



**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
Konsep Desain Mode	9441003055		T=3	P=0	ECTS=4.77	2	22 Februari 2025
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
----------------------------------	--

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-5	Mampu memanfaatkan ipteks dan memiliki konsep teoritis secara mendalam tentang fashion design meliputi tekstil, desain, produksi dan kewirausahaan serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah procedural.
CPL-7	Mampu merancang dan mengembangkan koleksi busana yang koheren dan sesuai tema

Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)	
--	--

CPMK - 1	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam pembuatan desain mode
CPMK - 2	Mahasiswa dapat menganalisis karya desainer dan brand ternama
CPMK - 3	Mahasiswa dapat menganalisis 6 macam basic style dan macam-macam look
CPMK - 4	Mampu menggali berbagai sumber inspirasi untuk merancang busana
CPMK - 5	Mahasiswa mampu membuat koleksi desain busana dengan inspirasi budaya lokal dalam bentuk fashion portfolio

Matrik CPL - CPMK	
--------------------------	--

CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-7
CPMK-1	✓		
CPMK-2		✓	
CPMK-3		✓	
CPMK-4			✓
CPMK-5			✓

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
CPMK-1																✓
CPMK-2	✓															
CPMK-3		✓	✓													
CPMK-4				✓	✓	✓	✓	✓								
CPMK-5									✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah adalah mata kuliah praktek merancang mode busana yang menerapkan pengetahuan dan keterampilan sebelumnya pada mata kuliah desain dasar dan fashion ilustrasi. Mata kuliah diawali dengan konsep dasar desain mode, mengenal brand dan fashion desainer dunia, menganalisis basic style dan look. Pengetahuan meliputi trend fashion dan proses riset dalam desain fashion. Menggunakan model pembelajaran project based learning dalam mengerjakan dua project yaitu menggali berbagai sumber inspirasi untuk merancang busana dan membuat koleksi busana dengan inspirasi budaya lokal dalam bentuk fashion portfolio yang meliputi: menentukan target market, membuat mind mapping, moodboard, riset bahan dan manipulating fabric, pengembangan desain, ilustrasi desain dan technical drawing.
-----------------------------	--

Pustaka	Utama :
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sandra Burke. 2006. Fashion Artist: Drawing Techniques to Portfolio Presentation. Burke Publishing. 2. Richard Sorger dan Jenny Udale. 2006. The Fundamental of Fashion Design. London & New York: AVA Publishing. 3. Caroline Tatham dan Julian Seaman. 2003. Fashion Design Drawing Course. New York: Barrons. 4. John Hopkins. 2012. Fashion Design: the complete guide. Switzerland: AVA Publishing. 5. Mbonu, Ezinma. 2014. Fashion Design Research . London: Laurence King Publishing Ltd. 6. Wolff, Colette. 1996. The Art of Manipulating Fabric . Krause Publications Craft.

Pendukung :	
--------------------	--

1. ____ .2020. Pelatihan Berbasis Kompetensi: menyiapkan konsep desain untuk busana. Jakarta: Kementerian Ketenagakerjaan RI.

Dosen Pengampu
Dra. Urip Wahyuningsih, M.Pd.
Dr.Sn. Inty Nahari, S.Pd., M.Ds.
Indarti, S.Pd., M.Sn.
Dr. Deny Arifiana, S.Pd., M.A.

