	Universitas Negeri Surabaya D4 Tata Busana	Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Desain Dasar	9441003151		3		28 November 2026

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
	Fadlilah Indira Sari, S.Pd., M.Pd.	Indarti, S.Pd, M.Sn	IRMA RUSSANTI

Deskripsi Singkat MK	Pada Mata kuliah ini mahasiswa belajar melakukan pengkajian dan memberikan pemahaman tentang konsep dasar desain dan penguasaan ketrampilan menerapkan Unsur Desain yang meliputi garis (line), arah (direction), bentuk (shape/form), ukuran (size), tekstur (texture) , nilai gelap terang (value) dan warna (color), serta Prinsip Desain yang meliputi prinsip kesatuan (unity), proporsi (proportion), keseimbangan (balance), pusat perhatian (center of interest), dan irama (rhythm). Latihan menganalisis dan menerapkan unsur desain dan prinsip desain pada desain busana atau karya seni dalam bidang fashion. Pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran Case Study dan Project Based Learning dalam menghasilkan suatu product, selain itu pembelajaran dilakukan dengan berbagai strategi seperti diskusi kelompok, penugasan dan presentasi. Penilaian berdasarkan partisipasi, tugas individu/kelompok, serta ujian tengah dan akhir semester. .

Capaian Pembelajaran (CP)

CPL-PRODI yang dibebankan pada MK

CPL-5	Mampu memanfaatkan ipteks dan memiliki konsep teoritis secara mendalam tentang fashion design meliputi tekstil, desain, produksi dan kewirausahaan serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah procedural.
CPL-7	Mampu merancang dan mengembangakan koleksi busana yang koheren dan sesuai tema
CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

CPMK-1	CPMK 3 Mahasiswa memiliki keterampilan mengekspresikan Unsur-Unsusr Desain
CPMK-2	CPMK 4 Mahasiwa memiliki keterampilan mengekspresikan Prinsip-Prinsip Desain
CPMK-3	CPMK 1 Mahasiswa memiliki kemampuan memahami konsep dasar desain
CPMK-4	CPMK 2 Mahasiswa memiliki kemampuan memahami alat dan bahan desain

Matrik CPL - CPMK

CPMK	CPL-5	CPL-7	CPL-3
CPMK-1	✔		
CPMK-2		✔	
CPMK-3			✔
CPMK-4			✔

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		✔														

Pustaka

Utama :

1. Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2005. Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana). Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
2. Darmaprawira, Sulasmi. 2002. Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya. Bandung: ITB.
3. Sipahelut, Atisah dan Petrussumadi. 1991. Dasar Desain. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Pendukung :

1. Irawan, Bambang dan Tamara, Pricilia. 2013. Dasar-Dasar Desain. Depok: Griya Kreasi.
2. Pentak, Stephen & Lauer, David A. 2016. Design Basics . Boston: Cengage Learning.

Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]		Materi Pembelajaran	Bobot Penilaian (%)
		Indikator	Kriteria & Bentuk	Luring (*offline*)	*Daring (online*)		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Mahasiswa memiliki kemampuan memahami konsep dasar desain	1. Menjelaskan pengertian desain2. Menjelaskan ruang lingkup desain3. Menyebutkan jenis desain4. Menjelaskan syarat desain	Penilaian meliputi kelengkapan informasi sistematika penyusunan sumber dan contoh-contoh yang diberikan	Pendekatan: deduktif Metode diskusi dan ceramah Model : Case Study, secara luring menggunakan platform WA Group dan SiDia			2%
2	Mahasiswa memiliki kemampuan menjelaskanmacam-macam alat dan bahan desain kegunaan serta penggunaannya	1. Menjelaskan pengertian alat dan bahan desain2. Mengidentifikasi macam-macam alat desain3. Menjelaskan kegunaan dan penggunaan alat desain4. Menjelaskan pengertian bahan desain5. Mengidentifikasi macam-macam bahan desain	Penilaian meliputi: ketepatan dalam menjawab pertanyaan ketepatan dalam penggunaan alat dan bahan mendesain	Pendekatan: deduktif Metode diskusi dan ceramah, dan demonstrasi, Model : Case Study, secara luring menggunakan platform WA Group dan SiDia			5%
3	Mahasiswa memiliki keterampilan mengekspresikan unsur Garis dan Arah	1. Menjelaskan pengertian unsur Garis dan Arah2. Menyebutkan jenis/macam Garis dan Arah3. Menjelaskan karakteristik/ makna unsur Garis dan Arah4. Membuat suatu karya seni dengan pene rapan unsur Garis dan Arah	Penilaian meliputi: kreativitas, kerapian, kesesuaian dengan tema, layout dan warna.	Pendekatan: deduktif Metode: diskusi dan ceramah Model : Project Based Learning, secara luring menggunakan platform WA Group dan SiDia			8%

4	Mahasiswa memiliki keterampilan mengekspresikan unsur Bentuk dan Ukuran	1. Menjelaskan pengertian unsur Bentuk dan Ukuran2. Menyebutkan Macam Bentuk dan Ukuran3. Menjelaskan karakteristik/ makna unsur Bentuk dan Ukuran4. Membuat suatu komposisi dengan pene rapan unsur Bentuk dan Ukuran	Peniaian kinerja meliputi kreativitas kerapian ketepatan dalam menerapkan unsur bentuk dan ukuran dan keserasian dalam perpaduan warna	Pendekatan: deduktif Metode: diskusi dan ceramah Model : Project Based Learning, secara luring menggunakan platform WA Group dan SiDia			8%
5	Mahasiswa memiliki keterampilan mengekspresikan unsur Tekstur	1. Menjelaskan pengertian Tekstur2. Menyebutkan jenis/macam Tekstur.3. Menjelaskan karakteristik dan makna unsur Tekstur4. Membuat suatu komposisi dengan penerapan unsur tekstur	Penilaian meliputi: ketepatan penerapan tekstur kain kreativitas, keserasian dan kerapian.	Pendekatan: deduktif Metode: diskusi dan ceramah Model : Project Based Learning, secara luring menggunakan platform WA Group dan SiDia			10%
6	Mahasiswa memiliki keterampilan mengekspresikan unsur Warna dan Value	1. Menjelaskan pengertian unsur Warna dan Value. 2. Menyebutkan jenis/penggolongan Warna dan Value. .3. Menjelaskan sifat/ karakteristik Warna dan Value. 4. Membuat suatu komposisi dengan penerapan unsur Warna dan Value.	Penilaian meliputi: ketepatan dalam menerapkan warna keharmonisan kreativitas dan karapian dengan range nilai 0 - 100	Pendekatan: deduktif Metode: diskusi dan ceramah Model : Project Based Learning, secara luring menggunakan platform WA Group dan SiDia			8%
7	Mahasiswa memiliki keterampilan mengekspresikan unsur Warna dan Value	1. Menjelaskan pengertian unsur Warna dan Value. 2. Menyebutkan jenis/penggolongan Warna dan Value. .3. Menjelaskan sifat/ karakteristik Warna dan Value. 4. Membuat suatu komposisi dengan penerapan unsur Warna dan Value.	Penilaian meliputi: ketepatan dalam menerapkan warna keharmonisan kreativitas dan karapian dengan range nilai 0 - 100	Pendekatan: deduktif Metode: diskusi dan ceramah Model : Project Based Learning, secara luring menggunakan platform WA Group dan SiDia			8%
8	Mahasiswa mampu mengerjakan UTS	Mampu mengerjakan soal UTS	Mendapatkan nilai baik atau sangat baik bila dapat mengerjakan dan menjawab soal UTS dengan baik dan benar	Mengerjakan soal UTS secara mandiri			8%

