



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
Fashion Portfolio	8321202170		T=2 P=0 ECTS=3.18	5	3 Juli 2024
OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi		
	Dr. Deny Arifiana, S.Pd., M.A.	Dr. Inty Nahari., S.Pd., M.Ds.	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)																
	CPMK	Minggu Ke															
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16

Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini mempelajari: Konsep dasar fashion portfolio, meliputi: pengertian, ruang lingkup, tujuan, manfaat, dan jenis fashion portfolio. Pembuatan fashion portfolio, terdiri dari: penggalian 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.
-----------------------------	---

Pustaka	Utama :	
		<ol style="list-style-type: none"> 1. Drudi, Elisabetta dan Paci, Tiziana, 2001. „Figure Drawing For Fashion Design. Amsterdam: The Pepin Press BV . 2. Riegelman, Nancy. 2003. 9 HEADS . California : Publisher 19s Cataloging-in-Publication Data. 3. Tate, Sharon Lee. 1989. Inside Fashion Des ig n . New York: Herper Row Publisher. 4. Tatham, Caroline dan Seaman, Julian. 2003. Fashion Des ig n Drawing Course . London: Thames & Hudson Ltd.
	Pendukung :	

Dosen Pengampu	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	Mendiskripsi kan konsep dasar fashion portofolio.	<ol style="list-style-type: none"> 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. 	Kriteria: Penilaian: ketepatan jawaban dan pandangan serta contoh-contoh yang berkaitan dengan fashion portofolio.	Model Pembelajaran: Direct Instruction Metode Pembelajaran Ceramah diskusi dan tugas Pendekatan Saintifik 2 X 50			0%

2	Mahasiswa mampu membuat konsep desain	<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</p> <p>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 & Style</p> <p>Mendefinisikan look & style</p> <p>Menentukan look & 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>Kriteria:</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>Model Pembelajaran: Direct Instruction</p> <p>Metode Pembelajaran Ceramah diskusi dan penugasan Pendekatan Saintifik</p> <p>4 X 50</p>			0%
3	Mahasiswa mampu membuat konsep desain	<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</p> <p>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 & Style</p> <p>Mendefinisikan look & style</p> <p>Menentukan look & 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>Kriteria:</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>Model Pembelajaran: Direct Instruction</p> <p>Metode Pembelajaran Ceramah diskusi dan penugasan Pendekatan Saintifik</p> <p>4 X 50</p>			0%
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>Kriteria:</p> <p>1. Penilaian ketepatan pemilihan target market sesuai konsep desain.</p> <p>2. Penilaian collage target market</p>	<p>Model Pembelajaran: Direct Instruction</p> <p>Metode Pembelajaran Ceramah diskusi dan tugas Pendekatan Saintifik</p> <p>2 X 50</p>			0%

5	Mahasiswa mampu membuat creative fabric	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mendefinisikan pengertian creative fabric. 2.Mengidentifikasi si macam-macam creative fabric. 3.Menjelaskan langkah-langkah menentukan creative fabric. 4.Menentukan creative fabric. 5.Membuat creative fabric. 	Kriteria: Penilaian meliputi: ketepatan dalam pembuatan desain creative fabric dan perwujudannya sesuai konsep desain.	Model Pembelajaran: Direct Instruction Metode Pembelajaran Ceramah diskusi dan tugas Pendekatan Saintifik 2 X 50			0%
6	Mahasiswa mampu membuat gambar model dengan karakter khusus (figurine)	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mendefinisikan pengertian figurine. 2. Mengidentifikasi macam-macam figurine. 3.Menentukan figurine. 4.Membuat figurine. 	Kriteria: Penilaian meliputi: keunikan dan ketepatan proporsi figurine	Model Pembelajaran: Direct Instruction Metode Pembelajaran Ceramah diskusi dan tugas Pendekatan Saintifik 2 X 50			0%
7	Mahasiswa mampu membuat bentuk dasar dan pengembangan desain pakaian	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mendefinisikan bentuk dasar desain pakaian dan pengembangan desain pakaian. 2. Mengidentifikasi macam-macam dan pengembangan desain pakaian. 3.Menjelaskan langkah-langkah menggambar bentuk dasar pakaian dan pengembangan desain pakaian. 4.Menggambar bentuk dasar pakaian dan pengembangan desain pakaian. 	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> 1.: Soal tes kinerja/ tugas: 2.Buat desain bentuk dasar pakaian dan pengembangan desain pakaian 3.: Penilaian meliputi: proporsi tubuh yang proporsional dengan karakteristik yang sesuai untuk suatu koleksi rancangan. 	Model Pembelajaran: Direct Instruction Metode Pembelajaran Ceramah diskusi dan tugas Pendekatan Saintifik 4 X 50			0%
8	Mahasiswa mampu membuat bentuk dasar dan pengembangan desain pakaian	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mendefinisikan bentuk dasar desain pakaian dan pengembangan desain pakaian. 2. Mengidentifikasi macam-macam dan pengembangan desain pakaian. 3.Menjelaskan langkah-langkah menggambar bentuk dasar pakaian dan pengembangan desain pakaian. 4.Menggambar bentuk dasar pakaian dan pengembangan desain pakaian. 	Kriteria: <ol style="list-style-type: none"> 1.: Soal tes kinerja/ tugas: 2.Buat desain bentuk dasar pakaian dan pengembangan desain pakaian 3.: Penilaian meliputi: proporsi tubuh yang proporsional dengan karakteristik yang sesuai untuk suatu koleksi rancangan. 	Model Pembelajaran: Online/daring Metode Pembelajaran Ceramah, diskusi, dan tugas Pendekatan Saintifik 4 X 50			0%
9	UTS Mahasiswa mampu mengerjakan soal UTS		Kriteria: Penilaian meliputi: ketepatan jawaban dan kreativitas dalam pembuatan desain berdasarkan sumber inspirasi.	Online/ daring 2 X 50			0%

