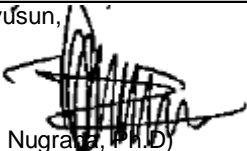
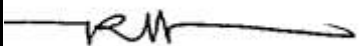
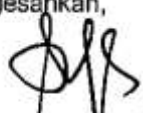


RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI (DESAIN PRODUK) (PRO505) –DESAIN DISPLAY & EKSIBISI

Issue/Revisi	: (A0)	Tanggal	: (2 Februari 2021)
Mata Kuliah	: (Desain Display & Eksibisi)	Kode MK	: (PRO505)
Rumpun MK	: (MKP)	Semester	: (5)
Dosen Penyusun	: (Hari Nugraha, Ph.D.)	Bobot (sks)	: (3)
Penyusun,  (Hari Nugraha, Ph.D.)	Menyetujui,  (Fitorio Bowo Leksono, S.Ds., M.A.)	Mengesahkan, Ttd  (Agustinus Agus Setiawan, ST., MT)	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER	
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL – PRODI (Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi)
	S6 Memiliki pemahaman teoritis keilmuan Desain Produk
	P1 Memiliki kemampuan dalam menganalisa masalah berdasarkan data dan informasi yang ada serta menghasilkan berbagai ide inovatif sebagai solusinya
	KU3 Memiliki kemampuan bersikap kritis, logis, dan sistematis
	CP-MK (Capaian Pembelajaran Mata Kuliah)
	II.A.3 Mampu menerapkan teknik finishing dan pengaplikasian warna pada material
	II.C.1 Mampu membuat mock up dan prototype untuk keperluan studi dalam proses desain
	III.A.1 Mampu memahami dan menganalisa kebutuhan pop display desain
	III.A.2 Mampu memahami dan menganalisa kebutuhan eksibisi desain
	III.B.1 Mampu menerapkan prinsip ergonomi dan antropometri desain pop display
	III.D.1 Mampu menganalisa perilaku dan kebiasaan user
	III.D.2 Mampu menganalisa sisi kognisi pengguna desain
	III.D.3 Mampu menganalisa sisi reflektif pengguna desain
	IV.B.1 Mampu memahami dan menerapkan teori dasar estetika
	IV.C.1 Mampu menerapkan teknik dasar gambar perspektif, dalam membuat rancangan desain pop display
	IV.D.1 Mampu menerapkan teknik dasar sketsa dan rendering manual
IV.D.2 Mampu menerapkan teknik dasar gambar kerja	
IV.E.1 Mampu menerapkan teknik gambar digital	
V.A.1 Mampu memahami dan berempati pada pengguna	
V.A.2 Mampu menganalisa masalah berdasarkan data	
V.A.3 Mampu membuat skala prioritas dan pengelompokkan masalah	
V.B.1 Mampu menghasilkan solusi alternatif pemecahan masalah melalui proses brainstorming dan mindmapping	
V.B.2 Mampu mengevaluasi dan mengeliminasi ide berdasarkan pertimbangan dan batasan, sehingga terpilih ide yang efektif dan efisien	
V.C.1 Mampu mewujudkan ide dalam sebuah media simulasi berupa model, mock up atau prototype	
V.C.2 Mampu melakukan uji evaluasi atau media simulasi dan melakukan perbaikan desain yang berkelanjutan	

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI (DESAIN PRODUK) (PRO505) –DESAIN DISPLAY & EKSIBISI

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER		
Deskripsi Singkat MK	<p>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.</p> <p>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.</p>	
Materi Pembelajaran/Pokok Bahasan	<ol style="list-style-type: none"> 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	
	Pendukung	
	Handbook Of Human Factors And Ergonomics	
Media Pembelajaran	Perangkat Lunak:	
	Software 2D dan 3D	Perangkat Keras: PC/Laptop, koneksi Internet
Team Teaching	
Mata Kuliah Prasyarat (jika ada)		
Bobot Penilaian	Absensi	15%
	UAS	30%
	UTS	30%
	Tugas	25%

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI (DESAIN PRODUK) (PRO505) –DESAIN DISPLAY & EKSIBISI

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	<ol style="list-style-type: none"> Mahasiswa mampu memahami peraturan perkuliahan, penilaian serta garis besar konten perkuliahan Mahasiswa memahami materi perkuliahan dan tugas perkuliahan 	<ul style="list-style-type: none"> Pemahaman mengenai eksibisi dan display desain Pemahaman terhadap contoh-contoh desain berkaitan dengan produk eksibisi dan display desain 	<p>Kriteria: Pemahaman dan penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan-pertanyaan dari contoh pengembangan desain berbasis sosial budaya </p>	Kuliah dan Diskusi [TM: 3 (3x50)]	<ul style="list-style-type: none"> Sejarah perkembangan ritel dan merchandise 	-
2,3	Mahasiswa memahami proses dan metode perancangan desain untuk eksibisi dan display desain	<ul style="list-style-type: none"> Menerapkan tahapan dan langkah-langkah dalam melakukan proses desain 	<p>Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan</p> <p>Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan-pertanyaan dari studi kasus yang didiskusikan di kelas </p>	Kuliah dan Diskusi [TM: 6x50] Tugas 1, desain POP display	<ul style="list-style-type: none"> 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	<p>Kriteria: Ketepatan dan Pemahaman</p> <p>Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> Menjawab pertanyaan-pertanyaan dari studi kasus yang didiskusikan di kelas </p>	Kuliah dan Diskusi [TM: 3 (4x50)]	<p>Metode perumusan data</p> <p>Metode analisa data temuan</p>	5
6,7	Mahasiswa mampu membuat gambar kerja perancangan desain display eksibisi melalui rumusan	Mahasiswa mampu Menghasilkan gambar kerja teknik dari perancangan desain display eksibisi	<p>Kriteria: Ketepatan dan Penguasaan</p>	Kuliah dan Diskusi [TM: 4 (3x50)]	Penenalan aturan dan prinsip gambar teknik	5

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS) PROGRAM STUDI (DESAIN PRODUK) (PRO505) –DESAIN DISPLAY & EKSIBISI

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)
	data yang sudah di analisa pada proses sebelumnya melalui sketsa beserta kelengkapan konsepnya		Bentuk Penilaian: • Menjawab pertanyaan-pertanyaan dari studi kasus yang didiskusikan di kelas			
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	<ul style="list-style-type: none"> • 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: <ul style="list-style-type: none"> • Progress kelengkapan gambar produksi • Presentasi aspek produksi 	Kuliah dan Diskusi [TM: 1x50] Tugas 1: gambar kerja dan analisa aspek desain (3x50)	<ul style="list-style-type: none"> • 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	<ul style="list-style-type: none"> • Mampu untuk membuat rancangan desain virtual eksibisi dan display produk. 	Kriteria: Ketepatan, Penguasaan, Ketepatan, dan Kemampuans Bentuk Penilaian: <ul style="list-style-type: none"> • Presentasi progress desain • Detail rancangan desain 	Kuliah dan Diskusi [TM: 2x50] Tugas 1 : Presentasi konsep produk hingga operasional secara virtual(6x50)	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan software 2D dan 3D • Proses animasi untuk menunjang virtual eksibisi 	5
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	



**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI (DESAIN PRODUK)
(PRO505) –DESAIN DISPLAY & EKSIBISI**

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)
16	Evaluasi Akhir Semester: Melakukan validasi penilaian akhir dan menentukan kelulusan mahasiswa					30