



**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															
Fashion Ilustrasi	9441003064	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=3 P=0 ECTS=4.77	2	29 September 2024															
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi															
	Indarti, S.Pd. M.Sn.		Indarti, S.Pd. M.Sn.		Dr. Irma Russanti, S.Pd., M.Ds.															
Model Pembelajaran	Project Based Learning																			
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																			
	Matrik CPL - CPMK																			
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="width: 10%;"></td> <td style="width: 10%; text-align: center;">CPMK</td> <td colspan="14"></td> </tr> </table>						CPMK													
	CPMK																			
Deskripsi Singkat MK	Matakuliah ini berisi pengkajian teori dan praktek menggambar fashion ilustrasi yang meliputi: macam-macam elemen, detail busana dan teknik pewarnaan kain, menggambar elemen dan detail busana, dressing the fashion figures, fashion flats, dan fabric rendering. Metode demonstrasi dan praktek langsung diterapkan dalam menggambar fashion ilustrasi secara bertahap pada setiap pertemuan untuk melatih keterampilan mahasiswa. Final project dalam mata kuliah ini adalah membuat fashion ilustrasi wanita, pria, dan anak yang dilaporkan dalam bentuk portofolio.																			
	<p>Pustaka</p> <p>Utama :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Burke, Sandra. 2007. Fashion Artist: drawing techniques to portfolio presentation. Burke Publishing. 2. Drudi, Elisabetta & Paci, Tiziana. 2011. Figure Drawing for Fashion Design. The Pepin Press: Amsterdam. 3. Drudi, Elisabetta & Paci, Tiziana. 2011. Figure Drawing for Men's Fashion. The Pepin Press: Amsterdam. 4. Glazer, Bill. 2008. The Snap Fashion Sketchbook: sketching, design, and trend analysis the fast way. Pearson Education, Inc: New Jersey. 5. Riegelman, Nancy. Colors for Modern Fashion: drawing fashion with colored markers. 9 Heads Media: Los Angeles. 6. Szkutnicka, Basia. 2010. Technical Drawing for Fashion. Laurence King Publishing: London. <p>Pendukung :</p>																			
Dosen Pengampu	Indarti, S.Pd., M.Sn.																			
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bantuan 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	Memahami konsep dasar fashion ilustrasi	<ol style="list-style-type: none"> 1.Menjelaskan definisi dan kategori desain 2.Menjelaskan ruang lingkup fashion ilustrasi 3.Menjelaskan alat dan bahan 4.Menjelaskan macam-macam siluet busana 5.Menggambar macam-macam siluet busana 	Kriteria: nilai 0-100	Metode: diskusi, pemberian tugas 3 X 50			0%
2	Memahami dan terampil menggambar elemen dan detail busana wanita dengan teknik flat drawing	<ol style="list-style-type: none"> 1.Menjelaskan macam-macam elemen busana wanita yang meliputi skirts, trousers, dresses & tops 2. Menjelaskanmacam-macam detail busana wanita 3.Menggambar macam-macam elemen busana wanita yang meliputi skirts, trousers, dresses & tops 4.Menggambar macam-macam detail busana wanita 	Kriteria: nilai 0-100	PjBL 3 X 50			0%
3	Memahami dan terampil menggambar aksesoris wanita	<ol style="list-style-type: none"> 1.Menjelaskan macam-macam elemen busana wanita yang meliputi skirts, trousers, dresses & tops 2. Menjelaskanmacam-macam detail busana wanita 3.Menggambar macam-macam elemen busana wanita yang meliputi skirts, trousers, dresses & tops 4.Menggambar macam-macam detail busana wanita 	Kriteria: nilai 0-100	PjBL 3 X 50			0%
4	memahami dan mampu menerapkan teknik pewarnaan (rendering)	<ol style="list-style-type: none"> 1.memahami istilah-istilah fashion design 2.menganalisis bagian-bagian dan detail busana 	Kriteria: nilai 0-100	PjBL 3 X 50			0%
5	memahami dan mampu menerapkan teknik pewarnaan kain (fabric rendering)	<ol style="list-style-type: none"> 1.menggambar bahan polos 2.menggambar bahan denim 3.menggambar bahan transparan 4.menggambar bahan rajut 	Kriteria: nilai 0-100	PjBL 3 X 50			0%
6	memahami dan mampu menerapkan teknik pewarnaan (rendering)	<ol style="list-style-type: none"> 1.menggambar bahan berbulu 2.menggambar bahan sequins 3.menggambar bahan lace 4.menggambar bahan quiling 5.menggambar bahan berkotak 	Kriteria: skor 0-100	PjBL 4 X 50			0%

7	terampil menggambar ilustrasi desain busana wanita, pria dan anak	1.menggambar ilustrasi desain busana wanita 2.menggambar ilustrasi desain busana pria 3.menggambar ilustrasi desain busana anak	Kriteria: nilai 0-100	PjBL 3 X 50			0%
8	UTS			4 X 50			0%
9	Mampu menggambar ilustrasi fashion sesuai sumber inspirasi	1.Memahami fundamental of fashion design 2.Memahami konsep fashion desain 3.Memahami macam-macam sumber inspirasi	Kriteria: nilai 0-100	kuliah tamu 4 X 50			0%
10	Mampu menggambar ilustrasi fashion sesuai sumber inspirasi	1.Memahami fundamental of fashion design 2.Memahami konsep fashion desain 3.Memahami macam-macam sumber inspirasi		dosen dari praktisi, PjBL 3 X 50			0%
11	Mampu menggambar ilustrasi fashion sesuai sumber inspirasi	Membuat mood board dengan tema Jepang	Kriteria: nilai 0-100	dosen praktisi, PjBL 3 X 50			0%
12	Mampu menggambar ilustrasi fashion sesuai sumber inspirasi	Membuat desain ilustrasi dengan tema Jepang	Kriteria: nilai 0-100	dosen praktisi, PjBL 3 X 50			0%
13	Mampu menggambar ilustrasi fashion sesuai sumber inspirasi	1.Menentukan konsep desain 2.Membuat mood board 3.Membuat desain ilustrasi sesuai mood board	Kriteria: nilai 0-100	dosen praktisi, team project-based learning 3 X 50			0%
14	Mampu menggambar ilustrasi fashion sesuai sumber inspirasi	1.Menentukan konsep desain 2.Membuat mood board 3.Membuat desain ilustrasi sesuai mood board	Kriteria: nilai 0-100	dosen praktisi, team project-based learning 3 X 50			0%
15	terampil menggambar ilustrasi desain busana anak	1.Menentukan konsep desain 2.Membuat mood board 3.Membuat desain ilustrasi sesuai mood board	Kriteria: nilai 0-100	dosen praktisi, team project-based learning 3 X 50			0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

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. **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.
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.