



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																																											
CAD	8321202019		T=2 P=0 ECTS=3.18	3	28 April 2023																																											
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																											
	Dr. Deny Arifiana, S.Pd., M.A.		Dr. Deny Arifiana, S.Pd., M.A.		Imami Arum Tri Rahayu, S.Pd., M.Pd.																																											
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 style="text-align: center;">CPMK</td> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">4</td> <td style="text-align: center;">5</td> <td style="text-align: center;">6</td> <td style="text-align: center;">7</td> <td style="text-align: center;">8</td> <td style="text-align: center;">9</td> <td style="text-align: center;">10</td> <td style="text-align: center;">11</td> <td style="text-align: center;">12</td> <td style="text-align: center;">13</td> <td style="text-align: center;">14</td> <td style="text-align: center;">15</td> <td style="text-align: center;">16</td> </tr> </table>															Minggu Ke															CPMK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	Minggu Ke																																															
CPMK	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																
Deskripsi Singkat MK	Pada mata kuliah ini, akan dipelajari: Penguasaan Konsep dan pembuatan Desain Busana Secara digital, meliputi: pengertian, tujuan, manfaat, macam-macam softwar e, dan pengenalan software Adobe Ilustrator (AI) yang digunakan dalam pembuatan desain busana (fashion design). Desain busana meliputi: pembuatan desain motif; penerapan motif pada desain busana; dan gambar teknik (technical drawing). Penguasaan keterampilan Pembuatan Pola Busana Secara digital, meliputi: pengenalan software pola busana CAD Richpeace Pattern Design System (PDS); dan pembuatan pola busana, yang terdiri dari pola dasar (badan, lengan, dan rok); dan pecah pola busana sesuai desain.																																															
Pustaka	Utama :																																															
	1. Wibawa, Setya Chendra dan Deny Arifiana. 2014. Module computer aided fashion design. Team. Version: 3.0. User Manual: Textile & Fashion Design System. Germany: Richpeace Technology Limited.																																															
	Pendukung :																																															
Dosen Pengampu	Dr. Deny Arifiana, S.Pd., M.A. 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	Mendeskripsikan SILABUS, pengertian singkat CAD dan Konsep desain busana secara digital	a. Menjabarkan SILABUS b. Menjelaskan pengertian CAD c. Membuat Konsep desain busana secara digital	Kriteria: TOTAL 100	Metode online Pengajaran secara online chatting video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning) 2 X 50			0%																																									

2	Membuat desain motif dengan Adobe Illustrator	1. Menjelaskan secara keseluruhan tool di Adobe Illustrator2. Menjelaskan cara membuat motif bentuk dasar yang akan diterapkan pada kain	Kriteria: TOTAL 100	Metode online Pengajaran secara online chatting video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning) 2 X 50			0%
3	Mengembangkan variasi warna dan motif	Menjelaskan pengembangan variasi warna dan motif	Kriteria: 1.Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar 2.TOTAL 100	Metode online Pengajaran secara online chatting video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning) 2 X 50			0%
4	menerapkan motif pada desain busana atasan	1. Menjelaskan cara memasukkan motif dan warna ke desain baju 2. Menjelaskan cara mengembangkan desain busana dengan variasi warna dan motif	Kriteria: TOTAL 100	Metode online Pengajaran secara online chatting video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning) 2 X 50			0%
5	menerapkan motif pada desain busana bawahan	1. Menjelaskan cara memasukkan motif dan warna ke desain baju 2. Menjelaskan cara mengembangkan desain busana dengan variasi warna dan motif	Kriteria: TOTAL 100	Metode online Pengajaran secara online chatting video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning) 2 X 50			0%
6	Membuat Technical drawing busana bagian depan	Menjelaskan cara membuat flat design busana bagian depan	Kriteria: TOTAL 100	Metode online Pengajaran secara online chatting video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning) 2 X 50			0%
7	Membuat Technical drawing busana bagian belakang	Menjelaskan cara membuat Technical drawing busana bagian belakang	Kriteria: TOTAL 100	Metode online Pengajaran secara online chatting video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning) 2 X 50			0%

8	USS I (mengerjakan soal membuat desain praktek)		Kriteria: Total 100	2 X 50			0%
9	Mengenal Richpeace Pattern System	1. Membuka Richpeace Pattern Design System (PDS) 2. Mengenali menu-menu PDS 3. Mengenali toolbar PDS 4. Mempraktekkan Tool 5. Identifikasi Pola 6. Mengolah halaman cetak 7. Menyimpan lembar kerja 8. Keluar dari PDS	Kriteria: total 100	Metode online Pengajaran secara online chatting video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning) 2 X 50			0%
10	Membuat pola badan dasar badan dengan software Richpeace Pattern Design System (PDS)	1. Membuka lembar kerja 2. Membuat lembar kerja baru 3. Membuka file pola 4. Memilih obyek pola 5. Checking identifikasi pola 6. Mentransformasi obyek pola. 7. Memanipulasi obyek pola. 8. Dart Manipulation 9. Menyimpan file 10. Keluar dari PDS	Kriteria: Total 100	Metode online Pengajaran secara online chatting video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning) 2 X 50			0%
11	Membuat pola badan dasar lengandan rok dengan software Richpeace Pattern Design System (PDS)	1. Membuka lembar kerja 2. Membuat lembar kerja baru 3. Membuka file pola 4. Memilih obyek pola 5. Checking identifikasi pola 6. Mentransformasi obyek pola. 7. Memanipulasi obyek pola. 8. Dart Manipulation 9. Menyimpan file 10. Keluar dari PDS	Kriteria: TOTAL 100	Metode online Pengajaran secara online chatting video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning) 2 X 50			0%
12	Membuat pecah pola badan/Dart Manipulation (TM-Sisi, Leher) dengan software Richpeace Pattern Design System (PDS)	1. Memindahkan dart pada Tengah Muka 2. Memindahkan dart pada sisi 3. Memindahkan dart pada garis leher	Kriteria: TOTAL 100	Metode online Pengajaran secara online chatting video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning) 2 X 50			0%
13	Membuat pecah pola rok kerut dan lengan bishop	1. Membuat pecah pola rok kerut sesuai desain 2. Membuat pecah pola lengan bishop sesuai desain	Kriteria: TOTAL 100	Metode online Pengajaran secara online chatting video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning) 2 X 50			0%

14	Membuat pecah pola kerah kemeja	1. Membuat pecah pola kerah kemeja bagian 1 (board)2. Membuat pecah pola kerah kemeja bagian 2 (Kelepak kerah)	Kriteria: TOTAL 100	Metode online Pengajaran secara online chatting video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning) 2 X 50		0%
15	Membuat pecah pola busana sesuai desain (dress)	1. Membuka lembar kerja 2. Membuat lembar kerja baru 3. Membuka file pola 4. Memilih obyek pola 5. Mentransformasi obyek pola. 6. Memanipulasi obyek pola. 8. Praktek pecah pola dress sesuai desain 9. Menyimpan file 10. Keluar dari PDS	Kriteria: TOTAL 100	Metode online Pengajaran secara online chatting video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning) 2 X 50		0%
16	UAS(quiz dan presentasi portfolio)		Kriteria: Total 100	2 X 50		0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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 prodinya 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.
- 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.
- 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.