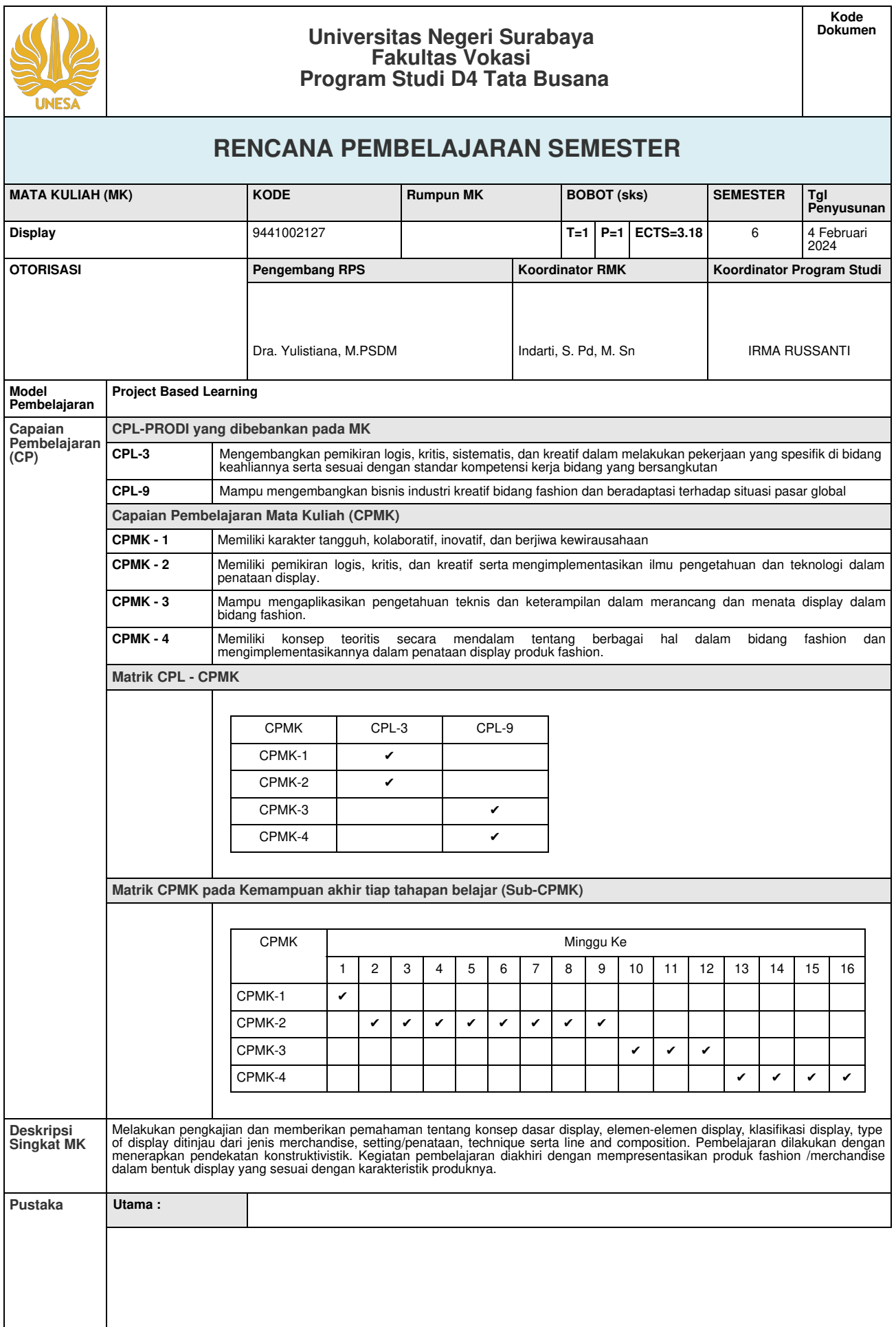




		1. Morgan, Tony, 2016, Visual Merchandising - Window and in-store displays for retail - Third Edition, Laurence King Publishing London 2. Morgan, Tonyi, 2021, Visual Merchandising: Window Display and In-store Experience, Laurence King Publishing, London 3. Diamond, Jay dan Diamond, Ellen. 2004. Contemporary Visual Merchandising and Environmental Design – Third Edition, New Jersey: Pearson Education Inc.					
		Pendukung : 1. Mills, Kenneth H, Judith E Paul and Key B. Mormann, 1995, Applied Visual Merchandising. New Jersey: Prentice-Hall Inc. 2. Pegler, Martin M, ASID and ASP, 1983, Visual Merchandising and Display: The Business of Presentation, New York: Fairchild Publication. 3. Curtis, Eleanor, and Watson, Howard, 2007, Fashion Retail, England, John Wiley & Sons Ltd.					
Dosen Pengampu		Dra. Yulistiana, M.PSDM.					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran [Pustaka]	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (offline)	Daring (online)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa mampu memahami konsep dasar Display	Menjelaskan konsep dasar display	Kriteria: Mendapatkan nilai baik bila dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif		Pendekatan: deduktif Metode diskusi dan ceramah Model : Case Study, secara daring menggunakan platform WA Group, Google meet dan SiDia 2 X 50	Materi: Konsep dasar display, meliputi: pengertian, sejarah, tujuan dan peran display pada suatu toko. Pustaka: Morgan, Tony, 2016, Visual Merchandising - Window and in-store displays for retail - Third Edition, Laurence King Publishing London	5%
2	Mahasiswa mampu memahami elemen-elemen display	Menjelaskan elemen-elemen display	Kriteria: Mendapatkan nilai baik bila dapat mempresentasikan materi dengan baik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif		Pendekatan: deduktif Metode diskusi dan ceramah Model : Case Study, secara daring menggunakan platform WA Group, Google meet dan SiDia 2 X 50'	Materi: Elemen-elemen display meliputi: theme, merchandise, shelf or display area, props, color, lighting dan copy cards. Pustaka: Morgan, Tony, 2016, Visual Merchandising - Window and in-store displays for retail - Third Edition, Laurence King Publishing London	5%

