

	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																																																																																																				
CAD	8321202019		T=2	P=0	ECTS=3.18	3	28 April 2023																																																																																																				
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																																					
	Dr. Deny Arifiana, S.Pd., M.A.		Dr. Deny Arifiana, S.Pd., M.A.			Imami Arum Tri Rahayu, S.Pd., M.Pd.																																																																																																					
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																										
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																										
	CPL-11	Memiliki pemahaman konsep bidang pedagogik dan professional yang menunjang bidang pendidikan tata busana																																																																																																									
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																										
	CPMK - 1	Mahasiswa menguasai konsep tentang konsep desain busana dan pola secara digital dengan memanfaatkan sumber belajar dan TIK																																																																																																									
	CPMK - 2	Mahasiswa memiliki kemampuan untuk beradaptasi memecahkan masalah dalam proses pembuatan desain busana dan pola dengan komputer secara prosedural																																																																																																									
	CPMK - 3	Mahasiswa memiliki kemampuan untuk membuat desain busana dan pola dengan komputer																																																																																																									
	CPMK - 4	Mahasiswa memiliki sikap bertanggung jawab dalam pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggung jawab atas pencapaian hasil kerja organisasi sesuai dengan standar penilaian																																																																																																									
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																										
		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-11</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td>✓</td></tr></table>						CPMK	CPL-11	CPMK-1	✓	CPMK-2	✓	CPMK-3	✓	CPMK-4	✓																																																																																										
	CPMK	CPL-11																																																																																																									
CPMK-1	✓																																																																																																										
CPMK-2	✓																																																																																																										
CPMK-3	✓																																																																																																										
CPMK-4	✓																																																																																																										
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																											
	<table><tr><td rowspan="2">CPMK</td><td colspan="16">Minggu Ke</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td></tr></table>						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	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														✓	✓	✓																																																																																											
Deskripsi Singkat MK	Pada mata kuliah ini, akan dipelajari: Penguasaan Konsep dan pembuatan Desain Busana Secara digital, meliputi: pengertian, tujuan, manfaat, macam-macam software, dan pengenalan software Adobe Illustrator (AI) yang digunakan dalam pembuatan desain busana (fashion design). Desain busana meliputi: pembuatan desain motif; penerapan motif pada desain busana; dan gambar teknik (technical drawing). Penguasaan keterampilan Pembuatan Pola Busana Secara digital, meliputi: pengenalan software pola busana CAD Richpeace Pattern Design System (PDS); dan pembuatan pola busana, yang terdiri dari pola dasar (badan, lengan, dan rok); dan pecah pola busana sesuai desain.																																																																																																										
Pustaka	Utama :																																																																																																										
	1. Wibawa, Setya Chendra dan Deny Arifiana. 2014. Module computer aided fashion design. Team. Version: 3.0. User Manual: Textile & Fashion Design System. Germany: Richpeace Technology Limited.																																																																																																										
	Pendukung :																																																																																																										
	1. Team. Version: 3.0. User Manual: 3D Textile & Fashion Design System. Germany: Richpeace Technology Limited.																																																																																																										

Dosen Pengampu		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	Mendeskripsikan SILABUS, pengertian singkat CAD dan Konsep desain busana secara digital	a. Menjabarkan SILABUS b. Menjelaskan pengertian CAD c. Membuat Konsep desain busana secara digital	Kriteria: TOTAL 100 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Metode online Pengajaran secara online chatting video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning) 2 X 50		Materi: pengertian singkat CAD dan Konsep desain busana secara digital Pustaka: Wibawa, Setya Chendra dan Deny Arifiana. 2014. <i>Module computer aided fashion design. Team. Version: 3.0. User Manual: Textile & Fashion Design System. Germany: Richpeace Technology Limited.</i>	5%
2	Membuat desain motif dengan Adobe Illustrator	1. Menjelaskan secara keseluruhan tool di Adobe Illustrator 2. Menjelaskan cara membuat motif bentuk dasar yang akan diterapkan pada kain	Kriteria: TOTAL 100 Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Metode online Pengajaran secara online chatting video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning) 2 X 50		Materi: pengertian singkat CAD dan Konsep desain busana secara digital Pustaka: Wibawa, Setya Chendra dan Deny Arifiana. 2014. <i>Module computer aided fashion design. Team. Version: 3.0. User Manual: Textile & Fashion Design System. Germany: Richpeace Technology Limited.</i>	4%

3	Mengembangkan variasi warna dan motif	Menjelaskan pengembangan variasi warna dan motif	Kriteria: 1. Nilai penuh diperoleh apabila mengerjakan semua soal dengan benar 2. TOTAL 100 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Metode online Pengajaran secara online chatting video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning) 2 X 50		Materi: pengertian singkat CAD dan Konsep desain busana secara digital Pustaka: Wibawa, Setya Chendra dan Deny Arifiana. 2014. <i>Module computer aided fashion design. Team. Version: 3.0. User Manual: Textile & Fashion Design System. Germany: Richpeace Technology Limited.</i>	4%
4	menerapkan motif pada desain busana atasan	1. Menjelaskan cara memasukkan motif dan warna ke desain baju 2. Menjelaskan cara mengembangkan desain busana dengan variasi warna dan motif	Kriteria: TOTAL 100 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Metode online Pengajaran secara online chatting video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning) 2 X 50		Materi: pengertian singkat CAD dan Konsep desain busana secara digital Pustaka: Wibawa, Setya Chendra dan Deny Arifiana. 2014. <i>Module computer aided fashion design. Team. Version: 3.0. User Manual: Textile & Fashion Design System. Germany: Richpeace Technology Limited.</i>	4%
5	menerapkan motif pada desain busana bawahan	1. Menjelaskan cara memasukkan motif dan warna ke desain baju 2. Menjelaskan cara mengembangkan desain busana dengan variasi warna dan motif	Kriteria: TOTAL 100 Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Metode online Pengajaran secara online chatting video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning) 2 X 50		Materi: pengertian singkat CAD dan Konsep desain busana secara digital Pustaka: Wibawa, Setya Chendra dan Deny Arifiana. 2014. <i>Module computer aided fashion design. Team. Version: 3.0. User Manual: Textile & Fashion Design System. Germany: Richpeace Technology Limited.</i>	10%

6	Membuat Technical drawing busana bagian depan	Menjelaskan cara membuat flat design busana bagian depan	Kriteria: TOTAL 100 Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Metode online Pengajaran secara online chatting video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning) 2 X 50		Materi: pengertian singkat CAD dan Konsep desain busana secara digital Pustaka: Wibawa, Setya Chendra dan Deny Arifiana. 2014. <i>Module computer aided fashion design. Team. Version: 3.0. User Manual: Textile & Fashion Design System. Germany: Richpeace Technology Limited.</i>	10%
7	Membuat Technical drawing busana bagian belakang	Menjelaskan cara membuat Technical drawing busana bagian belakang	Kriteria: TOTAL 100 Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Metode online Pengajaran secara online chatting video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning) 2 X 50		Materi: pengertian singkat CAD dan Konsep desain busana secara digital Pustaka: Wibawa, Setya Chendra dan Deny Arifiana. 2014. <i>Module computer aided fashion design. Team. Version: 3.0. User Manual: Textile & Fashion Design System. Germany: Richpeace Technology Limited.</i>	5%

8	USS I (mengerjakan soal membuat desain praktek)	1. • Mahasiswa dapat membuat konsep desain motif 2. membuat desain motif dengan software CorelDRAW/ Adobe Illustrator 3. menerapkan desain motif pada desain busana wanita dengan CorelDRAW/ Adobe Illustrator 4. membuat gambar teknik busana wanita dengan software CorelDRAW/ Adobe Photoshop 5. membuat kolase gambar/ desain busana wanita dengan software CorelDRAW/ Adobe Photoshop	Kriteria: Total 100 Bentuk Penilaian : Tes	2 X 50		Materi: pengertian singkat CAD dan Konsep desain busana secara digital Pustaka: Wibawa, Setya Chendra dan Deny Arifiana. 2014. <i>Module computer aided fashion design. Team. Version: 3.0. User Manual: Textile & Fashion Design System. Germany: Richpeace Technology Limited.</i>	10%
9	Mengenal Richpeace Pattern System	1. Membuka Richpeace Pattern Design System (PDS) 2. Mengenal menu-menu PDS 3. Mengenal toolbar PDS 4. Mempraktekkan Tool 5. Identifikasi Pola 6. Mengolah halaman cetak 7. Menyimpan lembar kerja 8. Keluar dari PDS	Kriteria: total 100 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Penilaian Praktikum	Metode online Pengajaran secara online chating video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning) 2 X 50		Materi: pengertian singkat CAD dan Konsep desain busana secara digital Pustaka: Wibawa, Setya Chendra dan Deny Arifiana. 2014. <i>Module computer aided fashion design. Team. Version: 3.0. User Manual: Textile & Fashion Design System. Germany: Richpeace Technology Limited.</i>	5%

