UNESA	**Universitas Negeri Surabaya** **D4 Tata Busana**	**Kode Dokumen**

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Kriya Tekstil	9441003059		**3**		29 November 2026

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
	Dra. Urip Wahyuningsih, M.Pd	Dr. Yuhri Inang Prihatina, S.Pd, M.Sn	IRMA RUSSANTI

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini mengkaji konsep dasar kriya tekstil berdasarkan prinsip desain tekstil secara structure dan surface design, memahami pengertian, desain, teknik serta penerapannya pada produk. Membuat olahan tekstil baru berdasar prinsip desain tekstil yaitu struktur design (crochet, macrame, tapestry), dan secara surface design (hand painting, bleaching dan creeping) serta membuat personal project yang menerapkan structure dan surface design Pembelajaran dilakukan dengan pendekatan scientific, kegiatan praktek menggunakan model pembelajaran project base learning

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-6	Mampu mengaplikasikan berbagai teknik membuat dan menghias bahan tekstil yang inovatif serta mempresentasikannya
CPL-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
CPMK-1	Memahami desain dan teknik crochet
CPMK-2	Memahami desain dan teknik macrame
CPMK-3	Memahami desain teknik tapestri
CPMK-4	Mempraktekkan tapestri pada produk
CPMK-5	Memahami desain teknik hand painting
CPMK-6	Memahami desain teknik bleaching
CPMK-7	Memahami desain dan teknik shibori/ tie dye
CPMK-8	Mempraktekkan crochet pada produk
CPMK-9	Mempraktekkan teknik macrame pada produk sesuai desain
CPMK-10	UTS
CPMK-11	Mempraktekkan teknik hand painting pada produk sesuai desain
CPMK-12	Mempraktekkan teknik tie dye pada produk sesuai desain
CPMK-13	UAS
CPMK-14	Memahami konsep dasar kriya tekstil berdasarkan pinsip structure design

Matrik CPL - CPMK

CPMK	CPL-5	CPL-6	CPL-4
CPMK-1	✔		
CPMK-2	✔		
CPMK-3	✔		
CPMK-4	✔		
CPMK-5	✔		
CPMK-6	✔		
CPMK-7	✔		
CPMK-8		✔	
CPMK-9		✔	
CPMK-10		✔	
CPMK-11		✔	
CPMK-12		✔	
CPMK-13		✔	
CPMK-14			✔

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									✔	✔						
CPMK-6												✔	✔			
CPMK-7														✔		
CPMK-8			✔													
CPMK-9					✔											
CPMK-10								✔								
CPMK-11											✔					
CPMK-12															✔	
CPMK-13																✔
CPMK-14	✔															

Pustaka

Utama :

1. Rizali, Nanang. 2006. Tinjauan Desain Tekstil, Kerjasama Lembaga Pengembangan Pendidikan (LPP) dan UPT Penerbitan dan Pencetakan UNS (UNS Press), Universitas Sebelas Maret
2. Rizali, Nanang. 2012, Metode Perancangan Tekstil, Surakarta: UNS Press
3. Hilda, Liam W ,2024, A Comprehensive Guide Demonstrating Essential Techniques and 180 Varied Stitch Patterns for Beginners, Publications International, Ltd: North American
4. Raymond, Tasha, 2024, Tapestry Crochet Mastery: Techniques and Projects to Elevate Your Craft, independently published
5. Joel, Savvy Quick Fix, 2024. Your Guide to Stain Removal and Fabric Restoration for Clothing & Upholstery, independently published
6. Zedenius, Fanny, 2020, Macrame 2: Accessories, Homewares & More How to Take Your Knotting to the Next Level, Quadrille: London
7. Lynch, Gwen R, 2024, Shibori: Easy Step- by- Step Japanese Tie-Dye Techniques, Independently published
8. Alberti, Casey, 2024, Sweet Home Macrame - a Beginner's Guide to Macrame : Learn to Make Jewelry, Home Decor, Plant Hangings, and More,Walter Foster
9. Campbell, sarah. 2023, Hand-painted Textiles A Practical Guide to the Art of Painting on Fabric, Bloomsbury Publishing

Pendukung :

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	Memahami konsep dasar kriya tekstil berdasarkan pinsip structure design	1. 1. Menjelaskan pengertian kriya tekstil sesuai prinsip structure design 2. 2. Menjelaskan jenis-jenis kriya tekstil berdasar prinsip structure design 3. 3. Menjelaskan penerapan kriya tekstil berdasar prinsip structure design pada produk	0-100	Presentasi demonstrasi diskusi			2%
2	Mahasiswa memahami desain dan teknik crochet	1. Menjelaskan pengertian crochet dan karakteristiknya 2. Menjelaskan teknik crochet 3. Membuat desain crochet	0-100	Presentasi demonstrasi diskusi			3%
3	Mahasiswa mampu membuat crochet pada produk sesuai desain	1. Mendesain produk menggunakan teknik crochet 2. Menentukan teknik crochet yang sesuai desain 3. Membuat produk totebag dengan teknik crochet	0-100	praktek membuat crochet			6%
4	Mahasiswa mampu memahami desain dan teknik macrame	1. Menjelaskan pengertian macrame dan karakteristiknya 2. Menjelaskan teknik macrame 3. Membuat desain macrame	0-100	Model Pembelajaran Langsung			3%
5	Mempraktekkan teknik macrame pada produk sesuai desain	1. Mendesain produk menggunakan teknik macrame 2. Menentukan teknik macrame yang sesuai desain 3. Membuat produk asesoris dengan teknik macrame	0-100	Model Pembelajaran Langsung dan pemberian tugas			6%
6	Mahasiswa mampu memahami desain dan teknik tapestri	1. 1Menjelaskan pengertian tapestri dan karakteristiknya 2. Menjelaskan teknik tapestri 3. Membuat desain tapestri	0-100	Model Pembelajaran Langsung dan pemberian tugas			3%
7	Mahasiswa mampu membuat tapestri pada produk wall hanging sesuai desain	1. Mendesain produk menggunakan teknik tapestri 2. Menentukan teknik tapestri yang sesuai desain 3. Membuat produk wall hanging dengan teknik tapestri	0-100	Pembelajaran langsung dan pemberian tugas			6%
8	Mahasiswa mampu memahami materi membuat produk yang menerapkan kombinasi teknik berdasarkan prinsip structure design	Mampu membuat produk yang menerapkan kombinasi teknik berdasarkan prinsip structure design	0-100	Pembelajaran langsung dan pemberian tugas			15%

9		1. Menjelaskan konsep dasar hand painting 2. menjelaskan langkah kerja penerapan teknik handpainting 3. Mempraktekkan penerapan hand painting pada produk busana	0-100				2%
10	Mahasiswa memahami desain dan teknik hand painting	1. Menjelaskan pengertian hand painting dan karakteristiknya 2. Menjelaskan teknik hand painting 3. Membuat desain hand painting	0-100	Pembelajaran langsung dan pemberian tugas			3%
11	Mahasiswa mampu membuat handpainting pada produk sesuai desain	- Menjelaskan pengertian batik- Mengidentifikasi batik berdasarkan penggolongannya- Menjelaskan alat dan bahan untuk membuat batik- Menjelaskan penerapan batik pada sebuah benda- Menjelaskan langkah-langkah pembuatan batik	0-100	Pembelajaran langsung dan pemberian tugas			5%
12	mahasiswa mampun memahami desain dan teknik bleaching	1. Memahami pengertian bleaching dan karakteristiknya 2. Memahami teknik bleaching 3. Membuat desain bleaching	0-100	Pembelajaran langsung dan pemberian tugas			3%
13	Mahasiswa mampu memahami desain dan teknik bleaching	1. Mendesain produk menggunakan teknik bleaching 2. Menentukan teknik bleaching sesuai desain 3. Membuat produk dengan teknik bleaching	0-100	Pembelajaran langsung dan pemberian tugas			5%
14	memahami desain dan teknik shibori/ tie dye	1. Menjelaskanshibori/ tie dye dan karakteristiknya 2. Menjelaskan teknik shibori/ tie dye 3. Membuat desain shibori/ tie dye	0-100	Pembelajaran langsung dan pemberian tugas			3%
15	Mahasiswa mampu memahami teknik tie dye pada produk sesuai desain	1. Mendesain produk menggunakan teknik shibori/ tie dye 2. Menentukan teknik shibori/ tie dye sesuai desain 3. Membuat produk dengan teknik tie dye sesuai desain	0-100	Pembelajaran langsung dan pemberian tugas			5%
16	Mahasiswa mampu memahami materi membuat produk yang menerapkan kombinasi teknik berdasarkan prinsip structure design	Mampu membuat produk yang menerapkan kombinasi teknik berdasarkan prinsip surface design	0-100	Pembelajaran langsung dan pemberian tugas			30%

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.