



**Universitas Negeri Surabaya  
Fakultas Vokasi  
Program Studi D4 Tata Busana**

Kode  
Dokumen

### RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Handicraft	9441003084	Mata Kuliah Pilihan Program Studi	T=0	P=3	ECTS=4.77	6	1 Desember 2024
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
	Dra. Yulistiana, M.PSDM		Dr. Yuhri Inang Prihatina, S. Pd, M. Sn			Dr. Irma Russanti, S.Pd., M.Ds.	

<b>Model Pembelajaran</b>	<b>Project Based Learning</b>
---------------------------	-------------------------------

<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>	
	<b>CPL-4</b>	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.
	<b>CPL-6</b>	Mampu mengaplikasikan berbagai teknik membuat dan menghias bahan tekstil yang inovatif serta mempresentasikannya
	<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>	
	<b>CPMK - 1</b>	Mahasiswa mampu memahami konsep handicraft
	<b>CPMK - 2</b>	Mahasiswa mampu memahami Sejarah dan perkembangan handicraft
	<b>CPMK - 3</b>	Mahasiswa mampu memahami kategori seni kerajinan/kriya
	<b>CPMK - 4</b>	Mahasiswa mampu memahami seni kerajinan budaya lokal
	<b>CPMK - 5</b>	Mahasiswa mampu memahami seni kerajinan Handmade
	<b>CPMK - 6</b>	Mahasiswa mampu memahami seni kerajinan Handmade
	<b>CPMK - 7</b>	Mahasiswa mampu menganalisis produk Handicraft
	<b>CPMK - 8</b>	Mahasiswa mampu mengerjakan soal UTS
	<b>CPMK - 9</b>	Mahasiswa mampu merencanakan pembuatan produk Handicraft berdasarkan konsep sumber ide
	<b>CPMK - 10</b>	Mahasiswa mampu merancang produk Handicraft
	<b>CPMK - 11</b>	Mahasiswa mampu merancang produk Handicraft
	<b>CPMK - 12</b>	Mahasiswa mampu mewujudkan produk handicraft
	<b>CPMK - 13</b>	Mahasiswa mampu mewujudkan produk handicraft
<b>CPMK - 14</b>	Mahasiswa mampu membuat packaging produk Handicraft	
<b>CPMK - 15</b>	Mahasiswa mampu mempresentasikan Produk Handicraft	
<b>CPMK - 16</b>	Mahasiswa mampu mengerjakan Soal UAS	
<b>Matrik CPL - CPMK</b>		

CPMK	CPL-4	CPL-6
CPMK-1	✓	
CPMK-2	✓	
CPMK-3	✓	
CPMK-4	✓	
CPMK-5	✓	
CPMK-6	✓	
CPMK-7	✓	
CPMK-8	✓	
CPMK-9		✓
CPMK-10		✓
CPMK-11		✓
CPMK-12		✓
CPMK-13		✓
CPMK-14		✓
CPMK-15		✓
CPMK-16		✓

**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
CPMK-1	✓															
CPMK-2		✓														
CPMK-3			✓													
CPMK-4				✓												
CPMK-5					✓	✓										
CPMK-6																
CPMK-7							✓									
CPMK-8								✓								
CPMK-9									✓							
CPMK-10										✓						
CPMK-11											✓					
CPMK-12												✓				
CPMK-13													✓			
CPMK-14														✓		
CPMK-15															✓	
CPMK-16																✓

**Deskripsi Singkat MK** Mata kuliah ini memberikan pemahaman kepada mahasiswa untuk mengetahui dan mengkaji secara garis besar korelasi bidang ilmu desain dan seni kerajinan, sehingga dapat merancang produk handicraft berbasis budaya lokal berdasarkan suatu konsep sumber ide. Mahasiswa juga akan mengetahui kategori, fungsi, jenis, karakteristik, bahan dan teknik pembuatan produk handicraft secara handmade. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan membuat seperangkat produk handicraft dan mempresentasikannya.

**Pustaka**

**Utama :**

1. Barber, Ted and Krivoshlykova, Marina, 2006, Global Market Assessment For Handicrafts, Development Alternatives, Inc
2. Schaffer, Jane dan Saunders, Sue, 2012, Fashion Design Course: Accessories, New York: Barron's Educational Series, Inc.
3. Gerval, Oliver, 2010, Fashion Accessories, New York: Firefly Books.
4. Hauck, Hedwig, 2008, Handwork and Handicrafts, London: Steiner Press.
5. Guilnard, Gaelle, 2013, Handmade Designs, h.f.ullman publishing.
6. Stewart's, Martha, 2010, Encyclopedia of Sewing and Fabric Crafts, New York, Random Haouse, Inc.

**Pendukung :**

**Dosen Pengampu** Dra. Yulistiana, M.PSDM.

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 mampu memahami konsep handicraft	1. Menjelaskan definisi handicraft 2. Menjelaskan tujuan pembuatan 3. Menjelaskan ruang lingkup	<b>Kriteria:</b> Mendapat nilai baik bila dapat menjawab dengan tepat  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Pendekatan: deduktif Metode diskusi dan ceramah Model : Project Base Learning, secara luring menggunakan platform WA Group, Sindig 3 X 50		<b>Materi:</b> 1. Definisi handicraft 2. Tujuan pembuatan 3. Ruang lingkup <b>Pustaka:</b> <i>Hauck, Hedwig, 2008, Handwork and Handicrafts, London: Steiner Press.</i>	0%
2	Mahasiswa mampu memahami Sejarah dan perkembangan handicraft	1. Menjelaskan sejarah handicraft 2. Menjelaskan perkembangan handicraft 3. Menjelaskan karakteristik handicraft	<b>Kriteria:</b> Mendapatkan nilai baik bila laporan yang disusun memenuhi kriteria.  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Pendekatan: deduktif Metode diskusi dan ceramah Model : Project Base Learning, secara luring menggunakan platform WA Group, Sindig 3 X 50		<b>Materi:</b> 1. Sejarah handicraft 2. Perkembangan handicraft 3. Karakteristik handicraft <b>Pustaka:</b> <i>Barber, Ted and Krivoslykova, Marina, 2006, Global Market Assessment For Handicrafts, Development Alternatives, Inc</i>	5%
3	Mahasiswa mampu memahami kategori seni kerajinan/kriya	1. Menjelaskan kategori seni kerajinan/kriya 2. Menjelaskan fungsi seni kerajinan 3. Menjelaskan jenis seni kerajinan	<b>Kriteria:</b> Mendapatkan nilai baik bila dapat menyampaikan pendapat dengan tepat  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Pendekatan: deduktif Metode diskusi dan ceramah Model : Project Base Learning, secara luring menggunakan platform WA Group, Sindig 3 X 50		<b>Materi:</b> 1. Kategori seni kerajinan/kriya 2. Fungsi seni kerajinan 3. Jenis seni kerajinan <b>Pustaka:</b> <i>Barber, Ted and Krivoslykova, Marina, 2006, Global Market Assessment For Handicrafts, Development Alternatives, Inc</i>	5%
4	Mahasiswa mampu memahami seni kerajinan budaya lokal	1. Menjelaskan pengertian seni kerajinan budaya lokal 2. Mengidentifikasi kategori seni budaya lokal 3. Menjelaskan karakteristik seni kerajinan budaya lokal	<b>Kriteria:</b> Mendapatkan nilai baik bila laporannya memenuhi kriteria  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Pendekatan: deduktif Metode diskusi dan ceramah Model : Project Base Learning, secara luring menggunakan platform WA Group, Sindig 3 X 50		<b>Materi:</b> 1. Pengertian seni kerajinan budaya lokal 2. Kategori seni budaya lokal 3. Karakteristik seni kerajinan budaya lokal <b>Pustaka:</b> <i>Hauck, Hedwig, 2008, Handwork and Handicrafts, London: Steiner Press.</i>	5%

5	Mahasiswa mampu memahami seni kerajinan Handmade	1. Menjelaskan definisi seni kerajinan Handmade 2. Menjelaskan konsep seni kerajinan Handmade 3. Menjelaskan kategori seni kerajinan Handmade 4. Menjelaskan karakteristik seni kerajinan Handmade	<b>Kriteria:</b> Mendapatkan nilai baik bila dapat menjawab soal dengan baik  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Pendekatan: deduktif Metode diskusi dan ceramah Model : Project Base Learning, secara luring menggunakan platform WA Group, Sindig 3 X 50		<b>Materi:</b> 1. Definisi seni kerajinan Handmade 2. Konsep seni kerajinan Handmade 3. Kategori seni kerajinan Handmade 4. Karakteristik seni kerajinan Handmade <b>Pustaka:</b> <i>Stewart's, Martha, 2010, Encyclopedia of Sewing and Fabric Crafts, New York, Random Haouse, Inc.</i>	5%
6	Mahasiswa mampu memahami seni kerajinan Handmade	1. Menjelaskan definisi seni kerajinan Handmade 2. Menjelaskan konsep seni kerajinan Handmade 3. Menjelaskan kategori seni kerajinan Handmade 4. Menjelaskan karakteristik seni kerajinan Handmade	<b>Kriteria:</b> Mendapatkan nilai baik bila dapat menjawab dengan baik dan tepat  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Pendekatan: deduktif Metode diskusi dan ceramah Model : Project Base Learning, secara luring menggunakan platform WA Group, Sindig 3 X 50		<b>Materi:</b> 1. Definisi seni kerajinan Handmade 2. Konsep seni kerajinan Handmade 3. Kategori seni kerajinan Handmade 4. Karakteristik seni kerajinan Handmade <b>Pustaka:</b> <i>Hauck, Hedwig, 2008, Handwork and Handicrafts, London: Steiner Press.</i>	2%
7	Mahasiswa mampu menganalisis produk Handicraft	1. Menganalisis produk Handicraft berdasarkan kategorinya 2. Menganalisis produk Handicraft berdasarkan bahannya 3. Menganalisis produk Handicraft berdasarkan Teknik pembuatannya	<b>Kriteria:</b> Penilaian meliputi: kelengkapan informasi sistematika penyampaian media dan contoh kemampuan berkomunikasi/ tanya jawab  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Pendekatan: deduktif Metode diskusi dan ceramah Model : Project Base Learning, secara luring menggunakan platform WA Group, Sindig 3 X 50		<b>Materi:</b> 1. Analisis produk Handicraft berdasarkan kategorinya 2. Analisis produk Handicraft berdasarkan bahannya 3. Analisis produk Handicraft berdasarkan Teknik pembuatannya <b>Pustaka:</b> <i>Hauck, Hedwig, 2008, Handwork and Handicrafts, London: Steiner Press.</i>	3%
8	Mahasiswa mampu mengerjakan soal UTS	Dapat mengerjakan soal UTS	<b>Kriteria:</b> Nilai 1 - 100  <b>Bentuk Penilaian :</b> Tes	Mengerjakan UTS 3 X 50		<b>Materi:</b> Handmade & Handicraft <b>Pustaka:</b> <i>Hauck, Hedwig, 2008, Handwork and Handicrafts, London: Steiner Press.</i>	10%

9	Mahasiswa mampu merencanakan pembuatan produk Handicraft berdasarkan konsep sumber ide	1. Menentukan konsep sumber ide 2. Mengembangkan konsep sumber ide 3. Menentukan kategori produk handicraft 4. Merencanakan desain produk handicraft	<b>Kriteria:</b> Nilai baik bila penyusunan portofolio memenuhi kriteria  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Portofolio	Pendekatan: deduktif Metode diskusi dan ceramah Model : Project Base Learning, secara luring menggunakan platform WA Group, Sindig 3 X 50		<b>Materi:</b> 1. Penentuan konsep sumber ide 2. Pengembangan konsep sumber ide 3. Kategori produk handicraft 4. Perencanaan desain produk handicraft <b>Pustaka:</b> <i>Guilmard, Gaelle, 2013, Handmade Designs, h.f. ullman publishing.</i>	5%
10	Mahasiswa mampu merancang produk Handicraft	1. Membuat desain produk handicraft 2. Menemtukan bahan utama 3. Menentukan bahan tambahan 4. Menentukan teknik pembuatan yang tepat	<b>Kriteria:</b> Nilai baik bila perencanaan sudah baik dan memenuhi kriteria  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Portofolio	Pendekatan: deduktif Metode diskusi dan ceramah Model : Project Base Learning, secara luring menggunakan platform WA Group, Sindig 3 X 50		<b>Materi:</b> 1. Desain produk handicraft 2. Bahan utama 3. Bahan tambahan 4. Teknik pembuatan yang tepat <b>Pustaka:</b> <i>Hauck, Hedwig, 2008, Handwork and Handicrafts, London: Steiner Press.</i>	5%
11	Mahasiswa mampu merancang produk Handicraft	1. Membuat desain produk handicraft 2. Menemtukan bahan utama 3. Menentukan bahan tambahan 4. Menentukan teknik pembuatan yang tepat	<b>Kriteria:</b> Nilai baik diberikan bila perencanaan sudah baik  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Portofolio	Pendekatan: deduktif Metode diskusi dan ceramah Model : Project Base Learning, secara luring menggunakan platform WA Group, Sindig 3 X 50		<b>Materi:</b> 1. Desain produk handicraft 2. bahan utama 3. bahan tambahan 4. Teknik pembuatan yang tepat <b>Pustaka:</b> <i>Hauck, Hedwig, 2008, Handwork and Handicrafts, London: Steiner Press.</i>	5%
12	Mahasiswa mampu mewujudkan produk handicraft	1. Mewujudkan produk handicraft sesuai konsep 2. Menerapkan Teknik pembuatan produk handicraft dengan tepat	<b>Kriteria:</b> Nilai baik bila perwujudan produknya juga baik  <b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Portofolio	Pendekatan: deduktif Metode diskusi dan ceramah Model : Project Base Learning, secara luring menggunakan platform WA Group, Sindig 3 X 50		<b>Materi:</b> 1. Produk handicraft sesuai konsep 2. Teknik pembuatan produk handicraft dengan tepat <b>Pustaka:</b> <i>Hauck, Hedwig, 2008, Handwork and Handicrafts, London: Steiner Press.</i>	5%
13	Mahasiswa mampu mewujudkan produk handicraft	1. Mewujudkan produk handicraft sesuai konsep 2. Menerapkan Teknik pembuatan produk handicraft dengan tepat	<b>Kriteria:</b> Nilai baik bila perwujudannya juga baik  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Pendekatan: deduktif Metode diskusi dan ceramah Model : Project Base Learning, secara luring menggunakan platform WA Group, Sindig 3 X 50		<b>Materi:</b> 1. Produk handicraft sesuai konsep 2. Teknik pembuatan produk handicraft dengan tepat <b>Pustaka:</b> <i>Hauck, Hedwig, 2008, Handwork and Handicrafts, London: Steiner Press.</i>	10%

14	Mahasiswa mampu membuat packaging produk Handicraft	1. Menjelaskan definisi packaging 2. Menjelaskan karakteristik packaging 3. Menjelaskan teknik pembuatan packaging	<b>Kriteria:</b> Nilai baik akan diberikan bila packaging-nya bagus dan menarik <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Pendekatan: deduktif Metode diskusi dan ceramah Model : Project Base Learning, secara luring menggunakan platform WA Group, Sindig 3 X 50		<b>Materi:</b> 1. Definisi packaging 2. Karakteristik packaging 3. Teknik pembuatan packaging <b>Pustaka:</b> <i>Hauck, Hedwig, 2008, Handwork and Handicrafts, London: Steiner Press.</i>	10%
15	Mahasiswa mampu mempresentasikan Produk Handicraft	Mempresentasikan produk handicraft	<b>Kriteria:</b> 1. Penilaian meliputi: 2.1. Kelengkapan informasi 3.2. Sistematika penyampaian materi 4.3. Kelengkapan media yang telah diersiapkan <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	Pendekatan: deduktif Metode diskusi dan ceramah Model : Project Base Learning, secara luring menggunakan platform WA Group, Sindig 3 X 50		<b>Materi:</b> Presentasi produk handicraft <b>Pustaka:</b> <i>Barber, Ted and Krivoshlykova, Marina, 2006, Global Market Assessment For Handicrafts, Development Alternatives, Inc</i>	5%
16	Mahasiswa mampu mengerjakan Soal UAS	Dapat mengerjakan soal UAS	<b>Kriteria:</b> Nilai 1 - 100 <b>Bentuk Penilaian :</b> Tes	3 X 50		<b>Materi:</b> - <b>Pustaka:</b> <i>Barber, Ted and Krivoshlykova, Marina, 2006, Global Market Assessment For Handicrafts, Development Alternatives, Inc</i>	20%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	50%
2.	Penilaian Portofolio	20%
3.	Tes	30%
		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 2 Desember 2024

Koordinator Program Studi D4  
Tata Busana



Dr. Irma Russanti, S.Pd., M.Ds.  
NIDN 0022017501

**UPM** Program Studi D4 Tata  
Busana



Dra. Yulistiana, M.PSDM.  
NIDN 0011076107

File PDF ini digenerate pada tanggal 12 April 2025 Jam 09:02 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

