



**Universitas Negeri Surabaya**  
**Fakultas Bahasa dan Seni**  
**Program Studi S1 Desain Komunikasi Visual**

Kode Dokumen

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
MERCHANDISE	9024103093		T=3	P=0	ECTS=4.77	7	24 Oktober 2024
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Marsudi, S.Pd., M.Pd.		Marsudi, S.Pd., M.Pd.			Marsudi, S.Pd., M.Pd.	

Model Pembelajaran	Case Study
--------------------	------------

Capaian Pembelajaran (CP)	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>
---------------------------	--

<b>CPL-3</b>	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan
<b>CPL-9</b>	Mampu merancang karya Desain Komunikasi Visual yang berorientasi pada pemecahan masalah dengan pendekatan berbasis kreativitas dan teknologi serta menggunakan perangkat lunak terkini.

**Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)**

<b>CPMK - 1</b>	Mahasiswa mampu menganalisis dan menentukan produk merchandise, waktu, tempat, harga, kuantitas, kualitas, dan cara penjualan.
<b>CPMK - 2</b>	Mahasiswa mampu menciptakan produk merchandise, mulai dari perencanaan sampai finishing akhir.
<b>CPMK - 3</b>	Mahasiswa mampu mengelola merchandise dengan baik.
<b>CPMK - 4</b>	Mahasiswa mampu membuat produk merchandise dengan baik.
<b>CPMK - 5</b>	Mahasiswa mampu memasarkan produk merchandise dengan baik

**Matrik CPL - CPMK**

CPMK	CPL-3	CPL-9
CPMK-1	✓	
CPMK-2		✓
CPMK-3		✓
CPMK-4		✓
CPMK-5	✓	

**Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)**

CPMK	Minggu Ke															
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK-1	✓	✓	✓													
CPMK-2				✓	✓											
CPMK-3						✓	✓	✓								
CPMK-4									✓	✓	✓	✓	✓			
CPMK-5														✓	✓	✓

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah yang mempelajari dan membahas tentang pengertian/definisi dan ruang lingkup merchandising yaitu mengelola merchandise (barang dagangan) sehingga dapat menentukan 7T yaitu: (1) produk yang tepat, (2) waktu yang tepat, (3) tempat yang tepat, (4) harga yang tepat, (5) kuantitas yang tepat, (6) kualitas yang tepat, dan (7) penjualan dengan cara yang tepat.
----------------------	--

Pustaka	<b>Utama :</b>
---------	----------------

1. Garment Partnership Indonesia-GPI. 2008. Fabric Sourcing Handbook . Bandung: STTT & IGTC.
2. Goet Poespo. 2008. Pemilihan Bahan Tekstil . Yogyakarta: Kanisius.
3. Noor Fitrihana & Widiastuti 2011. Pemilihan Bahan dan Pengendalian Kualitas Busana . Yogyakarta: FT UNY.
4. Widiastuti 2013. Kumpulan Materi Merchandising versi PPT dan Elektronik.
5. Parckard, S., Axelrod, N. 1987. Concepts and Cases in Fashion Buying & Merchandising . New York: Fairchild Publication.

**Pendukung :**

1. Parckard, S., Winters, A.A., & Axelrod, N. 1983. Fashion Buying & Merchandising . New York: Fairchild Publication.

**Dosen Pengampu** Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn., M.Sn.

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk 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	Memahami definisi, fungsi, dan jenis Merchandise	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mahasiswa menjelaskan definisi Merchandise.</li> <li>2. Mahasiswa mendeskripsikan fungsi Merchandise</li> <li>3. Mahasiswa mendeskripsikan jenis Merchandise</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Memahami dan mengelola merchandise dengan prinsip 7P</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, Diskusi, pemberian tugas pemecahan masalah 3 X 50		<p><b>Materi:</b> Memahami dan mengelola merchandise dengan prinsip 7P</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Garment Parthnership Indonesia-GPI. 2008. Fabric Sourcing Handbook . Bandung: STTT &amp; IGTC.</i></p>	5%
2	Memahami dan mengelola merchandise dengan prinsip 7P	Menjelaskan definisi Merchandise, Mendeskripsikan fungsi Merchandise, Mendeskripsikan jenis Merchandise	<p><b>Kriteria:</b> Kesesuaian materi, Tingkat Pemahaman, Kreativitas, Penyajian</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, pemberian tugas pemecahan masalah 3 X 50		<p><b>Materi:</b> Pengelolaan produk merchandise</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Garment Parthnership Indonesia-GPI. 2008. Fabric Sourcing Handbook . Bandung: STTT &amp; IGTC.</i></p>	5%
3	Memahami dan mengelola merchandise dengan prinsip 7P	Mahasiswa memahami Pengelolaan waktu dan tempat untuk merchandise.	<p><b>Kriteria:</b> Kesesuaian materi, Tingkat Pemahaman, Kreativitas, Penyajian</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, pemberian tugas pemecahan masalah 3 X 50		<p><b>Materi:</b> Pengelolaan produk merchandise</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Garment Parthnership Indonesia-GPI. 2008. Fabric Sourcing Handbook . Bandung: STTT &amp; IGTC.</i></p>	5%
4	Memahami dan mengelola merchandise dengan prinsip 7P	Mahasiswa memahami Pengelolaan harga merchandise	<p><b>Kriteria:</b> Kesesuaian materi, Tingkat Pemahaman, Kreativitas, penyajian</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, pemberian tugas pemecahan masalah 3 X 50		<p><b>Materi:</b> Pengelolaan harga merchandise</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Widiastuti 2013. Kumpulan Materi Merchandising versi PPT dan Elektronik.</i></p>	5%

5	Memahami dan mengelola merchandise dengan prinsip 7P	Mahasiswa memahami pengelolaan kuantitas merchandise	<p><b>Kriteria:</b> Kesesuaian materiKreativitas Presentasi</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, pemberian tugas pemecahan masalah 3 X 50		<p><b>Materi:</b> pengelolaan kuantitas merchandise</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Noor Fitrihana &amp; Widihastuti 2011. Pemilihan Bahan dan Pengendalian Kualitas Busana . Yogyakarta: FT UNY.</i></p>	5%
6	Memahami dan mengelola merchandise dengan prinsip 7P	Mahasiswa memahami pengelolaan kualitas merchandise	<p><b>Kriteria:</b> Kreativitas PresentasiPemahaman materi</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, pemberian tugas pemecahan masalah 3 X 50		<p><b>Materi:</b> Mahasiswa memahami Pengelolaan kualitas merchandise</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Widihastuti 2013. Kumpulan Materi Merchandising versi PPT dan Elektronik.</i></p>	5%
7	Memahami dan mengelola merchandise dengan prinsip 7P	Mahasiswa memahami pengelolaan kualitas merchandise	<p><b>Kriteria:</b> Kreativitas PresentasiPemahaman materi</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, pemberian tugas pemecahan masalah 3 X 50		<p><b>Materi:</b> Mahasiswa memahami Pengelolaan kualitas merchandise</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Widihastuti 2013. Kumpulan Materi Merchandising versi PPT dan Elektronik.</i></p>	5%
8	Memahami dan mengelola merchandise dengan prinsip 7P	Mahasiswa memahami pengelolaan kualitas merchandise	<p><b>Kriteria:</b> Kreativitas Presentasi Pemahaman materi</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Ceramah, diskusi, pemberian tugas pemecahan masalah 3 X 50		<p><b>Materi:</b> Mahasiswa memahami Pengelolaan kualitas merchandise</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Widihastuti 2013. Kumpulan Materi Merchandising versi PPT dan Elektronik.</i></p>	15%
9	Melakukan Project Praktik pengelolaan merchandise	Mahasiswa melakukan Project Praktik pengelolaan merchandise	<p><b>Kriteria:</b> Kesesuaian materi Tingkat pemahaman Kreativitas Penyajian</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif</p>	Praktek merancang/ mendesain produk merchandise hingga pemilihan bahan yang diwujudkan dalam production sheet. 3 X 50		<p><b>Materi:</b> Pengelolaan kualitas merchandise</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Garment Parthnership Indonesia-GPI. 2008. Fabric Sourcing Handbook . Bandung: STTT &amp; IGTC.</i></p>	5%