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 dapat menganalisis karya desainer dan brand ternama	<ol style="list-style-type: none"> memanfaatkan web dan media dalam mencari informasi desainer ternama memilih dan menjelaskan karakteristik karya 3 brand fashion dunia memilih dan menjelaskan karakteristik karya 3 desainer fashion dunia memilih dan menjelaskan karakteristik 3 desainer fashion Indonesia 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> pemilihan desainer analisis karya kelengkapan laporan <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>		<p>Metode pembelajaran berbasis kasus</p> <p>Langkah 1. Pemilihan kasus</p> <p>Langkah 2. Mengumpulkan data</p> <p>Langkah 3. Analisis data</p> <p>Langkah 4. Perbaikan</p> <p>Langkah 5. Penulisan laporan</p>	<p>Materi: brand dan desainer ternama</p> <p>Pustaka:</p>	10%
2	Mahasiswa dapat menganalisis 6 macam basic style	<ol style="list-style-type: none"> menganalisis busana wanita tipe classic elegant menganalisis busana wanita tipe sporty casual menganalisis busana wanita tipe exotic dramatic menganalisis busana wanita tipe feminine romantic menganalisis busana wanita tipe sexy alluring menganalisis busana wanita tipe art of beat 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> ketepatan analisis hasil desain kelengkapan <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio</p>		<p>Metode pembelajaran berbasis kasus</p> <p>Langkah 1. Pemilihan kasus</p> <p>Langkah 2. Mengumpulkan data</p> <p>Langkah 3. Analisis data</p> <p>Langkah 4. Perbaikan</p> <p>Langkah 5. Penulisan laporan</p>	<p>Materi: basic styles</p> <p>Pustaka: ____ .2020. <i>Pelatihan Berbasis Kompetensi: menyiapkan konsep desain untuk busana.</i> Jakart: Kementerian Ketenagakerjaan RI.</p>	10%
3	Mahasiswa dapat menganalisis macam-macam look	<ol style="list-style-type: none"> mengenal macam-macam look berpakaian menganalisis minimal 6 macam look berpakaian 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> kelengkapan analisis hasil desain kelengkapan <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio</p>		<p>Metode pembelajaran berbasis kasus</p> <p>Langkah 1. Pemilihan kasus</p> <p>Langkah 2. Mengumpulkan data</p> <p>Langkah 3. Analisis data</p> <p>Langkah 4. Perbaikan</p> <p>Langkah 5. Penulisan laporan</p>	<p>Materi: fashion look</p> <p>Pustaka:</p>	10%
4	Mampu menggali berbagai sumber inspirasi untuk merancang busana	<ol style="list-style-type: none"> menentukan inspirasi membuat konsep rancangan membuat moodboard 	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> kesesuaian dengan tema keeseimbangan dan proporsi kreativitas dan inovasi <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>		<p>project based learning</p> <p>sintaks 1: menentukan pertanyaan mendasar: bagaimana merancang busana dengan inspirasi seni/budaya/aritektur/alam negara Asia, Eropa, Timur Tengah dan Afrika?</p> <p>sintaks 2: mendesain perencanaan proyek</p> <p>sintaks 3: menyusun jadwal</p>	<p>Materi: finding inspiration</p> <p>Pustaka: <i>Caroline Tatham dan Julian Seaman. 2003. Fashion Design Drawing Course. New York: Barrons.</i></p> <p>Materi: kategori produk dan target market</p> <p>Pustaka: <i>John Hopkins. 2010. Fashion Design 05: Fashion Drawing. Switzerland: AVA Publishing.</i></p>	0%

5	Mampu menggali berbagai sumber inspirasi untuk merancang busana	1.menentukan inspirasi 2.membuat konsep rancangan 3.membuat moodboard	Kriteria: 1.kesesuaian dengan tema 2.keseimbangan dan proporsi 3.kreativitas dan inovasi Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	sintaks 4: monitoring		Materi: fashion design concept Pustaka: <i>Richard Sorger dan Jenny Udale. 2006. The Fundamental of Fashion Design. London & New York: AVA Publishing.</i>	0%
6	Mampu menggali berbagai sumber inspirasi untuk merancang busana	eksperimen detail/ manipulating fabric	Kriteria: 1.kesesuaian dengan tema 2.keseimbangan dan proporsi 3.kreativitas dan inovasi Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	sintaks 4: monitoring		Materi: manipulating fabric Pustaka: <i>Wolff, Colette. 1996. The Art of Manipulating Fabric . Krause Publications Craft.</i>	0%
7	Mampu menggali berbagai sumber inspirasi untuk merancang busana	1.pengembangan desain 2.keseimbangan dan proporsi 3.kreativitas dan inovasi	Kriteria: 1.kesesuaian dengan tema 2.keseimbangan dan proporsi 3.kreativitas dan inovasi Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	sintaks 4: monitoring		Materi: design development Pustaka: <i>Richard Sorger dan Jenny Udale. 2006. The Fundamental of Fashion Design. London & New York: AVA Publishing.</i>	0%
8	UTS	1..menentukan inspirasi 2.membuat konsep rancangan 3.membuat moodboard 4.eksperimen detail/ manipulating fabric 5.pengembangan desain 6.technical drawing	Kriteria: 1.kesesuaian dengan tema 2.keseimbangan dan proporsi 3.kreativitas dan inovasi Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk		sintaks 5: penilaian hasil sintaks 6: evaluasi	Materi: developing collection Pustaka: <i>John Hopkins. 2012. Fashion Design: the complete guide. Switzerland: AVA Publishing.</i>	20%
9	Mahasiswa mampu membuat koleksi desain busana dengan inspirasi budaya lokal dalam bentuk fashion portfolio	1..menentukan konsep desain 2.menerapkan trend dan style 3.membuat mind mapping 4.membuat moodboard	Kriteria: 1.kesesuaian dengan tema 2.kreativitas dan inovasi 3.teknik pewarnaan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	project based learning sintaks 1: menentukan pertanyaan mendasar: bagaimana membuat fashion collection dengan inspirasi seni/budaya/aritektur/alam negara Asia, Eropa, Timur Tengah dan Afrika? sintaks 2: mendesain perencanaan proyek sintaks 3: menyusun jadwal		Materi: portofolio Pustaka: <i>Sandra Burke. 2006. Fashion Artist: Drawing Techniques to Portfolio Presentation. Burke Publishing.</i> Materi: portofolio Pustaka: <i>Richard Sorger dan Jenny Udale. 2006. The Fundamental of Fashion Design. London & New York: AVA Publishing.</i>	0%
10	Mahasiswa mampu membuat koleksi desain busana dengan inspirasi budaya lokal dalam bentuk fashion portfolio	1.menentukan konsep desain 2.menerapkan trend dan style 3.membuat mind mapping 4.membuat moodboard	Kriteria: 1.kesesuaian dengan tema 2.kreativitas dan inovasi 3.teknik pewarnaan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	sintaks 4: monitoring		Materi: fashion design research Pustaka: <i>Mbonu, Ezinma. 2014. Fashion Design Research . London: Laurence King Publishing Ltd.</i>	0%

