





Mata Kuliah	Desain Pameran		Tanggal	27 November 2023
Kode MK	DKV502		Rumpun MK	MKP
Bobot (sks)	K (Kuliah)	1	Semester	5
	P (Praktik/Praktikum)	2		
Dosen Pengembang RPS,	Koordinator Keilmuan,		Kepala Program Studi,	Dekan
				
Gandung Anugrah Kalbuadi, S.Ds., M.Ds.	Ratno Suprpto, S.Sn., M.Ds.		Retno Purwanti M., S.Sn., M.Ds.	Danto Sukmajati, ST., M.Sc., Ph.D

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL – PRODI yang dibebankan pada MK</b>	
	23-DKV-CPL-10	Mampu membuat karya desain grafis yang baik melalui media cetak dan digital dengan menerapkan prinsip desain yang benar dan metodologi desain yang tepat untuk memenuhi kebutuhan klien atau pengguna.
	23-DKV-CPL-12	Mampu merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak atau digital yang bersifat statis, dinamis, maupun interaktif dalam 2 atau 3 dimensi dengan mengorganisasikan unsur rupa dan unsur pendukung lainnya untuk menciptakan penyampaian pesan yang efektif.
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
	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-1018	Kemampuan membuat karya desain grafis yang baik dengan menerapkan prinsip dan metodologi desain yang tepat pada produksi aset 3d			
	23-DKV-SCPMK-1213	Kemampuan merancang dan menciptakan karya komunikasi visual dalam bentuk cetak dan digital 3 dimensi			
	<b>Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK</b>				
		<b>Sub-CPMK1</b>	<b>Sub-CPMK2</b>	<b>Sub-CPMK3</b>	<b>Sub-CPMK ...</b>
<b>CPMK1</b>		√			
<b>CPMK2</b>	√				
<b>CPMK3</b>			√		
<b>Kode CPL</b>	<b>Kode CPMK</b>	<b>Kode Sub CPMK</b>	<b>Indikator</b>	<b>Metode Penilaian</b>	<b>Bobot</b>
23-DKV-CPL-10	23-DKV-CPMK-101	23-DKV-SCPMK-1018			
23-DKV-CPL-12	23-DKV-CPMK-121	23-DKV-SCPMK-1213			
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Mata kuliah desain pameran memiliki fokus tentang konsep, strategi, dan teknik dalam merancang dan menghasilkan pameran yang menarik dan efektif. Mahasiswa akan mempelajari cara mengembangkan konsep pameran yang kreatif dan inovatif, serta teknik pengaturan ruang dan pencahayaan yang tepat untuk menciptakan pengalaman visual yang menarik. Materi yang dibahas mencakup konsep dasar dalam desain pameran, perancangan ruang, desain stand, pencahayaan, tata suara, dan pengembangan ide. Mata kuliah ini mempelajari bagaimana merancang dan membuat tata ruang pameran, serta bagaimana menilai dan mengukur keberhasilan sebuah pameran. Mata kuliah ini memberikan pemahaman yang kuat tentang teknik dan strategi dalam merancang dan menghasilkan pameran yang efektif. Dalam Mata kuliah ini mahasiswa diharapkan mampu menghasilkan rancangan pameran yang menarik, inovatif, dan efektif dalam menyampaikan pesan yang diinginkan.				
<b>Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pengelolaan sumber daya yang efisien dalam tahap konseptual dari sebuah pameran.</li> <li>2. Mempelajari tentang eco-design, green design, dan sustainable atau "responsible" design yang sesuai dengan prinsip-prinsip pembangunan berkelanjutan dalam lingkungan pameran</li> <li>3. Pengetahuan tentang merancang pameran dan konten yang ada di dalamnya</li> </ol>				

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																			
	4. Pengetahuan tentang seni menciptakan layout dan desain, dan seringkali digunakan untuk sebuah galeri, atau exhibition event dalam kaitan dengan user experience. 5. Konseptual dan teknis yang diperlukan untuk menerjemahkan ide kuratorial menjadi desain pameran dalam ruang fisik																		
<b>Pustaka</b>	<b>Utama</b>																		
	1. Jan Lorenc, Lee Skolnick, Craig Berger. 2010. What is Exhibition Design?. RotoVision SA 2. Polly McKenna-Cress, Janet Kamien. 2019. Creating Exhibitions: Collaboration in the Planning, Development, and Design of Innovative Experiences																		
	<b>Pendukung</b>																		
<b>Media Pembelajaran</b>	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th style="width: 50%; text-align: center;">Perangkat Lunak:</th> <th style="width: 50%; text-align: center;">Perangkat Keras:</th> </tr> <tr> <td>Microsoft word, excel, power point</td> <td>Komputer(PC), laptop, Projector</td> </tr> </table>	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:	Microsoft word, excel, power point	Komputer(PC), laptop, Projector														
	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:																	
Microsoft word, excel, power point	Komputer(PC), laptop, Projector																		
<b>Dosen Pengampu</b>	Gandung Anugrah Kalbuadi, S.Ds., M.Ds.																		
<b>Mata Kuliah Prasyarat</b>	<i>(jika ada)</i>																		
<b>Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian</b>	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <th style="width: 70%;">Komponen Penilaian</th> <th style="width: 30%;">Bobot</th> </tr> <tr> <td>Ujian Tengah Semester</td> <td style="text-align: center;">20%</td> </tr> <tr> <td>Ujian Akhir Semester</td> <td style="text-align: center;">20%</td> </tr> <tr> <td>Presensi/Kehadiran</td> <td style="text-align: center;">-</td> </tr> <tr> <td>Tugas</td> <td style="text-align: center;">30%</td> </tr> <tr> <td>Project</td> <td style="text-align: center;">30%</td> </tr> <tr> <td>Kuis</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Diskusi Kelas</td> <td></td> </tr> <tr> <td>...</td> <td></td> </tr> </table>	Komponen Penilaian	Bobot	Ujian Tengah Semester	20%	Ujian Akhir Semester	20%	Presensi/Kehadiran	-	Tugas	30%	Project	30%	Kuis		Diskusi Kelas		...	
Komponen Penilaian	Bobot																		
Ujian Tengah Semester	20%																		
Ujian Akhir Semester	20%																		
Presensi/Kehadiran	-																		
Tugas	30%																		
Project	30%																		
Kuis																			
Diskusi Kelas																			
...																			

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	Pengenalan Desain Pameran	Diskusi dan presentasi tentang dasar-dasar desain pameran	Mahasiswa dapat memahami konsep dasar desain pameran	Ceramah Perkenalan Desain pameran			
2	Sejarah Desain Pameran	Studi literatur tentang sejarah desain pameran	Mahasiswa dapat menjelaskan sejarah desain pameran	Ceramah History pameran			
3	Jenis-jenis Pameran	Diskusi tentang berbagai jenis pameran	Mahasiswa dapat mengidentifikasi dan menjelaskan jenis-jenis pameran	Ceramah, Diskusi jenis dan model pameran			
4	Proses Desain Pameran	Presentasi dan diskusi tentang proses desain pameran	Mahasiswa dapat menjelaskan proses desain pameran		Ceramah, Diskusi proses produksi pameran		
5	Studi Kasus Desain Pameran	Analisis studi kasus desain pameran	Mahasiswa dapat menganalisis studi kasus desain pameran	Ceramah, Diskusi studi kasus pameran			
6	Perencanaan Desain Pameran	Workshop perencanaan desain pameran	Mahasiswa dapat membuat perencanaan desain pameran	Ceramah, diskusi mapping pameran			
7	Desain Konseptual Pameran	Workshop desain konseptual pameran	Mahasiswa dapat membuat desain konseptual pameran	Ceramah, diskusi konsep pameran			

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)	
8	UTS						
9	Desain Detail Pameran	Workshop desain detail pameran	Mahasiswa dapat membuat desain detail pameran	Ceramah, diskusi kebutuhan dan struktur panitia pameran			
10	Teknik Produksi Pameran	Diskusi tentang teknik produksi pameran	Mahasiswa dapat menjelaskan teknik produksi pameran	Ceramah Teknis produksi pameran			
11	Manajemen Pameran	Presentasi dan diskusi tentang manajemen pameran	Mahasiswa dapat menjelaskan manajemen pameran	Ceramah, diskusi pengelolaan dan majemen pameran			
12	Studi Kasus Manajemen Pameran	Analisis studi kasus manajemen pameran	Mahasiswa dapat menganalisis studi kasus manajemen pameran		Ceramah, diskusi analisa manajemen pameran		
13	Persiapan Pameran	Workshop persiapan pameran	Mahasiswa dapat melakukan persiapan pameran	Ceramah Praktik Pra event			
14-15	Pelaksanaan Pameran	Pelaksanaan pameran	Mahasiswa dapat melaksanakan pameran	Ceramah Praktik Exhibition event			
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa						