



**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
Dasar Desain	8321202024	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=2	P=0	ECTS=3.18	1	13 Juli 2023
OTORISASI		Pengembang RPS	Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
		Ma'rifatun Nashikhah, S.Pd., M.Pd.	Dr. Sn.Inty Nahari, S.Pd., M.Ds.			Imami Arum Tri Rahayu, S.Pd., M.Pd.	

<b>Model Pembelajaran</b>	Case Study
---------------------------	------------

<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK
----------------------------------	-----------------------------------

<b>CPL-5</b>	Memiliki sikap professional sebagai pendidik dan praktisi dalam bidang tata busana yang meliputi disiplin, jujur, bertanggung jawab dan bekerjasama.
<b>CPL-7</b>	Terampil merancang perangkat ajar dan menerapkan dalam pembelajaran bidang tata busana
<b>CPL-9</b>	Terampil dalam kompetensi keahlian di bidang tata busana meliputi: fashion designer, pattern maker dan dressmaker, dan kriya fashion berwawasan kewirausahaan

<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>
--

<b>CPMK - 1</b>	Mahasiswa memiliki kemampuan untuk melakukan perencanaan dalam pembuatan suatu karya desain dengan memanfaatkan sumber belajar dan TIK
<b>CPMK - 2</b>	Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang unsur-unsur desain dan prinsip-prinsip desain untuk merancang suatu karya desain
<b>CPMK - 3</b>	Mahasiswa memiliki kemampuan untuk membuat karya desain, dan menganalisis desain sesuai dengan karakter unsur dan prinsip desain
<b>CPMK - 4</b>	Mahasiswa memiliki sikap bertanggung jawab dalam membuat karya desain dengan menerapkan unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain

<b>Matrik CPL - CPMK</b>
--------------------------

		CPMK	CPL-5	CPL-7	CPL-9
		CPMK-1			
		CPMK-2			
		CPMK-3			
		CPMK-4			

<b>Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>
---

	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																

<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Mata kuliah ini mempelajari konsep dan praktik dasar desain, meliputi unsur dan prinsip desain pada desain busana. Unsur desain meliputi garis ( line ), arah ( direction ), bentuk ( shape/form ), ukuran ( size ), tekstur ( texture ), motif ( pattern ) nilai gelap terang ( value ) dan warna ( color ). Prinsip desain, meliputi: kesatuan ( unity ), proporsi ( proportion ), keseimbangan ( balance ), pusat perhatian ( center of interest ), dan irama ( rhythm ).
-----------------------------	--

<b>Pustaka</b>	<p><b>Utama :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>Darmaprawira WA, Sulasmi, 2002,Warna:Teori dan Kreativitas Penggunaannya, Bandung: ITB.</li> <li>Irawan, Bambang dan Tamara, Priscilla, 2013, Dasar-Dasar Desain, Depok: Griya Kreasi.</li> <li>Sanyoto, Sadjiman Ebd, 2005, Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana), Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.</li> <li>Sipahelut, Atisah dan Petrussumadi, 1991, Dasar Desain, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.</li> </ol> <p><b>Pendukung :</b></p>
----------------	---

<b>Dosen Pengampu</b>	Dr. Deny Arifiana, S.Pd., M.A. Ma'rifatun Nashikhah, S.Pd., M.Pd.
-----------------------	--

