| 1. Mampu memahami penerapan dan metode merancang sketsa huruf hand lettering dalam tipografi dengan mengeksposasi bentuk dasar tulisan tangan. | | | | |
| DESKRIPSI TUGAS | | | | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa menerapkan eksplorasi bentuk karakter <i>Hand Lettering</i>. 2. Mahasiswa dapat memahami bagaimana membuat metode sketsa huruf dengan bentuk dasar <i>hand lettering</i>. | | | | |
| METODE Pengerjaan Tugas | | | | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengeksplorasi bentuk dasar sketsa Hand Lettering. 2. Melakukan analisa mendalam bentuk-nentuk dasar huruf. 3. Menganalisa dan memilih satu bentuk sketsa hand lettering. | | | | |
| BENTUK DAN FORMAT LUARAN | | | | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Kumpulkan hasil karya perancangan sketsa bentuk huruf hand lettering pada folder one drive, dikumpulkan dengan sistematika nama folder: Nama objek rumah-NIM-Nama depan mahasiswa | | | | |
| INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN | | | | |
| a. Kelengkapan 20 % | | | | |
| JADWAL PELAKSANAAN | | | | |
| Minggu ke 2 | | | | |
| LAIN-LAIN | | | | |
| Bobot Penilaian tugas ini adalah 20% dari 100% penilaian mata kuliah ini. | | | | |



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
VID510 – TIPOGRAFI EKSPERIMENTAL

| RANCANGAN TUGAS MAHASISWA | | | | |
|---|---------------------------|------|---|-----------|
| Mata Kuliah | Tipografi Eksperimental | | | |
| Kode MK | VID 510 | sks: | 3 | Semester: |
| Dosen Pengampu | Ratno Suprpto, S.Sn, M.Ds | | | |
| BENTUK TUGAS | | | | |
| Sketsa Huruf dan Grid Desain | | | | |
| JUDUL TUGAS | | | | |
| TM 2 - Membuat sketsa huruf melalui metode <i>grid</i> . | | | | |
| SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH | | | | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu memahami penerapan metode perancangan sketsa huruf. 2. Mahasiswa mampu melakukan proses perancangan huruf tahap 2 melalui metode Grid dalam merancang huruf Hand Lettering. | | | | |
| DESKRIPSI TUGAS | | | | |
| Membuat sketsa perancangan huruf dengan menggunakan <i>grid</i> . | | | | |
| METODE Pengerjaan Tugas | | | | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa membuat sketsa huruf melalui grid yang sudah terpilih melalui proses asistensi. 2. Mahasiswa menganalisa dan merancang bentuk dasar sketsa huruf dan harus dapat mengikuti bentuk grid. | | | | |
| BENTUK DAN FORMAT LUARAN | | | | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Kumpulkan hasil karya sketsa grid ini dalam format paper pada folder one drive, dikumpulkan dengan sistematika nama folder: Nama objek rumah-NIM-Nama depan mahasiswa | | | | |
| INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN | | | | |
| <ol style="list-style-type: none"> b. Kelengkapan 20 % | | | | |
| JADWAL PELAKSANAAN | | | | |
| Minggu ke 4 | | | | |
| LAIN-LAIN | | | | |
| Bobot Penilaian tugas ini adalah 20% dari 100% penilaian mata kuliah ini. | | | | |
| | | | | |



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
VID510 – TIPOGRAFI EKSPERIMENTAL

| RANCANGAN TUGAS MAHASISWA | | | | |
|--|---------------------------|------|---|-----------|
| Mata Kuliah | Tipografi Eksperimental | | | |
| Kode MK | VID 510 | sks: | 3 | Semester: |
| Dosen Pengampu | Ratno Suprpto, S.Sn, M.Ds | | | |
| BENTUK TUGAS | | | | |
| Paper konsep dan perancangan huruf digital | | | | |
| JUDUL TUGAS | | | | |
| Ujian Tengah Semester – Merancang Huruf Digital <i>Uppercase</i> melalui proses <i>Tracing</i> | | | | |
| SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH | | | | |
| 1. Mampu memahami, menguasai dan menerapkan Teknik dan metode proses <i>Tracing</i> digital huruf alfabet <i>upper case</i> (huruf capital) melalui <i>software vector</i> . | | | | |
| DESKRIPSI TUGAS | | | | |
| 1. Mahasiswa membuat huruf digital melalui proses <i>tracing</i> 2. Membuat karakter huruf digital <i>Uppercase</i> | | | | |
| METODE Pengerjaan Tugas | | | | |
| 1. Analisa hasil bentuk sketsa dan di <i>tracing</i> melalui perangkat digital. 2. Mahasiswa membuat dan mengolah huruf digital <i>vector</i> . 3. Mahasiswa membuat seluruh bentuk alfabet digital. | | | | |
| BENTUK DAN FORMAT LUARAN | | | | |
| Kumpulkan hasil perancangan digital pada folder one drive, dikumpulkan dengan sistematika nama folder: Nama objek rumah-NIM-Nama depan mahasiswa | | | | |
| INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN | | | | |
| c. Kelengkapan 20 % | | | | |
| JADWAL PELAKSANAAN | | | | |
| Minggu ke 6 | | | | |
| ... | ... | | | |
| LAIN-LAIN | | | | |
| Bobot Penilaian tugas ini adalah 20% dari 100% penilaian mata kuliah ini. | | | | |
| DAFTAR RUJUKAN | | | | |

