



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

Kode Dokumen

## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

<b>MATA KULIAH (MK)</b>	<b>KODE</b>	<b>Rumpun MK</b>	<b>BOBOT (sks)</b>			<b>SEMESTER</b>	<b>Tgl Penyusunan</b>																																	
Desain Mode I	xx94405030562		T=0	P=0	ECTS=0	1	31 Januari 2025																																	
<b>OTORISASI</b>	<b>Pengembang RPS</b>		<b>Koordinator RMK</b>			<b>Koordinator Program Studi</b>																																		
	.....		.....			Dr. Irma Russanti, S.Pd., M.Ds.																																		
<b>Model Pembelajaran</b>	Case Study																																							
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																							
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																							
	Matrik CPL - CPMK																																							
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="width: 20%;"></td> <td style="width: 80%; text-align: center;">CPMK</td> </tr> </table>								CPMK																															
	CPMK																																							
<b>Deskripsi Singkat MK</b>	<b>Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>																																							
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td rowspan="2" style="width: 10%;"></td> <td colspan="16" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td style="width: 5%;">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> </table>								Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
		Minggu Ke																																						
1		2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																								
Melakukan pengkajian dan memberikan pemahaman tentang konsep dasar desain dan penguasaan ketrampilan menerapkan Unsur Desain yang meliputi garis (line), arah (direction), bentuk (shape/form), ukuran (size), tekstur (texture), nilai gelap terang (value) dan warna (color), serta Prinsip Desain yang meliputi prinsip kesatuan (unity), proporsi (proportion), keseimbangan (balance), pusat perhatian (center of interest), dan irama (rhythm) pada rancangan busana. Latihan menerapkan unsur desain meliputi penerapan unsur garis dan bentuk pada garis leher, garis hias, bentuk kerah, lengan dan rok. Merancang busana dengan berbagai macam siluet. Merancang busana untuk berbagai macam tekstur. Merancang busana dengan menerapkan prinsip desain harmoni, proporsi keseimbangan, pusat perhatian dan irama.																																								
<b>Pustaka</b>	<b>Utama :</b>																																							
	1. Sulasmı Darmaprawira. 2002. Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya. Bandung: ITB. 2. Bambang Irawan dan Pricilia Tamara. 2013. Dasar-Dasar Desain. Depok: Griya Kreasi. 3. Sadjiman Ebdı Sanyoto. 2005. Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana). Yogyakarta: Arti Bumi Intaran. 4. Atisah Sipahelut dan Petrussumadi. 1991. Dasar Desain. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. 5. Pentak, Stephen & Lauer, David A. 2016. Design Basics. Boston: Cengage Learning.																																							
	<b>Pendukung :</b>																																							
<b>Dosen Pengampu</b>	Dra. Yulistiana, M.PSDM.																																							
<b>Mg Ke-</b>	<b>Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>	<b>Penilaian</b>		<b>Bantuan Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [Estimasi Waktu]</b>		<b>Materi Pembelajaran [Pustaka]</b>	<b>Bobot Penilaian (%)</b>																																	
		<b>Indikator</b>	<b>Kriteria &amp; Bentuk</b>	<b>Luring (offline)</b>	<b>Daring (online)</b>																																			
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)																																	

