





Mata Kuliah	Tipografi Dasar		Tanggal	8 Juni 2023
Kode MK	DKV104		Rumpun MK	MKWP
Bobot (sks)	T (Teori )	1	Semester	2
	P (Praktik/Praktikum)	2		
Dosen Pengembang RPS,  Ttd	Koordinator Keilmuan,  Ttd		Kepala Program Studi,  Ttd	Dekan  Ttd
  (Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds.)	  Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds.		  Retno Purwanti, S.Ds., M.Ds.	  Dr. Ir. Lukas Beladi Sihombing, M.T., MPU., M.ASCE.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Capaian Pembelajaran (CP)	<b>CPL – PRODI yang dibebankan pada MK</b>	
	CPL04	Mampu memahami dan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.
	CPL06	Mampu memiliki pengetahuan yang cukup dalam hal elemen dan prinsip desain, termasuk dalam hal gambar, warna, tipografi, tata letak, komposisi.
	CPL10	Mampu membuat karya desain grafis yang baik melalui media cetak dan digital dengan menerapkan prinsip desain dan metodologi desain yang tepat.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
CPL12	Mampu merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	
23-DKV-CPMK--041	Mampu memahami dan menerapkan konsep desain yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.
23-DKV-CPMK-061	Mampu memiliki pengetahuan yang cukup dalam hal elemen dan prinsip desain, termasuk dalam hal gambar, warna, tipografi, tata letak, komposisi.
23-DKV-CPMK-101	Mampu membuat karya desain grafis yang baik melalui media cetak dan digital dengan menerapkan prinsip desain dan metodologi desain yang tepat.
23-DKV-CPMK-121	Mampu merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi
<b>Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)</b>	
23-DKV-SCPMK-0414	Kemampuan menerapkan konsep desain tipografi yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.
23-DKV-SCPMK-0612	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam tipografi
23-DKV-SCPMK-1015	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada desain tipografi
23-DKV-SCPMK-1216	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk tipografi
<b>Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK</b>	

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

	23-DKV-SCPMK-0414	23-DKV-SCPMK-0612	23-DKV-SCPMK-1015	23-DKV-SCPMK-1216	
23-DKV-CPMK--041	√				
23-DKV-CPMK-061		√			
23-DKV-CPMK-101			√		
23-DKV-CPMK-121				√	

Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
23-DKV-CPL-04	23-DKV-CPMK--041	23-DKV-SCPMK-0414	Kemampuan menerapkan konsep desain tipografi yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.	<b>-Partisipasi</b>	<b>20</b>
				<b>-Praktik/obeservasi</b>	<b>40</b>
				<b>-Project</b>	<b>40</b>
23-DKV-CPL-06	23-DKV-CPMK-061	23-DKV-SCPMK-0612	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam tipografi	<b>-Praktik/obeservasi</b>	<b>20</b>
				<b>-Project</b>	<b>40</b>
				<b>-Partisipasi</b>	<b>20</b>
				<b>-Kuiz</b>	<b>20</b>
23-DKV-CPL-10	23-DKV-CPMK-101	23-DKV-SCPMK-1015	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan	<b>-Praktik/obeservasi</b>	<b>40</b>
					<b>40</b>

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
			metodologi desain yang tepat pada desain tipografi	-Project	
				-Partisipasi	20
23-DKV-CPL-12	23-DKV-CPMK-121	23-DKV-SCPMK-1216	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk tipografi	-Praktik/obeservasi	40
				-Project	40
				-Partisipasi	20
<b>Deskripsi Singkat MK</b>		Mata kuliah ini mengajarkan tipografi dasar termasuk didalamnya sejarah, terminologi, konsep tipografi dan eksplorasi penggunaan untuk memberi makna visual. Mahasiswa/i akan diajarkan memilih dan mengatur huruf untuk menghasilkan solusi visual yang bermakna. Kemampuan ini akan sangat dibutuhkan pada praktek perancangan logo, nama, identitas visual dan lain sebagainya.			
<b>Bahan Kajian :</b> Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan		<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sejarah dan Perkembangan Tipografi</li> <li>2. Fungsi Tipografi dalam Desain Urban</li> <li>3. Karakter dan Anatomi Huruf Dalam Tipografi</li> <li>4. Jenis, Karakter dan kesan Huruf Serif</li> <li>5. Jenis, Karakter dan kesan Huruf San Serif</li> <li>6. Jenis, Karakter dan kesan Huruf Script</li> <li>7. Jenis, Karakter dan kesan Huruf Roman &amp; Slab</li> <li>8. Jenis, Karakter dan kesan Huruf Miscellaneous</li> <li>9. Prinsip Gestalt Dalam Tipografi Desain</li> <li>10. Continuity Dalam Tipografi Desain</li> <li>11. Similarity Dalam Tipografi Desain</li> <li>12. Closure &amp; Continuity Dalam Tipografi Desain</li> <li>13. Proximity Dalam Tipografi Desain</li> <li>14. Similarity Dalam Tipografi Desain</li> </ol>			
<b>Pustaka</b>		<b>Utama</b>			



Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
1	Kemampuan menerapkan konsep desain tipografi yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Perkenalan dan Pengantar Tipografi Dasar  Sejarah dan Perkembangan Tipografi	
2	Kemampuan menerapkan konsep desain tipografi yang berkaitan dengan pengembangan masyarakat dan kawasan urban.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Fungsi Tipografi dalam Desain Urban  <b>Tugas:</b> Analisa Perkembangan Tipografi dalam desain Urban	5%
3	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam tipografi	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Karakter dan Anatomi Huruf Dalam Tipografi  <b>Tugas:</b> Menanalisa Karakter Huruf  Membuat Anatomi Huruf	5%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
4	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam tipografi	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi		a. Asynchronous learning b. Project c. Kuiz  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>	Jenis, Karakter dan kesan <b>Huruf Serif</b>  <b>Tugas:</b> Merancang <b>Huruf Serif</b>	5%
5	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam tipografi	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Jenis, Karakter dan kesan <b>Huruf San Serif</b>  <b>Tugas:</b> Merancang <b>Huruf San Serif</b>	5%
6	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam tipografi	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Jenis, Karakter dan kesan <b>Huruf Script</b>  <b>Tugas:</b> Merancang <b>Huruf Script</b>	5%
7	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam tipografi	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b>		Jenis, Karakter dan kesan <b>Huruf Roman &amp; Slab</b>  <b>Tugas:</b>	5%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
				<i>Problem Based Learning</i>		Merancang Huruf Roman & Slab Miscellaneous	
8	<b>Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya</b> <b>UJIAN TENGAH SEMESTER (UTS): Membuat Perancangan Desain Mix Font. (BOBOT PENILAIAN 15%)</b>						
9	Kemampuan menerapkan pengetahuan tentang elemen dan prinsip desain dalam tipografi	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		Jenis, Karakter dan kesan Huruf Miscellaneous  <b>Tugas:</b> Merancang Huruf Miscellaneous	5%
10	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada desain tipografi	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik		Prinsip Gestalt Dalam Tipografi Desain  <b>Tugas:</b> Analisa Perkembangan Gestalt Tipografi dalam desain	5%
11	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada desain tipografi	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b>		<b>Continuity</b> Dalam Tipografi Desain  <b>Tugas:</b> Membuat Desain Gestalt	5%



Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
				<i>Problem Based Learning</i>		<b>Continuity</b> Dalam Tipografi Desain	
12	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada desain tipografi	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi		a. Asynchronous learning b. Project c. Kuiz  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>	<b>Similarity</b> Dalam Tipografi Desain  <b>Tugas:</b> Membuat Desain Gestalt <b>Similarity</b> Dalam Tipografi Desain	5%
13	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk tipografi	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik		<b>Closure &amp; Continuity</b> Dalam Tipografi Desain  <b>Tugas:</b> Membuat Desain Gestalt <b>Closure &amp; Continuity</b> Dalam Tipografi Desain	5%
14	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk tipografi	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b>		<b>Proximity</b> Dalam Tipografi Desain  <b>Tugas:</b>	5%

Minggu ke-	Sub CP-MK (Kemampuan Akhir yang Diharapkan)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran: Metode Pembelajaran; Penugasan Mahasiswa (Estimasi Waktu)		Materi Pembelajaran (Pustaka)	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk Penilaian	Luring (5)	Daring (6)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	
				<i>Problem Based Learning</i>		Membuat Desain Gestalt <b>Proximity</b> Dalam Tipografi Desain	
15	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk tipografi	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide c. Penerapan Konsep Desain	a. Edukatif b. Otentik c. Objektif/Relevansi	a. Ceramah/Tatap Muka b. Diskusi c. Praktik  <b>Metode pembelajaran:</b> <i>Problem Based Learning</i>		<b>Similarity</b> Dalam Tipografi Desain  <b>Tugas:</b> Membuat Desain Gestalt <b>Similarity</b> Dalam Tipografi Desain	5%
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS): Membuat Perancangan Penggabungan Gestalt Desain Tipografi pada media cetak dan digital. (BOBOT PENILAIAN 20%)						