11	Mahasiswa mampu membuat koleksi desain busana dengan inspirasi budaya lokal dalam bentuk fashion portfolio	<ol style="list-style-type: none"> 1.menentukan konsep desain 2.menerapkan trend dan style 3.membuat mind mapping 4.membuat moodboard 	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> 1.kesesuaian dengan tema 2.kreativitas dan inovasi 3.teknik pewarnaan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	sintaks 4: monitoring		Materi: fashion design research Pustaka: <i>Mbonu, Ezinma. 2014. Fashion Design Research . London: Laurence King Publishing Ltd.</i>	0%
12	Mahasiswa mampu membuat koleksi desain busana dengan inspirasi budaya lokal dalam bentuk fashion portfolio	eksperimen detail/ manipulating fabric	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> 1.kesesuaian dengan tema 2.kreativitas dan inovasi 3.teknik pewarnaan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	sintaks 4: monitoring		Materi: manipulating fabric Pustaka: <i>Wolff, Colette. 1996. The Art of Manipulating Fabric . Krause Publications Craft.</i>	0%
13	Mahasiswa mampu membuat koleksi desain busana dengan inspirasi budaya lokal dalam bentuk fashion portfolio	<ol style="list-style-type: none"> 1. pengembangan desain ready to wear pria 2. pengembangan desain delux ready to wear wanita 	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> 1.kesesuaian dengan tema 2.kreativitas dan inovasi 3.teknik pewarnaan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	sintaks 4: monitoring		Materi: pengembangan desain Pustaka: <i>Mbonu, Ezinma. 2014. Fashion Design Research . London: Laurence King Publishing Ltd.</i>	0%
14	Mahasiswa mampu membuat koleksi desain busana dengan inspirasi budaya lokal dalam bentuk fashion portfolio	<ol style="list-style-type: none"> 1. pengembangan desain evening wear 2. pengembangan desain haute couture/ special wear 	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> 1.kesesuaian dengan tema 2.kreativitas dan inovasi 3.teknik pewarnaan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	sintaks 4: monitoring		Materi: pengembangan desain Pustaka: <i>Wolff, Colette. 1996. The Art of Manipulating Fabric . Krause Publications Craft.</i>	0%
15	Mahasiswa mampu membuat koleksi desain busana dengan inspirasi budaya lokal dalam bentuk fashion portfolio	<ol style="list-style-type: none"> 1.menentukan konsep desain 2.menerapkan trend dan style 3.membuat mind mapping 4.membuat moodboard 5.eksperimen detail/ manipulating fabric 6. pengembangan desain ready ro wear 7. pengembangan desain deluxe ready to wear 8. pengembangan desain evening wear 9. pengembangan desain couture/ special wear 10.pembuatan technical drawing 	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> 1.kesesuaian dengan tema 2.kreativitas dan inovasi 3.teknik pewarnaan Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	sintaks 5: penilaian hasil sintaks 6: evaluasi		Materi: fashion portfolio Pustaka: <i>Sandra Burke. 2006. Fashion Artist: Drawing Techniques to Portfolio Presentation. Burke Publishing.</i> <hr/> Materi: fashion portfolio Pustaka: <i>Mbonu, Ezinma. 2014. Fashion Design Research . London: Laurence King Publishing Ltd.</i>	30%
16	Mahasiswa memiliki sikap disiplin dan bertanggung jawab dalam mengikuti perkuliahan dan mengerjakan tugas	<ol style="list-style-type: none"> 1.Kemampuan mengaitkan konsep dalam desain mode 2.Kemampuan berpikir kritis dalam mengevaluasi desain mode 3.Kemampuan menyusun desain mode secara sistematis 4.Kreativitas dalam menciptakan desain mode 	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> 1.kesesuaian dengan tema 2.kreativitas dan inovasi 3.teknik pewarnaan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Pembelajaran Berbasis Proyek.	Diskusi daring tentang konsep desain mode, Pengembangan proyek desain mode secara daring	Materi: penilaian sikap Pustaka:	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	30%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	50%
3.	Penilaian Portofolio	20%
		100%

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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal

Koordinator Program Studi D4 Tata
Busana



Dr. Irma Russanti, S.Pd., M.Ds.
NIDN 0022017501

UPM Program Studi D4 Tata
Busana



NIDN

File PDF ini digenerate pada tanggal 22 Februari 2025 Jam 13:15 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