9	Mahasiswa memiliki keterampilan mengekspresikan prinsip Kesatuan (Unity)	1. Menjelaskan pengertian prinsip Kesatuan2. Menyebutkan kategori prinsip Kesatuan3. Menjelaskan sifat dan makna prinsip Kesatuan4. Menerapkan prinsip Kesatuan pada suatu desain	Penilaian meliputi: kelengkapan informasi yang diuraikan kreativitas ketepatan gambar sesuai kategori dan kerapian dengan range nilai 0 - 100	Pendekatan: deduktif Metode: diskusi dan ceramah Model : Project Based Learning, secara luring menggunakan platform WA Group dan SiDia			8%
10	Memiliki keterampilan mengekspresikan prinsip Proporsi (Proportion)	1. Menjelaskan pengertian prinsip Proporsi2. Menyebuttkan kategori prinsip Proporsi3. Menjelaskan sifat dan makna prinsip Proporsi4. Menerapkan prinsip proporsi pada suatu desain	Penilaian meliputi: kelengkapan informasi yang diuraikan kreativitas ketepatan gambar sesuai kategori dan kerapian dengan range nilai 0 - 100	Pendekatan: deduktif Metode: diskusi dan ceramah Model : Project Based Learning, secara luring menggunakan platform WA Group dan SiDia			5%
11	Mahasiswa memiliki keterampilan mengekspresikan prinsip Keseimbangan (Balance)	1. Menjelaskan pengertian prinsip Keseimbangan2. Menyebuttkan kategori prinsip Keseimbangan3. Menjelaskan sifat dan makna prinsip keseimbangan4. Menerapkan prinsip Keseimbangan pada suatu desain	Penilaian meliputi: kelengkapan informasi yang diuraikan kreativitas ketepatan gambar sesuai kategori dan kerapian dengan range nilai 0 - 100	Pendekatan: deduktif Metode: diskusi dan ceramah Model : Project Based Learning, secara luring menggunakan platform WA Group dan SiDia			5%
12	Mahasiswa memiliki keterampilan mengekspresikan prinsip Pusat Perhatian (Center of Interest)	1. Menjelaskan pengertian prinsip Pusat perhatian2. Menyebutkan kategori prinsip Pusat perhatian3. Menjelaskan sifat dan makna prinsip Pusat perhatian4. Menerapkan prinsip Pusat perhatian pada suatu desain	Penilaian meliputi: kelengkapan informasi yang diuraikan kreativitas ketepatan gambar sesuai kategori dan kerapian dengan range nilai 0 - 100	Pendekatan: deduktif Metode: diskusi dan ceramah Model : Project Based Learning, secara luring menggunakan platform WA Group dan SiDia			2%
13	Mahasiswa memiliki keterampilan mengekspresikan prinsip Pusat Perhatian (Center of Interest)	1. Menjelaskan pengertian prinsip Pusat perhatian2. Menyebutkan kategori prinsip Pusat perhatian3. Menjelaskan sifat dan makna prinsip Pusat perhatian4. Menerapkan prinsip Pusat perhatian pada suatu desain	Penilaian meliputi: kelengkapan informasi yang diuraikan kreativitas ketepatan gambar sesuai kategori dan kerapian dengan range nilai 0 - 100	Pendekatan: deduktif Metode: diskusi dan ceramah Model : Project Based Learning, secara luring menggunakan platform WA Group dan SiDia			10%

14	Mahasiswa memiliki keterampilan mengekspresikan prinsip Irama (Rhythm)	1. Menjelaskan pengertian prinsip Irama2. Menyebuttkan kategori prinsip Irama3. Menjelaskan sifat dan makna prinsip Irama4. Menerapkan prinsip Irama pada suatu desain	Penilaian meliputi: kelengkapan informasi yang diuraikan kreativitas ketepatan gambar sesuai kategori dan kerapian dengan range nilai 0 - 100	Pendekatan: deduktif Metode: diskusi dan ceramah Model : Project Based Learning, secara luring menggunakan platform WA Group dan SiDia			5%
15	Mahasiswa memiliki keterampilan mengekspresikan prinsip Irama (Rhythm)	1. Menjelaskan pengertian prinsip Irama2. Menyebuttkan kategori prinsip Irama3. Menjelaskan sifat dan makna prinsip Irama4. Menerapkan prinsip Irama pada suatu desain	Penilaian meliputi: kelengkapan informasi yang diuraikan kreativitas ketepatan gambar sesuai kategori dan kerapian dengan range nilai 0 - 100	Pendekatan: deduktif Metode: diskusi dan ceramah Model : Project Based Learning, secara luring menggunakan platform WA Group dan SiDia			5%
16	Mahasiswa mampu mengerjakan UAS	Mampu mengerjakan soal UAS	Mendapatkan nilai baik atau sangat baik bila dapat mengerjakan dan menjawab soal UAS dengan baik dan benar	Mengerjakan soal UAS secara mandiri			3%

SDGS (Sustainable Development Goals)



Catatan

1. **Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi (CPL-Prodi)** adalah rumusan kemampuan yang harus dimiliki oleh lulusan program studi yang mencakup sikap, penguasaan pengetahuan, keterampilan umum, dan keterampilan khusus sesuai dengan jenjang kualifikasi, yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL-Prodi yang dibebankan pada Mata Kuliah** adalah bagian dari CPL-Prodi yang dipilih dan relevan untuk dikembangkan melalui suatu mata kuliah, sebagai dasar perumusan capaian pembelajaran mata kuliah.
3. **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dirumuskan secara spesifik dan diturunkan dari CPL-Prodi yang dibebankan pada mata kuliah, serta menggambarkan kompetensi yang harus dicapai mahasiswa setelah menyelesaikan mata kuliah.
4. **Sub-CPMK** adalah kemampuan akhir yang direncanakan pada setiap tahap pembelajaran, sebagai penjabaran lebih rinci dari CPMK, bersifat terukur dan dapat diamati sesuai dengan materi pembelajaran.
5. **Indikator Penilaian** adalah pernyataan spesifik dan terukur yang digunakan untuk menilai ketercapaian Sub-CPMK, baik dari proses maupun hasil belajar mahasiswa, yang didukung dengan bukti penilaian.
6. **Kriteria Penilaian** adalah tolok ukur yang digunakan untuk menentukan tingkat ketercapaian hasil belajar mahasiswa berdasarkan indikator penilaian, guna menjamin penilaian yang objektif, konsisten, dan adil. Kriteria penilaian dapat bersifat kuantitatif dan/atau kualitatif.
7. **Bentuk Penilaian** meliputi penilaian tes dan non-tes sesuai dengan karakteristik capaian pembelajaran.
8. **Bentuk Pembelajaran** meliputi kuliah, responsi, tutorial, seminar atau bentuk lain yang setara, praktikum, praktik studio, praktik bengkel, praktik lapangan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.
9. **Metode Pembelajaran** merupakan cara penyampaian pembelajaran yang digunakan untuk mencapai capaian pembelajaran, antara lain Small Group Discussion, Project Based Learning, Case Based Learning, Collaborative Learning, Discovery Learning, Self-Directed Learning, serta metode lain yang relevan.
10. **Materi Pembelajaran** adalah bahan kajian yang disusun secara sistematis dalam bentuk pokok dan sub-pokok bahasan untuk mendukung pencapaian Sub-CPMK.
11. **Bobot Penilaian** adalah persentase kontribusi setiap komponen penilaian terhadap nilai akhir mata kuliah, yang ditetapkan secara proporsional sesuai tingkat kompleksitas dan ketercapaian Sub-CPMK, dengan total

keseluruhan sebesar 100%.

12. TM = Tatap Muka, PT = Penugasan Terstruktur, BM = Belajar Mandiri.