10	Melakukan Project Praktik pengelolaan merchandise	Mahasiswa melakukan Project Praktik pengelolaan merchandise	<b>Kriteria:</b> Kesesuaian materiTingkat PemahamanKreativitas Penyajian <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Praktek menentukan waktu dan tempat yang tepat 3 X 50		<b>Materi:</b> Pengelolaan kualitas merchandise <b>Pustaka:</b> Widihastuti 2013. Kumpulan Materi Merchandising versi PPT dan Elektronik.	5%
11	Melakukan Project Praktik pengelolaan merchandise	Mahasiswa melakukan Project Praktik pengelolaan merchandise	<b>Kriteria:</b> Penyajian materiKesesuaian materiPemahaman materi <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Praktek menentukan harga merchandise 3 X 50		<b>Materi:</b> Pengelolaan kualitas merchandise <b>Pustaka:</b> Widihastuti 2013. Kumpulan Materi Merchandising versi PPT dan Elektronik.	5%
12	Melakukan Project Praktik pengelolaan merchandise	Mahasiswa melakukan Project Praktik pengelolaan merchandise	<b>Kriteria:</b> Penyajian materiPemahaman materi <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Praktek menentukan kuantitas merchandise 3 X 50		<b>Materi:</b> Pengelolaan kualitas merchandise <b>Pustaka:</b> Widihastuti 2013. Kumpulan Materi Merchandising versi PPT dan Elektronik.	5%
13	Melakukan PROJECT Praktik pengelolaan merchandise	Mahasiswa melakukan PROJECT Praktik pengelolaan merchandise	<b>Kriteria:</b> Pemahaman MateriKreativitas PresentasiKesesuaian Materi <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Praktek menentukan kualitas merchandise 3 X 50		<b>Materi:</b> Pengelolaan kualitas merchandise <b>Pustaka:</b> Widihastuti 2013. Kumpulan Materi Merchandising versi PPT dan Elektronik.	5%
14	Melakukan PROJECT Praktik pengelolaan merchandise	Mahasiswa melakukan PROJECT Praktik pengelolaan merchandise	<b>Kriteria:</b> Penyajian materiPemahaman materi <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Praktek memasarkan merchandise 3 X 50		<b>Materi:</b> Pengelolaan kualitas merchandise <b>Pustaka:</b> Widihastuti 2013. Kumpulan Materi Merchandising versi PPT dan Elektronik.	5%
15	Melakukan Penyusunan Laporan Proyek Praktik pengelolaan merchandise	Mahasiswa melakukan Penyusunan Laporan Proyek Praktik pengelolaan merchandise	<b>Kriteria:</b> Pemahaman materiPenyajian materi <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Penyusunan Laporan Proyek 3 X 50		<b>Materi:</b> Pengelolaan kualitas merchandise <b>Pustaka:</b> Widihastuti 2013. Kumpulan Materi Merchandising versi PPT dan Elektronik.	5%

16	UJIAN AKHIR SEMESTER (UAS)	Mahasiswa melakukan Penyusunan Laporan Proyek Praktik pengelolaan merchandise	<b>Kriteria:</b> Pemahaman materi Penyajian materi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Penyusunan Laporan Proyek 3 X 50		<b>Materi:</b> Pengelolaan kualitas merchandise <b>Pustaka:</b> <i>Widihastuti 2013.</i> <i>Kumpulan Materi Merchandising versi PPT dan Elektronik.</i>	15%
----	----------------------------	---	---	----------------------------------	--	---	-----

#### Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	60%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	40%
		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 prodinya 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. Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria 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 24 Oktober 2024

Koordinator Program Studi S1  
Desain Komunikasi Visual



Marsudi, S.Pd., M.Pd.  
NIDN 0018077901

UPM Program Studi S1 Desain  
Komunikasi Visual



Meirina Lani Anggapuspa, S.Sn.,  
M.Sn.  
NIDN 0024058405



**VALID**