| RANCANGAN TUGAS MAHASISWA | | | | |
|--|---------------------------|------|---|-----------|
| Mata Kuliah | Tipografi Eksperimental | | | |
| Kode MK | VID 510 | sks: | 3 | Semester: |
| Dosen Pengampu | Ratno Suprpto, S.Sn, M.Ds | | | |
| BENTUK TUGAS | | | | |
| Perancangan sketsa huruf ornemental | | | | |
| JUDUL TUGAS | | | | |
| TM 3 - Tugas Mandiri – Membuat Huruf dengan latar bentuk ornamen | | | | |
| SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH | | | | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menguasai dan mengaplikasikan prinsip dalam menganalisa proses pemilihan onament atau artefak yang dipilih untuk dijadikan esensi bentuk dasar huruf. 2. Mampu menguasai dan mengaplikasikan Teknik dan metode dalam menganalisa proses pemilihan ornamen atau artefak yang dipilih untuk dijadikan esensi bentuk dasar huruf. | | | | |
| DESKRIPSI TUGAS | | | | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Merancang dan menganalisa bentuk huruf dengan latar ornemental | | | | |
| METODE Pengerjaan Tugas | | | | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisa bentuk dasar ornament 2. Mahasiswa mampu memilih dan menetapkan bagian ornamen yang akandijakdikan bentuk dasar huruf. | | | | |
| BENTUK DAN FORMAT LUARAN | | | | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Kumpulkan hasil analisa dan karya perancangan pada folder one drive, dikumpulkan dengan sistematika nama folder: Nama objek rumah-NIM-Nama depan mahasiswa | | | | |
| INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN | | | | |
| Ketepatan dalam memilih dan menentukan bentuk dasar huruf dengan latar ornament. | | | | |
| JADWAL PELAKSANAAN | | | | |
| Minggu ke 10 | | | | |
| | | | | |
| | ... | | | |
| LAIN-LAIN | | | | |
| Bobot Penilaian tugas ini adalah 20% dari 100% penilaian mata kuliah ini. | | | | |



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
VID510 – TIPOGRAFI EKSPERIMENTAL

| RANCANGAN TUGAS MAHASISWA | | | | |
|---|---------------------------|------|---|-----------|
| Mata Kuliah | Tipografi Eksperimental | | | |
| Kode MK | VID 510 | sks: | 3 | Semester: |
| Dosen Pengampu | Ratno Suprpto, S.Sn, M.Ds | | | |
| BENTUK TUGAS | | | | |
| Paper dan Hasil karya huruf digital | | | | |
| JUDUL TUGAS | | | | |
| Ujian Akhir Semester – Final Artwork (FA) seluruh proses perancangan huruf digital dan aplikasi huruf pada media. | | | | |
| SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH | | | | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Mampu menguasai, menguasai dan mengaplikasikan prinsip dan teknik Proses tahap digitalisasi huruf melalui software membuat huruf fontlab studio. 2. Mahasiswa mampu mengaplikasikan prinsip dan teknik Proses tahap digitalisasi huruf melalui software membuat huruf fontlab studio dan install font melalui OS window dan OS Mac. | | | | |
| DESKRIPSI TUGAS | | | | |
| Project Kelompok membuat perancangan tugas pada media <i>city dan destination branding</i> dengan menggunakan huruf digital dengan latar bentuk ornemental. | | | | |
| METODE Pengerjaan Tugas | | | | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Paper 2. Perancangan desain dan konten dalam bentuk PDF, JPEG 3. Media Branding sebagai aplikasi penggunaan huruf digital berlatar bentuk ornemental. | | | | |
| BENTUK DAN FORMAT LUARAN | | | | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Kumpulkan hasil kerja analisa ini dalam format paper dan studi kasus analisis pada folder one drive, dikumpulkan dengan sistematika nama folder: Nama objek rumah-NIM>Nama depan mahasiswa | | | | |
| INDIKATOR, KRITERIA DAN BOBOT PENILAIAN | | | | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. Konsep dan Perancangan 2. Perencanaan dan apliksi huruf pada Media 3. Hasil akhir seluruh proses perancangan | | | | |
| JADWAL PELAKSANAAN | | | | |
| Minggu ke 15 | | | | |
| | | | | |
| LAIN-LAIN | | | | |
| Bobot Penilaian tugas ini adalah 20% dari 100% penilaian mata kuliah ini. | | | | |