



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (skls)			SEMESTER	Tgl Penyusunan
Computer Aided Design (CAD)	99999440503051	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=0	P=3	ECTS=4.77	2	23 Januari 2024
OTORISASI		Pengembang RPS	Koordinator RMK			Koordinator Program Studi	
		Dra. Yulistiana, M.PSDM	Indarti, S.Pd., M.Sn			IRMA RUSSANTI	

Model Pembelajaran	Case Study	
Capaian Pembelajaran (CP)		
CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan	
CPL-6	Mampu mengaplikasikan berbagai teknik membuat dan menghias bahan tekstil yang inovatif serta mempresentasikannya	
CPL-7	Mampu merancang dan mengembangkan koleksi busana yang koheren dan sesuai tema	
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)		
CPMK - 1	Mampu membuat moodboard untuk inspirasi gambar konsep desain berbasis komputer	
CPMK - 2	Mampu membuat konsep desain motif berbasis komputer	
CPMK - 3	Mampu merancang dan mengembangkan desain dekoratif berbasis komputer	
CPMK - 4	Mampu membuat desain busana berbasis komputer	
CPMK - 5	Mampu membuat teknikal drawing berbasis komputer	
CPMK - 6	Mampu membuat pola dasar menggunakan aplikasi komputer richpeace	
CPMK - 7	Mampu membuat pecah pola rok dan celana menggunakan aplikasi komputer richpeace	
CPMK - 8	Mampu membuat pecah pola lengan dan kerah menggunakan aplikasi komputer richpeace	
CPMK - 9	Mampu membuat pola berdasarkan desain busana yang telah dirancang menggunakan aplikasi komputer richpeace	

Matrik CPL - CPMK

CPMK	CPL-3	CPL-6	CPL-7
CPMK-1	✓		✓
CPMK-2	✓		
CPMK-3			✓
CPMK-4	✓		
CPMK-5		✓	
CPMK-6	✓	✓	
CPMK-7	✓	✓	
CPMK-8	✓	✓	
CPMK-9		✓	✓

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															✓	✓	✓		
Deskripsi Singkat MK	Pada mata kuliah ini mahasiswa belajar membuat koleksi pengembangan konsep desain berbasis komputer menggunakan aplikasi Adobe Illustrator dan Richpeace Pattern System. Materi kuliah terdiri dari pokok bahasan : keterampilan aplikasi berbasis komputer dengan Adobe Illustrator seperti membuat konsep design, stilasi design, pengembangan dekoratif design, repeated design, mendesain busana dan membuat technical drawing dari desain yang telah dibuat. Selanjutnya penguasaan keterampilan membuat pola busana menggunakan aplikasi software Richpeace Pattern System dalam pembuatan pola badan, macam-macam pola krah dan pecah pola krah, macam pola lengan dan pecah pola lengan, rok, pola celana, dan pecah polanya, modifikasi kuponat dan pembuatan garis leher (manipulating dart & neck) dan hasil tugas akhir dalam bentuk portfolio dan dipublikasikan di weblog masing-masing.																		
Pustaka	Utama :		1. Wibawa, Setya Chendra dan Arifiana, Deny. 2018. Module computer aided fashion design. Team. Version:3.0. User Manual: Textile & Fashion Design System . Germany: Richpeace Technology Limited. 2. Andi. 2013:2, Adobe Illustrator CS5. Madcoms : Yogyakarta. 3. Andi. 2013:2, Adobe Illustrator CS5. Madcoms : Yogyakarta. 4. Mbonu, Ezinma. 2014. Fashion Design Research. London: Laurence King Publishing Ltd. 5. Tatam, Caroline & Seaman, Julian. 2003. Fashion Design Drawing Course: principle, practice, and techniques. London: Quarto Publishing.																
	Pendukung :		1. Muliawan, Porie. (2012). Analisa Pecah Model Busana Wanita : Lanjutan Dari Buku Pertama Konstruksi Pola Busana Wanita. Jakarta: Gunung Mulia 2. Muliawan, Porrie. (1990). Konstruksi Pola Busana Wanita. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia 3. Wolff, Colette. 1996. The Art of Manipulating Fabric. Krause Publications Craft. 4. Singer, Ruth. 2013. Fabric manipulation: 150 creative sewing techniques. David & Charles.																
Dosen Pengampu	Dra. Yulistiana, M.PSDM. Fadilah Indira Sari, 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 (<i>offline</i>)	Daring (<i>online</i>)														
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)												

