



RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)	SEMESTER	Tgl Penyusunan												
Desain Dasar	9441002052	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=2 P=0 ECTS=3.18	1	13 Mei 2023												
OTORISASI	Pengembang RPS	Koordinator RMK	Koordinator Program Studi														
	Dra. Yulistiana, M.PSDM	Indarti, S.Pd, M.Sn	IRMA RUSSANTI														
Model Pembelajaran	Project Based Learning																
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																
	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-5	Mampu memanfaatkan iptek dan memiliki konsep teoritis secara mendalam tentang fashion design meliputi teknik, desain, produksi dan kewirausahaan serta mampu memformulasikan penyelesaian masalah procedural.															
	CPL-7	Mampu merancang dan mengembangkan koleksi busana yang koheren dan sesuai tema															
Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																	
CPMK - 1	CPMK 1 Mahasiswa memiliki kemampuan memahami konsep dasar desain																
CPMK - 2	CPMK 2 Mahasiswa memiliki kemampuan memahami alat dan bahan desain																
CPMK - 3	CPMK 3 Mahasiswa memiliki keterampilan mengekspresikan Unsur-Unsur Desain																
CPMK - 4	CPMK 4 Mahasiswa memiliki keterampilan mengekspresikan Prinsip-Prinsip Desain																
Matrik CPL - CPMK																	
		CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-7												
		CPMK-1	✓														
		CPMK-2	✓														
		CPMK-3		✓													
		CPMK-4			✓												
		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
		CPMK-1	✓														
		CPMK-2		✓													
		CPMK-3			✓	✓	✓	✓	✓	✓							
		CPMK-4									✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Deskripsi Singkat MK	Melakukan pengkajian dan memberikan pemahaman tentang konsep dasar desain dan penguasaan ketrampilan menerapkan Unsur Desain yang meliputi garis (line), arah (direction), bentuk (shape/form), ukuran (size), tekstur (texture), nilai gelap terang (value) dan warna (color), serta Prinsip Desain yang meliputi prinsip kesatuan (unity), proporsi (proportion), keseimbangan (balance), pusat perhatian (center of interest), dan irama (rhythm). Latihan menganalisis dan menerapkan unsur desain dan prinsip desain pada desain busana atau karya seni dalam bidang fashion. Pembelajaran dilaksanakan dengan menerapkan model pembelajaran Case Study dan Project Based Learning dalam menghasilkan suatu portfolio.																
Pustaka	Utama :																
	1. Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2005. Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana). Yogyakarta: Arti Bumi Intaran. 2. Darmaprawira, Sulastri. 2002. Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya. Bandung: ITB. 3. Sipahelut, Atisah dan Petrussumadi. 1991. Dasar Desain. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.																
	Pendukung :																
	1. Irawan, Bambang dan Tamara, Pricilia. 2013. Dasar-Dasar Desain. Depok: Griya Kreasi. 2. Pentak, Stephen & Lauer, David A. 2016. Design Basics . Boston: Cengage Learning.																

