	Universitas Negeri Surabaya S1 Pendidikan Tata Busana	Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan
CAD	8321202019		2		25 Agustus 2026

OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi
		Dr. Deny Arifiana, S.Pd., M.A.	IMAMI ARUM TRI RAHAYU

Deskripsi Singkat MK	Pada mata kuliah ini, akan dipelajari: Penguasaan Konsep dan pembuatan Desain Busana Secara digital, meliputi: pengertian, tujuan, manfaat, macam-macam softwar e, dan pengenalan software Adobe Ilustrator (AI) yang digunakan dalam pembuatan desain busana (fashion design). Desain busana meliputi: pembuatan desain motif; penerapan motif pada desain busana; dan gambar teknik (technical drawing). Penguasaan keterampilan Pembuatan Pola Busana Secara digital, meliputi: pengenalan software pola busana CAD Richpeace Pattern Design System (PDS); dan pembuatan pola busana, yang terdiri dari pola dasar (badan, lengan, dan rok); dan pecah pola busana sesuai desain.

Capaian Pembelajaran (CP)

CPL-PRODI yang dibebankan pada MK

CPL	Terampil bekerjasama dan berkomunikasi efektif dalam bidang tata busana
CPL	Terampil dalam kompetensi keahlian di bidang tata busana meliputi: fashion designer, pattern maker dan dressmaker, dan kriya fashion berwawasan kewirausahaan
CPL	Memiliki pemahaman konsep bidang pedagogik dan professional yang menunjang bidang pendidikan tata busana

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)

CPMK-1	Mahasiswa menguasai konsep tentang konsep desain busana dan pola secara digital dengan memanfaatkan sumber belajar dan TIK
CPMK-2	Mahasiswa memiliki kemampuan untuk beradaptasi memecahkan masalah dalam proses pembuatan desain busana dan pola dengan komputer secara prosedural
CPMK-3	Mahasiswa memiliki kemampuan untuk membuat desain busana dan pola dengan komputer

Matrik CPL - CPMK

CPMK	CPL	CPL	CPL
CPMK-1	✔		
CPMK-2		✔	
CPMK-3			✔

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								✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔	✔

Pustaka

Utama :

1. Wibawa, Setya Chendra dan Deny Arifiana. 2014. Module computer aided fashion design. Team. Version: 3.0. User Manual: Textile & Fashion Design System. Germany: Richpeace Technology Limited.

Pendukung :

1. Team. Version: 3.0. User Manual: 3D Textile & Fashion Design System. Germany: Richpeace Technology Limited.

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	Mendeskripsikan SILABUS, pengertian singkat CAD dan Konsep desain busana secara digital	a. Menjabarkan SILABUS b. Menjelaskan pengertian CAD c. Membuat Konsep desain busana secara digital	TOTAL 100	Metode online Pengajaran secara online chating video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning)			5%
2	Membuat desain motif dengan Adobe Illustrator	1. Menjelaskan secara keseluruhan tool di Adobe Illustrator2. Menjelaskan cara membuat motif bentuk dasar yang akan diterapkan pada kain	TOTAL 100	Metode online Pengajaran secara online chating video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning)			4%
3	Mengembangkan variasi warna dan motif	Menjelaskan pengembangan variasi warna dan motif	Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar	Metode online Pengajaran secara online chating video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning)			4%

4	menerapkan motif pada desain busana atasan	1. Menjelaskan cara memasukkan motif dan warna ke desain baju 2. Menjelaskan cara mengembangkan desain busana dengan variasi warna dan motif	TOTAL 100	Metode online Pengajaran secara online chating video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning)			4%
5	menerapkan motif pada desain busana bawahan	1. Menjelaskan cara memasukkan motif dan warna ke desain baju 2. Menjelaskan cara mengembangkan desain busana dengan variasi warna dan motif	TOTAL 100	Metode online Pengajaran secara online chating video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning)			10%
6	Membuat Technical drawing busana bagian depan	Menjelaskan cara membuat flat design busana bagian depan	TOTAL 100	Metode online Pengajaran secara online chating video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning			10%
7	Membuat Technical drawing busana bagian belakang	Menjelaskan cara membuat Technical drawing busana bagian belakang	TOTAL 100	Metode online Pengajaran secara online chating video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning)			5%