1	Mahasiswa mampu memahami pengertian CAD dan fungsi setiap tools pada Software Adobe Illustrator	<p>1.Mahasiswa dapat memahami pengertian CAD dan software Adobe Illustrator</p> <p>2.- Mahasiswa dapat menganalisis tujuan dan manfaat Software Adobe Illustrator</p> <p>3.- Mahasiswa dapat menganalisis secara keseluruhan tools dasar di Adobe Illustrator</p>	<p>Kriteria: Ketepatan Jawaban</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Tes</p>	<p>Menyampaikan tujuan pembelajaran</p> <p>-Menjelaskan materi</p> <p>- Mendemonstrasikan cara mengoprasikan tools pada Adobe Illustrator 3X50'</p>		<p>Materi: - Pengertian CAD, Pengertian Adobe Illustrator, Macam-macam Tools Adobe Illustrator beserta fungsinya</p> <p>Pustaka: Wibawa, Setya Chendra dan Arifiana, Deny, 2018. Module computer aided fashion design. Team. Version:3.0. User Manual: Textile & Fashion Design System . Germany: Richpeace Technology Limited.</p> <p>Materi: Pengertian CAD, Manfaat dan tujuan CAD, Pengertian Adobe illustrator, Macam-macam tools Adobe Illustrator beserta fungsinya</p> <p>Pustaka: Andi. 2013:2, Adobe Illustrator CS5. Madcoms : Yogyakarta.</p>	0%
---	---	---	--	---	--	---	----

2	Mahasiswa mampu membuat pengembangan konsep desain, merancang serta mengembangkan desain dekoratif secara komputer dengan menggunakan Adobe Illustrator	<p>1.- Mahasiswa dapat membuat konsep desain motif</p> <p>2.- Mahasiswa mampu menganalisis bentuk dasar sesuai dengan konsep yang telah di buat</p> <p>3.- Mahasiswa dapat menggambar bentuk-bentuk sederhana seperti garis, lingkaran, persegi dan bentuk geometris lainnya dengan menggunakan drawing tools pada Software Adobe Illustrator</p> <p>4.- Mahasiswa dapat menggambar bentuk dasar yang sesuai dengan konsep desain motif dengan menggunakan drawing tools pada Software Adobe Illustrator</p>	<p>Kriteria:</p> <ul style="list-style-type: none"> 1.1. Moodboard sesuai konsep desain motif 2.2. Ketepatan mengoperasikan tools 3.3. Bentuk-bentuk sederhana 4.4. 5 bentuk dasar sesuai dengan konsep desain motif <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menyampaikan tujuan pembelajaran - Menjelaskan materi - Mendemonstrasikan cara mengoperasikan tools pada Adobe Illustrator - Praktik menggambar 3 X 50' 		<p>Materi: Moodboard, Bentuk Dasar</p> <p>Pustaka: Andi. 2013:2, Adobe Illustrator CS5. Madcoms : Yogyakarta.</p> <hr/> <p>Materi: Drawing Tools (Line, Polyline, Circle, Rectangle, Polygon, Ellipse, Spline, Hatch, Cloud)</p> <p>Pustaka: Wibawa, Setya Chendra dan Arifiana, Deny, 2018. Module computer aided fashion design. Team. Version:3.0. User Manual: Textile & Fashion Design System . Germany: Richpeace Technology Limited.</p>	0%
3	Mahasiswa mampu membuat konsep desain motif, merancang serta mengembangkan desain dekoratif secara komputer dengan menggunakan Adobe Illustrator	<p>1.- Mahasiswa dapat mengoperasikan modify tools (Move, Rotate, Copy, Mirror) pada Software Adobe Illustrator</p> <p>2.- Mahasiswa dapat mengoperasikan pathfinder tools (unite,minus front, trim, intersect, devide, minus back, dll)</p> <p>3.- Mahasiswa dapat membuat stiliasi dari bentuk dasar sesuai dengan konsep desain motif dengan menggunakan Software Adobe Illustrator</p> <p>4.- Mahasiswa dapat mengembangkan variasi warna (color, gradient) dengan menggunakan Software Adobe Illustrator</p>	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan mengoperasikan tools 2. 5 bentuk stiliasi sesuai dengan bentuk dasar 3. Stiliasi dengan pengembangan variasi warna 4. Kreatifitas <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mendemonstrasikan cara mengoperasikan tools pada Adobe Illustrator - Praktik menggambar - Penerapan pada pembuatan bentuk dasar 3 X 50' 		<p>Materi: - Modify tools (Move, Rotate, Copy, Mirror) - Pathfinder tools (unite,minus front, trim, intersect, devide, minus back, dll) - Color tools - Gradient tools</p> <p>Pustaka: Wibawa, Setya Chendra dan Arifiana, Deny, 2018. Module computer aided fashion design. Team. Version:3.0. User Manual: Textile & Fashion Design System . Germany: Richpeace Technology Limited.</p>	5%