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	Memiliki kemampuan memahami konsep dasar desain	a. Menjelaskan pengertian desain b. Menjelaskan ruang lingkup desain c. Menyebutkan macam-macam desain. Menjelaskan kriteria desain	<b>Kriteria:</b> Penilaian macam-macam desain sesuai topik yang ditentukan.	Ceramah diskusi dan tugasPendekatan: Sainifik 2 X 50		<b>Materi:</b> konsep dasar desain <b>Pustaka:</b>  <b>Materi:</b> konsep dasar desain <b>Pustaka:</b> <i>Irawan, Bambang dan Tamara, Priscilla, 2013, Dasar-Dasar Desain, Depok: Griya Kreasi.</i>	0%
2	Memiliki kemampuan menjelaskan macam-macam dan fungsi alat beserta bahan desain.	1. Menjelaskan pengertian alat desain 2. Mengidentifikasi macam-macam alat desain 3. Menjelaskan fungsi alat desain 4. Menjelaskan pengertian bahan desain 5. Mengidentifikasi macam-macam bahan desain 6. Menjelaskan fungsi bahan desain	<b>Kriteria:</b> Penilaian meliputi: ketepatan dalam menjawab pertanyaan, ketepatan dalam penggunaan alat dan bahan mendesain.	Ceramah diskusi dan tugasPendekatan : Sainifik Ceramah diskusi tanya jawab latihan dan penugasan 2 X 50		<b>Materi:</b> macam-macam dan fungsi alat beserta bahan desain. <b>Pustaka:</b> <i>Irawan, Bambang dan Tamara, Priscilla, 2013, Dasar-Dasar Desain, Depok: Griya Kreasi.</i>	0%
3	Memiliki keterampilan mengekspresikan unsur garis dan arah	a. Menjelaskan pengertian garis dan arah b. Menyebutkan macam-macam garis dan arah c. Menjelaskan karakteristik garis dan arah d. Membuat karya desain dengan menerapkan garis dan arah.	<b>Kriteria:</b> Penilaian meliputi: kreativitas, kerapian, kesesuaian dengan tema, lay-out dan warna.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Project Based Learning (PjBL)  Fase 1 : Penentuan pertanyaan mendasar Bagaimana prosedur pembuatan unsur garis dan arah  Fase 2: Menyusun perencanaan proyek Meminta mahasiswa membuat sebuah project unsur garis dan arah  Fase 3: Menyusun Jadwal menyusun rencana kerja proyek masing-masing kelompok desain (tabel jadwal diberi keterlaksanaan kegiatan) 2 X 50		<b>Materi:</b> unsur garis dan arah <b>Pustaka:</b>  <b>Materi:</b> unsur garis dan arah <b>Pustaka:</b> <i>Irawan, Bambang dan Tamara, Priscilla, 2013, Dasar-Dasar Desain, Depok: Griya Kreasi.</i>	0%
4	Memiliki keterampilan mengekspresikan bentuk dan ukuran	a. Menjelaskan pengertian bentuk dan ukuran b. Menyebutkan macam-macam bentuk dan ukuran c. Menjelaskan karakteristik bentuk dan ukuran d. Membuat komposisi bentuk dan ukuran	<b>Kriteria:</b> 1. Penilaian diskusi meliputi ketepatan jawaban beserta contoh masing-masing. 2. Penilaian kinerja meliputi kreativitas, kerapian, ketepatan dalam menerapkan bentuk dan ukuran.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi kelompok, tanya jawab, latihan dan penugasan 2 X 50		<b>Materi:</b> bentuk dan ukuran <b>Pustaka:</b> <i>Irawan, Bambang dan Tamara, Priscilla, 2013, Dasar-Dasar Desain, Depok: Griya Kreasi.</i>	0%
5	Memiliki keterampilan mengekspresikan tekstur dan motif	a. Menjelaskan pengertian tekstur dan motif b. Menyebutkan macam-macam tekstur dan motif. c. Menjelaskan karakteristik tekstur dan motif. d. Membuat komposisi tekstur dan motif.	<b>Kriteria:</b> Penilaian meliputi: ketepatan, kreativitas, keserasian, dan kerapian penerapan tekstur dan motif pada karya busana.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah diskusi kelompok tanya jawab latihan dan penugasan 2 X 50		<b>Materi:</b> tekstur dan motif <b>Pustaka:</b> <i>Sipahelut, Atisah dan Petrussumadi, 1991, Dasar Desain, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.</i>	0%
6	Memiliki keterampilan mengekspresikan value dan warna	a. Menjelaskan pengertian value dan warna b. Menyebutkan macam-macam value dan warna. c. Menjelaskan karakteristik value dan warna d. Membuat komposisi value dan warna pada karya desain busana	<b>Kriteria:</b> Penilaian meliputi: ketepatan, keharmonisan, kreativitas, dan kerapian dengan range nilai 0 - 100  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi kelompok ,tanya jawab, latihan, dan penugasan 2 X 50		<b>Materi:</b> value dan warna <b>Pustaka:</b> <i>Darmaprawira WA, Sulamsi, 2002, Warna: Teori dan Creativitas Penggunaannya, Bandung: ITB.</i>	0%