1	Memiliki kemampuan memahami konsep dasar desain	1. Menjelaskan pengertian desain 2. Menjelaskan ruang lingkup desain 3. Menyebutkan jenis desain 4. Menjelaskan syarat desain	<b>Kriteria:</b> Skor: 1 - 100, bila dapat menjawab pertanyaan dengan baik.	Ceramah, diskusi, tanya jawab, dan penugasan 3 X 50			0%
2	Memiliki kemampuan menjelaskan kegunaan alat dan bahan desain serta penggunaannya	1. Menjelaskan kegunaan dan penggunaan alat desain 2. Menjelaskan kegunaan dan penggunaan bahan desain	<b>Kriteria:</b> Skor 1 - 100, bila dapat menjawab pertanyaan dengan baik	Ceramah, diskusi, tanya jawab, latihan, dan penugasan 3 X 50			0%
3	Memiliki keterampilan mengekspresikan unsur Garis dan Arah	1. Menjelaskan pengertian unsur Garis dan Arah 2. Menyebutkan jenis/macam Garis dan Arah 3. Menjelaskan karakteristik/ makna unsur Garis dan Arah 4. Membuat suatu karya seni dengan penerapan unsur Garis dan A	<b>Kriteria:</b> Skor : 1 - 100, bila dapat mengerjakan tugas dengan baik	Ceramah, diskusi kelompok, tanya jawab, latihan, dan penugasan 3 X 50			0%
4	Memiliki keterampilan mengekspresikan unsur Bentuk dan Ukuran	1. Menjelaskan pengertian unsur Bentuk dan Ukuran 2. Menyebutkan Macam Bentuk dan Ukuran 3. Menjelaskan karakteristik/ makna unsur Bentuk dan Ukuran 4. Membuat suatu komposisi dengan penerapan unsur Bentuk dan Ukuran	<b>Kriteria:</b> Skor : 1 - 100, bila dapat mengerjakan tugas sesuai standar penilaian,	Metode : ceramah, diskusi, penugasan 3 X 50			0%
5	Memiliki keterampilan mengekspresikan unsur Tekstur	1. Menjelaskan pengertian Tekstur 2. Menyebutkan jenis/macam Tekstur. 3. Menjelaskan karakteristik dan makna unsur Tekstur 4. Membuat suatu komposisi dengan penerapan unsur tekstur	<b>Kriteria:</b> Skor : 1 - 100, bila dapat mengerjakan tugas dengan standar yang ditentukan	Ceramah, diskusi kelompok, tanya jawab, latihan, dan penugasan 3 X 50			0%
6	Memiliki keterampilan mengekspresikan unsur Value dan Warna	1. Menjelaskan pengertian unsur Value dan Warna 2. Menyebutkan jenis/penggolongan Value dan Warna. 3. Menjelaskan sifat/ karakteristik Value dan Warna 4. Membuat suatu komposisi dengan penerapan unsur Value dan Warna	<b>Kriteria:</b> Skor : 1 - 100, untuk masing-masing tugas bila memenuhi standar penilaian	Ceramah, diskusi kelompok, tanya jawab, latihan, dan penugasan 9 X 50			0%
7	Memiliki keterampilan mengekspresikan unsur Value dan Warna	1. Menjelaskan pengertian unsur Value dan Warna 2. Menyebutkan jenis/penggolongan Value dan Warna. 3. Menjelaskan sifat/ karakteristik Value dan Warna 4. Membuat suatu komposisi dengan penerapan unsur Value dan Warna	<b>Kriteria:</b> Skor : 1 - 100, untuk masing-masing tugas bila memenuhi standar penilaian	Ceramah, diskusi kelompok, tanya jawab, latihan, dan penugasan 9 X 50			0%
8	Memiliki keterampilan mengekspresikan unsur Value dan Warna	1. Menjelaskan pengertian unsur Value dan Warna 2. Menyebutkan jenis/penggolongan Value dan Warna. 3. Menjelaskan sifat/ karakteristik Value dan Warna 4. Membuat suatu komposisi dengan penerapan unsur Value dan Warna	<b>Kriteria:</b> Skor : 1 - 100, untuk masing-masing tugas bila memenuhi standar penilaian	Ceramah, diskusi kelompok, tanya jawab, latihan, dan penugasan 9 X 50			0%

9	UTS			3 X 50			0%
10	Memiliki keterampilan mengekspresikan prinsip Kesatuan (Unity)	a. Menjelaskan pengertian prinsip Kesatuanb. Menyebutkan kategori prinsip Kesatuanc. Menjelaskan sifat dan makna prinsip Kesatuand. Menerapkan prinsip Kesatuan pada suatu desain	<b>Kriteria:</b> Penilaian meliputi: kelengkapan informasi yang diuraikan kreativitas ketepatan gambar sesuai kategori dan kerapian dengan range nilai 0 - 100	Ceramah diskusi kelompok tanya jawab latihan dan penugasan 3 X 50			0%
11	Memiliki keterampilan mengekspresikan prinsip Proporsi (Proportion)	a. Menjelaskan pengertian prinsip Proporsib. Menyebutkan kategori prinsip Proporsic. Menjelaskan sifat dan makna prinsip Proporsid. Menerapkan prinsip proporsi pada suatu desain	<b>Kriteria:</b> 1. Nilai A: Jika desain tersebut sangat tepat menerapkan prinsip proporsi dan sangat rapi dalam penyelesaian desain 2. Nilai B: Jika desain tersebut tepat menerapkan prinsip proporsi dan rapi dalam penyelesaian desain 3. Nilai C: Jika desain tersebut cukup tepat menerapkan prinsip proporsi dan cukup rapi dalam penyelesaian desain 4. Nilai D: Jika desain tersebut kurang tepat menerapkan prinsip proporsi dan kurang rapi dalam penyelesaian desain 5. Nilai E: Jika desain tersebut sangat kurang tepat menerapkan prinsip proporsi dan sangat kurang rapi dalam penyelesaian desain	Ceramah diskusi kelompok tanya jawab latihan dan penugasan 3 X 50			0%
12	Memiliki keterampilan mengekspresikan prinsip Keseimbangan (Balance)	a. Menjelaskan pengertian prinsip Keseimbangانب. Menyebutkan kategori prinsip Keseimbanganc. Menjelaskan sifat dan makna prinsip keseimbangand. Menerapkan prinsip Keseimbangan pada suatu desain	<b>Kriteria:</b> 1. Nilai A: Jika desain tersebut sangat tepat menerapkan prinsip keseimbangan dan sangat rapi dalam penyelesaian desain 2. Nilai B: Jika desain tersebut tepat menerapkan prinsip keseimbangan dan rapi dalam penyelesaian desain 3. Nilai C: Jika desain tersebut cukup tepat menerapkan prinsip keseimbangan dan cukup rapi dalam penyelesaian desain 4. Nilai D: Jika desain tersebut kurang tepat menerapkan prinsip keseimbangan dan kurang rapi dalam penyelesaian desain 5. Nilai E: Jika desain tersebut sangat kurang tepat menerapkan prinsip keseimbangan dan sangat kurang rapi dalam penyelesaian desain	Ceramah diskusi kelompok tanya jawab latihan dan penugasan 3 X 50			0%

13	Memiliki keterampilan mengekspresikan prinsip Pusat Perhatian (Center of Interest)	a. Menjelaskan pengertian prinsip Pusat perhatian. b. Menyebutkan kategori prinsip Pusat perhatian. c. Menjelaskan sifat dan makna prinsip Pusat perhatian. d. Menerapkan prinsip Pusat perhatian pada suatu desain	<b>Kriteria:</b> 1. Penilaian meliputi: ketepatan dalam memilih display yang sesuai dengan kategori kelengkapan dalam memberikan analisis serta kreativitas dalam penyusunan laporan pengamatan. 2. Range nilai: 0 - 100	Ceramah diskusi kelompok tanya jawab dan penugasan 6 X 50			0%
14	Memiliki keterampilan mengekspresikan prinsip Pusat Perhatian (Center of Interest)	a. Menjelaskan pengertian prinsip Pusat perhatian. b. Menyebutkan kategori prinsip Pusat perhatian. c. Menjelaskan sifat dan makna prinsip Pusat perhatian. d. Menerapkan prinsip Pusat perhatian pada suatu desain	<b>Kriteria:</b> 1. Penilaian meliputi: ketepatan dalam memilih display yang sesuai dengan kategori kelengkapan dalam memberikan analisis serta kreativitas dalam penyusunan laporan pengamatan. 2. Range nilai: 0 - 100	Ceramah diskusi kelompok tanya jawab dan penugasan 6 X 50			0%
15	Memiliki keterampilan mengekspresikan prinsip Irama (Rhythm)	a. Menjelaskan pengertian prinsip Irama. b. Menyebutkan kategori prinsip Irama. c. Menjelaskan sifat dan makna prinsip Irama. d. Menerapkan prinsip Irama pada suatu desain	<b>Kriteria:</b> 1. Nilai A: Jika desain tersebut sangat tepat menerapkan prinsip irama dan sangat rapi dalam penyelesaian desain 2. Nilai B: Jika desain tersebut tepat menerapkan prinsip irama dan rapi dalam penyelesaian desain 3. Nilai C: Jika desain tersebut cukup tepat menerapkan prinsip irama dan cukup rapi dalam penyelesaian desain 4. Nilai D: Jika desain tersebut kurang tepat menerapkan prinsip irama dan kurang rapi dalam penyelesaian desain 5. Nilai E: Jika desain tersebut sangat kurang tepat menerapkan prinsip irama dan sangat kurang rapi dalam penyelesaian desain	Ceramah diskusi kelompok tanya jawab latihan dan penugasan 3 X 50			0%
16							0%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
		0%

#### Catatan

1. **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.
2. **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.
3. **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.
4. **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.
5. **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.
6. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.

7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **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.
9. **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.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.