10	Mahasiswa mampu membuat technical drawing	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mendefinisikan pengertian technical drawing. 2.Menjelaskan tujuan pembuatan technical drawing. 3.Menjelaskan langkah-langkah membuat technical drawing. 4.Membuat technical drawing. 	<p>Kriteria: Penilaian meliputi: ketepatan dalam menggambar desain secara flat (technical drawing) sesuai dengan karakteristik dan persyaratan dalam penggambarannya.</p>	<p>Model Pembelajaran: Direct Instruction / Online/ Daring Metode Pembelajaran: Ceramah, diskusi, dan pemberian tugas Pendekatan Saintifik 4 X 50</p>			0%
11	Mahasiswa mampu membuat technical drawing	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mendefinisikan pengertian technical drawing. 2.Menjelaskan tujuan pembuatan technical drawing. 3.Menjelaskan langkah-langkah membuat technical drawing. 4.Membuat technical drawing. 	<p>Kriteria: Penilaian meliputi: ketepatan dalam menggambar desain secara flat (technical drawing) sesuai dengan karakteristik dan persyaratan dalam penggambarannya.</p>	<p>Model Pembelajaran: Direct Instruction / Daring (Online) Metode Pembelajaran: Ceramah, diskusi/ tanya jawab, dan tugas Pendekatan Saintifik 4 X 50</p>			0%
12	Mahasiswa mampu menyusun detail desain	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mendefinisikan pengertian detail. 2. Mengidentifikasi macam-macam detail. 3.Menjelaskan langkah-langkah meyusun detail. 4.Menyusun detail. 	<p>Kriteria: Penilaian meliputi ketepatan dan kesesuaian detail-detail yang diterapkan pada masing- masing desain. sesuai kategori busana.</p>	<p>Model Pembelajaran: Direct Instruction Metode Pembelajaran Ceramah diskusi dan tugas Pendekatan Saintifik 2 X 50</p>			0%
13	Mahasiswa mampu membuat label dan packaging untuk koleksi desain	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mendefinisikan pengertian label. 2. Mengidentifikasi macam-macam label. 3.Menjelaskan syarat-syarat label. 4.Menjelaskan langkah-langkah membuat label. 5.Membuat label. 6.Mendefinisikan pengertian packaging. 7. Mengidentifikasi macam-macam packaging. 8.Menjelaskan syarat-syarat packaging. 9.Menjelaskan langkah-langkah membuat packaging. 10.Membuat packaging. 	<p>Kriteria: 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>Model Pembelajaran: Direct Instruction Metode Pembelajaran Ceramah diskusi dan tugas Pendekatan Saintifik 2 X 50</p>			0%

14	Mahasiswa mampu menyusun presentation board	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mendefinisikan presentation board. 2.Menjelaskan fungsi dan syarat presentation board. 3.Menjelaskan langkah-langkah menyusun presentation board. 4.Menyusun presentation board. 	Kriteria: Penilaian meliputi: kelengkapan tahapan yang digambarkan dari inspirasi sampai koleksi rancangan.	Model Pembelajaran: Direct Instruction Metode Pembelajaran Diskusi dan tugas Pendekatan Saintifik 2 X 50			0%
15	Mahasiswa mampu mempresentasikan proyek desain	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mempresentasikan portfolio 2.Mempresentasikan board 3.Mempresentasikan perwujudan desain 	Kriteria: Penilaian meliputi: kelengkapan informasi yang disampaikan sistematis penyampaian media yang digunakan hasil perwujudan rancangan.	Model Pembelajaran: Direct Instruction Metode Pembelajaran Diskusi dan tugas Pendekatan Saintifik 2 X 50			0%
16	Mahasiswa mampu mengerjakan soal UAS yang diberikan		Kriteria: Penilaian meliputi: ketepatan jawaban yang diberikan kreativitas dalam membuat rancangan sesuai dengan inspirasi yang ditentukan.	2 X 50			0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

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.