4	Mahasiswa mampu membuat konsep desain motif, merancang serta mengembangkan desain dekoratif secara computer dengan menggunakan Adobe Illustrator	<p>1.- Menjelaskan Mahasiswa dapat mengoperasikan bleed tools engembangan variasi warna dan motif</p> <p>2.- Mahasiswa membuat repeat desain dari bentuk stisasi sesuai dengan konsep desain motif dengan menggunakan Software Adobe Illustrator</p> <p>3.- Mahasiswa membuat pengembangan motif dekoratif dengan pola ragam hias dengan menggunakan Software Adobe Illustrator</p>	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan mengoperasikan tools 2. Motif dekoratif dengan pola ragam hias 3. kreativitas <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mendemonstrasikan cara mengoperasikan tools pada Adobe Illustrator - Praktik menggambar - Membimbing pelatihan - Pelatihan lanjutan 3 X 50' 		<p>Materi: Bleend tools, reaped Pola ragam hias</p> <p>Pustaka: Wibawa, Setya Chendra dan Arifiana, Deny, 2018. Module computer aided fashion design. Team. Version:3.0. User Manual: Textile & Fashion Design System . Germany: Richpeace Technology Limited.</p>	5%
5	Mahasiswa mampu mendesain busana dengan penerapan motif dan membuat teknikal drawing secara computer dengan menggunakan Software Adobe Illustrator	<p>1.- Mahasiswa dapat mendesain busana dengan menggunakan Software Adobe Illustrator</p> <p>2.- Mahasiswa dapat membuat pengembangan variasi warna pada desain busana dengan menggunakan Software Adobe Illustrator</p> <p>3.- Mahasiswa dapat menerapkan motif ragam hias pada desain busana dengan menggunakan make clipping mask pada Software Adobe Illustrator</p>	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan mengoperasikan tools 2. Desain Busana Wanita 3. Desain Busana Pria 4. Detail Bagian-bagian Busana 5. Kesesuaian peneraan motif pada desain busana 6. Kreativitas <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mendemonstrasikan cara mengoperasikan tools pada Adobe Illustrator - Praktik menggambar - penerapan 3 X 50' 		<p>Materi: - Bagian-bagian busana - Rendering desain busana menggunakan Adobe Illustrasi - Make clipping mask (memasukkan object kedalam desain)</p> <p>Pustaka: Mbonu, Ezinma. 2014. Fashion Design Research. London: Laurence King Publishing Ltd.</p>	10%
6	Mahasiswa mampu mendesain busana dengan penerapan motif dan membuat teknikal drawing secara computer dengan menggunakan Software Adobe Illustrator	<p>1.Mahasiswa dapat membuat teknikal drawing atau flat desain dengan menggunakan Software Adobe Illustrator</p> <p>2.Mahasiswa dapat membuat rendering hitam putih atau greyscale dengan menggunakan Software Adobe Illustrator</p>	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan mengoperasikan tools 2. Teknikal drawing Busana Pria dan wanita 3. Detail Bagian-bagian Busana 4. Kesesuaian peneraan motif pada teknikal drawing <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menyampaikan tujuan pembelajaran - Menjelaskan materi - - Mendemonstrasikan cara mengoperasikan tools pada Adobe Illustrator - Praktik menggambar - Penerapan 3 X 50' 		<p>Materi: - Technical drawing - Outline - Rendering hitam putih (greyscale)</p> <p>Pustaka: Wibawa, Setya Chendra dan Arifiana, Deny, 2018. Module computer aided fashion design. Team. Version:3.0. User Manual: Textile & Fashion Design System . Germany: Richpeace Technology Limited.</p>	10%

7	Mahasiswa mampu membuat portofolio dan produk terapan dengan menggunakan Software Adobe Illustrator	<p>1.- Mahasiswa dapat menyusun portofolio</p> <p>2.- Mahasiswa dapat mendesain motif ragam hias pada produk scrافت atau kain sebenarnya menggunakan Software Adobe Illustrator</p>	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan mengoperasikan tools. 2. Penerapan motif ragam hias pada produk berupa kain atau scrافت. 3. Kreatifitas <p>Bentuk Penilaian :</p> <p>Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mendemonstrasikan cara mengoprasikan tools pada Adobe Illustrator - Praktik menggambar - Penerapan Upload tugas Project 2 3 X 50' 		<p>Materi: - Penyusunan urutan portofolio - Penerapan motif ragam hias pada produk berupa kain atau scrافت</p> <p>Pustaka: Wibawa, Setya Chendra dan Arifiana, Deny, 2018. Module computer aided fashion design. Team. Version:3.0. User Manual: Textile & Fashion Design System . Germany: Richpeace Technology Limited.</p>	10%
8	Mahasiswa mampu mengerjakan UTS	Mahasiswa mampu mengerjakan soal UTS menganalisis pengertian CAD dan keseluruhan tools dasar di Adobe Illustrator	<p>Kriteria:</p> <p>mendapatkan nilai dengan range nilai 0 - 100</p> <p>Bentuk Penilaian :</p> <p>Tes</p>	Dapat mengerjakan soal UTS 3 X 50		<p>Materi: Pengertian CAD, Manfaat dan tujuan CAD, Pengertian Adobe illustrator, Macam-macam tools Adobe Illustrator beserta fungsinya</p> <p>Pustaka: Wibawa, Setya Chendra dan Arifiana, Deny, 2018. Module computer aided fashion design. Team. Version:3.0. User Manual: Textile & Fashion Design System . Germany: Richpeace Technology Limited.</p>	10%

