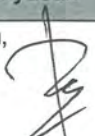
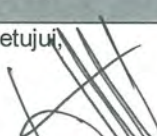
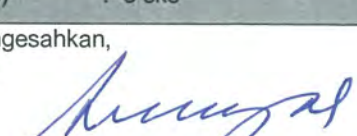


Issue/Revisi	: R0	Tanggal	: 20 Maret 2019
Mata Kuliah	: Tipografi Dasar	Kode MK	: VID108
Rumpun MK	: MKMA	Semester	: I
Dosen Penyusun	: Ratno Suprpto, S.Sn.,M.Ds	Bobot (sks)	: 3 sks
Penyusun, Ttd	 (Ratno Suprpto, S.Sn.,M.Ds)	Menyetujui, Ttd	 (Desi Dwi Kristanto, S.Ds.,M.Ds)
		Mengesahkan, Ttd	 (Resdiansyah, P.hD)

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Capaian Pembelajaran (CP)	<p>CPL - PRODI</p> <p>I.E.1: Mampu berpikir kritis dan sistematis, untuk menyelesaikan permasalahan dan membuat keputusan secara tepat</p> <p>II.A2: Mampu membuat karya visual secara manual maupun menggunakan alat</p> <p>II.A2: Mampu mewujudkan gagasan ke dalam bentuk karya visual</p> <p>IV.B1: Mampu menyusun komposisi, tata letak sesuai kaidah prinsip seni baik media cetak maupun digital</p> <p>II.D2: Mampu menerapkan prinsip-prinsip dan unsur-unsur desain melalui strategi kreatif seperti visual, huruf, tata letak, komposisi, warna dan prinsip gestalt.</p>
	<p>CP-MK</p> <p>MK1: Mampu memahami jenis-jenis huruf dan karakter dalam tipografi.</p> <p>MK2: Mampu menguasai prinsip gestalt dalam tipografi.</p> <p>MK3: Mampu merancang karya desain tipografi dengan Teknik manual.</p> <p>MK4: Mampu merancang karya desain tipografi untuk media cetak dan digital</p> <p>MK5: Mampu memahami kebutuhan tipografi dalam ruang komunikasi 2D dan 3D.</p> <p>MK6: Mampu menjelaskan konsep perancangan huruf dalam tipografi.</p>
	<p>Deskripsi Singkat MK</p> <p>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.</p>

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA VID108 Tipografi Dasar

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER				
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sejarah & terminologi tipografi 2. Prinsip, jenis dan fungsi Tipografi. 3. Prinsip dasar pemilihan dan penggunaan huruf . 4. Prinsip dan aplikasiperancangan tipografi pada media cetak dan digital. 			
Pustaka	Utama			
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Adi Kusrianto, Pengantar Desain Komunikasi Visual, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2007 2. Graig, James, 1980, Designing with Type, Priman Publishing, London 3. Perfect, Christoper, 1992, The Complete Typographer, Rockport Publisher, Massachusettes. 4. Adi Kusrianto, Tipografi Komputer Untuk Desain Grafis, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2004 5. Sulasmi Darmaprawira WA, Warna Teori dan Kreativitas Penggunaannya, Penerbit ITB, Bandung, 2002 6. Wucius Wong, Beberapa Asas Merancang Dwimatra, Penerbit ITB, Bandung, 1999 			
	Pendukung			
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:		Perangkat Keras:	
			Komputer	
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 : 25% Tugas bertahap pasca UTS dengan proses asistensi 3. UTS : 20% Ujian dilaksanakan dengan praktek di kelas UAS : 25% 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.

