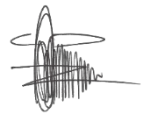


RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN

**SPT-II/03/BP/POB-
01/F-02**

Issue/Revisi : A0

Mata Kuliah	: Desain Display dan Eksibisi	Tanggal	: 1 Agustus 2023
Kode MK	: DP502	Rumpun MK	: MKMA
Bobot (sks)	T (Teori) : 3 P (Praktik/Praktikum) : -	Semester	: 5
Dosen Pengembang RPS, Ttd 	Koordinator Keilmuan, Ttd 	Kepala Program Studi, Ttd 	Dekan Ttd 
Teddy M Darajat, S.Sn., M.Ds.	Ismail Alif Siregar, M.A	Hari Nugraha Ph.D	Danto Sukmajati, Ph.D

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI yang dibebankan pada MK	
	23-DP-CPL-05	Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data;
	23-DP-CPL-06	Memiliki kemampuan dalam menjelaskan konsep desain produk yang akan direalisasikan
	23-DP-CPL-10	Memiliki kemampuan untuk merancang produk yang memiliki nilai ekonomi
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
	23-DP-CPMK-051	Mampu membuat metodologi desain untuk desain produk
	23-DP-CPMK-052	Mampu menerapkan metodologi desain untuk desain produk
	23-DP-CPMK-061	Mampu membuat gambar dari ide/gagasan desain produk secara manual maupun digital
	23-DP-CPMK-062	Mampu mengkomunikasikan ide/gagasan desain produk secara manual maupun digital
	23-DP-CPMK-101	Mampu menerapkan prinsip dasar desain berkelanjutan untuk desain produk

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN

**SPT-I/03/BP/POB-
01/F-02**

Issue/Revisi : A0

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER						
	23-DP-CPMK-102	Mampu menerapkan konsep kreatifpreneurship untuk desain produk				
	Kemampuan Akhir Tiap Tahap Belajar (Sub-CPMK)					
	23-DP-CPMK-0511	Mampu mengimplementasikan metodologi desain untuk mata kuliahDesain Display & Eksibisi				
	23-DP-CPMK-0521	Mampu mengimplementasikan metodologi desain untuk mata kuliahDesain Display & Eksibisi				
	23-DP-CPMK-0611	Mampu mengsketsa ide untuk mata kuliahDesain Display & Eksibisi				
	23-DP-CPMK-0621	Mampu mengimplementasikan ide untuk mata kuliahDesain Display & Eksibisi				
	Korelasi CPMK terhadap Sub-CPMK					
		Sub-CPMK1	Sub-CPMK2	Sub-CPMK3	Sub-CPMK ...	Sub-CPMKn
CPMK1		√				
CPMK2	√					
CPMK3			√			

Kode CPL	Kode CPMK	Kode Sub CPMK	Indikator	Metode Penilaian	Bobot
23-DP-PL-05	23-DP-CPMK-051	23-DP-CPMK-0511	Mampu mengimplementasikan proses desain untuk mata kuliah Desain Display dan Eksibisi	Partisipasi (keaktifan, kuis, kemampuan literasi, dll)	
23-DP-PL-06	23-DP-CPMK-061	23-DP-CPMK-0611	Mampu mengimplementasikan nilai integritas untuk mata kuliah Desain Display dan Eksibisi	Partisipasi (keaktifan, kuis, kemampuan literasi, dll)	
23-DP-PL-10	23-DP-CPMK-101	23-DP-CPMK-1011	Mampu mengimplementasikan prinsip keilmuan desain produk untuk mata kuliah Desain Display dan Eksibisi	Partisipasi (keaktifan, kuis, kemampuan literasi, dll)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER					
Deskripsi Singkat MK	Desain Eksibisi dan Display sangat dibutuhkan dalam branding dan marketing sebuah produk. Ini bisa dilihat dalam keadaan sehari-hari baik ketika kita pergi ke pusat perbelanjaan ataupun dimana saja ketika sebuah pameran terjadi. Inti dari mata kuliah ini adalah membuat sarana eksibisi atau pameran yang menyelaraskan objek atau produk yang dijual dengan branding dari produk ataupun jasa yang sedang dipamerkan. Mata kuliah ini berisikan teori pengetahuan dasar baik secara teoritis, historis, dan praktis dalam membuat dan mendesain sarana eksibisi dan display. Pembuatan desain dan aplikasinya secara konstruksi gambar geometris, sketsa konstruktif/bagan, proyeksi dan perspektif. Praktek penyelesaian tugas-tugas dengan penerapan konstruksi keterpaduan materi desain serta sesuai dengan ciri khas dan ketentuan masing-masing desain. Kuliah ini juga bertujuan untuk meningkatkan wawasan dan pemahaman mengenai Eksibisi & Display Desain, meliputi: teori dan aplikasi, peralatan yang digunakan, rangkaian dan prinsip dalam merancang display pameran/eksibisi. Dalam kuliah ini dikaji beberapa kasus dalam merancang display suatu produk untuk keperluan pameran/eksibisi maupun display pada sebuah toko yang inovatif berdasarkan prinsip desain. <i>Exhibition and Display Design is very much needed in branding and marketing a product. This can be seen in everyday situations, both when we go to a shopping center or anywhere when an exhibition takes place. The core of this course is to create exhibition or exhibition facilities that align the objects or products sold with the branding of the products or services being exhibited. This course contains basic knowledge theories both theoretically, historically, and practically in creating and designing exhibition and display facilities. Making designs and their applications in the form of geometric drawing construction, constructive sketches/charts, projections and perspectives. Practice completing assignments with the application of integrated construction of design materials and in accordance with the characteristics and provisions of each design. This lecture also aims to increase insight and understanding of Exhibition & Display Design, including: theory and application, equipment used, series and principles in designing exhibition/exhibition displays. In this lecture, several cases are studied in designing a product display for exhibition/exhibition purposes or displays in an innovative store based on design principles.</i>				
	Bahan Kajian : Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan 1. Jenis eksibisi dan display desain 2. Sejarah dan perkembangan ritel dan produk merchandise 3. Konsep perancangan display desain 4. Material dan proses produksi 5. Digital desain 6. Digital eksibisi dan display produk				
Pustaka	Utama				
	Visual Merchandising The History And Scope Of Retail VM Exhibition Design: Bridging the Knowledge Gap Alice Lake-Hammond Freelance designer, UK and New Zealand Noel Waite, University of Otago, Dunedin, New Zealand Pam Locker (2011). Basics Interior Design Exhibition Design				

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER							
	Pendukung						
	Handbook Of Human Factors And Ergonomics						
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:	Perangkat Keras:					
	MS Ppoint, vector software 2D dan 3D software	PC/Laptop, koneksi Internet					
Dosen Pengampu	Teddy Mohamad Darajat, S.Sn., M.Ds.						
Mata Kuliah Prasyarat	(jika ada)						
Indikator, Kriteria, dan Bobot Penilaian	SCPMK	Penilaian dan Bobot					Total Bobot Penilaian
		Latihan 1	Tugas 1	Tugas 2	Tugas 3	Proyek 1	
		Partisipasi (Kemampuan literasi)	Unjuk Kerja (Diskusi Kelompok)	Observasi (Studi Kasus)	Observasi (Studi Kasus)	Observasi (Proyek)	
	23-DP-CPMK-0511						
	23-DP-CPMK-0611						
	23-DP-CPMK-1011						
	Total per penilaian	15	15	20	20	30	100%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) **PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK** **FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

SPT-I/03/BP/POB-01/F-02

Issue/Revisi : A0

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	1. Mahasiswa mampu memahami peraturan perkuliahan, penilaian serta garis besar konten perkuliahan 2. Mahasiswa memahami materi perkuliahan dan tugas perkuliahan	- Pemahaman mengenai eksibisi dan display desain - Pemahaman terhadap contoh-contoh desain berkaitan dengan produk eksibisi dan display desain	Kriteria: Pemahaman dan penguasaan Bentuk Penilaian: Menjawab pertanyaan-pertanyaan dari contoh pengembangan desain berbasis sosial budaya	Kuliah dan Diskusi [TM: 3 (3x50)]	Sejarah perkembangan ritel dan merchandise	-
2,3	Mahasiswa memahami proses dan metode perancangan desain untuk eksibisi dan display desain	Menerapkan tahapan dan langkah-langkah dalam melakukan proses desain	Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan Bentuk Penilaian: Menjawab pertanyaan-pertanyaan dari studi kasus yang didiskusikan di kelas	Kuliah dan Diskusi [TM: 6x50] Tugas 1, desain POP display	- Metode desain - Ide desain - Proses desain	5
4,5	Mahasiswa mampu merencanakan proses produksi dan pemilihan material untuk pembuatan eksibisi dan display produk	Meneliti , analisa dan menetapkan material produk Pemahaman proses produksi	Kriteria: Ketepatan dan Pemahaman Bentuk Penilaian: Menjawab pertanyaan-pertanyaan dari studi	Kuliah dan Diskusi [TM: 3 (4x50)]	Metode perumusan data Metode analisa data temuan	5

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) **PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK** **FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

SPT-I/03/BP/POB-01/F-02

Issue/Revisi : A0

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)
			kasus yang didiskusikan di kelas			
6,7	Mahasiswa mampu membuat gambar kerja perancangan desain display eksibisi melalui rumusan data yang sudah di analisa pada proses sebelumnya melalui sketsa beserta kelengkapan konsepnya	Mahasiswa mampu Menghasilkan gambar kerja teknik dari perancangan desain display eksibisi	Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan Bentuk Penilaian: • Menjawab pertanyaan-pertanyaan dari studi kasus yang didiskusikan di kelas	Kuliah dan Diskusi [TM: 4 (3x50)]	Penenalan aturan dan prinsip gambar teknik	5
8	Evaluasi Tengah Semester : Melakukan validasi hasil penilaian, evaluasi dan perbaikan proses pembelajaran berikutnya					30
9	Mahasiswa mampu menterjemahkan gambar kerja ke dalam bentuk 3 dimensi	• Ketepatan dalam menentukan aspek produksi produk • Penguasaan cara membuat gambar kerja produk • Ketepatan dalam menentukan material produk berbasis fungsi • Penguasaan dalam menggunakan metode dan material yang tersedia secara umum	Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan Bentuk Penilaian: • Progress kelengkapan gambar produksi • Presentasi aspek produksi	Kuliah dan Diskusi [TM: 1x50] Tugas 1: gambar kerja dan analisa aspek desain (3x50)	• Penenalan aturan dan prinsip gambar teknik • Kajian analisis, perancangan gambar kerja 2 dimensi, gambar teknik dan terapan material produk ke dalam finalisasi bentuk produk mock-up 3 dimensi	5
10-14	Mahasiswa memahami dan mampu membuat rancangan untuk virtual eksibisi dan display produk	• Mampu untuk membuat rancangan desain virtual eksibisi dan display produk.	Kriteria: Ketepatan, Penguasaan, Ketepatan, dan Kemampuans Bentuk Penilaian: • Presentasi progress desain	Kuliah dan Diskusi [TM: 2x50] Tugas 1 : Presentasi konsep produk hingga operasional secara virtual(6x50)	• Penggunaan software 2D dan 3D • Proses animasi untuk menunjang virtual eksibisi	5

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN**

**SPT-I/03/BP/POB-
01/F-02**

Issue/Revisi : A0

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)
			• Detail rancangan desain			
15	Mahasiswa mampu mengembangkan perangkat digital untuk proses desain	Kemampuan dalam mempresentasikan hasil desain secara virtual	Kriteria: Kemampuan Bentuk Penilaian : Presentasi akhir produk	Kuliah dan Diskusi [TM: 2x50]	Teknik presentasi karya, visual dan penyampaian materi secara virtual	
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa					30

RANCANGAN TUGAS					
Mata Kuliah	Desain Display dan Eksibisi				
Kode MK	DP502	sks: 3		Semester: 5	Gasal - 2022/2023
Dosen Pengampu	Teddy Mohamad Darajat				
BENTUK TUGAS					
Final Project					
JUDUL TUGAS					

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK FAKULTAS TEKNOLOGI DAN DESAIN

SPT-I/03/BP/POB-
01/F-02

Issue/Revisi : A0

Urban Craft Design - Final Project: Rangkaian dan prinsip dalam merancang display pameran/eksibisi. Dalam kuliah ini dikaji beberapa kasus dalam merancang display suatu produk untuk keperluan pameran/eksibisi maupun display pada sebuah toko yang inovatif berdasarkan prinsip desain. *(Series and principles in designing exhibition displays. In this lecture, several cases are studied in designing a product display for exhibition purposes or displays in an innovative store based on design principles.)*

SUB CAPAIAN PEMBELAJARAN MATA KULIAH

Mahasiswa mampu membuat gambar kerja perancangan desain display eksibisi melalui rumusan data yang sudah di analisa pada proses sebelumnya melalui sketsa beserta kelengkapan konsepnya *(Students are able to create working drawings for designing exhibition display designs by formulating data that has been analyzed in the previous process through sketches along with complete concepts.)*

DESKRIPSI TUGAS

Buat suatu rancangan produk kriya berupa produk dekoratif, memiliki nilai komersil dengan ketentuan: konsep produk, ide kreatif, realisasi produknya, proses produksi, gambar presentasi, prototype, presentasi dan foto produk. *(Make a design of a craft product in the form of a decorative product, having commercial value with the provisions: product concept, creative idea, product realization, production process, presentation pictures, prototypes, presentations and product photos.)*

METODE Pengerjaan Tugas

1. Pencarian Data / Survey. *Search Data / Survey*
2. Proposal ide. *Idea proposals*
3. Penyusunan Konsep. *Drafting the Concept*
4. Sketsa ide. *Sketch ideas*
5. Ide final. *Final idea*
6. Gambar presentasi. *Picture presentation*
7. Bentuk dasar prototype. *The basic form of the prototype*
8. Presentasi rencana prototype. *Presentation of the prototype plan*
9. Produksi prototype. *Production of prototypes*
10. Penulisan proses produksi. *Writing production process*
11. Foto produk final. *Photos of the final product*
12. Pameran Karya produk Desain Display dan Eksibisi

BENTUK DAN FORMAT LUARAN

- a. Obyek Garapan: Penyusunan konsep kreatif dalam sebuah metodologi desain dan proses produksi. b. Bentuk luaran:
1. Produk akhir (Prototype) dengan ketentuan 1:1
 2. Konsep, tema & proses produksi : presentasi format PPT dikumpulkan dengan format *ppt dengan nama file; Desain Display dan eksibisi-NIM-Nama mahasiswa.ppt.
 3. Foto Produk Akhir : sebagai materi promo (produk-lingkungan)
 4. Gambar Kerja : presentasi