



**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 Upcycle & Zero Waste	9441003132		T=1 P=2 ECTS=4.77	4	5 Juli 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																																															
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																															
	Matrik CPL - CPMK																																															
		CPMK																																														
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																															
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 10%;"></td> <td colspan="15" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td></td> <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> </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																																
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membekali mahasiswa tentang pengetahuan dan keterampilan menerapkan Fashion upcycle meliputi konsep dasar up cycle, tujuan, manfaat, menyusun up cycle fashion research, merancang up cycle fashion industri dan merencanakan up cycle fashion bisnis, membuat satu produk dan mempresentasikan.																																															
Pustaka	Utama :																																															
	<ol style="list-style-type: none"> 1. S. Kuswaha and C. Swami. 2017. Upcycling of Apperel and Textile Waste. Internasional Journal Of Home Science. India 2. K. H. Joo. Journal of the Korean Society of Fashion Design Vol. 14 No. 1 (2014) pp.173-188 A Study of High Value-Added Upcycled Handbag Designs for the Dubai Luxury Fashion Market 3. T. L. Karkazian. 2016. Upcycouture Sustainability In Fashion: Upcycling Wedding Dresses. California State University, Northridge. Amerika Serikat 4. Kyungeun, Sung. 2017. Sustainable Production and Compsumption by Upcycling. De Monfort University. [14] Sang Hee, Kwon. "Green Can be the New White for Wedding Dress". 14 Juli 2017 																																															
	Pendukung :																																															
Dosen Pengampu	Dr. Ratna Suhartini, M.Si.																																															
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	Penjelasan RPS dan kontrak perkuliahan	Mahasiswa memahami tentang isi perkuliahan dan capaian pembelajaran Mahasiswa memahami dan menyetujui kontrak perkuliahan	Kriteria: baik dan sangat baik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partipasif	Diskusi 3 X 50			2%																																									

2	Konsep dasar fashion upcycle	Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian fashion upcycle mahasiswa dapat menjelaskan tujuan fashion upcycle Mahasiswa dapat menjelaskan manfaat fashion upcycle	Kriteria: sangat baik, baik, kurang baik, tidak baik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	DiskusiPresentasi 3 X 50			3%
3	Mahasiswa mampu menganalisis fashion designer upcycle	1. Mahasiswa dapat menjelaskan karakter fashion designer upcycle2. Mahasiswa dapat menganalisis trend fashion designer upcycle	Kriteria: sangat baik, baik, kurang baik, dan tidka baik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	DiskusiPresentasi 3 X 50			5%
4	Mahasiswa mampu menganalisis fashion designer upcycle	1. Mahasiswa dapat menjelaskan karakter fashion designer upcycle2. Mahasiswa dapat menganalisis trend fashion designer upcycle	Kriteria: sangat baik, baik, kurang baik, dan tidka baik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	DiskusiPresentasi 3 X 50			5%
5	Mahasiswa mampu menyusun upcycle fashion research	1. Mahasiswa mampu menjelaskan tema upcycle fashion research2. Mahasiswa mampu mengidentifikasi trend upcycle fashion research	Kriteria: sangat baik dan baik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	diskusi presentasi 3 X 50			5%
6	Merancang upcycle fashion industri	1. Mahasiswa dapat menjelaskan upcycle fashion industri2. Mahasiswa dapat mengidentifikasi upcycle fashion industri3. Mahasiswa dapat merancang upcycle fashion industri	Kriteria: sangat kompeten, kompeten Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	project based learning 3 X 50			10%
7	Merancang upcycle fashion industri	1. Mahasiswa dapat menjelaskan upcycle fashion industri2. Mahasiswa dapat mengidentifikasi upcycle fashion industri3. Mahasiswa dapat merancang upcycle fashion industri	Kriteria: sangat kompeten, kompeten Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	project based learning 3 X 50			10%
8	UTS	Mahasiswa dapat mengerjakan soal-soal UTS	Kriteria: sangat kompeten, kompeten Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	tes tulis 3 X 50			20%
9	Membuat produk fashion upcycle	1. Mengidentifikasi bahan upcycle2. Mengidentifikasi teknik upcycle3. Merancang desain upcycle4. Membuat uji coba 5. Mewujudkan upcycle	Kriteria: sangat kompeten, kompeten Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Praktik kerja 3 X 50			5%
10	Membuat produk fashion upcycle	1. Mengidentifikasi bahan upcycle2. Mengidentifikasi teknik upcycle3. Merancang desain upcycle4. Membuat uji coba 5. Mewujudkan upcycle	Kriteria: sangat kompeten, kompeten Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Praktik kerja 3 X 50			5%
11	Membuat produk fashion upcycle	1. Mengidentifikasi bahan upcycle2. Mengidentifikasi teknik upcycle3. Merancang desain upcycle4. Membuat uji coba 5. Mewujudkan upcycle	Kriteria: sangat kompeten, kompeten Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Praktik kerja 3 X 50			5%

12	Mewujudkan produk yang sudah direncanakan	Mahasiswa dapat menggabungkan 2 atau 3 desain menjadi 1. Menggunting bagian-bagian baju sesuai perencanaan. Menjahit bagian-bagian baju sesuai perencanaan.	Kriteria: 1.0-60 = cukup 2.61-75=baik 3.75-84=cukup bai 4.85-100=sangat baik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	PJBL 3 X 50			10%
13	Presentasi hasil produk penjualan produk melalui Instagram prodi	Mahasiswa dapat mempresentasikan hasil produk sesuai dengan prosedur up-cycling. Mahasiswa dapat berkreasi menjual produk pada media sosial Instagram prodi.	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	PJBL 3 X 50			5%
14	Presentasi hasil produk penjualan produk melalui Instagram prodi	Mahasiswa dapat mempresentasikan hasil produk sesuai dengan prosedur up-cycling. Mahasiswa dapat berkreasi menjual produk pada media sosial Instagram prodi.	Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	PJBL 3 X 50			2%
15	Evaluasi proses pembelajaran dan proses penjualan produk	Mahasiswa dapat mengevaluasi produk yang dipasarkan	Kriteria: 1.1=tidak baik 2.2=cukup baik 3.3=baik 4.4=sangat baik Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	PJBL 3 X 50			3%
16	Evaluasi proses pembelajaran dan proses penjualan produk	Mahasiswa dapat mengevaluasi produk yang dipasarkan	Kriteria: 1.1=tidak baik 2.2=cukup baik 3.3=baik 4.4=sangat baik Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	PJBL 3 X 50			5%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	32,5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	67,5%
		100%

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 studinya 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-CP 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.
- 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.
- 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.

File PDF ini digenerate pada tanggal 5 Juli 2024 Jam 00:12 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa