



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										✓	✓	✓				
CPMK-6																
CPMK-7															✓	
CPMK-8													✓			
CPMK-9														✓		
CPMK-10																✓

  

<b>Deskripsi Singkat MK</b>	Mata kuliah ini mempelajari: Konsep dasar fashion portfolio, meliputi: pengertian, ruang lingkup, tujuan, manfaat, dan jenis fashion portfolio. Pembuatan fashion portfolio, terdiri dari: penggalan sumber ide, pembuatan konsep desain, look, style, target market, pembuatan moodboard (gambar ide, color plan, fabric plan, cutting, kreatif fabric), gambar model (figurine), bentuk dasar pakaian (basic fashion design), pengembangan desain pakaian, pembuatan desain aksesoris, serta perlengkapan pembuatan busana. Penyusunan fashion portfolio, meliputi: moodboard, desain pakaian, desain aksesoris, gambar teknik (technical drawing), serta perlengkapan pakaian. Perwujudan busana sesuai desain.
<b>Pustaka</b>	<p><b>Utama :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Drudi, Elisabetta dan Paci, Tiziana, 2001. ,Figure Drawing For Fashion Design. Amsterdam: The Pepin Press BV .</li> <li>2. Riegelman, Nancy. 2003. 9 HEADS . California : Publisher 19s Cataloging-in-Publication Data.</li> <li>3. Tate, Sharon Lee. 1989. Inside Fashion Des ig n . New York: Herper Row Publisher.</li> <li>4. Tatham, Caroline dan Seaman, Julian. 2003. Fashion Des ig n Drawing Course . London: Thames &amp; Hudson Ltd.</li> </ol> <p><b>Pendukung :</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. kiper, Ann. 2014. Fashion Portfolio: Design and Presentation</li> <li>2. Tain, Linda. 2018. FASHION DRAWING : FASHION DESIGN-MARKETING, ART PORTFOLIOS-DESIGN, FASHION-VOCATIONAL GUIDANCE. New York : Fairchild Books.</li> <li>3. Wolff, Colette. 1996. The Art of Manipulating Fabric.</li> </ol>
<b>Dosen Pengampu</b>	Dr.Sn. Inty Nahari, S.Pd., M.Ds. Dr. Deny Arifiana, S.Pd., M.A.

  

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	1.Mendiskripsikan konsep dasar fashion portofolio. 2.Pemahaman dasar tentang fashion portofolio dan tujuannya	1.Mendefinisikan fashion portofolio. 2.Menjelaskan ruang lingkup fashion portofolio 3.Menjelaskan tujuan fashion portofolio. 4.Menjelaskan manfaat d fashion portofolio. 5.Menjelaskan jenis fashion portofolio.	<p><b>Kriteria:</b> Penilaian: ketepatan jawaban dan pandangan serta contoh-contoh yang berkaitan dengan fashion portofolio.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes</p>	Model Pembelajaran: Direct Instruction Metode Pembelajaran Ceramah diskusi dan tugas Pendekatan Sainifik 2 X 50		<p><b>Materi:</b> konsep dasar fashion portofolio dengan pemahaman dasar tentang fashion portofolio dan tujuannya</p> <p><b>Pustaka:</b> kiper, Ann. 2014. Fashion Portfolio: Design and Presentation</p>	5%

2	<p>1. Mahasiswa mampu membuat konsep desain</p> <p>2. Siswa atau mahasiswa dapat menjelaskan komponen utama dalam fashion portfolio dan bagaimana menyusunnya.</p>	<p>Sumber ide</p> <p>Mendefinisikan sumber ide</p> <p>Mengidentifikasi kategori sumber ide</p> <p>Menentukan sumber ide Tema dan Narasi</p> <p>Mendefinisikan tema dan narasi</p> <p>Menentukan tema</p> <p>Membuat narasi Siluet</p> <p>Mendefinisikan siluet</p> <p>Menentukan siluet</p> <p>Bentuk</p> <p>Mendefinisikan bentuk</p> <p>Menentukan bentuk</p> <p>Color plan</p> <p>Mendefinisikan color plan</p> <p>Menentukan color plan</p> <p>Fabric plan (tekstur dan motif)</p> <p>Mendefinisikan fabric plan (tekstur dan motif)</p> <p>Menentukan fabric plan (tekstur dan motif)</p> <p>Creative fabric plan</p> <p>Mendefinisikan creative fabric plan</p> <p>Menentukan creative fabric plan</p> <p>Look &amp; Style</p> <p>Mendefinisikan look &amp; style</p> <p>Menentukan look &amp; style</p> <p>Identity</p> <p>Mendefinisikan identity</p> <p>Menentukan identity</p> <p>Menyusun Moodboard</p> <p>Mendefinisikan moodboard</p> <p>Menentukan moodboard</p>	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1. Tes lisan: ketepatan dalam memberikan jawaban disertai contoh.</p> <p>2. Unjuk kerja: ketepatan dalam pemilihan gambar sesuai dengan sumber ide.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b></p> <p>Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja</p>	<p>Model Pembelajaran: Direct Instruction</p> <p>Metode Pembelajaran Ceramah diskusi dan penugasan Pendekatan Saintifik</p> <p>4 X 50</p>		<p><b>Materi:</b> Siswa atau mahasiswa dapat menjelaskan komponen utama dalam fashion portfolio dan bagaimana menyusunnya.</p> <p><b>Pustaka:</b> kiper, Ann. 2014. <i>Fashion Portfolio: Design and Presentation</i></p>	4%
3	<p>Mahasiswa mampu membuat konsep desain</p>	<p>Sumber ide</p> <p>Mendefinisikan sumber ide</p> <p>Mengidentifikasi kategori sumber ide</p> <p>Menentukan sumber ide Tema dan Narasi</p> <p>Mendefinisikan tema dan narasi</p> <p>Menentukan tema</p> <p>Membuat narasi Siluet</p> <p>Mendefinisikan siluet</p> <p>Menentukan siluet</p> <p>Bentuk</p> <p>Mendefinisikan bentuk</p> <p>Menentukan bentuk</p> <p>Color plan</p> <p>Mendefinisikan color plan</p> <p>Menentukan color plan</p> <p>Fabric plan (tekstur dan motif)</p> <p>Mendefinisikan fabric plan (tekstur dan motif)</p> <p>Menentukan fabric plan (tekstur dan motif)</p> <p>Creative fabric plan</p> <p>Mendefinisikan creative fabric plan</p> <p>Menentukan creative fabric plan</p> <p>Look &amp; Style</p> <p>Mendefinisikan look &amp; style</p> <p>Menentukan look &amp; style</p> <p>Identity</p> <p>Mendefinisikan identity</p> <p>Menentukan identity</p> <p>Menyusun Moodboard</p> <p>Mendefinisikan moodboard</p> <p>Menentukan moodboard</p>	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1. Tes lisan: ketepatan dalam memberikan jawaban disertai contoh.</p> <p>2. Unjuk kerja: ketepatan dalam pemilihan gambar sesuai dengan sumber ide.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b></p> <p>Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	<p>Model Pembelajaran: Direct Instruction</p> <p>Metode Pembelajaran Ceramah diskusi dan penugasan Pendekatan Saintifik</p> <p>4 X 50</p>		<p><b>Materi:</b> Membuat konsep desain fashion adalah proses kreatif yang menggabungkan ide, penelitian, teknik, dan keterampilan untuk menghasilkan sebuah karya yang unik dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dengan memahami langkah-langkah tersebut, seorang desainer dapat mengembangkan konsep desain yang tidak hanya menarik secara visual tetapi juga relevan dengan kebutuhan pasar dan tren mode.</p> <p><b>Pustaka:</b> Drudi, Elisabetta dan Paci, Tiziana, 2001. <i>Figure Drawing For Fashion Design</i>. Amsterdam: The Pepin Press BV .</p>	5%

4	Mahasiswa mampu membuat konsep target market	<p>1. Menjelaskan pengertian target market.</p> <p>2. Menentukan target market sesuai konsep desain.</p> <p>3. Menyusun collage target market.</p>	<p><b>Kriteria:</b></p> <p>1. Penilaian ketepatan pemilihan target market sesuai konsep desain.</p> <p>2. Penilaian collage target market</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja</p>	<p>Model Pembelajaran: Direct Instruction Metode Pembelajaran Ceramah diskusi dan tugas Pendekatan Sainifik 2 X 50</p>		<p><b>Materi:</b> Membuat target market dalam desain fashion adalah keterampilan penting bagi seorang desainer untuk memastikan bahwa produk yang diciptakan relevan dan dapat diterima oleh audiens yang tepat. Dalam materi ini, mahasiswa akan mempelajari cara mengidentifikasi dan memahami target market, serta bagaimana konsep tersebut memengaruhi desain dan strategi pemasaran produk fashion. <b>Pustaka:</b> <i>kiper, Ann. 2014. Fashion Portfolio: Design and Presentation</i></p> <p><b>Materi:</b> Membuat target market dalam desain fashion adalah keterampilan penting bagi seorang desainer untuk memastikan bahwa produk yang diciptakan relevan dan dapat diterima oleh audiens yang tepat. Dalam materi ini, mahasiswa akan mempelajari cara mengidentifikasi dan memahami target market, serta bagaimana konsep tersebut memengaruhi desain dan strategi pemasaran produk fashion. <b>Pustaka:</b> <i>Tain, Linda. 2018. FASHION DRAWING : FASHION DESIGN-MARKETING, ART PORTFOLIOS-DESIGN, FASHION-VOCATIONAL GUIDANCE. New York : Fairchild Books.</i></p>	5%
---	--	--	---	--	--	---	----

5	Mahasiswa mampu membuat konsep target market	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan pengertian target market.</li> <li>2. Menentukan target market sesuai konsep desain.</li> <li>3. Menyusun collage target market.</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penilaian ketepatan pemilihan target market sesuai konsep desain.</li> <li>2. Penilaian collage target market</li> </ol> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja</p>	<p>Model Pembelajaran: Direct Instruction Metode Pembelajaran Ceramah diskusi dan tugas Pendekatan Saintifik 2 X 50</p>		<p><b>Materi:</b> Membuat target market dalam desain fashion adalah keterampilan penting bagi seorang desainer untuk memastikan bahwa produk yang diciptakan relevan dan dapat diterima oleh audiens yang tepat. Dalam materi ini, mahasiswa akan mempelajari cara mengidentifikasi dan memahami target market, serta bagaimana konsep tersebut memengaruhi desain dan strategi pemasaran produk fashion. <b>Pustaka:</b> <i>kiper, Ann. 2014. Fashion Portfolio: Design and Presentation</i></p>	5%
6	Mahasiswa mampu membuat gambar model dengan karakter khusus (figurine)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendefinisikan pengertian figurine.</li> <li>2. Mengidentifikasi macam-macam figurine.</li> <li>3. Menentukan figurine.</li> <li>4. Membuat figurine.</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Penilaian meliputi: keunikan dan ketepatan proporsi figurine</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	<p>Model Pembelajaran: Direct Instruction Metode Pembelajaran Ceramah diskusi dan tugas Pendekatan Saintifik 2 X 50</p>		<p><b>Materi:</b> membuat figurine <b>Pustaka:</b> <i>Drudi, Elisabetta dan Paci, Tiziana, 2001. ,Figure Drawing For Fashion Design. Amsterdam: The Pepin Press BV .</i></p>	5%
7	Mahasiswa mampu membuat bentuk dasar dan pengembangan desain pakaian	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendefinisikan bentuk dasar desain pakaian dan pengembangan desain pakaian.</li> <li>2. Mengidentifikasi macam-macam dan pengembangan desain pakaian.</li> <li>3. Menjelaskan langkah-langkah menggambar bentuk dasar pakaian dan pengembangan desain pakaian.</li> <li>4. Menggambar bentuk dasar pakaian dan pengembangan desain pakaian.</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. : Soal tes kinerja/ tugas:</li> <li>2. Buat desain bentuk dasar pakaian dan pengembangan desain pakaian</li> <li>3. : Penilaian meliputi: proporsi tubuh yang proporsional dengan karakteristik yang sesuai untuk suatu koleksi rancangan.</li> </ol> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum, Praktik / Unjuk Kerja</p>	<p>Model Pembelajaran: Direct Instruction Metode Pembelajaran Ceramah diskusi dan tugas Pendekatan Saintifik 4 X 50</p>		<p><b>Materi:</b> Mendefinisikan bentuk dasar desain pakaian dan pengembangan desain pakaian <b>Pustaka:</b> <i>Drudi, Elisabetta dan Paci, Tiziana, 2001. ,Figure Drawing For Fashion Design. Amsterdam: The Pepin Press BV .</i></p>	5%
8	Mahasiswa mampu membuat bentuk dasar dan pengembangan desain pakaian	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mendefinisikan bentuk dasar desain pakaian dan pengembangan desain pakaian.</li> <li>2. Mengidentifikasi macam-macam dan pengembangan desain pakaian.</li> <li>3. Menjelaskan langkah-langkah menggambar bentuk dasar pakaian dan pengembangan desain pakaian.</li> <li>4. Menggambar bentuk dasar pakaian dan pengembangan desain pakaian.</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. : Soal tes kinerja/ tugas:</li> <li>2. Buat desain bentuk dasar pakaian dan pengembangan desain pakaian</li> <li>3. : Penilaian meliputi: proporsi tubuh yang proporsional dengan karakteristik yang sesuai untuk suatu koleksi rancangan.</li> </ol> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja</p>	<p>Model Pembelajaran: Online/daring Metode Pembelajaran Ceramah, diskusi, dan tugas Pendekatan Saintifik 4 X 50</p>		<p><b>Materi:</b> Menggambar bentuk dasar pakaian dan pengembangan desain pakaian. <b>Pustaka:</b> <i>Drudi, Elisabetta dan Paci, Tiziana, 2001. ,Figure Drawing For Fashion Design. Amsterdam: The Pepin Press BV .</i></p>	5%

9	UTS Mahasiswa mampu mengerjakan soal UTS	<p>1. Tingkat orisinalitas dan daya tarik visual dari desain yang diajukan. Sejauh mana ide-ide baru atau konsep unik digunakan dalam koleksi fashion.</p> <p>2. Keterampilan dalam menggambar dan menggambarkan ide-ide fashion melalui sketsa atau ilustrasi yang jelas dan profesional</p> <p>3. Sejauh mana koleksi atau karya dalam portfolio menunjukkan pemahaman dan pengembangan konsep atau tema yang jelas.</p>	<p><b>Kriteria:</b> Penilaian meliputi: ketepatan jawaban dan kreativitas dalam pembuatan desain berdasarkan sumber inspirasi.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Tes</p>		Online/ daring 2 X 50	<p><b>Materi:</b> Keterampilan dalam menggambar dan menggambarkan ide-ide fashion melalui sketsa atau ilustrasi yang jelas dan profesional</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Tate, Sharon Lee. 1989. Inside Fashion Design . New York: Herper Row Publisher.</i></p>	10%
10	Mahasiswa mampu membuat technical drawing	<p>1. Mendefinisikan pengertian technical drawing.</p> <p>2. Menjelaskan tujuan pembuatan technical drawing.</p> <p>3. Menjelaskan langkah-langkah membuat technical drawing.</p> <p>4. Membuat technical drawing.</p>	<p><b>Kriteria:</b> Penilaian meliputi: ketepatan dalam menggambar desain secara flat (technical drawing) sesuai dengan karakteristik dan persyaratan dalam penggambarannya.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum</p>	Model Pembelajaran: Direct Instruction / Online/ Daring Metode Pembelajaran: Ceramah, diskusi, dan pemberian tugas Pendekatan Saintifik 4 X 50		<p><b>Materi:</b> Materi tentang technical drawing atau gambar teknik sangat penting dalam dunia desain, khususnya dalam bidang fashion dan seni rupa, karena gambar teknik digunakan untuk menggambarkan dengan detail dan akurat bentuk, dimensi, dan karakteristik objek. Dalam konteks desain fashion, gambar teknik berfungsi sebagai alat komunikasi yang jelas antara desainer dan produsen atau pembuat pakaian.</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>kiper, Ann. 2014. Fashion Portfolio: Design and Presentation</i></p>	7%

11	Mahasiswa mampu membuat technical drawing	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Mendefinisikan pengertian technical drawing.</li> <li>2.Menjelaskan tujuan pembuatan technical drawing.</li> <li>3.Menjelaskan langkah-langkah membuat technical drawing.</li> <li>4.Membuat technical drawing.</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Penilaian meliputi: ketepatan dalam menggambar desain secara flat (technical drawing) sesuai dengan karakteristik dan persyaratan dalam penggambarannya.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Praktikum</p>	<p>Model Pembelajaran: Direct Instruction / Online/ Daring Metode Pembelajaran: Ceramah, diskusi, dan pemberian tugas Pendekatan Saintifik 4 X 50</p>		<p><b>Materi:</b> Materi tentang technical drawing atau gambar teknik sangat penting dalam dunia desain, khususnya dalam bidang fashion dan seni rupa, karena gambar teknik digunakan untuk menggambarkan dengan detail dan akurat bentuk, dimensi, dan karakteristik objek. Dalam konteks desain fashion, gambar teknik berfungsi sebagai alat komunikasi yang jelas antara desainer dan produsen atau pembuat pakaian.</p> <p><b>Pustaka:</b> kiper, Ann. 2014. Fashion Portfolio: Design and Presentation</p>	5%
12	Mahasiswa mampu menyusun detail desain	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Mendefinisikan pengertian detail.</li> <li>2.Mengidentifikasi macam-macam detail.</li> <li>3.Menjelaskan langkah-langkah menyusun detail.</li> <li>4.Menyusun detail.</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Penilaian meliputi ketepatan dan kesesuaian detail-detail yang diterapkan pada masing- masing desain. sesuai kategori busana.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Portofolio, Penilaian Praktikum</p>	<p>Model Pembelajaran: Direct Instruction Metode Pembelajaran: Ceramah diskusi dan tugas Pendekatan Saintifik 2 X 50</p>		<p><b>Materi:</b> Mendefinisikan pengertian detail. Mengidentifikasi macam-macam detail. Menjelaskan langkah-langkah menyusun detail. Menyusun detail.</p> <p><b>Pustaka:</b> Drudi, Elisabetta dan Paci, Tiziana, 2001. ,Figure Drawing For Fashion Design. Amsterdam: The Pepin Press BV .</p>	5%
13	Mahasiswa mampu membuat label dan packaging untuk koleksi desain	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Mendefinisikan pengertian label.</li> <li>2.Mengidentifikasi macam-macam label.</li> <li>3.Menjelaskan syarat-syarat label.</li> <li>4.Menjelaskan langkah-langkah membuat label.</li> <li>5.Membuat label.</li> <li>6.Mendefinisikan pengertian packaging.</li> <li>7.Mengidentifikasi macam-macam packaging.</li> <li>8.Menjelaskan syarat-syarat packaging.</li> <li>9.Menjelaskan langkah-langkah membuat packaging.</li> <li>10.Membuat packaging.</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> 1.Penilaian tes lisan/ diskusi: ketepatan dalam memberikan jawaban. 2.Penilaian tes kinerja meliputi: kreativitas dalam merancang label dan packaging yang disesuaikan dengan koleksi rancangan.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>	<p>Model Pembelajaran: Direct Instruction Metode Pembelajaran: Ceramah diskusi dan tugas Pendekatan Saintifik 2 X 50</p>		<p><b>Materi:</b> kreativitas dalam merancang label dan packaging yang disesuaikan dengan koleksi rancangan</p> <p><b>Pustaka:</b> Tain, Linda. 2018. FASHION DRAWING : FASHION DESIGN-MARKETING, ART PORTFOLIOS-DESIGN, FASHION-VOCATIONAL GUIDANCE. New York : Fairchild Books.</p>	5%