3	Mahasiswa mampu memahami elemen-elemen display	Menjelaskan elemen-elemen display	Kriteria: Nilai penuh diberikan bila dapat menjawab pertanyaan dengan benar. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif		Pendekatan: deduktif Metode diskusi dan ceramah Model : Case Study, secara daring menggunakan platform WA Group, Google meet dan SiDia 2 X 50	Materi: Elemen-elemen display meliputi: theme, merchandise, shelf or display area, props, color, lighting dan copy cards. Pustaka: <i>Morgan, Tony, 2016, Visual Merchandising - Window and in-store displays for retail - Third Edition, Laurence King Publishing London</i>	5%
4	Mahasiswa mampu memahami kategori display	Menjelaskan kategori display	Kriteria: Mendapatkan nilai baik bila dapat mempresentasikan materi dengan baik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif		Pendekatan: deduktif Metode diskusi dan ceramah Model : Case Study, secara daring menggunakan platform WA Group, Google meet dan SiDia 2 X 50	Materi: Kategori display meliputi: a. Window Display b. Interior Display c. Exterior Display Pustaka: <i>Morgan, Tony, 2021, Visual Merchandising: Window Display and In-store Experience, Laurence King Publishing, London</i>	5%
5	Mahasiswa mampu memahami 'Type of Window Display'	Menjelaskan 'Type of Window Display'	Kriteria: Mendapatkan nilai baik bila informasi yang disampaikan baik dan lengkap. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif		Pendekatan: deduktif Metode diskusi dan ceramah Model : Case Study, secara daring menggunakan platform WA Group, Google meet dan SiDia 2 X 50	Materi: Type of Window Display: a. Parallel-to-Sidewalk b. Corner c. Open-Back d. Angled e. Arcades f. Island g. Window-less h. Circular i. Shadow Box. Pustaka: <i>Morgan, Tony, 2021, Visual Merchandising: Window Display and In-store Experience, Laurence King Publishing, London</i>	5%

6	Mahasiswa mampu memahami properti display	Menjelaskan properti display	Kriteria: Mendapatkan nilai baik bila dapat mempresentasikan materi dengan baik dan lengkap Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif		endekatan: deduktif Metode diskusi dan ceramah Model : Case Study, secara daring menggunakan platform WA Group, Google meet dan SiDia 2 X 50	Materi: Properti display meliputi: a. Mannequin, b. Fixture, c. Props Pustaka: Morgan, Tony, 2021, <i>Visual Merchandising: Window Display and In-store Experience</i> , Laurence King Publishing, London	5%
7	Mahasiswa mampu memahami 'Type of Display'	Menjelaskan 'Type of Display'	Kriteria: Mendapatkan nilai baik bila dapat mempresentasikan materi dengan baik dan lengkap Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif		Pendekatan: deduktif Metode diskusi dan ceramah Model : Case Study, secara daring menggunakan platform WA Group, Google meet dan SiDia 2 X 50	Materi: Type of Display, terdiri atas: a. Type of Display Merchandising, b. Type of Display Setting, c. Type of Display Technique Pustaka: Morgan, Tony, 2021, <i>Visual Merchandising: Window Display and In-store Experience</i> , Laurence King Publishing, London	0%
8	Mampu mengerjakan soal UTS	Dapat mengerjakan soal UTS	Kriteria: Mendapatkan nilai 0 - 100, sesuai dengan jawaban yang diberikan Bentuk Penilaian : Tes		Mahasiswa mengerjakan Soal UTS 2 X 50'	Materi: Seluruh materi yang telah dipelajari dan didiskusikan pada pertemuan-pertemuan sebelumnya. Pustaka: Morgan, Tony, 2021, <i>Visual Merchandising: Window Display and In-store Experience</i> , Laurence King Publishing, London	10%

9	Mahasiswa mampu memahami 'Themes and Setting' pada penataan suatu Display.	Menjelaskan pemilihan 'Themes and Setting' dalam penataan suatu display	Kriteria: mendapatkan nilai baik bila dapat mempresentasikan materi dengan baik dan lengkap Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif		Pendekatan: deduktif Metode: diskusi dan ceramah Model : Case Study, secara daring menggunakan platform WA Group, Google meet dan SiDia 2 X 50'	Materi: Themes and Setting Display meliputi: a. Seasonal b. Holidays c. Creative Themes d. Institutional Themes e. Ensemble Display f. Unit Display Pustaka: <i>Diamond, Jay dan Diamond, Ellen. 2004. Contemporary Visual Merchandising and Environmental Design – Third Edition, New Jersey: Pearson Education Inc.</i>	5%
10	Mahasiswa mampu memahami prinsip desain dalam penataan display	Menjelaskan prinsip desain dalam penataan display	Kriteria: Mendapatkan nilai baik bila dapat mempresentasikan materi dengan baik dan lengkap Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif		Pendekatan: deduktif Metode: diskusi dan ceramah Model : Case Study, secara daring menggunakan platform WA Group, Google meet dan SiDia 2 X 50	Materi: Prinsip Desain pada penataan display meliputi: a. Balance b. Emphasis c. Proportion d. Rhythm e. Harmony Pustaka: <i>Diamond, Jay dan Diamond, Ellen. 2004. Contemporary Visual Merchandising and Environmental Design – Third Edition, New Jersey: Pearson Education Inc.</i>	5%
11	Mahasiswa mampu memahami pemilihan 'Sign' and 'Lighting' dalam penataan display	Menjelaskan pemilihan Sign and Lighting dalam penataan display	Kriteria: Mendapatkan nilai baik bila dapat mempresentasikan materi dengan baik dan lengkap Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Pendekatan: deduktif Metode: diskusi dan ceramah Model : Case Study, secara daring menggunakan platform WA Group, Google meet dan Vinesa 2 X 50		Materi: Sign and Lighting: a. Pengertian b. Tipe c. Material d. Penggunaan Pustaka: <i>Diamond, Jay dan Diamond, Ellen. 2004. Contemporary Visual Merchandising and Environmental Design – Third Edition, New Jersey: Pearson Education Inc.</i>	5%

12	Mahasiswa mampu memahami konsep Exhibition	Menjelaskan konsep Exhibition	Kriteria: Nilai partisipasi penuh diberikan pada yang aktif dalam diskusi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif		Pendekatan: deduktif Metode: diskusi dan ceramah Model : Case Study, secara daring menggunakan platform WA Group, Google meet dan SiDia 2 X 50'	Materi: Exhibition: a. Pengertian b. Tujuan c. Tipe d. Faktor Penunjang Pustaka: <i>Pegler, Martin M, ASID and ASP, 1983, Visual Merchandising and Display: The Business of Presentation, New York: Fairchild Publication.</i>	0%
13	Mahasiswa mampu merencanakan penataan produk fashion dalam bentuk display	Merencanakan penataan produk fashion dalam bentuk display	Kriteria: Nilai penuh diberikan bila dapat membuat perencanaan display dengan baik. Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif		Pendekatan: deduktif Metode: diskusi dan ceramah Model : Project Based Learning, secara daring/luring menggunakan platform WA Group, Google meet dan SiDia 2 X 50	Materi: Perencanaan display meliputi: Kategori display yang dipilih, type, theme and setting, property dan elemen yang digunakan, prinsip desain yang diterapkan, sign dan lighting yang digunakan. Pustaka: <i>Diamond, Jay dan Diamond, Ellen. 2004. Contemporary Visual Merchandising and Environmental Design – Third Edition, New Jersey: Pearson Education Inc.</i>	5%
14	Mahasiswa mampu merencanakan penataan produk fashion dalam bentuk display	Menata produk fashion dalam bentuk display sesuai tema yang dipilih	Kriteria: Nilai penuh diberikan bila dapat membuat perencanaan display dengan baik. Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Pendekatan: deduktif, Model : Project Based Learning, secara daring menggunakan platform WA Group, Google meet dan SiDia 2 X 50		Materi: Melaksanakan praktik penataan display produk fashion Pustaka: <i>Diamond, Jay dan Diamond, Ellen. 2004. Contemporary Visual Merchandising and Environmental Design – Third Edition, New Jersey: Pearson Education Inc.</i>	10%

15	Mahasiswa mampu merencanakan penataan produk fashion dalam bentuk display	Menata produk fashion dalam bentuk display sesuai tema yang dipilih	Kriteria: Nilai penuh diberikan bila dapat membuat perencanaan display dengan baik. Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Pendekatan: deduktif, Model : Project Based Learning, secara daring menggunakan platform WA Group, Google meet dan SiDia 2 X 50		Materi: Melaksanakan praktik penataan display produk fashion Pustaka: <i>Diamond, Jay dan Diamond, Ellen. 2004. Contemporary Visual Merchandising and Environmental Design – Third Edition, New Jersey: Pearson Education Inc.</i>	10%
16	Mampu mengerjakan soal UAS	Mengerjakan Soal UAS sesuai petunjuk yang diberikan	Kriteria: Mendapatkan nilai 0 - 100 sesuai dengan jawaban yang diberikan Bentuk Penilaian : Tes		Mahasiswa mengerjakan Soal UAS 2 X 50	Materi: Seluruh materi yang telah didiskusikan pada pertemuan-pertemuan sebelumnya Pustaka: <i>Diamond, Jay dan Diamond, Ellen. 2004. Contemporary Visual Merchandising and Environmental Design – Third Edition, New Jersey: Pearson Education Inc.</i>	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	50%
2.	Praktik / Unjuk Kerja	20%
3.	Tes	30%
		100%

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 studinya 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. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria 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 31 Juli 2024

Koordinator Program Studi D4
Tata Busana



IRMA RUSSANTI
NIDN 0022017501

UPM Program Studi D4 Tata
Busana



NIDN 0011077706

File PDF ini digenerate pada tanggal 8 Desember 2025 Jam 09:33 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

