



**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																																	
Komputer Grafis	99999440502051		T=0 P=2 ECTS=3.18	1	15 April 2025																																	
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																	
		Dr. Irma Russanti, S.Pd., M.Ds.																																	
Model Pembelajaran	Case Study																																					
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																					
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																					
	Matrik CPL - CPMK																																					
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td style="width: 100px; height: 30px;"></td> <td style="text-align: center;">CPMK</td> </tr> </table>						CPMK																															
	CPMK																																					
	Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																					
	<table border="1" style="margin: auto;"> <tr> <td rowspan="2" style="width: 50px; height: 20px;"></td> <td colspan="16" style="text-align: center;">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td style="width: 20px; text-align: center;">1</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">2</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">3</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">4</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">5</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">6</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">7</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">8</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">9</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">10</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">11</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">12</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">13</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">14</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">15</td> <td style="width: 20px; text-align: center;">16</td> </tr> </table>						Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	Minggu Ke																																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																						
Deskripsi Singkat MK	Melakukan pengkajian dan memberikan pemahaman tentang teknik penyuntingan citra (image) dengan scanner serta pembuatan proyek fashion Photography menggunakan kamera digital. Desain cover majalah dan Moodboard bidang busana dengan Adobe Photoshop. Meng-upload semua tugas ke media TELEGRAM. Penerapan CorelDRAW bidang busana seperti membuat konsep branding logo, kartu nama/nota kwitansi dan stempel, desain brosur, desain packaging, technical drawing, desain busana kebaya/bridal, desain tekstil motif batik kawung dan parang. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan mencetak menjadi portfolio																																					
Pustaka	Utama :																																					
	1. Wibawa, Setya Chendra. 2016. <i>Hand Out, CorelDRAW, dan Photoshop</i> Ronald. 2004. <i>CorelDRAW Graphics Suite 11</i> . Jakarta: Elex Media Komputindo. Team. Version:3.0. <i>User Manual: Textile & Fashion Design System</i> . Germany: Richpeace Technology Limited. Yunardi, Eppy. 2003. <i>Trik Membuat Berbagai Efek dengan Photoshop 7.0</i> . Surabaya: Indah.																																					
	Pendukung :																																					
Dosen Pengampu	SETYA CHENDRA WIBAWA Imami Arum Tri Rahayu, 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 GBRP dan pengertian bitmap vektor	1. Menjabarkan GBRP 2. Menjelaskan pengertian bitmap dan vector		Metode ceramah Pengajaran langsung 2 X 50			0%																															
2	Dasar pengambilan citra bitmap dengan kamera digital	Dasar-dasar pengoperasian kamera digital untuk mendapatkan citra digital		Pengajaran langsung 3 X 50			0%																															

3	Pengambilan citra bitmap dengan kamera digital	1. Mengoperasikan pemindai (scanner) untuk mendapatkan citra digital 2. Mengoperasikan foto digital untuk mendapatkan citra digital.		Ceramah Pengajaran langsung 3 X 50			0%
4	Mengenal dan memulai Adobe Photoshop	1. Membuka Adobe Photoshop 2. Mengenal menu-menu Adobe Photoshop 3. Mengenal toolbox Adobe Photoshop 4. Membuka file citra (image) 5. Memanipulasi citra (image) 6. Menyimpan file yang telah dimanipulasi 7. Keluar dari Adobe Photoshop	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar	Ceramah Pengajaran langsung diskusi 3 X 50			0%
5	Menerapkan penggunaan layer seleksi dan history serta efek layer untuk penyuntingan citra	1. Mengkopi layer 2. Menghapus layer 3. Membuat layer baru 4. Mengatur citra layer pada bidang kerja 5. Menerapkan penggunaan seleksi marquee lasso dan path 6. Menerapkan efek-efek layer (bevel dan emboss outer glow dan inner glow)	Kriteria: Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar	Ceramah Pengajaran langsung diskusi 3 X 50			0%
6	Mengenal CoreDRAW	1. Membuka CoreDRAW 2. Mengenal menu-menu CoreDRAW 3. Mengenal toolbar CoreDRAW 4. Mengolah halaman cetak 5. Menyimpan lembar kerja 6. Membuka lembar kerja 7. Membuat lembar kerja baru 8. Keluar dari CoreDRAW	Kriteria: Kelengkapan laporan yang disusun dan kerapian dan kelancaran presentasi dan pemberian jawaban/tanggapan	Ceramah Pengajaran langsung diskusi 3 X 50			0%
7	USS I (mengerjakan soal photoshop praktek)			2 X 50			0%
8	Menggambar dan mengolah obyek dasar dengan CoreDRAW	1. Mulai menggambar obyek 2. Mengatur ukuran obyek 3. Memilih obyek 4. Mentransformasi obyek 5. Memanipulasi obyek 7. Menerapkan Shape Tool pada obyek		Ceramah Pengajaran langsung diskusi 3 X 50			0%
9	Menggambar dan mengolah obyek grafis dengan CoreDRAW	1. Bekerja dengan Outline Tool 2. Bekerja dengan Fill Tool 3. Memberikan efek-efek khusus pada obyek		Ceramah Pengajaran langsung diskusi 3 X 50			0%
10	Memadukan obyek grafis dengan teks dengan CoreDRAW	1. Membuat teks paragraf 2. Membuat teks artistik 3. Memadukan teks dengan obyek grafis 4. Membuat contoh desain kemasan		Ceramah Pengajaran langsung diskusi 3 X 50			0%

11	Memadukan obyek bitmap dan vektor	1. Modifikasi shape tool 2. Membuat contoh technical drawing		Ceramah Pengajaran langsung diskusi 3 X 50			0%
12	Penerapan desain busana 1	Memodifikasi bezier menjadi bentuk desain tekstil		Ceramah Pengajaran langsung diskusi 3 X 50			0%
13	Penerapan desain busana 2	Memodifikasi bezier menjadi bentuk desain motif batik parang dan kawung		Ceramah Pengajaran langsung diskusi 3 X 50			0%
14	Penerapan desain busana 3	Memodifikasi bezier menjadi bentuk desain busana kebaya bridal dan futuristik		Ceramah Pengajaran langsung diskusi 3 X 50			0%
15	Membuat memodifikasi Website	1. Membuat email 2. Membuat blog 3. Mengedit blog		Ceramah Pengajaran langsung diskusi 3 X 50			0%
16	Evaluasi tugas akhir	Pembuatan Portfolio		ceramah Pengajaran langsung diskusi 3 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-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.**