



Universitas Negeri Surabaya
S1 Desain Komunikasi Visual

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan																				
Tipografi		9024104077		4			25 Agustus 2026																				
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																					
				Marsudi, S.Pd., M.Pd.		MARSUDI																					
Deskripsi Singkat MK		Matakuliah Tipografi pada program studi Desain Komunikasi Visual untuk jenjang S1 bertujuan untuk memberikan pemahaman mendalam tentang prinsip-prinsip desain tipografi, penggunaan huruf, dan teknik-teknik desain huruf. Mahasiswa akan mempelajari sejarah tipografi, jenis-jenis huruf, hirarki teks, pemilihan huruf yang tepat, serta penerapan tipografi dalam desain komunikasi visual. Ruang lingkup mata kuliah ini mencakup praktik desain tipografi, analisis karya tipografi terkenal, dan pengembangan kemampuan desain huruf secara kreatif dan efektif.																									
Capaian Pembelajaran (CP)		CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																									
		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																									
			<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-6</td><td>CPL-7</td><td>CPL-9</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></table>					CPMK	CPL-6	CPL-7	CPL-9	CPMK-1	✓			CPMK-2	✓			CPMK-3		✓		CPMK-4			✓
		CPMK	CPL-6	CPL-7	CPL-9																						
		CPMK-1	✓																								
CPMK-2	✓																										
CPMK-3		✓																									
CPMK-4			✓																								
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></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	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															✓	✓																																																																																																						
Pustaka		Utama :																																																																																																																				
		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, Surianto. 2011, Font & Tipografi. Jakarta: Gramedia 5. Sihombing, Danton. 2001. Tipografi Desain Grafis. Jakarta: Gramedia 6. Design, Collins. 2007. Typosphere: New Fonts to Make You Think. Spain: Paco Asensio 7. Strizver, Ilene. 2006. Type rules! : the designer's guide to professional typography. New Jersey: John Wiley&Sons, Inc.																																																																																																																				
		Pendukung :																																																																																																																				
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian				Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran		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	1. 1. Dapat mendeskripsikan Mata Kuliah Tipografi Dasar 2. 2. Dapat mempersiapkan materi/bahan untuk keperluan Mata Kuliah Tipografi Dasar	1. Sikap			Diskusi			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	1. Sikap			Ceramah, diskusi, tanya jawab,			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	1. Kesesuaian dengan klasifikasi			Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan			5%																																																																																																													
4	Mampu memahami tentang keluarga huruf	1. 1. Dapat menjelaskan tentang set character 2. 2. Dapat menganalisa proporsi, bobot huruf, dan kemiringan huruf	1. Kesesuaian dengan ketentuan soal			Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek			5%																																																																																																													

5	Mampu memahami tentang keluarga huruf	1. Dapat menjelaskan tentang set character 2. Dapat menganalisa proporsi, bobot huruf, dan kemiringan huruf	1. Kesesuaian dengan ketentuan soal	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek			5%
6	Mampu menguasai teori Gestalt dalam pengorganisasian huruf	1. Dapat mendeskripsikan teori Gestalt dalam tipografi 2. Dapat menerapkan teori Gestalt dalam tipografi	1. Originalitas	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek			5%
7	Mampu menguasai prinsip pemilihan dan penerapan huruf	1. Dapat mendeskripsikan Legibility dan Readability dalam tipografi 2. Dapat menganalisa tampilan huruf ditinjau dari karakternya 3. Dapat menjelaskan visual hirarki dalam tipografi 4. Dapat menganalisis huruf sebagai elemen desain 5. Dapat menganalisis penerapan huruf berdasarkan Grid system dan alignment	1. Originalitas	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek			5%
8	UTS	Meredesain Typeface dengan prinsip Gestalt	1. Originalitas	Analisislah jenis typeface yang ada pada media Makanan dan minuman ringan yang ada di sekeliling anda, kemudian redesainlah Typefacenya dengan prinsip Gestalt			15%
9	Mampu memahami perkembangan model dan gaya huruf	1. Dapat menganalisis perkembangan model dan gaya huruf 2. Dapat mengaplikasikan huruf digital	1. Sikap	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek			5%
10	Mampu menguasai prinsip penerapan image	1. Dapat menjelaskan peranan image 2. Dapat menganalisa bentuk dasar image 3. Dapat mengaplikasikan image dalam kata	1. Originalitas	Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan praktek			5%
11	Mampu menguasai prinsip penerapan image	1. Dapat menjelaskan peranan dramatisasi 2. Dapat mendiskripsikan prinsip dramatisasi 3. Dapat menyusun huruf dengan dramatisasi	1. Originalitas	Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan praktek			5%

12	Mampu menguasai aplikasi motif dalam huruf	1. Dapat menjelaskan peranan motif dalam huruf 2. Menganalisa bentuk dasar motif dalam huruf 3. Menerapkan motif dalam huruf	1. Originalitas	Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan praktek			5%
13	Mampu menguasai aplikasi motif dalam huruf	1. Dapat menjelaskan Tipografi klasik 2. Dapat menjelaskan Tipografi modern 3. Dapat menjelaskan Tipografi Kontemporer 4. Dapat menerapkan gaya-gaya Tipografi	1. Originalitas	Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan praktek			5%
14	Mampu merancang Tipografi dengan Teknik Hand Lettering	1. Dapat menjelaskan latar belakang Hand Lettering 2. Dapat menjelaskan Gaya Huruf Hand Lettering 3. Dapat merancang Tipografi dengan Teknik Hand Lettering	1. Originalitas	Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan praktek			5%
15	Mampu merancang Tipografi dengan Teknik Hand Lettering	1. Dapat menjelaskan latar belakang Hand Lettering 2. Dapat menjelaskan Gaya Huruf Hand Lettering 3. Dapat merancang Tipografi dengan Teknik Hand Lettering	1. Originalitas	Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan praktek			5%
16	UAS	Mahasiswa mampu membaca huruf sebagai sebuah pesan, Mampu membuat konsep huruf untuk menyampaikan pesan, Mampu mengembangkan tampilan huruf	1. Originalitas	Buatlah Redesain tampilan huruf (tipografi) sebagai identitas suatu lokasi/daerah yang ada di sekeliling anda. Misalnya di daerah pantai, Taman kota, tempat wisata dll.			15%

SDGS (Sustainable Development Goals)



Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL-Prodi)** adalah rumusan kemampuan yang harus dimiliki oleh lulusan program studi yang mencakup sikap, penguasaan pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus sesuai dengan jenjang kualifikasi, yang diperoleh melalui proses pembelajaran.

2. **CPL-Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah** adalah bagian dari CPL-Prodi yang dipilih dan relevan untuk dikembangkan melalui suatu mata kuliah, sebagai dasar perumusan capaian pembelajaran mata kuliah.
3. **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dirumuskan secara spesifik dan diturunkan dari CPL-Prodi yang dibebankan pada mata kuliah, serta menggambarkan kompetensi yang harus dicapai mahasiswa setelah menyelesaikan mata kuliah.
4. **Sub-CPMK** adalah kemampuan akhir yang direncanakan pada setiap tahap pembelajaran, sebagai penjabaran lebih rinci dari CPMK, bersifat terukur dan dapat diamati sesuai dengan materi pembelajaran.
5. **Indikator Penilaian** adalah pernyataan spesifik dan terukur yang digunakan untuk menilai ketercapaian Sub-CPMK, baik dari proses maupun hasil belajar mahasiswa, yang didukung dengan bukti penilaian.
6. **Kriteria Penilaian** adalah tolok ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat ketercapaian hasil belajar mahasiswa berdasarkan indikator penilaian, guna menjamin penilaian yang objektif, konsisten, dan adil. Kriteria penilaian dapat bersifat kuantitatif dan/atau kualitatif.
7. **Bentuk Penilaian** meliputi penilaian tes dan non-tes sesuai dengan karakteristik capaian pembelajaran.
8. **Bentuk Pembelajaran** meliputi kuliah, responsi, tutorial, seminar atau bentuk lain yang setara, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
9. **Metode Pembelajaran** merupakan cara penyampaian pembelajaran yang digunakan untuk mencapai capaian pembelajaran, antara lain Small Group Discussion, Project Based Learning, Case Based Learning, Collaborative Learning, Discovery Learning, Self-Directed Learning, serta metode lain yang relevan.
10. **Materi Pembelajaran** adalah bahan kajian yang disusun secara sistematis dalam bentuk pokok dan sub-pokok bahasan untuk mendukung pencapaian Sub-CPMK.
11. **Bobot Penilaian** adalah persentase kontribusi setiap komponen penilaian terhadap nilai akhir mata kuliah, yang ditetapkan secara proporsional sesuai tingkat kompleksitas dan ketercapaian Sub-CPMK, dengan total keseluruhan sebesar 100%.
12. TM = Tatap Muka, PT = Penugasan Terstruktur, BM = Belajar Mandiri.