



**Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Vokasi
Program Studi D4 Tata Busana**

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan										
Bordir	9441003113		T=1	P=2	ECTS=4.77	7	22 November 2024										
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi											
			Dr. Irma Russanti, S.Pd., M.Ds.											
Model Pembelajaran	Project Based Learning																
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																
	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															
	CPL-6	Mampu mengaplikasikan berbagai teknik membuat dan menghias bahan tekstil yang inovatif serta mempresentasikannya															
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																
	Matrik CPL - CPMK																
	CPMK		CPL-3		CPL-6												
	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
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah ini mengkaji tentang konsep dasar (pengertian, sejarah, tujuan, alat dan bahan) desain bordir (sumber, motif dasar desain bordir dan prinsip dasar desain bordir), operasional mesin bordir, teknik dasar bordir (setik lurus, setik esek, setik pasir, setik loncat), terawang, kerancam. Pengerjaan teknik bordir pada produk jadi seperti pelengkap busana, asesoris, busana rumah tangga. Pembelajaran dilakukan dengan pendekatan scientific. Keuatan praktek menggunakan model pembelajaran project base learning. Untuk membuat desain motif, kombinasi warna dan teknik bordir pada busana, pelengkap busana, hause wear (lenan rumah tangga).																
Pustaka	Utama :																
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hasyim, Heny.2009. Bordir Aplikasi. Surabaya. Jiara Aksa 2. Kriswati, Enny. 2010. Seni Bordir. Bandung. Humaniara Uatama Press 3. Singer. Instruction for art Embroidery and Lace Work. New York 4. Suhersono, Hery. 2011. Mengenal lebih dalam bordir lukis. Jakarta. Dian Rakyat 5. Suhersono, Hery. 2005. Desain bordir motif geometris. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama 6. Suhersono, Hery. 2004. Desain bordir motif kerancang, tepi dan lengkung. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama 7. Suhersono, Hery. 2004. Desain bordir motif flora & dekoratif. Jakarta. Gramedia Pustaka Utama 8. Wancik, Tresna Jero. 2000. Adrikiya Sulam Indonesia (Indonesia Embroidery Heritage). Jakarta. Yayasan Sulam Indonesia. 																
	Pendukung :																
Dosen Pengampu	Dra. Urip Wahyuningsih, M.Pd. Dr. Yuhri Inang Prihatina, S.Pd., M.Sn.																
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuk 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	Mahasiswa memahami konsep dasar bordir	1. Menjelaskan pengertian bordir 2. Menjelaskan sejarah timbulnya bordir 3. Menjelaskan tujuan dan manfaat bordir 4. Mengidentifikasi alat dan bahan bordir	Kriteria: 1-100	Presentasi diskusi 3 X 50			0%
2	Mahasiswa mampu mendesain bordir	Menjelaskan sumber ide, motif dasar desain bordir	Kriteria: 1-100	Diskusi tugas 3 X 50			0%
3	Mahasiswa mampu mendesain bordir	Menjelaskan sumber ide, motif dasar desain bordir	Kriteria: 1-100	Diskusi tugas 3 X 50			0%
4	Mahasiswa mampu mengoperasikan mesin bordir	1. Menjelaskan langkah – langkah mengoperasikan mesin bordir 2. Mencoba menjalankan mesin bordir pada kain sesuai langkah – langkahnya	Kriteria: 1-100	Praktek/ latihan 3 X 50			0%
5	Mahasiswa mampu membordir teknik – teknik dasar bordir	Menjelaskan macam – macam teknik dasar bordir (lurus, loncat, esek, pasir) dan cara pembuatannya dengan desain geometris	Kriteria: 1-100	tugas/ latihan 3 X 50			0%
6	Mahasiswa mampu membordir teknik – teknik dasar bordir	Menjelaskan macam – macam teknik dasar bordir (lurus, loncat, esek, pasir) dan cara pembuatannya dengan desain geometris	Kriteria: 1-100	tugas/ latihan 3 X 50			0%
7	Mahasiswa mampu membordir teknik – teknik dasar bordir	Menjelaskan macam – macam teknik dasar bordir (lurus, loncat, esek, pasir) dan cara pembuatannya dengan desain geometris	Kriteria: 1-100	tugas/ latihan 3 X 50			0%
8	UTS			3 X 50			0%
9	Mahasiswa memahami konsep dasar bordir komputer dan install bordir komputer	1. Menjelaskan pengertian Bordir komputer 2. Mampu menginstal bordir komputer dengan bantuan ahli IT 3. Mampu memahami penerapan bordir komputer dalam kehidupan berbusana	Kriteria: 1-100	presentasi dan diskusi online 3 X 50			0%
10	Mahasiswa memahami tools yang digunakan dalam bordir komputer	Mendemonstrasikan cara menggunakan tools dalam bordir komputer	Kriteria: 1-100	Tugas/latihan 3 X 50			0%
11	Mahasiswa mampu menerapkan teknik bordir pada desain untuk produk busana sesuai katagori, pelengkap busana dan ware house	Membuat rancangan desain untuk produk busana sesuai katagori, pelengkap busana dan ware house yang menerapkan teknik bordir	Kriteria: 1-100	diskusi tugas 3 X 50			0%
12	Mahasiswa mampu menerapkan teknik bordir pada desain untuk produk busana sesuai katagori, pelengkap busana dan ware house	Membuat rancangan desain untuk produk busana sesuai katagori, pelengkap busana dan ware house yang menerapkan teknik bordir	Kriteria: 1-100	diskusi tugas 3 X 50			0%

13	Mahasiswa mampu menerapkan teknik bordir pada busana, pelengkap busana dan warehouse	membuat bordir pada busana, pelengkap busana dan warehouse	Kriteria: 1-100	tugas/ latihan 3 X 50			0%
14	Mahasiswa mampu menerapkan teknik bordir pada busana, pelengkap busana dan warehouse	membuat bordir pada busana, pelengkap busana dan warehouse	Kriteria: 1-100	tugas/ latihan 3 X 50			0%
15	Mahasiswa mampu menerapkan teknik bordir pada busana, pelengkap busana dan warehouse	membuat bordir pada busana, pelengkap busana dan warehouse	Kriteria: 1-100	tugas/ latihan 3 X 50			0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

Catatan

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM= Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.