

		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																																										
Desain Mode II		8321202122				T=2 P=0 ECTS=3.18		3	21 April 2025																																										
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																											
								Imami Arum Tri Rahayu, S.Pd., M.Pd.																																											
Model Pembelajaran	Case Study																																																		
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)																																																		
		<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <th style="width: 5%;">CPMK</th> <th colspan="16">Minggu Ke</th> </tr> <tr> <td></td> <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> </table>																CPMK	Minggu Ke																	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
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 terdiri dari teori danpraktek yang membahas tentang konsep dasar desain mode II meliputi pengertian, ruang lingkup, tujuan dan manfaat desain mode II. Membuat portfolio dan presentation board yang terdiri atas: collagesumber ide, tema dan narasi, color plan,fabric plan, creative fabric, target market, figurine, basic design,pengembangan desain , technical drawing, aksesoris dan detail, serta property																																																		
Pustaka	Utama :																																																		
	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 19sCataloging-in-Publiction Data. 3. Tain, Linda. 2003. Portfolio Presentation for Fashion Designer. New York: FairchildPublications, Inc. 3. Tate, Sharon Lee. 1989. Inside Fashion Design. Herper RowPublisher, New York. 4. Tatham, Caroline dan Seaman, Julian. 2003. Fashion Design Drawing Course. London: Thames & Hudson Ltd.																																																		
	Pendukung :																																																		
Dosen Pengampu	Dra. Yulistiana, M.PSDM. Imami Arum Tri Rahayu, S.Pd., M.Pd.																																																		
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk 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 desain mode II.	a. Mendefinisikan desain mode II.b. Menjelaskan tujuan desain mode II.c. Menjelaskan ruang lingkup desain mode .	Kriteria: Penilaian: ketepatan jawaban dan pandangan serta contoh-contoh yang berkaitan dengan desain mode II.	Model Pembelajaran:Direct InstructionMetode PembelajaranCeramah diskusi dan tugasPendekatan Saintifik 3 X 50			0%																																												

2	Mahasiswa mampu menyusun portfolio desain mode	Membuat portfolio Menentukan pengertian portfolio Menjelaskan tujuan dan manfaat pembuatan portfolio Mengidentifikasi jenis portfolio Menjelaskan tahapan penyusunan portfolio Sumber ide Menentukan pengertian sumber ide Mengidentifikasi kategori sumber ide Menentukan sumber ide Membuat collage Menjelaskan pengertian collage Menjelaskan tujuan pembuatan collage Menjelaskan tahapan pembuatan collage Membuat collage Tema Menjelaskan pengertian tema Menjelaskan cara menentukan tema Menentukan tema Color plan Menjelaskan pengertian color plan Mengidentifikasi cara menentukan color plan Menentukan color plan Volume Menjelaskan pengertian volume Mengidentifikasi tahapan penentuan volume Menentukan volume pada rancangan	Kriteria: 1. Penilaian tes lisan: ketepatan dalam memberikan jawaban disertai contoh-contoh. 2. Penilaian unjuk kerja: ketepatan dalam pemilihan gambar-gambar yang sesuai dengan inspirasi yang dipilih keharmonisan dalam penataan gambar-gambar yang dipilih.	Model Pembelajaran: Direct Instruction Metode Pembelajaran: Ceramah diskusi dan penguasaan Pendekatan Saintifik 6 X 50			0%
3							0%
4	Mahasiswa mampu menentukan color plan dan fabric plan	a. Mendefinisikan pengertian color plan. b. Menentukan color plan untuk koleksi desain. c. Mendefinisikan pengertian fabric plan. d. Menentukan fabric plan untuk koleksi desain	Kriteria: Penilaian meliputi ketepatan dalam pemilihan warna dan jenis bahan yang sesuai untuk masing-masing kategori koleksi rancangan berdasarkan collage.	Model Pembelajaran: Direct Instruction Metode Pembelajaran: Ceramah diskusi dan tugas Pendekatan Saintifik 3 X 50			0%
5	Mahasiswa mampu membuat creative fabric	a. Mendefinisikan pengertian kreatif fabric. b. Mengidentifikasi si macam-macam kreatif fabric. c. Menjelaskan langkah-langkah menentukan kreatif fabric. d. Menentukan kreatif fabric. e. Membuat kreatif fabric.	Kriteria: Penilaian meliputi: ketepatan dalam membuat desain manipulating fabric dan mewujudkannya berdasarkan collage.	Model Pembelajaran: Direct Instruction Metode Pembelajaran: Ceramah diskusi dan tugas Pendekatan Saintifik 3 X 50			0%
6	Mahasiswa mampu menentukan target market	a. Mendefinisikan pengertian target market. b. Mengidentifikasi macam-macam target market. c. Menjelaskan langkah-langkah menyusun collage target market. d. Menentukan target market..	Kriteria: Penilaian meliputi ketepatan target market yang ditentukan dan keharmonisan penataan gambar-gambar yang menunjukkan segala sesuatu yang berkaitan dengan target market.	Model Pembelajaran: Direct Instruction Metode Pembelajaran: Ceramah diskusi dan tugas Pendekatan Saintifik 3 X 50			0%
7	Mahasiswa mampu membuat figurine	a. Mendefinisikan pengertian figurine. b. Mengidentifikasi macam-macam figurine. c. Menjelaskan langkah-langkah menggambar figurine. d. Menggambar figurine sesuai tema.	Kriteria: 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 3 X 50			0%
8	Mahasiswa mampu membuat berbagai desain sesuai kategori busana	a. Mengidentifikasi kategori busana berdasarkan kesempatan. b. Mengidentifikasi ciri-ciri dari masing-masing kategori busana. c. Menjelaskan langkah-langkah mendesain busana sesuai kategori. d. Mendesain berbagai kategori busana berdasarkan kesempatan.	Kriteria: Penilaian meliputi: kreativitas dalam membuat berbagai rancangan sesuai kategori.	Model Pembelajaran: Cooperative Learning Metode Pembelajaran: Diskusi & Tugas Pendekatan: Saintifik 3 X 50			0%
9	Mahasiswa mampu mengerjakan soal UTS		Kriteria: Penilaian meliputi: ketepatan jawaban dan kreativitas dalam pembuatan desain berdasarkan sumber inspirasi.	3 X 50			0%
10	Mahasiswa mampu membuat technical drawing	a. Mendefinisikan pengertian technical drawing. b. Menjelaskan tujuan pembuatan technical drawing. c. Menjelaskan langkah-langkah membuat technical drawing. d. Membuat technical drawing.	Kriteria: Penilaian meliputi: ketepatan dalam menggambar desain secara flat (technical drawing) sesuai dengan karakteristik dan persyaratan dalam penggambarannya.	Model Pembelajaran: Direct Instruction Metode Pembelajaran: Ceramah diskusi dan tugas Pendekatan Saintifik 6 X 50			0%
11							0%