7	Memiliki keterampilan mengekspresikan value dan warna	a. Menjelaskan pengertian value dan warna b. Menyebutkan macam-macam value dan warna. c. Menjelaskan karakteristik value dan warna d. Membuat komposisi value dan warna pada karya desain busana	<b>Kriteria:</b> Penilaian meliputi: ketepatan, keharmonisan, kreativitas, dan kerapian dengan range nilai 0 - 100  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	Ceramah, diskusi kelompok ,tanya jawab, latihan, dan penugasan 2 X 50		<b>Materi:</b> value dan warna <b>Pustaka:</b> Darmaprawira WA, Sulasmi, 2002,Warna:Teori dan Creativitas Penggunaannya, Bandung: ITB.	0%
8	Evaluasi Akhir Semester / Ujian Akhir Semester			2 X 50			0%
9	Memiliki keterampilan mengekspresikan prinsip Kesatuan (Unity)	a. Menjelaskan pengertian prinsip Kesatuan b. Menyebutkan kategori prinsip Kesatuan c. Menjelaskan sifat dan makna prinsip Kesatuan d. Menerapkan prinsip Kesatuan pada karya desain busana	<b>Kriteria:</b> Penilaian meliputi ketepatan dalam memberikan jawaban terhadap soal-soal yang diberikan dengan range nilai 0 - 100  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah diskusi kelompok tanya jawab latihan dan penugasan 2 X 50		<b>Materi:</b> prinsip Kesatuan (Unity) <b>Pustaka:</b> Sanyoto, Sadjiman Ebd, 2005, Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain(Nirmana), Yogyakarta:Arti Bumi Intaran.	0%
10	Memiliki keterampilan mengekspresikan prinsip Kesatuan (Unity)	a. Menjelaskan pengertian prinsip Kesatuan b. Menyebutkan kategori prinsip Kesatuan c. Menjelaskan sifat dan makna prinsip Kesatuan d. Menerapkan prinsip Kesatuan pada karya desain busana	<b>Kriteria:</b> Penilaian meliputi: kelengkapan, kreativitas, ketepatan, dan kerapian gambar dengan range nilai 0 - 100  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah diskusi kelompok tanya jawab latihan dan penugasan 2 X 50		<b>Materi:</b> prinsip Kesatuan (Unity) <b>Pustaka:</b> Sanyoto, Sadjiman Ebd, 2005, Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain(Nirmana), Yogyakarta:Arti Bumi Intaran.	0%
11	Memiliki keterampilan mengekspresikan prinsip Proporsi (Proportion)	a. Menjelaskan pengertian prinsip Proporsi. b. Menyebutkan kategori prinsip Proporsi. c. Menjelaskan karakteristik prinsip Proporsi. d. Menerapkan prinsip proporsi pada desain busana.	<b>Kriteria:</b> 1. Nilai A: Jika penerapan prinsip proporsi pada desain sangat tepat. 2. Nilai B: Jika penerapan prinsip proporsi pada desain tepat. 3. Nilai C: Jika penerapan prinsip proporsi pada desain cukup tepat. 4. Nilai D: Jika penerapan prinsip proporsi pada desain kurang tepat. 5. Nilai E: Jika penerapan prinsip proporsi pada desain tidak tepat.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi kelompok, tanya jawab, latihan, dan penugasan. 2 X 50		<b>Materi:</b> prinsip Proporsi (Proportion) <b>Pustaka:</b> Sanyoto, Sadjiman Ebd, 2005, Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain(Nirmana), Yogyakarta:Arti Bumi Intaran.	0%
12	Memiliki keterampilan mengekspresikan prinsip Keseimbangan (Balance)	a. Menjelaskan pengertian prinsip Keseimbangan b. Menyebutkan kategori prinsip Keseimbangan c. Menjelaskan karakteristik prinsip keseimbangan d. Menerapkan prinsip Keseimbangan pada karya desain busana	<b>Kriteria:</b> 1. Nilai A: Jika desain sangat tepat dalam menerapkan prinsip keseimbangan. 2. Nilai B: Jika desain tepat dalam menerapkan prinsip keseimbangan. 3. Nilai C: Jika desain cukup tepat dalam menerapkan prinsip keseimbangan. 4. Nilai D: Jika desain kurang tepat dalam menerapkan prinsip keseimbangan. 5. Nilai E: Jika desain tidak tepat dalam menerapkan prinsip keseimbangan.	Project Based Learning (PjBL) Fase 4: Memantau siswa dan kemajuan proyek 1. penerapan prinsip Keseimbangan (Balance) pada desain busana 2. Hasil jadi busana sesuai prinsip Keseimbangan (Balance) 2 X 50		<b>Materi:</b> prinsip Keseimbangan (Balance) <b>Pustaka:</b> Sanyoto, Sadjiman Ebd, 2005, Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain(Nirmana), Yogyakarta:Arti Bumi Intaran.	0%

