



**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																																																																																																					
Computer Aided Design (CAD)	99999440503051	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=0 P=3 ECTS=4.77	2	23 Januari 2024																																																																																																					
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																																																																																					
	Dra. Yulistiana, M.PSDM		Indarti, S.Pd., M.Sn		Dr. Irma Russanti, S.Pd., M.Ds.																																																																																																					
Model Pembelajaran	Case Study																																																																																																									
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																																																																																																								
	CPL-7	Mampu merancang dan mengembangkan koleksi busana yang koheren dan sesuai tema																																																																																																								
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																									
	CPMK - 1	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwakewirausahaan																																																																																																								
	CPMK - 2	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, kreatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi sesuai dengan bidangnya																																																																																																								
	CPMK - 3	Mampu mengaplikasikan berbagai teknik membuat dan menghias bahan tekstil yang komprehensif untuk menghasilkankebaruan dalam merancang produk																																																																																																								
	CPMK - 4	Memiliki konsep teoritis secara mendalam tentang pemahaman penggunaan software Adobe Illustrator																																																																																																								
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																									
	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td></td> <td>CPMK</td> <td>CPL-3</td> <td>CPL-6</td> <td>CPL-7</td> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </table>						CPMK	CPL-3	CPL-6	CPL-7	CPMK-1					CPMK-2					CPMK-3					CPMK-4																																																																																
	CPMK	CPL-3	CPL-6	CPL-7																																																																																																						
CPMK-1																																																																																																										
CPMK-2																																																																																																										
CPMK-3																																																																																																										
CPMK-4																																																																																																										
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																										
	<table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td rowspan="2">CPMK</td> <td colspan="16">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td> </tr> <tr> <td>CPMK-1</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-2</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-3</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> <tr> <td>CPMK-4</td> <td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td> </tr> </table>					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	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																																																																																																										
Deskripsi Singkat MK	<p>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 produk.</p>																																																																																																									
Pustaka	Utama :																																																																																																									
		<ol style="list-style-type: none"> 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. 																																																																																																								
	Pendukung :																																																																																																									

		<p>1. Muliawan, Porie. (2012). Analisa Pecah Model Busana Wanita : Lanjutan Dari Buku Pertama Konstruksi Pola Busana Wanita. Jakarta: Gunung Mulla</p> <p>2. Muliawan, Porrie. (1990). Konstruksi Pola Busana Wanita. Jakarta: PT BPK Gunung Mulla</p>					
Dosen Pengampu		Dra. Yulistiana, M.PSDM. Dra. Urip Wahyuningsih, M.Pd.					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk 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 mengetahui tentang pengertian CAD dan fungsi tools pada software Adobe Illustrator (UTS: Tes) 10%	<p>1.Mahasiswa dapat menganalisis pengertian software Adobe Illustrator</p> <p>2.Mahasiswa dapat menganalisis manfaat dan tujuan software Adobe Illustrator</p> <p>3.Mahasiswa dapat menganalisis secara keseluruhan tool di Adobe Illustrator</p>	<p>Kriteria: Ketepatan Jawaban</p> <p>Bentuk Penilaian : Tes</p>		<p>Metode online, Pengajaran secara online, chatting, video conference, mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id (Blended Learning) 3 X 50</p>	<p>Materi: - Pengertian CAD, Pengertian Adobe Illustrator, Macam-macam Tools Adobe Illustrator beserta fungsinya Pustaka: <i>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.</i></p>	10%
2	Mahasiswa mampu membuat pengembangan konsep desain, merancang serta mengembangkan desain dekoratif secara komputer dengan menggunakan Adobe Illustrator	<p>1.Menjelaskan cara membuat konsep design bentuk dasar</p> <p>2.Menjelaskan cara membuat konsep design bentuk dasar dengan menggunakan tools pada software Adobe Illustrator</p> <p>3.Mahasiswa mampu membuat 5 bentuk dasar sesuai</p>	<p>Kriteria: 1.Moodboard dan analisis bentuk dasar 2.5 bentuk dasar sesuai konsep</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Mendemonstrasikan cara menggunakan tools Adobe Illustrator Meming pelatihan Pelatihan lanjutan 3 X 50		<p>Materi: Moodboard, Bentuk Dasar Pustaka: <i>Andi. 2013:2, Adobe Illustrator CS5. Madcoms : Yogyakarta.</i></p>	0%
3	Mengembangkan konsep design	Menjelaskan pengembangan konsep desain dari bentuk dasar		Metode online, Pengajaran secara online, chatting, video conference, mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id (Blended Learning) 3 X 50			0%
4	Mengembangkan variasi warna dan motif	Menjelaskan pengembangan variasi warna dan motif		Metode online, Pengajaran secara online, chatting, video conference, mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id (Blended Learning) 3 X 50			0%