8	USS I (mengerjakan soal membuat desain praktek)	1. • Mahasiswa dapat membuat konsep desain motif 2. membuat desain motif dengan software CorelDRAW/ Adobe Illustrator 3. menerapkan desain motif pada desain busana wanita dengan CorelDRAW/ Adobe Illustrator 4. membuat gambar teknik busana wanita dengan software CorelDRAW/ Adobe Photoshop 5. membuat kolase gambar/ desain busana wanita dengan software CorelDRAW/ Adobe Photoshop	Total 100				10%
9	Mengenal Richpeace Pattern System	1. Membuka Richpeace Pattern Design System (PDS) 2. Mengenali menu-menu PDS 3. Mengenali toolbar PDS 4. Mempraktekkan Tool 5. Identifikasi Pola 6. Mengolah halaman cetak 7. Menyimpan lembar kerja 8. Keluar dari PDS	total 100	Metode online Pengajaran secara online chating video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning)			5%
10	Membuat pola badan dasar badan dengan software Richpeace Pattern Design System (PDS)	1. Membuka lembar kerja 2. Membuat lembar kerja baru 3. Membuka file pola 4. Memilih obyek pola 5. Checking identifikasi pola 6. Mentransformasi obyek pola. 7. Memanipulasi obyek pola. 8. Dart Manipulation 9. Menyimpan file 10. Keluar dari PDS	Total 100	Metode online Pengajaran secara online chating video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning)			5%

11	Membuat pola badan dasar lengandan rok dengan software Richpeace Pattern Design System (PDS)	1. Membuka lembar kerja 2. Membuat lembar kerja baru 3. Membuka file pola 4. Memilih obyek pola 5. Checking identifikasi pola 6. Mentransformasi obyek pola. 7. Memanipulasi obyek pola. 8. Dart Manipulation 9. Menyimpan file 10. Keluar dari PDS	TOTAL 100	Metode online Pengajaran secara online chating video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning)			5%
12	Membuat pecah pola badan/Dart Manipulation (TM-Sisi, Leher) dengan software Richpeace Pattern Design System (PDS)	1. Memindahkan dart pada Tengah Muka 2. Memindahkan dart pada sisi 3. Memindahkan dart pada garis leher	TOTAL 100	Metode online Pengajaran secara online chating video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning)			5%
13	Membuat pecah pola rok kerut dan lengan bishop	1. Membuat pecah pola rok kerut sesuai desain 2. Membuat pecah pola lengan bishop sesuai desain	TOTAL 100	Metode online Pengajaran secara online chating video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning)			5%
14	Membuat pecah pola kerah kemeja	1. Membuat pecah pola kerah kemeja bagian 1 (board)2. Membuat pecah pola kerah kemeja bagian 2 (Kelepak kerah)	TOTAL 100	Metode online Pengajaran secara online chating video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning)			10%

15	Membuat pecah pola pola busana sesuai desain (dress)	1. Membuka lembar kerja 2. Membuat lembar kerja baru 3. Membuka file pola 4. Memilih obyek pola 5. Mentransformasi obyek pola. 6. Memanipulasi obyek pola. 8. Praktek pecah pola dress sesuai desain 9. Menyimpan file 10.Keluar dari PDS	TOTAL 100	Metode online Pengajaran secara online chating video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning)			10%
16	UAS(quiz dan presentasi portfolio)	1. membuat pola dasar badan wanita bagian atas dengan software Richpeace Garment CAD 2. membuat pola dasar badan wanita bagian bawah dengan software Richpeace Garment CAD 3. membuat pecah pola busana wanita bagian atas dengan software Richpeace Garment CAD 4. membuat pecah pola lengan dengan software Richpeace Garment CAD	Total 100				3%

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.