	Universitas Negeri Surabaya D4 Tata Busana	Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
Computer Aided Design (CAD)	99999440503051		3		25 Agustus 2026

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

Deskripsi Singkat MK	Pada mata kuliah ini mahasiswa belajar membuat koleksi pengembangan konsep desain berbasis komputer menggunakan aplikasi Adobe Illustrator dan Richpeace Pattern System. Materi kuliah terdiri dari pokok bahasan : keterampilan aplikasi berbasis komputer dengan Adobe Illustrator seperti membuat konsep design, stilasi design, pengembangan dekoratif design, repeated design, mendesain busana dan membuat technical drawing dari desain yang telah dibuat. Selanjutnya penguasaan ketrampilan membuat pola busana menggunakan aplikasi software Richpeace Pattern System dalam pembuatan pola badan, macam-macam pola krah dan pecah pola krah, macam pola lengan dan pecah pola lengan, rok, pola celana, dan pecah polanya, modifikasi kupnat dan pembuatan garis leher (manipulating dart & neck) dan hasil tugas akhir dalam bentuk portfolio dan dipublikasikan di weblog masing-masing.	
Capaian Pembelajaran (CP)	**CPL-PRODI yang dibebankan pada MK**	
	CPL	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	Mampu mengaplikasikan berbagai teknik membuat dan menghias bahan tekstil yang inovatif serta mempresentasikannya
	CPL	Mampu merancang dan mengembangakan koleksi busana yang koheren dan sesuai tema
	CPL	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	Mampu membuat konsep desain motif berbasis komputer
	CPMK-2	Mampu membuat desain busana berbasis komputer
	CPMK-3	Mampu membuat teknikal drawing berbasis komputer
	CPMK-4	Mampu membuat pola berdasarkan desain busana yang telah dirancang menggunakan aplikasi komputer richpeace
	CPMK-5	Mampu merancang dan mengembangkan desain dekoratif berbasis komputer
	CPMK-6	Mampu membuat pecah pola rok dan celana menggunakan aplikasi komputer richpeace
	CPMK-7	Mampu membuat pecah pola lengan dan kerah menggunakan aplikasi komputer richpeace
	CPMK-8	Mampu membuat moodboard untuk inspirasi gambar konsep desain berbasis komputer
	CPMK-9	Mampu membuat pola dasar menggunakan aplikasi komputer richpeace
	Matrik CPL - CPMK	

CPMK	CPL	CPL	CPL	CPL
CPMK-1	✔			
CPMK-2		✔		
CPMK-3		✔		
CPMK-4			✔	
CPMK-5			✔	
CPMK-6			✔	
CPMK-7			✔	
CPMK-8				✔
CPMK-9				✔

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									✔	✔						

Pustaka

Utama :

1. Wibawa, Setya Chendra dan Arifiana, Deny, 2018. Module computer aided fashion design. Team. Version:3.0. User Manual: Textile & Fashion Design System . Germany: Richpeace Technology Limited.
2. Andi. 2013:2, Adobe Illustrator CS5. Madcoms : Yogyakarta.
3. Andi. 2013:2, Adobe Illustrator CS5. Madcoms : Yogyakarta.
4. Mbonu, Ezinma. 2014. Fashion Design Research. London: Laurence King Publishing Ltd.
5. Tatam, Caroline & Seaman, Julian. 2003. Fashion Design Drawing Course: principle, practice, and techniques. London: Quarto Publishing.

Pendukung :

1. Muliawan, Porie. (2012). Analisa Pecah Model Busana Wanita : Lanjutan Dari Buku Pertama Konstruksi Pola Busana Wanita. Jakarta: Gunung Mulia
2. Muliawan, Porrie. (1990). Konstruksi Pola Busana Wanita. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia
3. Wolff, Colette. 1996. The Art of Manipulating Fabric. Krause Publications Craft.
4. Singer, Ruth. 2013. Fabric manipulation: 150 creative sewing techniques. David & Charles.

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 mampu memahami pengertian CAD dan fungsi setiap tools pada Software Adobe Illustrator	1. Mahasiswa dapat memahami pengertian CAD dan software Adobe Illustrator 2. - Mahasiswa dapat menganalisis tujuan dan manfaat Software Adobe Illustrator 3. - Mahasiswa dapat menganalisis secara keseluruhan tools dasar di Adobe Illustrator	Ketepatan Jawaban	Menyampaikan tujuan pembelajaran -Menjelaskan materi - Mendemontrasikan cara mengoprasikan tools pada Adobe Illustrator			3%
2	Mahasiswa mampu membuat pengembangan konsep desain, merancang serta mengembangkan desain dekoratif secara komputer dengan menggunakan Adobe Illustrator	1. - Mahasiswa dapat membuat konsep desain motif 2. - Mahasiswa mampu menganalisis bentuk dasar sesuai dengan konsep yang telah di buat 3. - Mahasiswa dapat menggambar bentuk-bentuk sederhana seperti garis, lingkaran, persegi dan bentuk geometris lainnya dengan menggunakan drawing tools pada Software Adobe Illustrator 4. - Mahasiswa dapat menggambar bentuk dasar yang sesuai dengan konsep desain motif dengan menggunakan drawing tools pada Software Adobe Illustrator	1. Moodboard sesuai konsep desain motif	- Menyampaikan tujuan pembelajaran - Menjelaskan materi - Mendemonstrasikan cara mengoprasikan tools pada Adobe Illustrator - Praktik menggambar			2%