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 memiliki kemampuan memahami konsep dasar desain	1. Menjelaskan pengertian desain2. Menjelaskan ruang lingkup desain3. Menyebutkan jenis desain4. Menjelaskan syarat desain	<p>Kriteria: Penilaian meliputi kelengkapan informasi sistematis penyusunan sumber dan contoh-contoh yang diberikan</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>		Pendekatan: deduktif Metode diskusi dan ceramah Model : Case Study, secara daring menggunakan platform WA Group, Google meet dan SiDia 2 X 50	<p>Materi: 1. Pengertian desain 2. Ruang lingkup desain 3. Jenis desain 4. Syarat desain</p> <p>Pustaka: Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2005. Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana). Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.</p>	5%	
2	Mahasiswa memiliki kemampuan menjelaskan macam-macam alat dan bahan desain Kegunaan serta penggunaannya	1. Menjelaskan pengertian alat dan bahan desain2. Mengidentifikasi macam-macam alat desain3. Menjelaskan kegunaan dan penggunaan alat desain4. Menjelaskan pengertian bahan desain5. Mengidentifikasi macam-macam bahan desain	<p>Kriteria: Penilaian meliputi: ketepatan dalam menjawab pertanyaan ketepatan dalam penggunaan alat dan bahan mendesain</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Pendekatan: deduktif Metode diskusi dan ceramah Model : Case Study, secara luring menggunakan platform WA Group, Google meet dan SiDia 2 X 50		<p>Materi: 1. Pengertian alat dan bahan desain 2. Macam-macam alat desain 3. Kegunaan dan penggunaan alat desain 4. Pengertian bahan desain 5. Macam-macam bahan desain</p> <p>Pustaka: Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2005. Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana). Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.</p>	5%	
3	Mahasiswa memiliki keterampilan mengekspresikan unsur Garis dan Arah	1. Menjelaskan pengertian unsur Garis dan Arah2. Menyebutkan jenis/macam Garis dan Arah3. Menjelaskan karakteristik/ makna unsur Garis dan Arah4. Membuat suatu karya seni dengan pene rapan unsur Garis dan Arah	<p>Kriteria: Penilaian meliputi: kreativitas, kerapian, kesesuaian dengan tema, layout dan warna.</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>		Pendekatan: deduktif Metode: diskusi dan ceramah Model : Project Based Learning, secara daring menggunakan platform WA Group, Google meet dan SiDia 2 X 50	<p>Materi: 1. Pengertian unsur garis dan arah 2. Jenis/macam garis dan arah 3. Karakteristik garis dan arah 4. Penerapan unsur garis dan arah ada desain</p> <p>Pustaka: Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2005. Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana). Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.</p>	5%	
4	Mahasiswa memiliki keterampilan mengekspresikan unsur Bentuk dan Ukuran	1. Menjelaskan pengertian unsur Bentuk dan Ukuran2. Menyebutkan Macam Bentuk dan Ukuran3. Menjelaskan karakteristik/ makna unsur Bentuk dan Ukuran4. Membuat suatu komposisi dengan pene rapan unsur Bentuk dan Ukuran	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Penilaian diskusi meliputi ketepatan jawaban yang diberikan dan disertai contoh-contoh. 2. Penilaian kinerja meliputi kreativitas kerapian ketepatan dalam menerapkan unsur bentuk dan ukuran dan keserasian dalam perpaduan warna <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio</p>		Pendekatan: deduktif Metode: diskusi dan ceramah Model : Project Based Learning, secara daring menggunakan platform WA Group, Google meet dan SiDia 2 X 50	<p>Materi: 1. Pengertian unsur bentuk dan ukuran 2. Macam bentuk dan ukuran 3. Karakteristik bentuk dan ukuran 4. Penerapan unsur bentuk dan ukuran pada desain</p> <p>Pustaka: Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2005. Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana). Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.</p>	5%	

5	Mahasiswa memiliki keterampilan mengekspresikan unsur Tekstur	1. Menjelaskan pengertian Tekstur2. Menyebutkan jenis/macam Tekstur.3. Menjelaskan karakteristik dan makna unsur Tekstur4. Membuat suatu komposisi dengan pene rapan unsur tekstur	Kriteria: Penilaian meliputi: ketepatan penerapan tekstur kain kreativitas, keserasian dan kerapian. Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk		Pendekatan: deduktif Metode: diskusi dan ceramah Model : Project Based Learning, secara daring menggunakan platform WA Group, Google meet dan SiDia 2 X 50	Materi: 1. Pengertian Tekstur2. Jenis/macam Tekstur.3. Karakteristik Tekstur. 4. Makna Tekstur Pustaka: Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2005. Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana). Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.	5%
6	Mahasiswa memiliki keterampilan mengekspresikan unsur Warna dan Value	1. Menjelaskan pengertian unsur Value dan Warna2. Menyebutkan jenis/penggolongan Value dan Warna.3. Menjelaskan sifat/karakteristik Value dan Warna4. Membuat suatu komposisi dengan pene rapan unsur Value dan Warna	Kriteria: Penilaian meliputi: ketepatan dalam menerapkan warna keharmonisan kreativitas dan karapian dengan range nilai 0 - 100 Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pendekatan: deduktif Metode: diskusi dan ceramah Model : Project Based Learning, secara daring menggunakan platform WA Group, Google meet dan SiDia 2 X 50		Materi: 1. Pengertian unsur Warna dan Value. 2. Jenis/penggolongan Warna dan Value. .3. Sifat/ karakteristik Warna dan Value. .4. Penerapan unsur Warna dan Value. Pustaka: Darmaprawira, Sulasmi. 2002. Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya. Bandung: ITB.	5%
7	Mahasiswa memiliki keterampilan mengekspresikan unsur Warna dan Value	1. Menjelaskan pengertian unsur Value dan Warna2. Menyebutkan jenis/penggolongan Value dan Warna.3. Menjelaskan sifat/karakteristik Value dan Warna4. Membuat suatu komposisi dengan pene rapan unsur Value dan Warna	Kriteria: Penilaian meliputi: ketepatan dalam menerapkan warna keharmonisan kreativitas dan karapian dengan range nilai 0 - 100 Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pendekatan: deduktif Metode: diskusi dan ceramah Model : Project Based Learning, secara daring menggunakan platform WA Group, Google meet dan SiDia 2 X 50		Materi: 1. Pengertian unsur Warna dan Value. 2. Jenis/penggolongan Warna dan Value. .3. Sifat/ karakteristik Warna dan Value. .4. Penerapan unsur Warna dan Value. Pustaka: Darmaprawira, Sulasmi. 2002. Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya. Bandung: ITB.	5%
8	Mahasiswa memiliki keterampilan mengekspresikan unsur Value dan Warna	Mampu mengerjakan soal UTS	Kriteria: Penilaian meliputi: ketepatan dalam menerapkan warna keharmonisan kreativitas dan karapian dengan range nilai 0 - 100 Bentuk Penilaian : Tes		Mengerjakan soal UTS secara mandiri 2 X 50	Materi: Unsur-unsur Desain Pustaka: Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2005. Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana). Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.	10%
9	UTS	1.Mahasiswa memiliki keterampilan mengekspresikan unsur Value 2.	Kriteria: Skor: 0 - 100 Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pendekatan: deduktif Metode: diskusi dan ceramah Model : Project Based Learning, secara daring menggunakan platform WA Group, Google meet dan SiDia 2 X 50		Materi: 1. Pengertian prinsip Kesatuan. 2. Kategori prinsip Kesatuan. 3. Sifat dan makna prinsip Kesatuan4. Prinsip Kesatuan pada suatu desain Pustaka: Sipahelut, Atisah dan Petrussumadi. 1991. Dasar Desain. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.	5%

10	Memiliki keterampilan mengekspresikan prinsip Proporsi (Proportion)	1. Menjelaskan pengertian prinsip Proporsi2. Menyebutkan kategori prinsip Proporsi3. Menjelaskan sifat dan makna prinsip Proporsi4. Menerapkan prinsip proporsi pada suatu desain	Kriteria: Penilaian meliputi: kelengkapan informasi yang diuraikan kreativitas ketepatan gambar sesuai kategori dan kerapian dengan range nilai 0 - 100 Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk		Pendekatan: deduktif Metode: diskusi dan ceramah Model : Project Based Learning, secara daring menggunakan platform WA Group, Google meet dan SiDia 2 X 50	Materi: 1. Pengertian prinsip Proporsi. 2. Kategori prinsip Proporsi. 3. Sifat dan makna prinsip Proporsi. 4. Penerapan prinsip proporsi pada suatu desain Pustaka: <i>Sipahelut, Atisah dan Petrussumadi. 1991. Dasar Desain. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.</i>	5%
11	Mahasiswa memiliki keterampilan mengekspresikan prinsip Keseimbangan (Balance)	1. Menjelaskan pengertian prinsip Keseimbangan2. Menyebutkan kategori prinsip Keseimbangan3. Menjelaskan sifat dan makna prinsip keseimbangan4. Menerapkan prinsip Keseimbangan pada suatu desain	Kriteria: Penilaian meliputi: kelengkapan informasi yang diuraikan kreativitas ketepatan gambar sesuai kategori dan kerapian dengan range nilai 0 - 100 Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio		Pendekatan: deduktif Metode: diskusi dan ceramah Model : Project Based Learning, secara daring menggunakan platform WA Group, Google meet dan SiDia 2 X 50	Materi: 1. Pengertian prinsip Keseimbangan2. Kategori prinsip Keseimbangan3. Sifat dan makna prinsip keseimbangan4. Penerapan prinsip Keseimbangan pada suatu desain Pustaka: <i>Sipahelut, Atisah dan Petrussumadi. 1991. Dasar Desain. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.</i>	5%
12	Mahasiswa memiliki keterampilan mengekspresikan prinsip Pusat Perhatian (Center of Interest)	1. Menjelaskan pengertian prinsip Pusat perhatian2. Menyebutkan kategori prinsip Pusat perhatian3. Menjelaskan sifat dan makna prinsip Pusat perhatian4. Menerapkan prinsip Pusat perhatian pada suatu desain	Kriteria: Penilaian meliputi: kelengkapan informasi yang diuraikan kreativitas ketepatan gambar sesuai kategori dan kerapian dengan range nilai 0 - 100 Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk		Pendekatan: deduktif Metode: diskusi dan ceramah Model : Project Based Learning, secara daring menggunakan platform WA Group, Google meet dan SiDia 2 X 50	Materi: 1. Pengertian prinsip Pusat perhatian. 2. Kategori prinsip Pusat Perhatian. 3. Sifat dan makna prinsip Pusat Perhatian. 4. Penerapan prinsip Pusat perhatian pada suatu desain Pustaka: <i>Sipahelut, Atisah dan Petrussumadi. 1991. Dasar Desain. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.</i>	5%
13	Mahasiswa memiliki keterampilan mengekspresikan prinsip Pusat Perhatian (Center of Interest)	1. Menjelaskan pengertian prinsip Pusat perhatian2. Menyebutkan kategori prinsip Pusat perhatian3. Menjelaskan sifat dan makna prinsip Pusat perhatian4. Menerapkan prinsip Pusat perhatian pada suatu desain	Kriteria: Penilaian meliputi: kelengkapan informasi yang diuraikan kreativitas ketepatan gambar sesuai kategori dan kerapian dengan range nilai 0 - 100 Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk		Pendekatan: deduktif Metode: diskusi dan ceramah Model : Project Based Learning, secara daring menggunakan platform WA Group, Google meet dan SiDia 2 X 50	Materi: 1. Pengertian prinsip Pusat perhatian. 2. Kategori prinsip Pusat Perhatian. 3. Sifat dan makna prinsip Pusat Perhatian. 4. Penerapan prinsip Pusat perhatian pada suatu desain Pustaka: <i>Sipahelut, Atisah dan Petrussumadi. 1991. Dasar Desain. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.</i>	5%

14	Mahasiswa memiliki keterampilan mengekspresikan prinsip Pusat Perhatian (Center of Interest)	1. Menjelaskan pengertian prinsip Pusat perhatian2. Menyebutkan kategori prinsip Pusat perhatian3. Menjelaskan sifat dan makna prinsip Pusat perhatian4. Menerapkan prinsip Pusat perhatian pada suatu desain	Kriteria: Skor: 0 - 100 Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Pendekatan: deduktif Metode: diskusi dan ceramah Model : Project Based Learning, secara daring menggunakan platform WA Group, Google meet dan Vinesa 2 X 50		Materi: 1. Pengertian prinsip Pusat perhatian. 2. Kategori prinsip Pusat Perhatian. 3. Sifat dan makna prinsip Pusat Perhatian. 4. Penerapan prinsip Pusat perhatian pada suatu desain Pustaka: <i>Sipahelut, Atisah dan Petrussumadi. 1991. Dasar Desain. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.</i>	5%
15	Mahasiswa memiliki keterampilan mengekspresikan prinsip Irama (Rhythm)	1. Menjelaskan pengertian prinsip Irama2. Menyebutkan kategori prinsip Irama3. Menjelaskan sifat dan makna prinsip Irama4. Menerapkan prinsip Irama pada suatu desain	Kriteria: Penilaian meliputi: kelengkapan informasi yang diuraikan kreativitas ketepatan gambar sesuai kategori dan kerapian dengan range nilai 0 - 100 Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Penilaian Portofolio	Pendekatan: deduktif Metode: diskusi dan ceramah Model : Project Based Learning, secara daring menggunakan platform WA Group, Google meet dan SiDia 2 X 50		Materi: 1. Pengertian prinsip Irama2. kategori prinsip Irama3. Sifat dan makna prinsip Irama4. Penerapan prinsip Irama pada suatu desain Pustaka: <i>Sipahelut, Atisah dan Petrussumadi. 1991. Dasar Desain. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.</i>	5%
16	Mahasiswa mampu mengerjakan UAS	Mendapatkan nilai baik atau sangat baik bila dapat mengerjakan dan menjawab soal UAS dengan baik dan benar	Kriteria: Skor: 0 - 100 Bentuk Penilaian : Tes	Mengerjakan soal UAS secara mandiri 2 X 50		Materi: Prinsip-prinsip Desain Pustaka: <i>Sipahelut, Atisah dan Petrussumadi. 1991. Dasar Desain. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.</i>	20%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	10%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	52.5%
3.	Penilaian Portofolio	7.5%
4.	Tes	30%
		100%

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 prodinya 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 persentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposisional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 24 Desember 2024

Koordinator Program Studi D4
Tata Busana

UPM Program Studi D4 Tata
Busana



IRMA RUSSANTI
NIDN 0022017501



File PDF ini digenerate pada tanggal 6 Desember 2025 Jam 17:14 menggunakan aplikasi RPS-OBE-SiDia Unesa