9	Mahasiswa mampu membuat pola dasar dan pecah pola dengan menggunakan Software Richpeace pattern system	<p>1.- Mahasiswa dapat memahami pengertian Software Richpeace pattern system</p> <p>2.- Mahasiswa dapat menganalisis tujuan dan manfaat Software Richpeace pattern system</p> <p>3.- Mahasiswa dapat mengoprasikan secara keseluruhan menu-menu dan Tools dasar pada Software Richpeace pattern system</p> <p>4.- Mahasiswa dapat membuat file/ lembar kerja baru, menyimpan file/ lembar kerja, dan keluar dari Software Richpeace pattern system</p>	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan Menginstal Software Richpeace pattern system 2. Ketepatan mengoperasikan tools 3. Detail Fungsi tools 4. lembar kerja baru, menyimpan file/ lembar kerja <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan materi - Mendemonstrasikan cara mengoprasikan tools pada software Richpeace pattern system - Praktik menggambar Pola Dasar Depan 3 X 50' 		<p>Materi: Pengertian aplikasi Richpeace pattern system - - Manfaat dan tujuan Richpeace pattern system - - Macam-macam menu dan tools Richpeace pattern system</p> <p>Pustaka: Wibawa, Setya Chendra dan Arifiana, Deny, 2018. Module computer aided fashion design. Team. Version:3.0. User Manual: Textile & Fashion Design System . Germany: Richpeace Technology Limited.</p>	0%
10	Mahasiswa mampu membuat pola dasar dan pecah pola dengan menggunakan Software Richpeace pattern system	<p>1.- Mahasiswa membuat pola badan dasar dengan menggunakan Software Richpeace pattern system</p> <p>2.- Mahasiswa dapat membuat file yang sudah tesimpan pada Software Richpeace pattern system</p>	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan mengoperasikan tools 2. Pola Dasar Badan Muka dan Belakang secara digital 3. Pola Dasar Lengan secara digital <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Mendemonstrasikan cara mengoprasikan tools pada software Richpeace pattern system - Praktik menggambar Pola Dasar Belakang dan lengan 3 X 50 		<p>Materi: - Pola Dasar porie mulawan secara digital dengan Richpeace pattern system</p> <p>Pustaka: Muliawan, Porrie. (1990). Konstruksi Pola Busana Wanita. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia</p>	0%
11	Mahasiswa mampu membuat pola dasar dan pecah pola dengan menggunakan Software Richpeace pattern system	<p>1.- Mahasiswa dapat memindahkan, mengcopy, merotasi, mencerminkan/miror pola dengan menggunakan Richpeace pattern system</p> <p>2.- Mahasiswa dapat memindahkan dart manipulation dengan menggunakan Software Richpeace pattern system</p> <p>3.- Mahasiswa dapat membuat pecah pola Kerah dan lingkar leher dengan menggunakan software Richpeace pattern system</p>	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan mengoperasikan tools 2. 9 macam pola lingkar leher secara digital 3. 5 macam pola kerah secara digital <p>Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan materi - Mendemonstrasikan cara mengoprasikan tools pada software Richpeace pattern system - Praktik menggambar Macam-macam Dart manipulation, pola Kerah dan pola Lingkar Leher porie mulawan secara digital 3 X 50' 		<p>Materi: - Macam-macam Dart manipulation, pola Kerah dan pola Lingkar Leher porie mulawan secara digital dengan Richpeace pattern system</p> <p>Pustaka: Muliawan, Porrie. (2012). Analisa Pecah Model Busana Wanita : Lanjutan Dari Buku Pertama Konstruksi Pola Busana Wanita. Jakarta: Gunung Mulia</p>	5%