3	Mahasiswa mampu membuat konsep desain motif, merancang serta mengembangkan desain dekoratif secara computer dengan menggunakan Adobe Illustrator	1. - Mahasiswa dapat mengoprasikan modify tools (Move, Rotate, Copy, Mirror) pada Software Adobe Illustrator 2. - Mahasiswa dapat mengoprasikan pathfinder tools (unite,minus front, trim, intersect, devide, minus back, dll) 3. - Mahasiswa dapat membuat stilasi dari bentuk dasar sesuai dengan konsep desain motif dengan menggunakan Software Adobe Illustrator 4. - Mahasiswa dapat mengembangkan variasi warna (color, gradient) dengan menggunakan Software Adobe Illustrator	1. Ketepatan mengoperasikan tools 2. 5 bentuk stilasi sesuai dengan bentuk dasar 3. Stilasi dengan pengembangan variasi warna 4. Kreatifitas	- Mendemonstrasikan cara mengoprasikan tools pada Adobe Illustrator - Praktik menggambar - Penerapan pada pembuatan bentuk dasar			5%
4	Mahasiswa mampu membuat konsep desain motif, merancang serta mengembangkan desain dekoratif secara computer dengan menggunakan Adobe Illustrator	1. - Menjelaskan Mahasiswa dapat mengoprasikan bleend tools engembangan variasi warna dan motif 2. - Mahasiswa membuat repead desain dari bentuk stilasi sesuai dengan konsep desain motif dengan menggunakan Software Adobe Illustrator 3. - Mahasiswa membuat pengembangan motif dekoratif dengan pola ragam hias dengan menggunakan Software Adobe Illustrator	1. Ketepatan mengoperasikan tools 2. Motif dekoratif dengan pola ragam hias 3. kreativitas	- Mendemonstrasikan cara mengoprasikan tools pada Adobe Illustrator - Praktik menggambar - Membimbing pelatihan - Pelatihan lanjutan			5%
5	Mahasiswa mampu mendesain busana dengan penerapan motif dan membuat teknikal drawing secara computer dengan menggunakan Software Adobe Illustrator	1. - Mahasiswa dapat mendesain busana dengan menggunakan Software Adobe Illustrator 2. - Mahasiswa dapat membuat pengembangan variasi warna pada desain busana dengan menggunakan Software Adobe Illustrator 3. - Mahasiswa dapat menerapkan motif ragam hias pada desain busana dengan menggunakan make clipping mask pada Software Adobe Illustrator	1. Ketepatan mengoperasikan tools 2. 2 Desain Busana Wanita 3. 2 Desain Busana Pria 4. Detail Bagian-bagian Busana 5. Kesesuaian peneraoan motif pada desain busana 6. kreativitas	- Mendemonstrasikan cara mengoprasikan tools pada Adobe Illustrator - Praktik menggambar - penerapan			5%
6	Mahasiswa mampu mendesain busana dengan penerapan motif dan membuat teknikal drawing secara computer dengan menggunakan Software Adobe Illustrator	1. Mahasiswa dapat membuat teknikal drawing atau flat desain dengan menggunakan Software Adobe Illustrator 2. Mahasiswa dapat membuat rendering hitam putih atau greyscale dengan menggunakan Software Adobe Illustrator	1. Ketepatan mengoperasikan tools 2. Teknikal drawing Busana Pria dan wanita 3. Detail Bagian-bagian Busana 4. Kesesuaian peneraoan motif pada teknikal drawing	- Menyampaikan tujuan pembelajaran - Menjelaskan materi - Mendemonstrasikan cara mengoprasikan tools pada Adobe Illustrator - Praktik menggambar - Penerapan			10%
7	Mahasiswa mampu membuat portofolio dan produk terapan dengan menggunakan Software Adobe Illustrator	1. - Mahasiswa dapat menyusun portofolio 2. - Mahasiswa dapat mendesain motif ragam hias pada produk scraft atau kain sebenarnya menggunakan Software Adobe Illustrator	1. Ketepatan mengoperasikan tools 2. Penerapan motif ragam hias pada produk berupa kain atau scraft 3. Kreatifitas	- Mendemonstrasikan cara mengoprasikan tools pada Adobe Illustrator - Praktik menggambar - Penerapan Uploud tugas Project 2			20%