5	Mendesain busana	Menjelaskan desain busana dengan adobe Illustrator		Metode online, Pengajaran secara online, chatting, video conference, mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id (Blended Learning) 3 X 50			0%
6	Mengembangkan desain busana dengan variasi warna dan motif	a. Menjelaskan cara memasukkan motif dan warna ke desain baju Menjelaskan cara mengembangkan desain busana dengan variasi warna dan motif		Metode online, Pengajaran secara online, chatting, video conference, mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id (Blended Learning) 3 X 50			0%
7	Membuat Technical drawing	Menjelaskan cara membuat flat design	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio	Metode online, Pengajaran secara online, chatting, video conference, mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id (Blended Learning) 3 X 50			25%
8	USS I (mengerjakan soal membuat desain, praktek)			3 X 50			0%
9	Mengenal Richpeace Pattern System	a. Membuka Richpeace Pattern Design System (PDS) b. Mengenali menu-menu PDS c. Mengenali toolbar PDS d. Mempraktekkan Tool e. Identifikasi Pola f. Mengolah halaman cetak g. Menyimpan lembar kerja Keluar dari PDS		Metode online, Pengajaran secara online, chatting, video conference, mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id (Blended Learning) 3 X 50			0%
10	Membuat pola badan dasar	a. Membuka lembar kerja b. Membuat lembar kerja baru c. Membuka file pola d. Memilih obyek pola e. Checking identifikasi pola f. Mentransformasi obyek pola. g. Memanipulasi obyek pola. h. Dart Manipulation i. Menyimpan file Keluar dari PDS		Metode online, Pengajaran secara online, chatting, video conference, mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id (Blended Learning) 3 X 50			0%
11	Dart Manipulation	a. Memindahkan dart samping ke dart utama b. Memanipulasi center neck dart (pivoting at bust point). c. Modifikasi Mid-shoulder Dart Modifikasi Mid Armhole dart and center front neck		Metode online, Pengajaran secara online, chatting, video conference, mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id (Blended Learning) 3 X 50			0%
12	Membuat pola Krah, lengan dengan Richpeace	Kerah: krah jas (tailored sleeve), krah setali (shawl sleeve), lengan lonceng (bell sleeve), lengan kimono (kimono sleeve)		Metode online, Pengajaran secara online, chatting, video conference, mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id (Blended Learning) 3 X 50			0%
13	Membuat pecah pola badan	Membuat pecah pola badan muka dan belakang		Metode online, Pengajaran secara online, chatting, video conference, mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id (Blended Learning) 3 X 50			0%

14	Membuat pecah pola Krah dan lengan	Krah: a. krah jas (tailored sleeve), krah setali (shawl sleeve), lengan lonceng pecah pola lengan lonceng (bell sleeve), lengan kimono (kimono sleeve)		Metode online, Pengajaran secara online, chatting, video conference, mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id (Blended Learning) 3 X 50			0%
15	Membuat pecah pola rok dan celana dengan Richpeace	a. Membuka lembar kerja b. Membuat lembar kerja baru c. Membuka file pola d. Memilih obyek pola e. Mentransformasi obyek pola. f. Memanipulasi obyek pola. g. Praktek pecah pola lengan balon (ball sleeve), lengan lonceng (bell sleeve), lengan kimono (kimono sleeve) h. Praktek pecah pola (rok kerut & wrap skirt) i. Menyimpan file Keluar dari PDS		Metode online, Pengajaran secara online, chatting, video conference, mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id (Blended Learning) 3 X 50			0%
16	UAS(quiz dan presentasi portfolio)			3 X 50			0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	12.5%
2.	Penilaian Portofolio	12.5%
3.	Tes	10%
		35%

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.