



**Universitas Negeri Surabaya**  
**Fakultas Bahasa dan Seni**  
**Program Studi S1 Pendidikan Seni Rupa**

Kode Dokumen

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

<b>MATA KULIAH (MK)</b>	<b>KODE</b>	<b>Rumpun MK</b>	<b>BOBOT (sks)</b>	<b>SEMESTER</b>	<b>Tgl Penyusunan</b>																																																																		
Tipografi	8821003211	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3 P=0 ECTS=4.77	5	7 April 2025																																																																		
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>		<b>Koordinator Program Studi</b>																																																																		
	Khoirul Amin, S.Pd., M.Pd. dan Ika Anggun Camelia, M.Pd.		Khoirul Amin, S.Pd., M.Pd.		Fera Ratyningrum, S.Pd., M.Pd.																																																																		
<b>Model Pembelajaran</b>	Project Based Learning																																																																						
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>																																																																						
	<b>CPL-3</b>	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																																																																					
	<b>CPL-9</b>	Mampu merancang, mengaplikasikan dan mengembangkan keterampilan bidang seni rupa untuk menciptakan karya, media dan sumber belajar yang inovatif untuk kebutuhan pembelajaran dan berwirausaha.																																																																					
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>																																																																						
	<b>CPMK - 1</b>	Mahasiswa mampu menjelaskan proses dan teknik membuat huruf baik dengan manual dan digital.																																																																					
	<b>CPMK - 2</b>	Mahasiswa memiliki kreativitas, kepekaan dan ketrampilan dalam mengolah/mengembangkan bentuk dan penyusunan huruf dalam pengaplikasiannya pada pembelajaran seni rupa																																																																					
	<b>Matrik CPL - CPMK</b>																																																																						
		<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>CPMK</td> <td>CPL-3</td> <td>CPL-9</td> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td style="text-align: center;">✓</td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td style="text-align: center;">✓</td> </tr> </table>	CPMK	CPL-3	CPL-9	CPMK-1	✓		CPMK-2		✓																																																												
	CPMK	CPL-3	CPL-9																																																																				
	CPMK-1	✓																																																																					
CPMK-2		✓																																																																					
<b>Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>																																																																							
	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <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> </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	Minggu Ke																																																																						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																							
CPMK-1																																																																							
CPMK-2																																																																							
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Mata kuliah berisi tentang pemahaman huruf sebagai elemen utama tipografi sebagai komponen utama dalam pembuatan karya seni rupa dan desain grafis yang komunikatif dan estetis serta penguasaan berbagai tipe dan karakteristik huruf untuk diterapkan dalam susunan dan keperluan tertentu, dengan strategi pemahaman teori dan kegiatan berkarya/praktek dengan menerapkan tipografi.																																																																						
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>																																																																						
	1. Kusrianto, Adi,. 2004. Tipografi Komputer Untuk Desainer Grafis. Yogyakarta: Andi 2. Rustan, Suriyanto. 2011, Font & Tipografi. Jakarta: Gramedia 3. Sihombing, Danton. 2001. Tipografi Desain Grafis. Jakarta: Gramedia																																																																						
	<b>Pendukung :</b>																																																																						
<b>Dosen Pengampu</b>	Ika Anggun Camelia, S.Pd., M.Pd. Aqim Amral Hukmi, S.Pd., M.Pd.																																																																						
<b>Mg Ke-</b>	<b>Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>	<b>Penilaian</b>		<b>Bantuan Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [ Estimasi Waktu ]</b>		<b>Materi Pembelajaran [ Pustaka ]</b>	<b>Bobot Penilaian (%)</b>																																																																
		<b>Indikator</b>	<b>Kriteria &amp; Bentuk</b>	<b>Luring (offline)</b>	<b>Daring (online)</b>																																																																		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)																																																																