10	Membuat pola badan dasar badan dengan software Richpeace Pattern Design System (PDS)	1. Membuka lembar kerja 2. Membuat lembar kerja baru 3. Membuka file pola 4. Memilih obyek pola 5. Checking identifikasi pola 6. Mentransformasi obyek pola. 7. Memanipulasi obyek pola. 8. Dart Manipulation 9. Menyimpan file 10. Keluar dari PDS	Kriteria: Total 100 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Metode online Pengajaran secara online chating video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning) 2 X 50		Materi: Membuat pola badan dasar badan dengan software Richpeace Pattern Design System (PDS) Pustaka: <i>Team.</i> <i>Version: 3.0.</i> <i>User Manual: 3D Textile & Fashion Design System.</i> <i>Germany: Richpeace Technology Limited.</i>	5%
11	Membuat pola badan dasar lengan rok dengan software Richpeace Pattern Design System (PDS)	1. Membuka lembar kerja 2. Membuat lembar kerja baru 3. Membuka file pola 4. Memilih obyek pola 5. Checking identifikasi pola 6. Mentransformasi obyek pola. 7. Memanipulasi obyek pola. 8. Dart Manipulation 9. Menyimpan file 10. Keluar dari PDS	Kriteria: TOTAL 100 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Metode online Pengajaran secara online chating video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning) 2 X 50		Materi: Membuat pola badan dasar badan dengan software Richpeace Pattern Design System (PDS) Pustaka: <i>Team.</i> <i>Version: 3.0.</i> <i>User Manual: 3D Textile & Fashion Design System.</i> <i>Germany: Richpeace Technology Limited.</i>	5%
12	Membuat pecah pola badan/Dart Manipulation (TM-Sisi, Leher) dengan software Richpeace Pattern Design System (PDS)	1. Memindahkan dart pada Tengah Muka 2. Memindahkan dart pada sisi 3. Memindahkan dart pada garis leher	Kriteria: TOTAL 100 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Metode online Pengajaran secara online chating video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning) 2 X 50		Materi: Membuat pola badan dasar badan dengan software Richpeace Pattern Design System (PDS) Pustaka: <i>Team.</i> <i>Version: 3.0.</i> <i>User Manual: 3D Textile & Fashion Design System.</i> <i>Germany: Richpeace Technology Limited.</i>	5%
13	Membuat pecah pola rok kerut dan lengan bishop	1. Membuat pecah pola rok kerut sesuai desain 2. Membuat pecah pola lengan bishop sesuai desain	Kriteria: TOTAL 100 Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Metode online Pengajaran secara online chating video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning) 2 X 50		Materi: pecah pola rok kerut dan lengan bishop Pustaka: <i>Team.</i> <i>Version: 3.0.</i> <i>User Manual: 3D Textile & Fashion Design System.</i> <i>Germany: Richpeace Technology Limited.</i>	5%

14	Membuat pecah pola kerah kemeja	1. Membuat pecah pola kerah kemeja bagian 1 (board)2. Membuat pecah pola kerah kemeja bagian 2 (Kelepak kerah)	Kriteria: TOTAL 100 Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Metode online Pengajaran secara online chatting video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning) 2 X 50		Materi: pecah pola kerah kemeja Pustaka: <i>Team.</i> <i>Version: 3.0.</i> <i>User Manual:</i> <i>3D Textile & Fashion Design System.</i> <i>Germany:</i> <i>Richpeace Technology Limited.</i>	10%
15	Membuat pecah pola pola busana sesuai desain (dress)	1. Membuka lembar kerja 2. Membuat lembar kerja baru 3. Membuka file pola 4. Memilih obyek pola 5. Mentransformasi obyek pola. 6. Memanipulasi obyek pola. 8. Praktek pecah pola dress sesuai desain 9. Menyimpan file 10. Keluar dari PDS	Kriteria: TOTAL 100 Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Metode online Pengajaran secara online chatting video conference mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id atau yang lainnya (Blended Learning & project based learning) 2 X 50		Materi: pecah pola pola busana sesuai desain (dress) Pustaka: <i>Team.</i> <i>Version: 3.0.</i> <i>User Manual:</i> <i>3D Textile & Fashion Design System.</i> <i>Germany:</i> <i>Richpeace Technology Limited.</i>	10%
16	UAS(quiz dan presentasi portfolio)	1.membuat pola dasar badan wanita bagian atas dengan software Richpeace Garment CAD 2.membuat pola dasar badan wanita bagian bawah dengan software Richpeace Garment CAD 3.membuat pecah pola busana wanita bagian atas dengan software Richpeace Garment CAD 4.membuat pecah pola lengan dengan software Richpeace Garment CAD	Kriteria: Total 100 Bentuk Penilaian : Tes	2 X 50		Materi: presentasi portfolio Pustaka: <i>Team.</i> <i>Version: 3.0.</i> <i>User Manual:</i> <i>3D Textile & Fashion Design System.</i> <i>Germany:</i> <i>Richpeace Technology Limited.</i>	3%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	30.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	20%
3.	Penilaian Portofolio	20%
4.	Penilaian Praktikum	2.5%
5.	Praktik / Unjuk Kerja	14%
6.	Tes	13%
		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 24 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 15 April 2025 Jam 10:19 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