12	Mahasiswa mampu membuat pola dasar dan pecah pola dengan menggunakan Software Richpeace pattern system	- Mahasiswa dapat membuat pecah pola lengan dengan menggunakan software Richpeace pattern system	Kriteria: Pola lengan: Lengan kimono(kimono sleeve), Lengan setali, lengan lonceng (bell sleeve), lengan puff Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	- Mendemonstrasikan cara mengoprasikan tools pada software Richpeace pattern system - Praktik menggambar Pecah pola lengan 3 X 50		Materi: Macam-macam pecah pola lengan porie muliawan secara digital dengan Richpeace pattern system Pustaka: Muliawan, Porie. (2012). Analisa Pecah Model Busana Wanita : Lanjutan Dari Buku Pertama Konstruksi Pola Busana Wanita. Jakarta: Gunung Mulia	0%
13	Mahasiswa mampu membuat pecah pola rok dan celana dengan menggunakan Software Richpeace pattern system	- Mahasiswa dapat membuat pecah pola celana dan rok dengan menggunakan software Richpeace pattern system	Kriteria: 1. Ketepatan mengoperasikan tools 2. 5 macam pecah pola rok berbasis komputer 3. 2 macam pecah pola celana berbasis komputer Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Metode online, Pengajaran secara online, chating, video conference, mengikuti elearning di www.vi-learn.unesa.ac.id (Blended Learning) 3 X 50		Materi: Macam-macam pecah pola celana dan rok porie muliawan secara digital dengan Richpeace pattern system beserta fungsinya Pustaka: Muliawan, Porie. (2012). Analisa Pecah Model Busana Wanita : Lanjutan Dari Buku Pertama Konstruksi Pola Busana Wanita. Jakarta: Gunung Mulia	5%
14	Mahasiswa mampu membuat pecah pola berdasarkan desain busana yang telah di rancang dengan menggunakan Software richpeace pattern system	- Mahasiswa dapat membuat pecah pola Ready to Wear sesuai dengan desain yang telah di buat dengan menggunakan software Richpeace pattern system	Kriteria: 1. Ketepatan mengoperasikan tools 2. Pecah Pola Ready to Wear laki dan perempuan sesuai desain bagian Badan Muka dan Belakang berbasis digital Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja	- Mendemonstrasikan cara mengoprasikan tools pada software Richpeace pattern system - Praktik menggambar Pola depan dan belakang sesuai desain 3 X 50'		Materi: Pecah pola sesuai desain secara digital dengan Richpeace Pustaka: Muliawan, Porie. (2012). Analisa Pecah Model Busana Wanita : Lanjutan Dari Buku Pertama Konstruksi Pola Busana Wanita. Jakarta: Gunung Mulia	10%

15	Mahasiswa mampu membuat pecah pola berdasarkan desain busana yang telah di rancang dengan menggunakan Software richpeace pattern system	- Mahasiswa dapat membuat pecah pola evening wear atau kebaya sesuai dengan desain yang telah dibuat dengan menggunakan software Richpeace pattern system	Kriteria: Ketepatan mengoperasikan tools 2. Pecah Pola kebaya atau evening wear untuk laki dan perempuan sesuai desain bagian Badan Muka dan Belakang berbasis digital Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	- Menjelaskan materi - Mendemonstrasikan cara mengopraskan tools pada software Richpeace pattern system - Praktik menggambar Pola depan dan belakang sesuai desain - Penerapan pembuatan pecah pola berdasarkan desain - Upload portofolio 3 X 50		Materi: - Penyusunan urutan portofolio - Penerapan pola digital sesuai dengan desain secara digital dengan Richpeace pattern system beserta fungsinya Pustaka: Muliawan, Porie. (2012). Analisa Pecah Model Busana Wanita : Lanjutan Dari Buku Pertama Konstruksi Pola Busana Wanita. Jakarta: Gunung Mulia	10%
16	Mahasiswa mampu mengerjakan soal UAS	Mahasiswa mampu mengerjakan soal UAS menganalisis pecah pola sesuai desain dan mengaplikasi pecah pola dengan Software richpeace pattern system	Kriteria: mendapatkan nilai dengan range nilai 0 - 100 Bentuk Penilaian : Tes	Dapat mengerjakan soal UAS 3 X 50		Materi: - Penyusunan urutan portofolio - Penerapan pola digital sesuai dengan desain secara digital dengan Richpeace pattern system beserta fungsinya Pustaka: Muliawan, Porie. (2012). Analisa Pecah Model Busana Wanita : Lanjutan Dari Buku Pertama Konstruksi Pola Busana Wanita. Jakarta: Gunung Mulia	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Percentase
1.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	50%
2.	Penilaian Portofolio	10%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	10%
4.	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. **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.
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 proposisional 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 9 Desember 2024

Koordinator Program Studi D4 Tata
Busana

UPM Program Studi D4 Tata Busana



IRMA RUSSANTI
NIDN 0022017501



NIDN 0011076107

File PDF ini digenerate pada tanggal 2 Desember 2025 Jam 14:55 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

