



Universitas Negeri Surabaya
Fakultas Teknik
Program Studi S1 Pendidikan Tata Busana

Kode Dokumen

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

| MATA KULIAH (MK) | KODE | Rumpun MK | BOBOT (sks) | | | SEMESTER | Tgl Penyusunan |
|---------------------------|--|--|-------------------|---|-----------------|--|---------------------|
| Bordir II | 8321202010 | | T=2 | P=0 | ECTS=3.18 | 6 | 6 Oktober 2024 |
| OTORISASI | Pengembang RPS | | Koordinator RMK | | | Koordinator Program Studi | |
| | | | | | | Imami Arum Tri Rahayu, S.Pd., M.Pd. | |
| Model Pembelajaran | Case Study | | | | | | |
| Capaian Pembelajaran (CP) | CPL-PRODI yang dibebankan pada MK | | | | | | |
| | Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) | | | | | | |
| | Matrik CPL - CPMK | | | | | | |
| | | CPMK | | | | | |
| Deskripsi Singkat MK | Mata Kuliah ini mengkaji tentang konsep dasarbordir (pengertian, sejarah, tujuan, alat dan bahan) desain bordir (sumber,motif dasar desain bordir dan prinsip dasar desain bordir), operasional mesin bordir, teknik dasar bordir (setik lurus, setik esek, setik pasir, setikloncat), terawang, kerancang serta mampu mengoperasikan bordir semi otomatis (C omputerized Embr oidery). Pengerjaan teknik bordir pada produk jadi seperti pelengkap busana, assesoris, busana rumah tangga. Pembelajaran dilakukandengan pendekatan Scientific . Kegiatan Praktek menggunakan model pembelajaranproject base learning untuk membuat desain motif, kombinasi warna dan teknikbordir pada busana, pelengkap busana, house wear . (lenan rumah tangga). | | | | | | |
| | Pustaka | Utama : 1. Hasyim,Hery. 2009. Bordir Aplikasi. Surabaya: Jiara Aksa 2. Kriswati,Enny. 2010. Seni Bordir. Bandung : Humaniara Utama Press. 3. Singer.Instruction for art Embroidery and lace work. New York. 4. Suhersono,Hery. 2011. Mengenal lebih dalam bordir lukis. Jakarta : Dian Rakyat. 5. Suhersono,Hery. 2005. Desain bordir motif Geometris. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama. 6. Suhersono,Hery. 2004. Desain bordir motif kerancang, tepi dan lengkung. Jakarta :Gramedia Pustaka Utama. 7. Suhersono,Hery. 2004. Desain bordir motif flora & dekoratif. Jakarta : GramediaPustaka Utama. 8. Wancik,Tresna Jero. 2000. Adikriya Sulam Indonesia (Indonesian Embroidery Heritage).Jakarta : Yayasan Sulam Indonesia. 9. Computerized Embroidery Machine Operation manual by brother. China. | | | | | |
| Dosen Pengampu | Utama : ANNEKE ENDANG KARYANINGRUM Dr. Yuhri Inang Prihatina, S.Pd., M.Sn. Ma'rifatun Nashikhah, S.Pd., M.Pd. | | | | | | |
| 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 | Mahasiswa memahami konsep dasar bordir | Menjelaskan pengertian bordir Menjelaskan sejarah timbulnya bordir Menjelaskan tujuan dan manfaat bordir Mengidentifikasi alat dan bahan bordir Menjelaskan prinsip bordir 2 dimensi dan 3 dimensi Mengidentifikasi perbedaan bordir 2 dimensi dan 3 dimensi | Kriteria: 1-100 | Model Pembelajaran: Cooperative Learning Metode pembelajaran : Ceramah, diskusi, pengamatan Pendekatan: Saintifik 3 X 50 | | | 0% |
| 2 | Mahasiswa mampu mengoperasikan mesin bordir | 1. Menjelaskan langkah-langkah \mengoperasikan mesin bordir. 2. Mencoba menjalankan mesin bordir pada kain sesuai langkah-langkahnya 3. Mempersiapkan proses membordir (menggulung benang, memasang benang, memasang pembedangan) | | Model Pembelajaran: Direct Instruction Metode pembelajaran : diskusi, tugas dan latihan Pendekatan: Saintifik 3 X 50 | | | 0% |
| 3 | membuat setik dasar bordir | 1. Membuat macam-macam setik dasar bordir: setik lurus, esek, pasir/uter, loncat/ tutupan) 2. membuat macam-macam bentuk pinggiran sesuai dengan setik dasar | Kriteria: 1-100 | Model Pembelajaran: Direct Instruction Metode pembelajaran : Demonstrasi, tugas dan latihan Pendekatan: Saintifik 3 X 50 | | | 0% |
| 4 | mahasiswa mampu membordir teknik terawang dan kerancang | 1. Menjelaskan dengan contoh bordir teknik terawang 2. Mendemonstrasikan bordir teknik kerancang. 3. Membordir 5 macam bordir teknik kerancang | Kriteria: 1-100 | Model Pembelajaran: Direct Instruction Metode pembelajaran : Demonstrasi, tugas dan latihan Pendekatan: Saintifik 3 X 50 | | | 0% |
| 5 | Mahasiswa mampu membordir Beludru dan sengkeli | Menjelaskan macam-macam bordir Beludru dan sengkeli menjelaskan dan memberikan contoh cara pembuatan bordir Beludru dan sengkeli membuat macam-macam bordir Beludru dan sengkeli sesuai desain | Kriteria: 1-100 | Model Pembelajaran: Direct Instruction Metode pembelajaran : Demonstrasi, tugas dan latihan Pendekatan: Saintifik 3 X 50 | | | 0% |
| 6 | Mahasiswa mampu membordir Aplikasi 2 Dimensi dan inkrustasi | 1. Menjelaskan dengan contoh bordir Aplikasi 2 Dimensi dan inkrustasi 2. Mendemonstrasikan bordir Aplikasi 2 Dimensi dan inkrustasi 3. Membordir macam-macam bordir Aplikasi 2 Dimensi dan inkrustasi | Kriteria: 1-100 | Model Pembelajaran: Direct Instruction Metode pembelajaran : Demonstrasi, tugas dan latihan Pendekatan: Saintifik 3 X 50 | | | 0% |
| 7 | Mahasiswa mampu membordir Aplikasi 3 Dimensi dan mawar | 1. Menjelaskan dengan contoh bordir Aplikasi 3 Dimensi dan mawar 2. Mendemonstrasikan bordir Aplikasi 3 Dimensi dan mawar 3. Membordir macam-macam bordir Aplikasi 3 Dimensi dan mawar | Kriteria: 1-100 | Model Pembelajaran: Direct Instruction Metode pembelajaran : Demonstrasi, tugas dan latihan Pendekatan: Saintifik 3 X 50 | | | 0% |
| 8 | UTS | | Kriteria: 1-100 | praktek 3 X 50 | | | 0% |

| | | | | | | |
|----|--|--|---------------------------|---|--|----|
| 9 | Mahasiswa mampu menerapkan Teknik bordir komputer dengan program wilcom. | Membuat perencanaan desain bordir dengan program wilcom (stilasi bentuk flora dan fauna) Mengoperasikan program wilcom sesuai dengan tool yang tersedia. Membordir hasil desain bordir dengan program wilcom. | Kriteria: 1-100 | Model Pembelajaran: Direct Instruction, project base learning Metode pembelajaran : Demonstrasi, tugas dan latihan Pendekatan: Saintifik 3 X 50 | | 0% |
| 10 | Mahasiswa mampu mengoperasikan bordir computer portable | 1.Menjelaskan Operasional bordir computer portable 2.mengoperasikan bordir computer portable 3.Membuat fragmen bordir computer portable dari hasil desain wilcom | Kriteria: 1-100 | Model Pembelajaran: Direct Instruction, project base learning Metode pembelajaran : Demonstrasi, tugas dan latihan Pendekatan: Saintifik 3 X 50 | | 0% |
| 11 | Mahasiswa mampu membuat Konsep desain bordir dan merencana produk | 1.Membuat perencanaan Konsep desain bordir dan merencana produk 2.Membuat desain untuk perwujudan produk | Kriteria: 1-100 | Model Pembelajaran: Direct Instruction, project base learning Metode pembelajaran : Demonstrasi, tugas dan latihan Pendekatan: Saintifik 3 X 50 | | 0% |
| 12 | Mahasiswa mampu Menyusun portofolio dan membuat motif bordir | 1.Membuat perencanaan portofolio 2.Membuat motif bordir | Kriteria: 1-100 | Model Pembelajaran: Direct Instruction, project base learning Metode pembelajaran : Demonstrasi, tugas dan latihan Pendekatan: Saintifik 3 X 50 | | 0% |
| 13 | Mahasiswa mampu membuat Perwujudan produk bordir | 1.Membuat produk sesuai desain 2.Menyelesaikan produk bord | Kriteria: 1-100 | Model Pembelajaran: Direct Instruction, project base learning Metode pembelajaran : Demonstrasi, tugas dan latihan Pendekatan: Saintifik 9 X 50 | | 0% |
| 14 | Mahasiswa mampu membuat Perwujudan produk bordir | 1.Membuat produk sesuai desain 2.Menyelesaikan produk bord | Kriteria: 1-100 | Model Pembelajaran: Direct Instruction, project base learning Metode pembelajaran : Demonstrasi, tugas dan latihan Pendekatan: Saintifik 9 X 50 | | 0% |
| 15 | Mahasiswa mampu membuat Perwujudan produk bordir | 1.Membuat produk sesuai desain 2.Menyelesaikan produk bord | Kriteria: 1-100 | Model Pembelajaran: Direct Instruction, project base learning Metode pembelajaran : Demonstrasi, tugas dan latihan Pendekatan: Saintifik 9 X 50 | | 0% |
| 16 | US | | Kriteria: 1-100 | buku 1,2,3,4, 5 dan 9 3 X 50 | | 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. **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.