14	Mahasiswa mampu menyusun presentation board	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Mendefinisikan presentation board.</li> <li>2.Menjelaskan fungsi dan syarat presentation board.</li> <li>3.Menjelaskan langkah-langkah menyusun presentation board.</li> <li>4.Menyusun presentation board.</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Penilaian meliputi: kelengkapan tahapan yang digambarkan dari inspirasi sampai koleksi rancangan.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Model Pembelajaran: Direct Instruction Metode Pembelajaran Diskusi dan tugas Pendekatan Saintifik 2 X 50		<p><b>Materi:</b> Menyusun presentation board</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Tain, Linda. 2018. FASHION DRAWING : FASHION DESIGN-MARKETING, ART PORTFOLIOS-DESIGN, FASHION-VOCATIONAL GUIDANCE. New York : Fairchild Books.</i></p>	9%
15	Mahasiswa mampu mempresentasikan proyek desain	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Mempresentasikan portfolio</li> <li>2.Mempresentasikan board</li> <li>3.Mempresentasikan perwujudan desain</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Penilaian meliputi: kelengkapan informasi yang disampaikan sistematis penyampaian media yang digunakan hasil perwujudan rancangan.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio, Praktik / Unjuk Kerja</p>	Model Pembelajaran: Direct Instruction Metode Pembelajaran Diskusi dan tugas Pendekatan Saintifik 2 X 50		<p><b>Materi:</b> Mempresentasikan perwujudan desain</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Tain, Linda. 2018. FASHION DRAWING : FASHION DESIGN-MARKETING, ART PORTFOLIOS-DESIGN, FASHION-VOCATIONAL GUIDANCE. New York : Fairchild Books.</i></p>	10%
16	Mahasiswa mampu mengerjakan soal UAS yang diberikan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1.Sejauh mana koleksi atau karya dalam portfolio menunjukkan ide yang original dan inovatif.</li> <li>2.Keterampilan dan teknik yang digunakan dalam desain pakaian, mulai dari sketsa hingga hasil akhir</li> <li>3.Kekuatan dan konsistensi konsep yang ditampilkan dalam portfolio</li> <li>4.Kualitas keseluruhan dari koleksi atau karya yang disajikan dalam portfolio</li> </ol>	<p><b>Kriteria:</b> Penilaian meliputi: ketepatan jawaban yang diberikan kreativitas dalam membuat rancangan sesuai dengan inspirasi yang ditentukan.</p> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum, Tes</p>		Daring/Luring 2 X 50	<p><b>Materi:</b> melibatkan berbagai aspek yang mencakup proses desain, kualitas karya, kemampuan teknis, dan presentasi portfolio secara keseluruhan.</p> <p><b>Pustaka:</b> <i>Tain, Linda. 2018. FASHION DRAWING : FASHION DESIGN-MARKETING, ART PORTFOLIOS-DESIGN, FASHION-VOCATIONAL GUIDANCE. New York : Fairchild Books.</i></p>	10%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	35.67%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	16.84%
3.	Penilaian Portofolio	7.92%
4.	Penilaian Praktikum	14.08%
5.	Praktik / Unjuk Kerja	15.5%
6.	Tes	10%
		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 23 Desember 2024

Koordinator Program Studi S1  
Pendidikan Tata Busana



Imami Arum Tri Rahayu, S.Pd.,  
M.Pd.  
NIDN 0701128101

UPM Program Studi S1 Pendidikan  
Tata Busana



Mita Yuniati, S.Pd., M.Pd.  
NIDN 0009029108

File PDF ini digenerate pada tanggal 18 Januari 2025 Jam 14:49 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