12	Mahasiswa mampu menyusun detail desain	a. Mendefinisikan pengertian detail.b. Mengidentifikasi macam-macam detail.c. Menjelaskan langkah-langkah menyusun detail.d. Menyusun detail.	Kriteria: Penilaian meliputi ketepatan dan kesesuaian detail-detail yang diterapkan pada masing-masing desain.sesuai kategori busana.	Model Pembelajaran:Direct InstructionMetode PembelajaranCeramah diskusi dan tugasPendekatan Saintifik 3 X 50		0%
13	Mahasiswa mampu membuat label dan packaging untuk koleksi desain	a. Mendefinisikan pengertian label.b. Mengidentifikasi macam-macam label.c. Menjelaskan syarat-syarat label.d. Menjelaskan langkah-langkah membuat label.e. Membuat label.f. Mendefinisikan pengertian packaging.g. Mengidentifikasi macam-macam packaging.h. Menjelaskan syarat-syarat packaging.i. Menjelaskan langkah-langkah membuat packaging.j. Membuat packaging.	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.	Model Pembelajaran:Direct InstructionMetode PembelajaranCeramah diskusi dan tugasPendekatan Saintifik 3 X 50		0%
14	Mahasiswa mampu menyusun presentation board	a. Mendefinisikan presentation board.b. Menjelaskan fungsi dan syarat presentation board.c. Menjelaskan langkah-langkah menyusun presentation board.d. Menyusun presentation board.	Kriteria: Penilaian meliputi: kelengkapan tahapan yang digambarkan dari inspirasi sampai koleksi rancangan.	Model Pembelajaran:Direct InstructionMetode PembelajaranDiskusi dan tugasPendekatan Saintifik 3 X 50		0%
15	Mahasiswa mampu mempresentasikan proyek desain	a. Mempresentasikan portfoliob. Mempresentasikan boardc. Mempresentasikan perwujudan desain	Kriteria: Penilaian meliputi: kelengkapan informasi yang disampaikan sistematis penyampaian media yang digunakan hasil perwujudan rancangan.	Model Pembelajaran:Direct InstructionMetode PembelajaranDiskusi dan tugasPendekatan Saintifik 3 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.	3 X 50		0%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
		0%

Catatan

- 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 studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.