1	memahami huruf sebagai elemen utama tipografi	mahasiswa memahami penerapan tipografi	<b>Kriteria:</b> 5  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	ceramah dan pemberian contoh	<b>Materi:</b> Pengantar tipografi <b>Pustaka:</b> <i>Kusrianto, Adi., 2004. Tipografi Komputer Untuk Desainer Grafis. Yogyakarta: Andi</i>  <b>Materi:</b> Pengantar tipografi <b>Pustaka:</b> <i>Rustan, Surianto. 2011, Font &amp; Tipografi. Jakarta: Gramedia</i>  <b>Materi:</b> Pengantar tipografi <b>Pustaka:</b> <i>Sihombing, Danton. 2001. Tipografi Desain Grafis. Jakarta: Gramedia</i>	5%
2	Mampu memahami dasar-dasar tipografi	mahasiswa memahami penerapan tipografi	<b>Kriteria:</b> 5  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	ceramah dan pemberian contoh	<b>Materi:</b> Pengantar tipografi <b>Pustaka:</b> <i>Kusrianto, Adi., 2004. Tipografi Komputer Untuk Desainer Grafis. Yogyakarta: Andi</i>  <b>Materi:</b> Pengantar tipografi <b>Pustaka:</b> <i>Rustan, Surianto. 2011, Font &amp; Tipografi. Jakarta: Gramedia</i>  <b>Materi:</b> Pengantar tipografi <b>Pustaka:</b> <i>Sihombing, Danton. 2001. Tipografi Desain Grafis. Jakarta: Gramedia</i>	5%
3	Mampu memahami anatomi dan sistem pengukuran huruf	1. Dapat menjelaskan bentuk dasar huruf. 2. Dapat menjelaskan anatomi huruf 3. Dapat mengklasifikasikan huruf berdasarkan anatominya 4. Dapat menjelaskan standar ukuran huruf. 5. Dapat menganalisa susunan huruf berdasarkan sistem spasinya	<b>Kriteria:</b> mahasiswa mampu merancang typografi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan 2 X 50	<b>Materi:</b> mengklasifikasikan huruf berdasarkan anatominya <b>Pustaka:</b> <i>Rustan, Surianto. 2011, Font &amp; Tipografi. Jakarta: Gramedia</i>  <b>Materi:</b> mengklasifikasikan huruf berdasarkan anatominya <b>Pustaka:</b> <i>Sihombing, Danton. 2001. Tipografi Desain Grafis. Jakarta: Gramedia</i>  <b>Materi:</b> mengklasifikasikan huruf berdasarkan anatominya <b>Pustaka:</b> <i>Kusrianto, Adi., 2004. Tipografi Komputer Untuk Desainer Grafis. Yogyakarta: Andi</i>	5%

4	Mampu memahami tentang keluarga huruf	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat menjelaskan tentang set character</li> <li>2. Dapat menganalisa proporsi, bobot huruf, dan kemiringan huruf</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesesuaian dengan ketentuan soal</li> <li>2. Kerapian</li> <li>3. Proporsi layout</li> </ol> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek 2 X 50		<p><b>Materi:</b> Karakter, proporsi, bobot huruf, dan kemiringan huruf <b>Pustaka:</b> <i>Sihombing, Danton. 2001. Tipografi Desain Grafis. Jakarta: Gramedia</i></p> <p><b>Materi:</b> Karakter, proporsi, bobot huruf, dan kemiringan huruf <b>Pustaka:</b> <i>Rustan, Surianto. 2011, Font &amp; Tipografi. Jakarta: Gramedia</i></p> <p><b>Materi:</b> Karakter, proporsi, bobot huruf, dan kemiringan huruf <b>Pustaka:</b> <i>Kusrianto, Adi., 2004. Tipografi Komputer Untuk Desainer Grafis. Yogyakarta: Andi</i></p>	5%
5	Mampu memahami tentang keluarga huruf	Mampu menguasai teori Gestalt dalam pengorganisasian huruf	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesesuaian dengan ketentuan soal</li> <li>2. Kerapian</li> <li>3. Proporsi layout</li> </ol> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek 2 X 50		<p><b>Materi:</b> teori Gestalt dalam pengorganisasian huruf <b>Pustaka:</b> <i>Rustan, Surianto. 2011, Font &amp; Tipografi. Jakarta: Gramedia</i></p> <p><b>Materi:</b> teori Gestalt dalam pengorganisasian huruf <b>Pustaka:</b> <i>Sihombing, Danton. 2001. Tipografi Desain Grafis. Jakarta: Gramedia</i></p>	5%
6	Mampu menguasai teori Gestalt dalam pengorganisasian huruf	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat mendeskripsikan teori Gestalt dalam tipografi.</li> <li>2. Dapat menerapkan teori Gestalt dalam tipografi</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Originalitas</li> <li>2. Kreativitas</li> <li>3. Kesesuaian dengan ketentuan soal</li> <li>4. Kerapian</li> <li>5. Proporsi layout</li> </ol> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek 2 X 50		<p><b>Materi:</b> teori Gestalt dalam pengorganisasian huruf <b>Pustaka:</b> <i>Rustan, Surianto. 2011, Font &amp; Tipografi. Jakarta: Gramedia</i></p> <p><b>Materi:</b> teori Gestalt dalam pengorganisasian huruf <b>Pustaka:</b> <i>Sihombing, Danton. 2001. Tipografi Desain Grafis. Jakarta: Gramedia</i></p>	5%

7	Mampu menguasai prinsip pemilihan dan penerapan huruf	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat mendeskripsikan Legibility dan Readability dalam tipografi</li> <li>2. Dapat menganalisa tampilan huruf ditinjau dari karakternya.</li> <li>3. Dapat menjelaskan visual hirarki dalam tipografi.</li> <li>4. Dapat menganalisis huruf sebagai elemen desain</li> <li>5. Dapat menganalisis penerapan huruf berdasar-kan Grid system dan alignment.</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Analisis Tajam, Rinci</li> <li>2. Urut</li> </ol> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan 2 X 50		<p><b>Materi:</b> prinsip pemilihan dan penerapan huruf <b>Pustaka:</b> <i>Rustan, Suriyanto. 2011, Font &amp; Tipografi. Jakarta: Gramedia</i></p> <p><b>Materi:</b> prinsip pemilihan dan penerapan huruf <b>Pustaka:</b> <i>Sihombing, Danton. 2001. Tipografi Desain Grafis. Jakarta: Gramedia</i></p>	5%
8	Mahasiswa dapat mengembangkan tampilan huruf untuk membuat perancangan huruf menjadi gambar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memahami Anatomi huruf</li> <li>2. Memahami Klasifikasi Huruf</li> <li>3. Memahami keluarga huruf</li> <li>4. mampu mengembangkan huruf</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Originalitas</li> <li>2. Kreativitas</li> <li>3. Kesesuaian dengan ketentuan soal</li> <li>4. Kerapian</li> <li>5. Proporsi layout</li> </ol> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Tes</p>	Praktek Ujian 2 X 20		<p><b>Materi:</b> mengembangkan tampilan huruf untuk membuat perancangan huruf menjadi gambar <b>Pustaka:</b> <i>Rustan, Suriyanto. 2011, Font &amp; Tipografi. Jakarta: Gramedia</i></p> <p><b>Materi:</b> mengembangkan tampilan huruf untuk membuat perancangan huruf menjadi gambar <b>Pustaka:</b> <i>Sihombing, Danton. 2001. Tipografi Desain Grafis. Jakarta: Gramedia</i></p>	10%
9	Mampu memahami perkembangan model dan gaya huruf	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat menganalisis perkembangan model dan gaya huruf.</li> <li>2. Dapat mengaplikasikan huruf digital</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kreativitas</li> <li>2. Kesesuaian dengan ketentuan soal</li> <li>3. Kerapian</li> <li>4. Proporsi layout</li> </ol> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Tes</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, praktek 2 X 50		<p><b>Materi:</b> perkembangan model dan gaya huruf <b>Pustaka:</b> <i>Rustan, Suriyanto. 2011, Font &amp; Tipografi. Jakarta: Gramedia</i></p> <p><b>Materi:</b> perkembangan model dan gaya huruf <b>Pustaka:</b> <i>Sihombing, Danton. 2001. Tipografi Desain Grafis. Jakarta: Gramedia</i></p>	5%
10	Mampu menguasai prinsip penerapan image	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat menjelaskan peranan image</li> <li>2. Dapat menganalisa bentuk dasar image</li> <li>3. Dapat mengaplikasikan image dalam kata</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sesuai dengan tema</li> <li>2. kreativitas</li> <li>3. kerapian</li> </ol> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan praktek 2 X 50		<p><b>Materi:</b> prinsip penerapan image <b>Pustaka:</b> <i>Rustan, Suriyanto. 2011, Font &amp; Tipografi. Jakarta: Gramedia</i></p> <p><b>Materi:</b> prinsip penerapan image <b>Pustaka:</b> <i>Sihombing, Danton. 2001. Tipografi Desain Grafis. Jakarta: Gramedia</i></p>	5%

11	Mampu menguasai prinsip penerapan image	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat menjelaskan peranan image</li> <li>2. Dapat menganalisa bentuk dasar image</li> <li>3. Dapat mengaplikasikan image dalam kata</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Lanjutan pertemuan sebelumnya</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	diskusi, tanya jawab, dan praktek 2 X 50		<p><b>Materi:</b> prinsip penerapan image <b>Pustaka:</b> <i>Rustan, Surianto. 2011, Font &amp; Tipografi. Jakarta: Gramedia</i></p> <p><b>Materi:</b> prinsip penerapan image <b>Pustaka:</b> <i>Sihombing, Danton. 2001. Tipografi Desain Grafis. Jakarta: Gramedia</i></p>	5%
12	Mampu menguasai prinsip dramatisasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat menjelaskan peranan dramatisasi</li> <li>2. Dapat mendiskripsikan prinsip dramatisasi</li> <li>3. Dapat menyusun huruf dengan dramatisasi</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> 1. Kreativitas 2. Kesesuaian dengan ketentuan soal 3. Kerapian 4. Proporsi layout</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan praktek 2 X 50		<p><b>Materi:</b> prinsip dramatisasi <b>Pustaka:</b> <i>Rustan, Surianto. 2011, Font &amp; Tipografi. Jakarta: Gramedia</i></p> <p><b>Materi:</b> prinsip dramatisasi <b>Pustaka:</b> <i>Sihombing, Danton. 2001. Tipografi Desain Grafis. Jakarta: Gramedia</i></p>	5%
13	Mampu menguasai prinsip dramatisasi	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat menjelaskan peranan dramatisasi</li> <li>2. Dapat mendiskripsikan prinsip dramatisasi</li> <li>3. Dapat menyusun huruf dengan dramatisasi</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> 1. Kreativitas 2. Kesesuaian dengan ketentuan soal 3. Kerapian 4. Proporsi layout</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan praktek 2 X 50		<p><b>Materi:</b> prinsip dramatisasi <b>Pustaka:</b> <i>Rustan, Surianto. 2011, Font &amp; Tipografi. Jakarta: Gramedia</i></p> <p><b>Materi:</b> prinsip dramatisasi <b>Pustaka:</b> <i>Sihombing, Danton. 2001. Tipografi Desain Grafis. Jakarta: Gramedia</i></p>	5%
14	Mampu menguasai aplikasi motif dalam huruf	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat menjelaskan peranan motif dalam huruf.</li> <li>2. Menganalisa bentuk dasar motif dalam huruf.</li> <li>3. Menerapkan motif dalam huruf.</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> 1. Kesesuaian typeface dengan gaya huruf 2. Kerapian 3. Proporsi layout</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	DiskusiTanya JawabPraktek Latihan 2 X 50		<p><b>Materi:</b> aplikasi motif dalam huruf <b>Pustaka:</b> <i>Rustan, Surianto. 2011, Font &amp; Tipografi. Jakarta: Gramedia</i></p> <p><b>Materi:</b> aplikasi motif dalam huruf <b>Pustaka:</b> <i>Sihombing, Danton. 2001. Tipografi Desain Grafis. Jakarta: Gramedia</i></p>	5%
15	Mampu menguasai aplikasi motif dalam huruf	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat menjelaskan peranan motif dalam huruf.</li> <li>2. Menganalisa bentuk dasar motif dalam huruf.</li> <li>3. Menerapkan motif dalam huruf.</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> 1. Kesesuaian typeface dengan gaya huruf 2. Kerapian 3. Proporsi layout</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	DiskusiTanya JawabPraktek Latihan 2 X 50		<p><b>Materi:</b> aplikasi motif dalam huruf <b>Pustaka:</b> <i>Sihombing, Danton. 2001. Tipografi Desain Grafis. Jakarta: Gramedia</i></p> <p><b>Materi:</b> aplikasi motif dalam huruf <b>Pustaka:</b> <i>Rustan, Surianto. 2011, Font &amp; Tipografi. Jakarta: Gramedia</i></p>	5%

16	Mampu menguasai aplikasi motif dalam huruf	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dapat menjelaskan peranan motif dalam huruf.</li> <li>2. Menganalisa bentuk dasar motif dalam huruf.</li> <li>3. Menerapkan motif dalam huruf.</li> </ol>	<b>Kriteria:</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesesuaian typeface dengan gaya huruf</li> <li>2. Kerapian</li> <li>3. Proporsi layout</li> </ol> <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Diskusi Tanya JawabPraktek Latihan 2 X 50		<b>Materi:</b> aplikasi motif dalam huruf <b>Pustaka:</b> <i>Sihombing, Danton. 2001. Tipografi Desain Grafis. Jakarta: Gramedia</i>  <b>Materi:</b> aplikasi motif dalam huruf <b>Pustaka:</b> <i>Rustan, Surianto. 2011, Font &amp; Tipografi. Jakarta: Gramedia</i>	20%
----	--	---	---	---	--	---	-----

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	10%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	73.33%
3.	Penilaian Portofolio	3.33%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	5%
5.	Tes	8.33%
		99.99%

#### 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-CPMK 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 4 Februari 2024

Koordinator Program Studi S1  
Pendidikan Seni Rupa



Fera Ratyaningrum, S.Pd., M.Pd.  
NIDN 0005027911

UPM Program Studi S1  
Pendidikan Seni Rupa



Ika Anggun Camelia, S.Pd., M.Pd.  
NIDN 0024019104

**VALID**