13	Memiliki keterampilan mengekspresikan prinsip Pusat Perhatian (Center of Interest)	a. Menjelaskan pengertian prinsip Pusat perhatian b. Menyebutkan kategori prinsip Pusat perhatian c. Menjelaskan karakteristik prinsip Pusat perhatian d. Menerapkan prinsip Pusat perhatian pada desain busana	<b>Kriteria:</b> 1. Penilaian meliputi: ketepatan, kelengkapan, dan kreativitas dalam pembuatan laporan display fashion store 2. Range nilai: 0 - 100  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	Project Based Learning (PjBL) Fase 4: Memantau siswa dan kemajuan proyek 1. penerapan prinsip Pusat Perhatian (Center of Interest) pada desain busana 2. Hasil jadi busana sesuai prinsip Pusat Perhatian (Center of Interest) 4 X 50	<b>Materi:</b> Pusat Perhatian (Center of Interest) <b>Pustaka:</b> Sanyoto, Sadjiman Ebd, 2005, Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana), Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.	0%
14	Memiliki keterampilan mengekspresikan prinsip Pusat Perhatian (Center of Interest)	a. Menjelaskan pengertian prinsip Pusat perhatian b. Menyebutkan kategori prinsip Pusat perhatian c. Menjelaskan karakteristik prinsip Pusat perhatian d. Menerapkan prinsip Pusat perhatian pada desain busana	<b>Kriteria:</b> 1. Penilaian meliputi: ketepatan, kelengkapan, dan kreativitas dalam pembuatan laporan display fashion store 2. Range nilai: 0 - 100  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	Project Based Learning (PjBL) Fase 4: Memantau siswa dan kemajuan proyek 1. penerapan prinsip Pusat Perhatian (Center of Interest) pada desain busana 2. Hasil jadi busana sesuai prinsip Pusat Perhatian (Center of Interest) 2 X 50	<b>Materi:</b> Pusat Perhatian (Center of Interest) <b>Pustaka:</b> Sanyoto, Sadjiman Ebd, 2005, Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana), Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.	0%
15	Memiliki keterampilan mengekspresikan prinsip Irama (Rhythm)	a. Menjelaskan pengertian prinsip Irama. b. Menyebutkan kategori prinsip Irama. c. Menjelaskan karakteristik prinsip Irama. d. Menerapkan prinsip Irama pada desain busana.	<b>Kriteria:</b> 1. Nilai A: Jika desain busana sangat tepat dalam menerapkan prinsip irama. 2. Nilai B: Jika desain busana tepat dalam menerapkan prinsip irama. 3. Nilai C: Jika desain busana cukup tepat dalam menerapkan prinsip irama. 4. Nilai D: Jika desain busana kurang tepat dalam menerapkan prinsip irama. 5. Nilai E: Jika desain busana tidak tepat dalam menerapkan prinsip irama.	Fase 5: Penilaian hasil Penilaian hasil jadi prinsip Irama (Rhythm) pada desain busana  Fase 6: Evaluasi Pengalaman Memberikan masukan-masukan terhadap hasil jadi prinsip Irama (Rhythm) pada desain busana 2 X 50	<b>Materi:</b> prinsip Irama (Rhythm) <b>Pustaka:</b> Sanyoto, Sadjiman Ebd, 2005, Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana), Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.	0%
16	Mahasiswa mampu mengerjakan soal UAS dengan baik		<b>Kriteria:</b> Penilaian meliputi ketepatan dalam memberikan jawaban terhadap soal-soal UAS yang diberikan dengan range nilai 0 - 100	2 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-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.
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.

File PDF ini digenerate pada tanggal 3 Juli 2024 Jam 01:03 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa