



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Teknik
Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana

Kode
Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)		KODE				Rumpun MK			BOBOT (sks)			SEMESTER		Tgl Penyusunan																
Display*		8321202033							T=2	P=0	ECTS=3.18		6		7 Desember 2025															
OTORISASI		Pengembang RPS					Koordinator RMK					Koordinator Program Studi																		
						IMAMI ARUM TRI RAHAYU																		
Model Pembelajaran		Project Based Learning																												
Capaian Pembelajaran (CP)		CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																												
		Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																												
		Matrik CPL - CPMK																												
				<div>CPMK</div>																										
		Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																												
				<div><div>CPMK</div><div>Minggu Ke</div><table><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></table></div>													1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16															
Deskripsi Singkat MK		Melakukan pengkajian dan memberikan pemahaman tentang konsep dasar display, elemen-elemen display, klasifikasi display, type of display ditinjau dari jenis merchandise, setting/penataan, technique serta line and composition..Pembelajaran dilakukan dengan menerapkan pendekatan konstruktivistik. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan mempresentasikan produk fashion /merchandise dalam bentuk display yang sesuai dengan karakteristik produknya																												
Pustaka		Utama :																												
		1. 1. Diamond, Jay dan Diamond, Ellen. 2004. Contemporary Visual Merchandising and Environmental Design – Third Edition, New Jersey: Pearson Education Inc. 2. Mills, Kenneth H, Judith E Paul and Key B. Mormann, 1995, Applied Visual Merchandising. New Jersey: Prentice-Hall Inc. 3. Pegler, Martin M, ASID and ASP, 1983, Visual Merchandising and Display: The Business of Presentation, New York: Fairchild Publication. 4. Curtis, Eleanor, and Watson, Howard, 2007, Fashion Retail, England, John Wiley & Sons Ltd.																												
		Pendukung :																												
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: Nilai penuh diberikan bila dapat menjawab pertanyaan dengan benar.		Presentasi, diskusi dan refleksi 2 X 50								0%																	

2	Mahasiswa mampu memahami elemen-elemen display	Menjelaskan elemen-elemen display	Kriteria: Nilai penuh diberikan bila dapat menjawab pertanyaan dengan benar.	Presentasi, diskusi dan refleksi 4 X 50			0%
3	Mahasiswa mampu memahami elemen-elemen display	Menjelaskan elemen-elemen display	Kriteria: Nilai penuh diberikan bila dapat menjawab pertanyaan dengan benar.	Presentasi, diskusi dan refleksi 4 X 50			0%
4	Mahasiswa mampu memahami kategori display	Menjelaskan kategori display	Kriteria: Nilai penuh diberikan bila dapat menjawab pertanyaan dengan benar.	Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain 2 X 50			0%
5	Mahasiswa mampu memahami 'Type of Window Display'	Menjelaskan 'Type of Window Display'	Kriteria: Nilai penuh diberikan bila informasi yang disampaikan baik dan lengkap..	Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain 2 X 50			0%
6	Mahasiswa mampu memahami properti display	Menjelaskan properti display	Kriteria: Nilai penuh diberikan bila dapat menjawab pertanyaan dengan benar.	Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain 2 X 50			0%
7	Mahasiswa mampu memahami 'Type of Display'	Menjelaskan 'Type of Display'	Kriteria: Nilai penuh diberikan bila dapat menyajikan laporan dengan baik.	Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain 2 X 50			0%
8	Mahasiswa mampu memahami pemilihan 'Themes and Setting' Display	Menjelaskan pemilihan 'Themes and Setting' untuk suatu display	Kriteria: Nilai penuh diberikan bila dapat menjawab dengan benar.	Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain 2 X 50			0%
9	USS			2 X 50			0%
10	Mahasiswa mampu memahami prinsip desain dalam penataan display	Menjelaskan prinsip desain dalam penataan display	Kriteria: Nilai penuh diberikan bila dapat mengerjakan tugas dengan hasil yang baik	Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain 2 X 50			0%

11	Mahasiswa mampu memahami pemilihan 'Sign' and 'Lighting' dalam penataan display	Menjelaskan pemilihan Sign and Lighting dalam penataan display	Kriteria: Nilai penuh diberikan bila dapat menjawab pertanyaan dengan benar.	Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain 2 X 50			0%
12	Mahasiswa mampu memahami konsep Exhibition	Menjelaskan konsep Exhibition	Kriteria: Nilai partisipasi penuh diberikan pada yang aktif dalam diskusi	Diskusi, tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain 2 X 50			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.	Tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain 2 X 50			0%
14	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.	Tugas, latihan, mencari sumber pustaka dan referensi lain 2 X 50			0%
15	Mahasiswa mampu mempresentasikan penataan produk fashion dalam bentuk display	Mempresentasikan penataan produk fashion dalam bentuk display	Kriteria: Nilai penuh diberikan bila penataan display memenuhi kriteria yang telah ditentukan	Presentasi 2 X 50			0%
16	UAS			2 X 50			0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

Catatan

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- 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.