8	Mahasiswa mampu mengerjakan UTS	Mahasiswa mampu mengerjakan soal UTS menganalisis pengertian CAD dan keseluruhan tools dasar di Adobe Illustrator	mendapatkan nilai dengan range nilai 0 - 100	Dapat mengerjakan soal UTS			5%
9	Mahasiswa mampu membuat pola dasar dan pecah pola dengan menggunakan Software Richpeace pettern system	1. - Mahasiswa dapat memahami pengertian Software Richpeace pettern system 2. - Mahasiswa dapat menganalisis tujuan dan manfaat Software Richpeace pettern system 3. - Mahasiswa dapat mengoprasikan secara keseluruhan menu-menu dan Tools dasar pada Software Richpeace pettern system 4. - Mahasiswa dapat membuat file/ lembar kerja baru, menyimpan file/ lembar kerja, dan keluar dari Software Richpeace pettern system	1. Ketepatan Menginstal Software Richpeace pettern system 2. Ketepatan mengoperasikan tools 3. Detail Fungsi tools 4. lembar kerja baru, menyimpan file/ lembar kerja	- Menjelaskan materi - Mendemonstrasikan cara mengoprasikan tools pada software Richpeace pettern system - Praktik menggambar Pola Dasar Depan			2%
10	Mahasiswa mampu membuat pola dasar dan pecah pola dengan menggunakan Software Richpeace pettern system	1. - Mahasiswa membuat pola badan dasar dengan menggunakan Software Richpeace pettern system 2. - Mahasiswa dapat membuaka file yang sudah tesimpan pada Software Richpeace pettern system	1. Ketepatan mengoperasikan tools 2. Pola Dasar Badan Muka dan Belakang secara digital 3. Pola Dasar Lengan secara digital	- Mendemonstrasikan cara mengoprasikan tools pada software Richpeace pettern system - Praktik menggambar Pola Dasar Belakang dan lengan			5%
11	Mahasiswa mampu membuat pola dasar dan pecah pola dengan menggunakan Software Richpeace pettern system	1. - Mahasiswa dapat memindahkan, mengcopy, merotasi, mencerminkan/miror pola dengan menggunakan Richpeace pettern system 2. - Mahasiswa dapat memindahkan dart manipulation dengan menggunakan Software Richpeace pettern system 3. - Mahasiswa dapat membuat pecah pola Kerah dan lingkar leher dengan menggunakan software Richpeace pettern system	1. Ketepatan mengoperasikan tools 2. 9 macam pola lingkar leher secara digital 3. 5 macam pola kerah secara digital	- Menjelaskan materi - Mendemonstrasikan cara mengoprasikan tools pada software Richpeace pettern system - Praktik menggambar Macam-macam Dart manipulation, pola Kerah dan pola Lingkar Leher porie muliawan secara digital			5%
12	Mahasiswa mampu membuat pola dasar dan pecah pola dengan menggunakan Software Richpeace pettern system	- Mahasiswa dapat membuat pecah pola lengan dengan menggunakan software Richpeace pettern system	Pola lengan: Lengan kimono(kimono sleeve), Lengan setali, lengan lonceng (bell sleeve), lengan puff	- Mendemonstrasikan cara mengoprasikan tools pada software Richpeace pettern system - Praktik menggambar Pecah pola lengan			3%
13	Mahasiswa mampu membuat pecah pola rok dan celana dengan menggunakan Software Richpeace pettern system	- Mahasiswa dapat membuat pecah pola celana dan rok dengan menggunakan software Richpeace pettern system	1. Ketepatan mengoperasikan tools 2. 5 macam pecah pola rok berbasis komputer 3. 2 macam pecah pola celana berbasis komputer	Metode online, Pengajaran secara online, chating, video conference, mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id (Blended Learning)			5%
14	Mahasiswa mampu membuat pecah pola berdasarkan desain busana yang telah di rancang dengan menggunakan Software richpeace pettern system	- Mahasiswa dapat membuat pecah pola Ready to Wear sesuai dengan desain yang telah di buat dengan menggunakan software Richpeace pettern system	1. Ketepatan mengoperasikan tools 2. Pecah Pola Ready to Wear laki dan perempuan sesuai desain bagian Badan Muka dan Belakang berbasis digital	- Mendemonstrasikan cara mengoprasikan tools pada software Richpeace pettern system - Praktik menggambar Pola depan dan belakang sesuai desain			10%

15	Mahasiswa mampu membuat pecah pola berdasarkan desain busana yang telah di rancang dengan menggunakan Software richpeace pettern system	- Mahasiswa dapat membuat pecah pola evening wear atau kebaya sesuai dengan desain yang telah di buat dengan menggunakan software Richpeace pettern system	Ketepatan mengoperasikan tools 2. Pecah Pola kebaya atau evening wear untuk laki dan perempuan sesuai desain bagian Badan Muka dan Belakang berbasis digital	- Menjelaskan materi - Mendemonstrasikan cara mengoprasikan tools pada software Richpeace pettern system - Praktik menggambar Pola depan dan belakang sesuai desain - Penerapan pembuatan pecah pola berdasarka desain - Uploud portofolio			10%
16	Mahasiswa mampu mengerjakan soal UAS	Mahasiswa mampu mengerjakan soal UAS menganalisis pecah pola seuai desain dan mengaplikasi pecah pola dengan Software richpeace pettern system	mendapatkan nilai dengan range nilai 0 - 100	Dapat mengerjakan soal UAS			5%

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.