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA VID108 Tipografi Dasar

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER				
	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 VID108 Tipografi Dasar

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 sejarah, fungsi dan perkembangan tipografi dalam desain.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> • Edukatif • Otentik • Subjektif 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi • Praktik 	Perkenalan dan Pengantar umum MK Tipografi Dalam Desain Komunikasi Visual	
2	Mampu memahami jenis-jenis huruf dan menguasai prinsip dasar anatomi huruf.	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 	<p>Mengenal Jenis huruf dan Anatomi Font serta mengenal sifat dan karakter huruf. -Teori dan Praktik.</p> <p>Latihan: Merancang sketsa dan thumbnail desain Anatomi huruf dengan teknis manual dan digital.</p>	
3		a. Kerapian sajian b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> • Edukatif • Otentik 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi • Praktik 	Aplikasi Anatomi Font serta mengenal sifat dan karakter huruf. -Teori dan Praktik.	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA VID108 Tipografi Dasar

					Latihan: Merancang Anatomi huruf dengan teknis manual dan digital.	
4	Mampu memahami, menguasai dan menerapkan prinsip serta Teknik <i>gestalt</i> dalam tipografi yang diaplikasikan ke berbagai media cetak dan digital.	a. Kerapian sajian b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> • Edukatif • Otentik 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi • Praktik 	Prinsip GESTALT dalam Tipografi. Latihan: Aplikasi gestalt tipografi dalam perancangan logo	
5		a. Kerapian sajian b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> • Edukatif • Otentik 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi • Praktik 	Asistensi aplikasi GESTALT dalam Tipografi. Latihan: Aplikasi gestalt tipografi dalam perancangan logo	
6	Mampu memahami dan menerapkan perancangan <i>mix font</i> (penggabungan beberapa jenis huruf) pada media cetak dan digital.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> • Edukatif • Otentik 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi • Praktik 	Asistensi Aplikasi Tipografi <i>wood lettering</i> Tugas: Manual dan digital	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA VID108 Tipografi Dasar

7		a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> • Edukatif • Otentik 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi • Praktik 	<p>Teknik Magic Wand, Pen Tool, Selection and Cutting Objek, Feather pada Adobe Photoshop.</p> <p>Latihan: Sampul Majalah desain</p>	
8	Mampu menganalisa dan merancang kemasan produk dan media publikasi/promosi. Tipografi dalam Kemasan desain. (<i>folk typography on packaging design</i>).					
9		a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> • Edukatif • Otentik 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi • Praktik 	<p>Tipografi Ekspresif sebagai gaya desain dalam menyampaikan pesan.</p> <p>(Tema latihan: <i>Brand Destination</i>) Sketsa dan konsep desain.</p>	
10	Mampu menguasai, menguasai dan mengaplikasikan prinsip eksplorasi tipografi dalam bentuk eksperimen desain.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> • Edukatif • Otentik 	<ul style="list-style-type: none"> • Ceramah • Diskusi • Praktik 	<p>Asistensi dan aplikasi final tipografi ekspresif sebagai gaya desain dalam menyampaikan pesan.</p> <p>(Tema latihan: <i>Brand Destination</i>) Sketsa dan konsep desain.</p> <p>Final Artwork (FA) design.</p>	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA VID108 Tipografi Dasar

11	Mampu memahami dan mengaplikasikan tipografi untuk kebutuhan desain pada ruang 3 dimensi.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> Edukatif Otentik 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Praktik 	Anamorphic Tipografi Latihan: Tema, konsep dan sketsa.	
12		a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> Edukatif Otentik 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Praktik 	Lanjutan Asistensi dan aplikasi Anamorphic Tipografi Latihan: Final Artwork Design	
13	Mampu memahami dan mengaplikasikan jenis, sifat dan karakter huruf dalam mentransformasikan suara menjadi visual huruf.	a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> Edukatif Otentik 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Praktik 	Eksperimental Dasar dalam Tipografi. Latihan: Transformasi suara melalui jenis tipografi.	
14		a. Ketepatan analisis b. Kreativitas ide	<ul style="list-style-type: none"> Edukatif Otentik 	<ul style="list-style-type: none"> Ceramah Diskusi Praktik 	Lanjutan Asistensi Eksperimental Dasar dalam Tipografi. Latihan: Transformasi suara melalui jenis tipografi dan diaplikasikan pada media cetak dan digital.	



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN JAYA
VID108 Tipografi Dasar

15	Mampu memahami dan merancang huruf dengan latar belakang objek dan material.	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	Merancang huruf typography display untu mewakili identitas visual.	
16	Final Artwork (FA) media cetak dan digital: Merancang tipografi display dengan tema identitas visual merek.					

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