

**STRUKTUR KURIKULUM TAHUN AKADEMIK 2019
PROGRAM STUDI D4 DESAIN MODE**

No	Mata Kuliah	Wajib/Pil	SKS	Semester							
				1	2	3	4	5	6	7	8
Matakuliah Pengembangan Kepribadian Inti											
1	1000002024 Pendidikan Agama Budha 1000002025 Pendidikan Agama Hindu 1000002026 Pendidikan Agama Islam 1000002027 Pendidikan Agama Katholik 1000002028 Pendidikan Agama Khonghucu 1000002029 Pendidikan Agama Protestan	WAJIB	2		2						
2	1000002033 Pendidikan Kewarganegaraan	WAJIB	2		2						
3	1000002018 Pendidikan Pancasila	WAJIB	2	2							
4	Bahasa Indonesia	WAJIB	2	2							
Matakuliah Keilmuan dan Ketrampilan											
5	Pengantar Industri Fashion	WAJIB	2	2							
6	Gambar Model	WAJIB	2		2						
7	Fashion Ilustrasi	WAJIB	3		2						
8	Produksi Busana II	WAJIB	3		3						
9	Computer Aided Design	WAJIB	3		3						
10	Ragam Hias Indonesai	WAJIB	3		3						
11	Draping	WAJIB	3		3						
12	Sejarah Busana	WAJIB	2			2					
13	Desain Mode	WAJIB	3			3					
14	Busana Pesta	WAJIB	3			3					
15	Busana Nasional	WAJIB	3			3					
16	Drape & Wrape	WAJIB	3			3					
17	Kriya Tekstil	WAJIB	3			3					
18	Komunikasi dan Layanan Prima	WAJIB	2				2				
19	Busana Kerja	WAJIB	3				3				
20	Batik	WAJIB	3				3				
21	Bordir	WAJIB	3				3				
22	Manipulating Fabric	WAJIB	3				3				
23	Desain Research & Development	WAJIB	3				3				
24	Digital Tekstil Desain	WAJIB	3					3			
25	Desain Special Occasion	WAJIB	3					3			
26	Adibusana	WAJIB	4					4			
27	Busana Anak	WAJIB	3					3			
28	Busana Pria	WAJIB	3					3			
29	Aksesoris	WAJIB	3					3			
30	Fashion Marketing	WAJIB	2						2		
31	Branding & Digital Marketing	WAJIB	3						3		
32	Busana Anak	WAJIB	3						3		
Matakuliah Pengembangan Kepribadian Institusional											
33	Bahasa Inggris	WAJIB	3	3							
34	Kewirausahaan	WAJIB	2					2			
35	Pendidikan Jasmani dan Olahraga	WAJIB	2			2					
36	Literasi Digital	WAJIB	2				2				
Matakuliah Dasar Keahlian											
37	Mesin Industri & K3	WAJIB	2	2							
38	Pengetahuan Bahan Tekstil	WAJIB	2	2							
39	Dasar Desain	WAJIB	3	3							
40	Produksi Busana I	WAJIB	4	4							
41	Komputer Grafis	WAJIB	2	2							
42	Penulisan Karya Ilmiah dan Seminar	WAJIB	3						3		
Matakuliah Berkehidupan Bermasyarakat											
43	Budaya Indonesia	WAJIB	2		2						
44	Pameran dan Pagelaran Busana	WAJIB	3						3		
Matakuliah Perilaku Berkarya											
45	Komunikasi dan Pelayanan Prima	WAJIB	2				2				
46	Bahasa Inggris Profesi	WAJIB	3						3		
47	Sustainable Fashion	WAJIB	2				2				
48	Design Thinking	WAJIB	3			3					

Matakuliah Keahlian Berkarya											
49	Fashion Entrepreneur	WAJIB							3		
50	Garmen & QC	WAJIB							3		
51	PKL I	WAJIB	5							5	
52	PKL II	WAJIB	5							5	
53	Tugas Akhir	WAJIB	6							6	
			144	22	22	22	21	21	20	10	6

Alokasi SKS per semester

Semester 1 : 22

Semester 2 : 22

Semester 3 : 22

Semester 4 : 21

Semester 5 : 21

Semester 6 : 20

Semester 7 : 10

Semester 8 : 6

Jumlah : 144

**DESKRIPSI MATA KULIAH
PROGRAM STUDI D-4 DESAIN MODE**

Bahasa Inggris

Dosen : Tim

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mampu menerapkan keahlian bahasa Inggris dan memanfaatkan TIK untuk (1) berkomunikasi dan (2) memahami teks lisan dan tulis dalam konteks-konteks keseharian dan umum terbatas.
2. Menguasai pengetahuan dasar ilmu bahasa Inggris untuk menunjang kemampuan (1) berkomunikasi dengan bahasa yang berterima dan (2) pemahaman teks.
3. Membuat keputusan dalam memilih bahasa yang tepat sesuai dengan kaidah penggunaan bahasa berterima sesuai dengan konteksnya.
4. Memiliki tanggung jawab atas (1) penggunaan bahasa yang dipakai dan (2) tugas yang diberikan terkait penggunaan dan pemahaman bahasa.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah ini membekali mahasiswa pada keterampilan dan komponen bahasa pada level dasar (pre-intermediate). Matakuliah ini juga memperkenalkan tes terstandarisasi yang memuat latihan keterampilan membaca (reading skills), menyimak (listening comprehension) dan tata bahasa dan kosakata (structure and vocabulary) yang diarahkan untuk persiapan test bahasa inggris standar Internasional. Semua kegiatan perkuliahan akan disajikan dengan sistem ceramah, diskusi, presentasi dan diskusi, tugas penyelesaian masalah (problem solving), dan refleksi.

Referensi

- Sharpe, Pamela. J. 2003. How to prepare for the TOEFL. Barron Educational Series. NY
- Phillips, Deborah. 2004. Longman Preparation Course for the TOEFL Test: The Paper Test (Student Book with Answer Key and CD-ROM). Pearson Education. NY
- Phillips, Deborah. 2012. Official Guide to the TOEFL Test With CD-ROM, 4th Edition (Official Guide to the Toefl Ibt). McGraw-Hill. USA.
- Phillips, Deborah. 2001. Longman Introductory Course for the TOEFL Test: iBT, 2nd ed. Pearson Education. NY
- Worcester, Adam, et al. 2008. Building Skill for the TOEFL iBT: Beginning. Compass Publishing.
- Cullen, Pauline, et al. 2014. The Official Cambridge Guide to IELTS Students Book With Answers with DVD-ROM. Oxford University Press.
- Parthare, Emma Parthare, Gary May, Peter. 2013. Headway Academic Skills IELTS Study Skills Edition: Level 1 Students Book. Oxford University Press.
- Lougheed, Lin. 2007. Longman Preparation Series for the TOEIC Test: Listening and Reading, 5th Edition. Pearson Education. NY
- Tim Mata Kuliah Bahasa Inggris. 2016. English for Non English Department Students. Surabaya: Surabaya University Press.

Pengantar Industri Fashion

Dosen : Indarti, S.Pd., M.Sn.
Dra. Yulistiana, M.PSDM.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang konsep dasar industri fashion yang merupakan salah satu global industri dengan memanfaatkan sumber belajar dan TIK.
2. Mahasiswa memiliki kemampuan mengidentifikasi sifat, kategori, dan faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan dan perubahan fashion.
3. Mahasiswa memiliki kemampuan menganalisis karya-karya fashion desainer nasional maupun internasional dan kontribusinya dalam industri fashion dengan melakukan penelusuran referensi dan mempresentasikan didepan kelas.
4. Mahasiswa memiliki karakter iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli, tanggungjawab dan tangguh dalam kegiatan pembelajaran dan dalam mengerjakan tugas baik secara individu maupun kelompok sesuai standart penilaian yang ditetapkan.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah ini berisi pengkajian teori tentang industri fashion yang meliputi definisi dan terminologi fashion, level dan ruang lingkup industri fashion, sifat dan kategori fashion, faktor-faktor yang mempengaruhi perkembangan dan perubahan fashion, karir di bidang fashion, serta mengenal fashion desainer dunia dengan menggali informasi tentang kekhususan/*specialty*-nya, *brand*/label dan kontribusinya di industri fashion. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan pendekatan kontekstual dan konstruktivisme. Metode pembelajaran yang digunakan adalah diskusi, penugasan dan *discovery* untuk menganalisis karya desainer-desainer terkenal dan kontribusinya dalam industri fashion.

Referensi

- Frings, Gini Stephens, 2014. *Fashion: from concept to consumer*. Pearson Education Limited.
- Granger, Michele M. 2015. *The Fashion Industry and its Careers: An Introduction*. Bloomsbury, New York & London.
- Reilly, Andrew, 2014. *Key Concept for the Fashion Industry (Understanding Fashion)*. Bloomsbury, New York & London.
- Stone, Elaine, 2018. *The Dynamic of Fashion*. Bloomsbury, New York & London.
- White, Tamiko. 2018. *Careers in the Fashion Industry*. White Noise Showroom, USA.

Mesin Industri & K3

Dosen : Dra. Urip Wahyuningsih, M.Pd.
Irma Russanty, S.Pd. M.Ds.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang konsep dasar mesin industry dan K3 dengan memanfaatkan sumber belajar dan TIK.
2. Mahasiswa memiliki kemampuan mengidentifikasi macam-macam mesin industri garment dan kegunaannya.
3. Mahasiswa memiliki keterampilan menggunakan macam-macam mesin industri garment, merawat dan memperbaiki masalah kecil dalam kerusakan mesin, serta menerapkan kesehatan dan keselamatan dalam bekerja.
4. Mahasiswa memiliki karakter iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli, tanggungjawab dan tangguh dalam kegiatan pembelajaran dan dalam mengerjakan tugas baik secara individu maupun kelompok sesuai standart penilaian yang ditetapkan.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah ini berisi pengkajian teori tentang mesin industri garmen yang meliputi macam-macam mesin jahit, aksesoris mesin, cara penggunaan mesin, menyesuaikan tegangan, macam-macam setikan, macam-macam lapisan, perawatan dan perbaikan mesin. Teori tentang K3 yang meliputi definisi, ujuan, prinsip, ruang lingkup K3 di industri garment. Menerapkan macam-macam mesin dan aksesoris dalam membuat project antara lain membuat kerutan, memasang elastic, memasang bisban, melipat dan menjahit garis leher, lubang ikat pinggang, kelim pakaian jeans, hiasan saku sisi dan sebagainya.

Referensi

- Blodget, Clifford L. 2013. *The Sewing Machine Master Guide: from basic to expert*. Blodget Publishing. Landon, Nancy. 2018. *Singer: The Complete Photo Guide to Sewing: 3rd edition*. Minneapolis: Creative Publishing.
- Lundstrom, Johanna. 2019. *Master the Coverstich Machine: the complete coverstich sewing guide*.
- Smith, Alison. 2018. *The Sewing Book*. New York: DK Publishing.
- Yellen, Gail Patrice. 2015. *Serger Essentials: master the basics & beyond*. Georgetown: Fraser Direct.

Pengetahuan Bahan Tekstil

Dosen : Dra. Yulistiana, M.PSDM.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang konsep dasar bahan tekstil dengan memanfaatkan sumber belajar dan TIK.
2. Mahasiswa memiliki kemampuan untuk melakukan identifikasi serat, benang dan kain, kaitannya dengan pemilihan bahan busana dan perawatannya.
3. Mahasiswa memiliki kemampuan untuk memilih tekstil dan bahan tambahan (pelengkap) untuk berbagai rancangan busana wanita, pria dan anak serta kesempatannya.
4. Mahasiswa memiliki karakter iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli, tanggungjawab dan tangguh dalam kegiatan pembelajaran dan mengerjakan tugas baik secara individu maupun kelompok sesuai standart penilaian yang ditetapkan.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini merupakan pengetahuan dasar tentang macam-macam serat, identifikasi serat, label pada benang dan bahan tekstil, konstruksi kain (tenunan, rajutan, kempa/non-woven, anyaman, buhul, kaitan), macam-macam tenunan dan sifat permukaan tekstur, jenis pewarnaan dan penyempurnaan tekstil, memahami sifat dan karakteristik kain, mengetahui manfaat dan penggunaan bahan utama, penunjang, pelengkap dan garnitur untuk busana. Memilih tekstil dan bahan tambahan (pelengkap) untuk berbagai rancangan busana wanita, pria dan anak serta kesempatannya dalam bentuk portofolio.

Referensi

- Baugh, Gail, 2018. *The Fashion Designer's Textile Directory: A Guide to Fabrics' Properties, Characteristic and Garment-Design Potential*. New York: Querto Publishing.
- Elsasser, Virginia Hencken, 2010. *Textiles: Concepts and Principles*. New York: Fairchild Books.
- Humpries, Mary. 2004. *Fabric Glossary*. New Jersey: Pearson Prentice Hall
- Knight, Lorna, 2013. *The Sewing Stitch and Textile Bible*. New York: Chartwell Books, Inc.
- Siti, S dan Juhrah, S. 2009. *Ilmu Tekstil*. Surabaya: UnesaUniversity Press

Udale, Jenny. 2008. *Basics Fashion Design 02: Textile and Fashion*. Switzerland: AVA Publishing.

Desain Dasar

Dosen : Dra. Yulistiana, M.PSDM.
Irma Russanty, S.Pd. M.Ds

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang unsur dan prinsip desain dalam rancangan mode busana dengan memanfaatkan sumber belajar dan TIK.
2. Mahasiswa memiliki kemampuan untuk melakukan identifikasi unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain dalam rancangan busana.
3. Mahasiswa memiliki kemampuan untuk merancang busana dengan penerapan unsur dan prinsip desain dalam bentuk portfolio.
4. Mahasiswa memiliki karakter iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli, tanggung jawab, dan tangguh di dalam membuat karya desain baik secara individu maupun kelompok.

Deskripsi Matakuliah

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) pada rancangan busana. Latihan menerapkan unsur desain meliputi penerapan unsur garis dan bentuk pada garis leher, garis hias, bentuk kerah, lengan dan rok. Merancang busana dengan berbagai macam siluet. Merancang busana untuk berbagai macam tekstur. Merancang busana dengan menerapkan prinsip desain harmoni, proporsi keseimbangan, pusat perhatian dan irama.

Referensi

Sulasma Darmaprawira. 2002. *Warna: Teori dan Kreativitas Penggunaannya*. Bandung: ITB.

Bambang Irawan dan Pricilia Tamara. 2013. *Dasar-Dasar Desain*. Depok: Griya Kreasi.

Sadjiman Ebdy Sanyoto. 2005. *Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana)*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.

Atisah Sipahelut dan Petrussumadi. 1991. *Dasar Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Pentak, Stephen & Lauer, David A. 2016. *Design Basics*. Boston: Cengage Learning.

Produksi Busana I

Dosen : Dr. Lutfiyah Hidayati, M.Pd.
Irma Russanty, S.Pd. M.Ds.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang konsep dasar produksi busana sederhana dengan memanfaatkan sumber belajar dan TIK.
2. Mahasiswa memiliki keterampilan membuat busana yaitu; rok dan *sackdress* sederhana.
3. Mahasiswa memiliki kemampuan menganalisis kualitas hasil pembuatan busana sederhana sesuai standart industri dalam bentuk portofolio.
4. Mahasiswa memiliki karakter iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli, tanggungjawab dan tangguh dalam kegiatan pembelajaran dan mengerjakan tugas baik secara individu maupun kelompok sesuai standart penilaian yang ditetapkan.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini bersifat pengkajian teori dan pelatihan keterampilan dalam ruang lingkup produksi busana industri, yaitu pembuatan pola dan teknik jahit sederhana. Pembuatan pola meliputi: macam-macam teknik pembuatan pola, pengenalan ukuran standart, cara mengambil ukuran dan menganalisis badan wanita, cara membuat konstruksi pola dasar badan, lengan, rok dan cara mengubah pola dasar seperti *dart manipulation* dan garis hias serta pola macam-macam garis leher. Teori teknik jahit meliputi macam-macam kampuh, opening, belahan, dan teknik penyelesaian. Metode pembelajaran demonstrasi dan praktek langsung dalam membuat macam-macam teknik jahit dalam bentuk fragmen. Metode *project based learning* digunakan dalam menerapkan pola dasar dan teknik menjahit dalam bentuk rok suai dan *sackdress* sederhana tanpa lengan sesuai ukuran sebenarnya diatas toal.

Referensi

Armstrong, Helen Joseph. 2013. *Patternmaking for Fashion Design: fifth edition*. Pearson.

DK. 2003. *The Complete Book of Sewing, Porting Kinderslev. Limited. Londer.*

Muliawan, Porrie, 2012. , *Dasar-dasar Teknik Menjahit. Libri. Lakarti.*

Reader's Digest. 2010. *Complete Guide to Sewing. Readers Digest Association. Incorporated.*

Russanti. Irma. 2014. *Modul teknik Menjahit 1. Unipres. Unesa.*

Komputer Grafis

Dosen : Setya Cendra Wibawa, S.Pd. MT.
Deny Arifiana, S.Pd. M.A.
Ma'rifatun Nashikah, S.Pd. M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang konsep dasar desain grafis pada bidang busana dengan memanfaatkan sumber belajar dan TIK.
2. Mahasiswa memiliki keterampilan dalam membuat desain grafis menggunakan computer dalam bidang busana.
3. Mahasiswa mampu merancang *corporate identity* bidang industry fashion dalam bentuk printed dan digital portfolio.
4. Mahasiswa memiliki karakter iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli, tanggungjawab dan tangguh dalam kegiatan pembelajaran dan mengerjakan tugas baik secara individu maupun kelompok sesuai standart penilaian yang ditetapkan.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah ini berisi pengkajian teori tentang konsep dasar desain grafis yang terdiri dari *fundamentals of typography and color, tools and technologies*, teori *bitmap* dan *vector* yang meliputi ciri-ciri, sifat, manfaat, dan *software* yang digunakan. Praktek membuat desain grafis yang berhubungan dengan bidang busana baik menggunakan photoshop maupun corelDRAW Penerapan metode demonstrasi dan praktek langsung dalam membuat logo, ilustrasi, dan *digital imaging*. *Project based learning* diterapkan dalam pembuatan *corporate identity* yang meliputi *corporate visual* (logo, kartu nama, *business stationery, uniform*) dan *corporate communication* (katalog, poster, brosur, iklan) dalam bentuk *printed* dan *digital* portfolio.

Referensi

Bouton, Gary David. 2017. *Coreldraw X8 the official guide*. New York: Mc Graw Hill.
Dewis, Glyn. 2018. *The Photoshop Toolbox: Essential Techniques for mastering layer masks, brushes, and blend modes*. San Rafael: Rocky Nook Inc.
Dabner, David & Stewart, Sandra. 2017. *Graphic Design School: the principles and practice graphic design*. New Jersey: A Quarto Book.
Frasie, Radu. 2017. *Graphic Design Handbook*. Sibiu.
Lupton, Ellen & Phillips, Jennifer Cole. 2015. *Graphic Design the New Basics*. New York: Princeton Architectural Press.

Budaya Indonesia

Dosen : Yuhri Inang Prihatina, S.Pd. M.Sn.
Inty Nahari, S.Pd. M.Ds.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang konsep dasar budaya Indonesia dan memiliki tanggung jawab terhadap nilai sosial budaya yang luhur dengan memanfaatkan sumber belajar dan TIK.
2. Mahasiswa memiliki kemampuan mengidentifikasi bentuk, fungsi, dan makna wujud budaya dalam bidang busana yang meliputi tekstil dan busana tradisional.
3. Mahasiswa memiliki kemampuan menganalisis dan merancang konsep desain kekinian yang berbasis tekstil dan busana tradisional dalam bentuk portfolio dan mempresentasikannya.
4. Mahasiswa memiliki karakter iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli, tanggungjawab dan tangguh dalam kegiatan pembelajaran dan mengerjakan tugas baik secara individu maupun kelompok sesuai standart penilaian yang ditetapkan.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah ini berisi pengkajian teori budaya antara lain: nilai-nilai luhur budaya Indonesia, struktur dan reproduksi budaya, perkembangan sosial budaya di Indonesia, semiotika dan analisis tekstual produk budaya serta aplikasinya dalam bidang busana yang meliputi tekstil dan busana tradisional. Metode pembelajaran yang digunakan adalah diskusi di dalam kelas, *inquiry* untuk mengidentifikasi dan menganalisis kain dan busana daerah Indonesia, *problem based learning* dalam menganalisis masalah fashion, serta *project based learning* dalam merancang konsep produk kekinian yang berbasis tekstil dan busana tradisional

Referensi

Abdullah, Irwan. 2015. *Kontruksi dan Reproduksi Kebudayaan*, Pustaka Pelajar: Yogyakarta
Harmoko dkk. 1995, *Indonesia Indah Seri Kain-Kain Non Tenun Indonesia*, Jakarta: Yayasan Harapan Kita/ BP3 TMII
_____. 1998, *Indonesia Indah Seri Busana Tradisional*, Jakarta: Yayasan Harapan Kita/ BP3 TMII
Kartika, Dharsono Sony, 2016, *Kreasi artistic Perjumpaan Tradisi Modern dalam Paradigma Kekaryaannya Seni*, Citra Sain: Surakarta
Morris, Desmond. 1977. *Manwatching A Field Guide To Human Behavior*, Harry N Abrams, INC Publisher: New York
Saebani, Beni Ahmad. 2018. *Ilmu Budaya Dasar dalam Perspektif Baru*. Pustaka Setia.
Sulasman & Setia Gumilar 2013. *Teori-teori Kebudayaan dari Teori Hingga Aplikasi*, Pustaka Setia: Bandung
Yayasan Kemala Bhayangkara. 2018. *Kreasi Busana Daerah Indonesia Warisan Nusantara*. Grasindo.

Gambar Model

Dosen : Inty Nahari, S.Pd. M.Ds.
Imami Arum Tri Rahayu, S.Pd. M.Pd.
Indarti, S.Pd. M.Sn.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang teori gambar model sebagai dasar keterampilan mendesain busana dengan memanfaatkan sumber belajar dan TIK.
2. Mahasiswa memiliki keterampilan dalam menggambar anatomi modis wanita, pria, dan anak untuk sketsa mode.
3. Mahasiswa memiliki karakter iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli, tanggungjawab dan tangguh dalam kegiatan pembelajaran dan mengerjakan tugas baik secara individu maupun kelompok sesuai standart penilaian yang ditetapkan.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah ini berisi pengkajian teori gambar model yang meliputi: identifikasi anatomi tubuh berdasarkan ukuran tinggi kepala, perbandingan anatomi modis berdasarkan usia dan jenis kelamin, letak bagian tubuh, gaya, gerakan dan sikap tubuh. Metode demonstrasi dan praktek langsung diterapkan dalam menggambar gambar model baik wanita, pria, dan anak yang dilaporkan dalam bentuk portofolio.

Referensi

Hart, Christopher. 2016. *Figure It Out: Drawing Essential Poses*. New York, sixth&spring books.
Tinli, Basak. 2015. *Fashion Figure Poses: Female Croquis Template for Designers and Illustrators*. South Carolina, CreateSpace Independent Publishing.
Derrick, Lance. 2018. *Fashion Sketchbook with Figure Templates (Fashion Croquis)*. Lance Publishing Studio.
Drudu, Elisabetta & Paci, Tisiana. 2010. *Figure Drawing for Fashion Design*. Pepin Press.

Fashion Ilustrasi

Dosen : Indarti, S.Pd. M.Sn.
Imami Arum Tri Rahayu, S.Pd. M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang menggambar fashion ilustrasi sebagai dasar keterampilan mendesain busana dengan memanfaatkan sumber belajar dan TIK.
2. Mahasiswa memiliki keterampilan dalam menggambar elemen dan detail busana, *fashion flats*, *technical drawing*, dan teknik pewarnaan.
3. Mahasiswa mampu memilih detail busana dan teknik pewarnaan yang tepat dalam menggambar ilustrasi busana wanita, pria dan anak yang dilaporkan dalam bentuk portofolio.
4. Mahasiswa memiliki karakter iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli, tanggungjawab dan tangguh dalam kegiatan pembelajaran dan mengerjakan tugas baik secara individu maupun kelompok sesuai standart penilaian yang ditetapkan.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah ini berisi pengkajian teori menggambar fashion ilustrasi yang meliputi: menggambar elemen dan detail busana, *dressing the fashion figures*, *fashion flats*, dan *fabric rendering*. Metode demonstrasi dan praktek langsung diterapkan dalam menggambar fashion ilustrasi secara bertahap pada setiap pertemuan untuk melatih keterampilan mahasiswa. *Final project* dalam mata kuliah ini adalah membuat fashion ilustrasi wanita, pria, dan anak yang dilaporkan dalam bentuk portofolio.

Referensi

Hart, Christopher. 2013. *Fashion Design Studio: Learn to draw figures, fashion, hair styles and more*. Cartoon Craft, New York.
Brambatti, Mauela & Gianesi, Bruno. 2017. *Fashion Illustration & Design*. Promopress, Barcelona.
Kiper, Anna. 2011. *Fashion Illustration: Inspiration and Technique*. David & Charles, USA.
Drudi, Elisabetta. 2013. *Fashion Details: 4000 drawings*. Promopress, Barcelona.
Szkutnicka, Basia. 2017. *Flats: Technical drawing for fashion*. Laurence King Publishing.
Abling, Bina & DaCosta, Felice. *Fashion Flats and Technical Drawing*. Bloomsbury Publishing, New York & London.

Ragam Hias Indonesia

Dosen : Irma Russanty, S.Pd. M.Ds.
Dra. Yulistiana, M.PSDM.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang konsep dasar pola ragam hias tradisional dengan memanfaatkan sumber belajar dan TIK.

2. Mahasiswa memiliki kemampuan mengidentifikasi pola ragam hias, ragam hias tradisional, pola dan tusuk hias serta sulaman Indonesia.
3. Mahasiswa memiliki keterampilan membuat macam-macam sulaman di laporkan dalam bentuk portofolio.
4. Mahasiswa memiliki karakter iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli, tanggungjawab dan tangguh dalam kegiatan pembelajaran dan mengerjakan tugas baik secara individu maupun kelompok sesuai standart penilaian yang ditetapkan.

Deskripsi Matakuliah

Pada pembahasan awal mempelajari konsep dasar pola ragam hias, ragam hias tradisional Indonesia, pola dan tusuk hias, dan sulaman serta penggolongan teknik menghias berdasarkan jenis bahan dan teknik pembuatannya. Pelaksanaan kuliah menggunakan pendekatan klasikal dalam bentuk diskusi serta praktikum pembuatan tusuk hias dan sulaman dengan pendekatan individual yang dititikberatkan pada pelatihan di laboratorium untuk mengasah kemampuan psikomotorik. Pembuatan macam-macam tusuk hias dalam bentuk fragmen yang dilaporkan dalam bentuk portofolio.

Referensi

Reader's Digest .1981. Complete Guide to Needlework , Readers Digest Association, Incorporated, the. Nurjanah, lilis. 2011, aneka kreasi sulaman bayangan, PT Buku Kita, Bandung
 Jafar, Rosita. 2006, 101 Teknik Kreatif Sulam Benang, PT Transmedia, Tangerang.
 Puspitowati, wahyu. 2012, Teknik Dasar Sulam Pita untuk Pemula, Kawan Pustaka.
 Anas, Biranul. 2006 . Ikatan Silang Budaya . Jakarta: KPG
 Sckoeser, Mary. 1995. International Tekstil Design . New York: John Wiley & Sonis, Inc
 Hartung, Rolf.2006, More Creative Textile Design . New York: Van Nostrand Reinhold Company.

Produksi Busana II

Dosen : Dr. Lutfiyah Hidayati, M.Pd.
 Irma Russanty, S.Pd. M.Ds.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang konsep dasar produksi busana wanita dengan memanfaatkan sumber belajar dan TIK.
2. Mahasiswa memiliki keterampilan membuat busana yaitu; blus dan celana wanita.
3. Mahasiswa memiliki kemampuan menganalisis kualitas hasil pembuatan blus dan celana wanita sesuai standart industri dalam bentuk portofolio.
4. Mahasiswa memiliki karakter iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli, tanggungjawab dan tangguh dalam kegiatan pembelajaran dan mengerjakan tugas baik secara individu maupun kelompok sesuai standart penilaian yang ditetapkan.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini bersifat pengkajian teori dan pelatihan keterampilan dalam ruang lingkup produksi busana industri, meliputi pembuatan pola sesuai desain dan penerapan teknik jahit. Pembuatan pola konstruksi meliputi: pembuatan pola macam-macam kerah, lengan, pecah pola blus dan rok sesuai desain, dan pembuatan pola celana wanita serta pembuatan pola konstruksi diatas kain. Praktek membuat blus dan celana wanita meliputi: menganalisa desain, mengukur dan menganalisa bentuk tubuh, membuat pola sesuai desain, merencanakan persiapan dan pemilihan bahan baku, mengidentifikasi jenis bahan baku dan pelapis, menentukan bahan pelengkap, menyusun rencana belanja. Memotong bahan meliputi: menyiapkan bahan dan tempat kerja, meletakkan pola diatas bahan, memotong dan memindahkan tanda pola. Melakukan pengepresan dan menerapkan keselamatan dan kesehatan kerja. Menjahit dengan mesin meliputi: menyiapkan tempat dan alat, mengoperasikan mesin jahit, menjahit bagian-bagian busana. Metode project based learning diterapkan dalam membuat blus bahan bermotif dan celana wanita di laporkan dalam bentuk potofolio.

Referensi

Armstrong, Helen Joseph. 2013. Patternmaking for Fashion Design: fifth edition. Pearson.
 Muliawan. Porrie (2012). Konstruksi Pola Busana Wanita. Jakarta: BPK Gunung Mulya
 Muliawan. Porrie (2012). Analisa Pecah Pola Busana Wanita. Jakarta: BPK Gunung Mulya
 DK. 2003. The Complete Book of Sewing, Porting Kinderslev. Limited. Londor
 Readers Digest. 2010. Complete Guide to Sewing. Readers Digest Association. Incorporated.

Computer Aided Design

Dosen : Deny Arifiana, S.Pd. M.A.
 Setya Cendra Wibawa, S.Pd. MT.
 Ma'rifatun Nashikah, S.Pd. M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan yang dibutuhkan untuk mengoperasikan computer untuk desain busana.
2. Mahasiswa memiliki keterampilan mengoperasikan komputer untuk desain busana.
3. Mahasiswa mampu menyusun koleksi desain busana menggunakan software computer dalam bentuk portofolio.

4. Mahasiswa memiliki karakter iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli, tanggungjawab dan tangguh dalam kegiatan pembelajaran dan mengerjakan tugas baik secara individu maupun kelompok sesuai standart penilaian yang ditetapkan.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah ini berisi pengkajian teori dan praktek pengoperasian computer untuk desain busana yang meliputi: pengenalan tool-tool dan penggunaannya, menggambar teknik, sketsa mode, scanning tekstil, memasukkan tekstil dalam sketsa mode, dan menyusun koleksi desain busana dalam bentuk portfolio. Metode demonstrasi dan praktek langsung diterapkan dalam perkuliahan.

Referensi

- Wibawa, Setya Chendra dan Arifiana, Deny, 2014. Module computer aided fashion design. Team. Version:3.0. User Manual: Textile & Fashion Design System. Germany: Richpeace Technology Limited.
- Burke, Sandra. 2006. Fashion Computing: Design Techniques and CAD. Burke Publishing.
- Smith, Stacy Stewart. 2013. CAD for Fashion Design and Merchandising: Studio Access Card. Fairchild Publishing.

Sejarah Busana

Dosen : Inty Nahari, S.Pd. M.Ds.
Dr. Marniati

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang konsep dasar sejarah busana dari zaman kuno dan busana dari abad ke abad dengan memanfaatkan sumber belajar dan TIK.
2. Mahasiswa memiliki kemampuan mengidentifikasi ciri-ciri busana abad pertengahan sampai 20 dan mampu menganalisis komponen serta elemen yang berkembang dalam setiap periode.
3. Mahasiswa mampu mendesain dengan sumber inspirasi sejarah busana (*historical element*) dalam bentuk portfolio.
4. Mahasiswa memiliki karakter iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli, tanggungjawab dan tangguh di dalam kegiatan pembelajaran dan dalam mengerjakan tugas baik secara individu maupun kelompok sesuai standart penilaian yang ditetapkan.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah ini berisi pengkajian sejarah busana pada abad kuno sampai 20 yang meliputi beberapa periode, yaitu *the Middle Age, the Renaissance, Baroque & Rococo, the Nineteenth Century* dan abad 20 yang merupakan awal sejarah *haute couture* dan fashion kontemporer dunia. Pembelajaran dilakukan dengan menggunakan pendekatan induktif, metode pembelajaran yang digunakan adalah diskusi dalam kelas dan *project based learning* untuk mendesain busana dengan sumber sumber inspirasi *historical element* dalam bentuk portofolio.

Referensi

- Edward, Lydia, 2017. How to Read a Dress: A guide to Changing Fashion From the 16th to the 20th Century. Bloomsbury, London.
- Enhlish, Bonnie. 2013. A Cultural History of Fashion in 20th and 21st Centuries: from Catwalk to Sidewalk. Bloomsbury, London & New York.
- Heimann, Jim & Nieder, Alison A. 2017. 20th Century Fashion: 100 Years of Apparel Ads. Taschen.
- Marcketti, Sara B. & Tortora, Phyllis G. Survey of Historic Costume. Bloomsbury Publishing, New York & London.
- Sonian, Smith, 2012. Fashion: the Definitive History of Costume and Style. DK, London.
- Tortora, Phyllis G. & Keith Eubank, 2009. Survey of Western Dress. Fairchild, New York.

Desain Mode

Dosen : Indarti, S.Pd. M.Sn.
Imami Arum Tri Rahayu, S.Pd. M.Pd.
Inty Nahari, S.Pd. M.Ds.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang konsep dasar fashion *portfolio* sebagai proses kreatif desainer dan teknik presentasi dengan memanfaatkan sumber belajar dan TIK.
2. Mahasiswa memiliki keterampilan dalam memilih konsep dan sumber ide, menentukan target market, memilih kain, merancang busana sesuai sumber ide, dan menggambar *technical drawing*.
3. Mahasiswa mampu merancang koleksi busana wanita, pria dan anak berdasarkan sumber ide dalam bentuk *printed* dan *digital fashion portfolio* serta mempresentasikannya di depan fashion desainer profesional.
4. Mahasiswa memiliki karakter iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli, tanggungjawab dan tangguh dalam kegiatan pembelajaran dan mengerjakan tugas baik secara individu maupun kelompok sesuai standart penilaian yang ditetapkan.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah ini berisi pengkajian konsep dasar fashion *portfolio* yang meliputi proses desain, teknik presentasi dan *developing collections*. Metode demonstrasi dan eksperimen digunakan dalam melatih keterampilan dalam memilih konsep dan sumber ide, menentukan target market, memilih kain, merancang busana sesuai sumber ide, dan menggambar technical drawing. *Project based learning* diterapkan dalam membuat koleksi desain busana wanita, pria dan anak berdasarkan sumber ide dan tren terkini dalam bentuk *printed* dan *digital fashion portfolio* serta mempresentasikannya di depan fashion desainer professional.

Referensi

- Barret, Joanne. 2013. *Designing Your Fashion portfolio: from concept to presentation*. Bloomsbury Publishing, New York & London.
- Faerm, Steven. 2011. *Design Your Fashion Portfolio*. Bloomsbury Publishing, London.
- Kiper, Anna. 2014. *Fashion Portfolio: Design & Presentation*. Batsford, London.
- Rothman, Sharon. 2016. *The Fashion Designer's Sketchbook: Inspiration, design development and presentation*. Bloomsbury Publishing, New York & London.
- Rothman, Sharon. 2016. *The Fashion Designer's Sketchbook: Inspiration, design development and presentation*. Bloomsbury Publishing, New York & London.
- Tain, Linda. 2018. *Portfolio Presentation for Fashion Designers*. Bloomsbury Publishing, New York.

Busana Nasional

Dosen : Irma Russanty, S.Pd. M.Ds.
Dra. Yulistiana, M.PSDM.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang konsep dasar Busana Nasional Indonesia dengan memanfaatkan sumber belajar dan TIK.
2. Mahasiswa memiliki keterampilan membuat koleksi desain busana Nasional dalam bentuk portfolio dan mewujudkannya.
3. Mahasiswa memiliki kemampuan menganalisis kualitas hasil pembuatan busana Nasional sesuai standart industri.
4. Mahasiswa memiliki karakter iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli, tanggungjawab dan tangguh dalam kegiatan pembelajaran dan mengerjakan tugas baik secara individu maupun kelompok sesuai standart penilaian yang ditetapkan.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah ini berisi pengetahuan dan keterampilan membuat koleksi desain Busana Nasional yang meliputi: konsep dasar Busana Nasional, merancang desain mode busana Nasional dan perwujudan busana Nasional. Praktek merancang desain busana Nasional meliputi menentukan sumber inspirasi dan konsep desain, penerapan unsur dan prinsip desain dalam rancangan, rancangan busana dilengkapi dengan gambar teknis, rancangan busana disajikan dengan fashion drawing yang estetik. Mewujudkan salah satu koleksi desain Busana Nasional yang meliputi pembuatan pola sesuai desain, pemilihan bahan, memotong bahan, menerapkan teknik jahit dan penyelesaian yang sesuai. Metode project based learning diterapkan dalam mata kuliah ini dan dilaporkan dalam bentuk portofolio.

Referensi

- Faerm, Steven. 2011. *Design Your Fashion Portfolio*. Bloomsbury Publishing, London.
- Amstrong, Helen Joseph. 2013. *Patternmaking for Fashion Design: fifth edition*. Pearson.**
- Muliawan, Porrie (2012). *Konstruksi Pola Busana Wanita*. Jakarta: BPK Gunung Mulya
- Muliawan, Porrie (2012). *Analisa Pecah Pola Busana Wanita*. Jakarta: BPK Gunung Mulya
- DK. 2003. *The Complete Book of Sewing*, Porting Kinderslev. Limited. London
- Readers Digest. 2010. *Complete Guide to Sewing*. Readers Digest Association. Incorporated.
- Zaman, Moh. Alim. 2002. *100 Tahun Mode di Indonesia 1901-2000*. Meutia Cipta Sarana.

Draping

Dosen : Dra. Ratna Suhartini, M.Si.
Ma'rifatun Nashikah, S.Pd. M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa menguasai tentang konsep dasar draping: pengertian draping, sejarah draping, kelebihan draping, prosedur draping, alat dan bahan, *body line*, *estimating fabric*, menentukan *grain* menggunakan sumber TIK
2. Mahasiswa memiliki kemampuan beradaptasi memecahkan masalah dalam proses pembuatan pola secara draping secara procedural
3. Mahasiswa memiliki kemampuan membuat pola busana secara draping berdasarkan analisis desain, ukuran, penentuan bahan, dan menganalisis data yang sudah tersedia, serta melakukan uji coba serta menganalisis hasil uji coba
4. Mahasiswa memiliki sikap bertanggungjawab dalam pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggungjawab atas pencapaian hasil kerja sesuai standart penilaian

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah ini terdiri dari teori dan praktek yang membahas tentang konsep dasar draping, draping, body line, estimating fabric, grain, grading. Kemudian diaplikasikan pada manipulating dart, draping skirts, draping collar, draping sleeve, draping blouses, dan draping gown dan melakukan fitting mengacu kriteria hasil jadi busana. Kemampuan yang diharapkan setelah mengikuti mata kuliah ini yaitu mahasiswa memiliki keterampilan membuat pola busana secara draping sesuai dengan tren yang berlaku. Pelaksanaan kuliah menggunakan dan klasikal dalam bentuk ceramah, demonstrasi, diskusi, eksperimen dan survey yang dilengkapi dengan praktikum pembuatan pola secara draping sesuai dengan tujuan pengajaran yang hendak dicapai.

Referensi

Connie Amaden – Crawford, 1996. *The Art of Fashion Draping*. Second Fairchild Publication. New York
Edward Van Rijn, 1989. *Moulern & Draperen*. Canteleer BV. De Bilt.
Hilde Jaffe. 2004. *Draping*. Prentice Hall. New Jersey
Hill House, Evelyn and Marion S . 1985. *Dress Draping And Flat Pattern Making* Houghton Mifflin Company
Joseph , Helen, 2005. *Draping for Apparel Design*. Fairchild Publication. New York
Silberberg Lily and Shoben Martin, 1992. *The Art of Dress Modelling* Butterworth – Heinemann Ctd.F.
Verhulst, 2000, *Nonlinear Differential Equations and Dynamical Systems*, Springer-Verlag, Berlin.

Bordir

Dosen : Yuhri Inang Prihatina, S.Pd. M.Sn.
Ma'rifatun Nashikhah, S.Pd. M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang konsep dasar bordir dengan memanfaatkan sumber belajar dan TIK.
2. Mahasiswa memiliki kemampuan merancang desain bordir menggunakan tangan dan komputer.
3. Mahasiswa memiliki keterampilan membuat macam-macam teknik bordir dilaporkan dalam portofolio.
4. Mahasiswa memiliki karakter iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli, tanggungjawab dan tangguh dalam kegiatan pembelajaran dan mengerjakan tugas baik secara individu maupun kelompok sesuai standart penilaian yang ditetapkan.

Deskripsi Matakuliah

Mata Kuliah ini mengkaji tentang konsep dasar bordir (pengertian, sejarah, tujuan, alat dan bahan) desain bordir (sumber, motif dasar desain bordir dan prinsip dasar desain bordir), operasional mesin bordir, teknik dasar bordir (setik lurus, setik esek, setik pasir, setikloncat), terawang, kerancang serta mampu mengoperasikan bordir semi otomatis (Computerized Embroidery). Pengerjaan teknik bordir pada produk jadi seperti pelengkap busana, assesoris, busana rumah tangga. Pembelajaran dilakukan dengan pendekatan Scientific. Kegiatan Praktek menggunakan model pembelajaran project base learning untuk membuat desain motif, kombinasi warna dan teknik bordir pada busana, pelengkap busana, house wear (lenan rumah tangga).

Referensi

Hasyim, Heny. 2009. *Bordir Aplikasi*. Surabaya: Jiara Aksa
Kriswati, Enny. 2010. *Seni Bordir*. Bandung : Humaniera Utama Press
Singer. *Instruction for art Embroidery and lace work*. New York.
Suhersono, Hery. 2011. *Mengenal lebih dalam bordir lukis*. Jakarta : Dian Rakyat
Suhersono, Hery. 2005. *Desain bordir motif Geometris*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
Suhersono, Hery. 2004. *Desain bordir motif kerancang, tepi dan lengkung*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
Suhersono, Hery. 2004. *Desain bordir motif flora & dekoratif*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
Wancik, Tresna Jero. 2000. *Adikriya Sulam Indonesia (Indonesian Embroidery Heritage)*. Jakarta : Yayasan Sulam Indonesia
Computerized Embroidery Machine Operation manual by brother. China.

Garment & QC

Dosen : Dra. Urip Wahyuningsih, M.Pd.
Irma Russanty, S.pd. M.Ds.
Drs. Ec. Mein Kharnolis, M.SM.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang konsep dasar pengelolaan, proses produksi garmen dan QC dengan memanfaatkan sumber belajar dan TIK
2. Mahasiswa memiliki kemampuan mengidentifikasi alur atau proses produksi di industri garmen
3. Mahasiswa memiliki kemampuan melakukan observasi proses produksi di industry garment dan mampu membuat perencanaan produksi busana sesuai standar industri yang dituangkan dalam bentuk portofolio.
4. Mahasiswa memiliki karakter iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli, tanggungjawab, dan tangguh dalam mengerjakan tugas secara kelompok dan individu, di dalam kegiatan pembelajaran sesuai standar penilaian yang diterapkan.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini mengkaji konsep dasar tentang pengelolaan industri garmen meliputi: analyze of the planning, layout, and logistic in garment manufacturing (risk analysis, optimization of planning, layout optimization, logistics). Production development, production planning and selection of materials (product development, role of fabric properties, production planning, fabric sourcing & selection, selecting garment accessories, trims and closure). Garment design and production (garment sizing and fit, pattern construction, fabric spreading & cutting, sewing, stich, seam, sewing equipment, sewing room problem and solutions). Garment finishing technique, quality control & quality assurance, care labelling. Garment costing meliputi costing need, cost classification, cost elements, measure of efficiency, profitability, sales element analysis, mark-downs, managing cost through inventory control, costing sheet analysis. Perkuliahan dilakukan dengan metode pembelajaran: diskusi, penugasan dan kunjungan industri garmen.

Referensi

Fan, J&L. Hunter. 2009. Engineering Apparel Fabrics and Garments. Woodhead Publishing.
Nayak, Rajkishore& Rajiv Padhye. 2017. Automation in Garment Manufacturing. Woodhead Publishing.
Colovic, Gordana. 2011. Management of Technology System in Garment Industry. New York: CRC Press.
Cooklin, Gerry. 1997. Garment Technology for Fashion Designers. Wiley-Blackwell.
Rameshbabu, V & A Arunraj. 2016. Garment Production: A General view on garment production concept. CreateSpace Independent Publishing.
Bubonia, Janace E. 2014. Apparel Quality: A guide to evaluating sewn products. Fairchild.
Kadolph, Sara J. 1998. Quality Assurance for Textile and Apparel. Fairchild

Kriya Tekstil

Dosen : Dra. Urip Wahyuningsih, M.Pd.
Yuhri Inang Prihatina, S.Pd. M.Sn.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang teori konsep dasar desain tekstil, secara struktur desain dan secara *surface design* dengan memanfaatkan sumber belajar dan TIK
2. Mahasiswa memiliki kemampuan untuk membuat olahan tekstil secara struktur desain dan secara *surface design* dengan teknik yang tepat.dan sesuai trend.
3. Mahasiswa memiliki kemampuan membuat karya berdasarkan olahan tekstil yang sesuai, untuk diterapkan pada sebuah karya busana.
4. Mahasiswa memiliki karakter iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli, tanggung jawab dan tangguh di dalam kegiatan pembelajaran, dan mengerjakan tugas individu maupun kelompok sesuai standar penilaian yang diterapkan.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini mengkaji teori konsep dasar dan keterampilan membuat desain tekstil secara struktur design (knitting, *crochet*/kaitan, *macram*), dan secara *surface design* (jumputan, *hand painting*, *airbrush* dan sablon) serta membuat personal project penerapan prinsip *structure dan surface* pada sebuah karya busana. Pelaksanaan kuliah menggunakan pendekatan individual yang dititik beratkan pada pelatihan di laboratorium untuk mengasah kemampuan psikomotorik mahasiswa, kegiatan praktek menggunakan model pembelajaran project base learning untuk membuat karya dengan berdasar prinsip *structure dan surface design*.

Referensi

Melody Griffiths . (2007). 201 Croshet : Motif,Block,Projects and idea. New York: Cico Book
Reader 19s Digest (1981). *Complete Guide toNeedlework*, Reader's Digest Association, Incorporated
KafkaFrancis j. 1999 . ,*Batik, TieDyeing, Stenciling, Silk Sceen, Block Printing*The Hand Dekortion of Fabrics.
Musman asti dan Arini Ambar, 2011. *Batik Warisana Adiluhung Nusantara*. Yogyakarta: Penerbit GMedia.
Komarudin Kudiya.(2016). *Batik Pantura:Ragam dan Warna* , yayasan Batik Jawa Barat

Fashion Marketing

Dosen : Dra. Yulistiana, S.Pd. M.Sn.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki kemampuan tentang konsep dasar *Fashion Marketing* untuk memahami pemasaran produk busana dengan memanfaatkan sumber belajar dan TIK.
2. Mahasiswa memiliki kemampuan untuk melakukan identifikasi terhadap marketing mix dan strategi pemasaran dalam merencanakan suatu produk fashion.
3. Mahasiswa memiliki kemampuan untuk melakukan studi lapangan untuk mendapatkan data trend mode, harga, dan segmentasi pasar suatu produk busana, serta mengolah dan menginterpretasi data tersebut dalam bentuk portofolio dan mempresentasikannya.
4. Mahasiswa memiliki karakter iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli, tanggung jawab dan tangguh dalam membuat tugas baik secara individu maupun kelompok.

Deskripsi Matakuliah

Melakukan pengkajian dan memberikan pemahaman tentang konsep fashion marketing, marketing environment, fashion consumer & decision-making, fashion marketing research, segmentation & marketing mix, designing & marketing fashion products, the product mix & range planning, pricing garment & fashion services, fashion marketing communications, and fashion marketing planning. Pembelajaran dilakukan

dengan menerapkan pendekatan konstruktivistik. Kegiatan pembelajaran diakhiri dengan melakukan studi lapangan untuk mendapatkan data trend mode, harga, dan segmentasi pasar suatu produk busana, serta mengolah dan menginterpretasi data tersebut dalam bentuk portofolio dan mempresentasikannya.

Referensi

- Bickle, Marianne C, 2011, Fashion Marketing Theory, Principles & Practice, New York: Fairchild Books.
- Burns, Leslie Davis dan Bryant, Nancy O, 2002, The Business of Fashion, Designing, Manufacturing and Marketing, Second Edition, New York: Fairchild Publication, Inc
- Dickerson, Kitty G, 2003, Inside the Fashion Business-Seventh Edition, New Jersey: Pearson Education Inc.
- Easey, Mike, 2009, Fashion Marketing –Third Edition, UK: Wiley-Blackwell A John Wiley & Sons Ltd. Publication.
- Poloin, Lynda Gamans, 2003, Retailing Principles a Global Outlook, New York: Fairchild Publication, Inc.
- Posner, Harriet, 2011, Marketing Fashion, London: Laurence King Publishing Ltd.
- Burke, Sandra, 2013, Fashion Entrepreneur- Starting Your Own Fashion Business- Second Edition, Burke Publishing.

Sustainable Fashion

Dosen : Indarti, S.Pd. M.Sn.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang konsep dasar *sustainability* supaya memiliki tanggung jawab terhadap lingkungan hidup dan nilai sosial sebagai pelaku industry fashion dengan memanfaatkan sumber belajar dan TIK.
2. Mahasiswa memiliki kemampuan menganalisis dampak global industry fashion dan produk busana yang menerapkan prinsip *sustainable* fashion.
3. Mahasiswa memiliki kemampuan menerapkan metode upcycling dan redesign dalam menerapkan sustainable fashion.
4. Mahasiswa memiliki karakter iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli, tanggungjawab dan tangguh dalam kegiatan pembelajaran dan mengerjakan tugas baik secara individu maupun kelompok sesuai standart penilaian yang ditetapkan.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah ini mengkaji global isu tentang *sustainability* yang meliputi pengertian dan tujuan *sustainable development*, global fashion industri dan dampaknya, *ethical fashion* untuk menekan eksploitasi buruh, kerusakan lingkungan, penggunaan bahan kimia dan eksploitasi binatang serta prinsip *sustainable* fashion untuk mengurangi penggunaan bahan kimia, air, konsumsi energy dan sampah dalam industry busana. Metode pembelajaran yang digunakan adalah diskusi dan *project based learning* dalam menerapkan metode upcycling dan redesign dalam menerapkan sustainable fashion.

Referensi

- Anguelov, Nikolay. 2015. The Dirty Side of the Garment Industry: Fast Fashion and Its Negative Impact on Environment and Society. CRC Press.
- Gwilt, Alison. 2014. A Practical Guide to Sustainable Fashion. Bloomsbury Publishing.
- Hill, Colleen & Gordon, Jennifer Farley. 2015. Sustainable Fashion: Past, Present and Future. Bloomsbury Publishing.
- Little, Tyler. 2018. The Future of Fashion: Understanding Sustainability in the Fashion Industry. New Degree Press.

Digital Tekstil Desain

Dosen : Indarti, S.Pd. M.Sn.
Deny Arifiana, S.Pd. M.A.
Ma'rifatun Nashikhah, S.Pd. M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang konsep digital tekstil desain sebagai keterampilan menggunakan media digital dalam menciptakan karya desain dengan memanfaatkan sumber belajar dan TIK.
2. Mahasiswa memiliki keterampilan merancang tekstil sesuai tema menggunakan media digital dalam bentuk portofolio.
3. Mahasiswa mampu mewujudkan konsep karya desain tekstil dengan media digital baik 2D *printing*, 3D *printing*, dan laser *cutting* serta memamerkannya
4. Mahasiswa memiliki karakter iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli, tanggungjawab dan tangguh dalam kegiatan pembelajaran dan mengerjakan tugas baik secara individu maupun kelompok sesuai standart penilaian yang ditetapkan.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah ini berisi pengkajian teori tentang *digital* tekstil desain yang meliputi *digital textile printing*, 3D, laser *cutting* dan *E-textile* yang memanfaatkan media digital untuk menciptakan desain tekstil baru yang lebih personal. Teori *digital textile printing* meliputi macam-macam pola, *repeat*, *mirroring*, *composition*, *direction*, *scale and layout density*, *color schemes and models*, *sourcing inspiration* dan pengembangan koleksi. Pengenalan macam-macam media digital dalam membentuk tekstil baru yang meliputi mesin

printing, mesin printing 3D, mesin laser *cutting*, dan pengenalan elektronik tekstil. Metode *project based learning* diterapkan dalam pembelajaran membuat desain tekstil menggunakan media digital sesuai sumber ide dan tema dalam bentuk portofolio dan memamerkannya.

Referensi

- Bitonti, Francis. 2019. 3D Printing Design: Additive Manufacturing and the Materials Revolution. London & New York: Bloomsbury Publishing.
- Bowles, Melanie & Isaac, Ceri. 2012. Digital Textile Design. London: Laurence King Publishing.
- Carden, Susan. 2015. Digital Textile Printing. New York & London: Bloomsbury.
- Dias, Tilak. 2015. Electronic Textiles: Smart Fabric and Wearable Technology. Woodhead Publishing.
- Doe, Tamasin. 2013. Textile Design in the Digital Age: the print revolution. London: Carlton Publishing.
- Howell, Khristian A. 2015. Color and Pattern: 50 playful exercises for exploring pattern design. Beverly: Rockport Publisher.
- Wisbrun, Laurie. 2011. Mastering the Art of Fabric Printing and Design. San Francisco: Chronicle Books.

Wrape & Drape

Dosen : Dra. Ratna SUhartini, M.Si.
Ma'rifatun Nashikhah, S.Pd. M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa menguasai konsep tentang teori konsep dasar wrap and drape, sumber ide, karakteristik bahan, teknik memulir, dengan memanfaatkan sumber belajar dan TIK.
2. Mahasiswa memiliki kemampuan untuk beradaptasi memecahkan masalah dalam proses pembuatan wrap and drape secara prosedural.
3. Mahasiswa memiliki kemampuan untuk membuat busana busana wrap and drape meliputi, blus, rok, celana dan dress berdasarkan analisis informasi dan data tentang trend.
4. Mahasiswa memiliki sikap bertanggung jawab dalam pekerjaan sendiri dan dapat diberi tanggungjawab atas pencapaian hasil kerja sesuai dengan standar penilaian.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah ini terdiri dari teori dan praktek yang membahas tentang konsep wrap and drape, tren, karakteristik bahan, teknik memulir, membuat wrap and drape dengan berbagai jenis karakteristik bahan kriteria hasil jadi busana. Kemampuan yang diharapkan setelah mengikuti mata kuliah ini yaitu mahasiswa memiliki keterampilan membuat wrap and drape blus, rok, celana, dan dress sesuai dengan tren yang berlaku. Pelaksanaan kuliah menggunakan dan klasikal dalam bentuk ceramah, demonstrasi, diskusi, eksperimen dan survey yang dilengkapi dengan praktikum pembuatan pembuatan wrap and drape sesuai dengan tujuan pengajaran yang hendak dicapai

Referensi

- Silberberg Lily and ShobenMartin, 1992. The Art of Dress Modelling Butterworth 13 Heinemann Ctd. F. Verhulst, 2000, Nonlinear Differential Equations and Dynamical Systems, SpringerVerlag, Berlin.
- Edward VanRijn. 1989. Moulern & Draperen, Canteleer BV. De Bilt 2. Elisabette 18Kuky 19 Drudi. 2007. Wrap & Drape Fashion History, Design & Drawing. Pepin Press: Malaysia

Busana Pesta

Dosen : Dr. Marniati
Inty Nahari, S.Pd. M.Sn.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang konsep dasar busana pesta dengan memanfaatkan sumber belajar dan TIK.
2. Mahasiswa memiliki keterampilan membuat koleksi desain busana pesta dalam bentuk portofolio dan mewujudkannya.
3. Mahasiswa memiliki kemampuan menganalisis kualitas hasil pembuatan busana pesta sesuai standart industri.
4. Mahasiswa memiliki karakter iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli, tanggungjawab dan tangguh dalam kegiatan pembelajaran dan mengerjakan tugas baik secara individu maupun kelompok sesuai standart penilaian yang ditetapkan.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah ini berisi pengetahuan dan keterampilan membuat koleksi desain busana pesta yang meliputi: konsep dasar, merancang desain mode busana pesta dan perwujudan busana pesta. Praktek merancang desain busana pesta meliputi menentukan sumber inspirasi dan konsep desain, penerapan unsur dan prinsip desain dalam rancangan, rancangan busana dilengkapi dengan gambar teknis, rancangan busana disajikan dengan fashion drawing yang estetik. Mewujudkan salah satu koleksi desain busana pesta yang meliputi pembuatan pola sesuai desain, pemilihan bahan, memotong bahan, menerapkan teknik jahit dan penyelesaian yang sesuai. Metode *project based learning* diterapkan dalam mata kuliah ini dan dilaporkan dalam bentuk portofolio.

Referensi

Faerm, Steven. 2011. *Design Your Fashion Portfolio*. Bloomsbury Publishing, London.
Amstrong, Helen Joseph. 2013. *Patternmaking for Fashion Design: fifth edition*. Pearson.
Muliawan. Porrie (2012). *Konstruksi Pola Busana Wanita*. Jakarta: BPK Gunung Mulya
Muliawan. Porrie (2012). *Analisa Pecah Pola Busana Wanita*. Jakarta: BPK Gunung Mulya
DK. 2003. *The Complete Book of Sewing*, Porting Kinderslev. Limited. London
Readers Digest. 2010. *Complete Guide to Sewing*. Readers Digest Association. Incorporated.
Lauder, Velda. 2010. *Corset: A modern Guide*. Chartwell Books, London.

Busana Kerja

Dosen : Dra. Ratna Suhartini, M.Si.
Imami Arum Tri Rahayu, S.Pd. M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang konsep dasar busana pesta dengan memanfaatkan sumber belajar dan TIK.
2. Mahasiswa memiliki keterampilan membuat koleksi desain busana kerja dalam bentuk portfolio dan mewujudkannya.
3. Mahasiswa memiliki kemampuan menganalisis kualitas hasil pembuatan busana kerja sesuai standart industri.
4. Mahasiswa memiliki karakter iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli, tanggungjawab dan tangguh dalam kegiatan pembelajaran dan mengerjakan tugas baik secara individu maupun kelompok sesuai standart penilaian yang ditetapkan.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah ini berisi pengetahuan dan keterampilan membuat koleksi desain busana kerja yang meliputi: konsep dasar, merancang desain mode busana kerja dan perwujudan busana kerja. Praktek merancang desain busana kerja meliputi menentukan sumber inspirasi dan konsep desain, penerapan unsur dan prinsip desain dalam rancangan, rancangan busana dilengkapi dengan gambar teknis, rancangan busana disajikan dengan fashion drawing yang estetik. Mewujudkan salah satu koleksi desain busana kerja yang meliputi pembuatan pola sesuai desain, pemilihan bahan, memotong bahan, menerapkan teknik jahit dan penyelesaian yang sesuai. Metode *project based learning* diterapkan dalam mata kuliah ini dan dilaporkan dalam bentuk portofolio.

Referensi

Faerm, Steven. 2011. *Design Your Fashion Portfolio*. Bloomsbury Publishing, London.
Amstrong, Helen Joseph. 2013. *Patternmaking for Fashion Design: fifth edition*. Pearson.
Muliawan. Porrie (2012). *Konstruksi Pola Busana Wanita*. Jakarta: BPK Gunung Mulya
Muliawan. Porrie (2012). *Analisa Pecah Pola Busana Wanita*. Jakarta: BPK Gunung Mulya
DK. 2003. *The Complete Book of Sewing*, Porting Kinderslev. Limited. London
Readers Digest. 2010. *Complete Guide to Sewing*. Readers Digest Association. Incorporated.
Vanderlinde, Pamela. 2017. *Pattern Making for Jacket and Coat Design*. AVA Publishing.

Batik

Dosen : Dra. Urip Wahyungsih, M.Pd.
Yuhri Inang Prihartina, S.Pd, MSn

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang teori konsep dasar batik dengan memanfaatkan sumber belajar dan TIK
2. Mahasiswa memiliki kemampuan untuk membuat desain untuk motif batik.
3. Mahasiswa memiliki kemampuan membuat batik yang tepat pada bahan busana.
4. Mahasiswa memiliki karakter iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli, tanggung jawab dan tangguh di dalam mengerjakan tugas individu maupun kelompok sesuai standar penilaian yang diterapkan

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini mempelajari tentang konsep dasar membatik (pengertian, tujuan, dan manfaat batik), macam-macam motif dan pola batik, teknik membatik, teknik pewarnaan dan peracikan warna. Pelaksanaan kuliah dilakukan dengan pendekatan individual. Kegiatan praktek membuat karya busana menggunakan model pembelajaran *project base learning* untuk membuat batik pada bahan busana.

Referensi

Sidig Mustar (2016), *Panduan Batik Tulis (A Tecnicl Guide to make Handwritten Batik)*: Permata Kreasi media.
Kusriyanto adi (2013), *Batik Filosofi Motif dan Kegunaan*. Yogyakarta: CV Andi Offset.
Sadiya Komarudin (2016), *Batik Pantura Uratnadi Penjaga Tradisi*: Jawa barat: Yayasan batik Jawa Barat
Elliot, Inger McCabe. 2004. *Batik: Fabled Cloth of Java*. Periplus editions.

Manipulating Fabric

Dosen : Dra. Urip Wahyuningsih, M.Pd.
Yuhri Inang Prihatina, S.Pd. M.Sn.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang teori konsep dasar manipulating fabric dengan memanfaatkan sumber belajar dan TIK
2. Mahasiswa memiliki keterampilan untuk membuat fragmen berbagai teknik manipulasi kain dengan teknik yang tepat dan sesuai trend yang berlaku.
3. Mahasiswa memiliki kemampuan menerapkan manipulasi kain yang tepat pada sebuah karya busana;
4. Mahasiswa memiliki karakter iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli, tanggung jawab dan tangguh di dalam mengerjakan tugas individu maupun kelompok sesuai standar penilaian yang diterapkan.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini mempelajari tentang konsep dasar manipulasikain (pengertian, tujuan, dan manfaat kreasi kain), macam-macam teknik manipulasi kain dengan membentuk (*gathering, shirring, pleating, tucking, stuffing, cording, creping dan origami*), dan merubah/merusakkain (teksturwarna, *cutting fabric*). Membuat *personal project* penerapan teknik manipulasi kain pada sebuah karya busana. Pelaksanaan kuliah dilakukan dengan pendekatan individual. Kegiatan praktek membuat karya busana menggunakan model pembelajaran *project base learning* untuk memanipulasi kain dengan membentuk dan merubah/merusak kain pada sebuah karya busana.

Referensi

Mary jo Hiney . (2004). *Beatiful Quiltagami: New Idea for Fabrik Folding*. New York: Sterling Publising
Collete Wolff (1996). *Manipulating Fabric*; lola Wisconsin Krause Publications.
Singer, Ruth. 2013. *Fabric Manipulation: 150 creative sewing technique*. David&Chaerles Publishing.
Small, Ann. 2017. *Layered Cloth: the art of fabric manipulation*. Search press.

Desain Research & Development

Dosen : Indarti, S.Pd. M.Sn.
Inty Nahari, S.Pd. M.Ds.
Imami Arum Tri Rahayu, S.Pd. M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang konsep research dan pengembangan desain fashion
2. Mahasiswa memiliki keterampilan untuk melakukan research dan pengembangan desain fashion
3. Mahasiswa memiliki kemampuan untuk bekerjasama untuk melakukan research dan pengembangan desain fashion (co-creation)
4. Mahasiwa memiliki karakter iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli, tanggungjawab dan tangguh di dalam kegiatan pembelajaran.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini memberikan kesempatan pada mahasiswa dalam melakukan collaboration research and development dengan pihak lain (co-creation) dalam menghasilkan produk fashion. Setiap mahasiswa memiliki konsep rancangan dan pengembangan produk busana sesuai dengan bidang/tema yang diminatinya dan menggunakan metode *design research* berbasis *problem solving* dan *user center*. Di akhir kuliah menghasilkan produk (*personal collection*) dan dokumentasi proses perancangan dan pengembangan produk tersebut yang akan menjadi final project.

Referensi

Aspelund, Karl. *The Design Process*. New York & London: Bloomsbury Publishing.
Curedale, Robert. 2019. *Design Thinking Process & Methods*. Design Community College, Los Angeles.
Hanington, Bruce & Martin, Bella. 2012. *Universal Methods of Design: 100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions*. Rockport.
Mbonu, Ezinma. 2014. *Fashion Design Research*. London: Laurence King Publishing.
Milton, Alex & Rodgers, Paul. 2013. *Research Method for Product Design*. London: Laurence King Publishing.
Yayici, Emrah. 2016. *Design Thinking: Methodology Book*. ArtBizTech.

Kewirausahaan

Dosen : Dra. Urip Wahyuningsih, M.Pd.
Drs. Mein Kharnolis, M.SM.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang konsep dasar kewirausahaan dan menyusun bisnis plan
2. Mahasiswa memiliki kemampuan untuk mengelola usaha kreatif dan memasarkan produk
3. Mahasiswa memiliki kemampuan untuk bekerjasama dalam tim dan berkerjasama dengan pihak lain mitra usaha
4. Mahasiwa memiliki karakter iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli, tanggungjawab dan tangguh di dalam kegiatan pembelajaran kewirausahaan.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini memberikan pemahaman dan kemampuan wirausaha berorientasi pada usaha kreatif inovatif dan kekinian. Membaca peluang usaha, membuat perencanaan strategis, mengembangkan

produk, membangun *brand*, memasarkan produk melalui pameran dan sosial media serta bekerjasama dengan mitra usaha. Pembelajaran dilakukan dengan pendekatan kontekstual dan konstruktivistik. Metode yang digunakan adalah diskusi, ceramah, presentasi, kerja proyek dengan melakukan pameran produk.

Referensi

- Freddy Rungkut. 2001. *Bisnis Plan*. Jakarta: Selemba Empat.
Muhammad Jafar H. 2000. *Kemitraan Usaha*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan.
Rodney Overton. 2004. *Are you An Entrepreneur*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
Suryana. 2001. *Kewirausahaan*. Jakarta: Gramedia Utama Pustaka.
Tarsis Tarmuji. 2002. *Prinsip-prinsip Wirausaha*. Yogyakarta: Liberty.
Burke, Sandra. 2013. *Fashion Entrepreneur Starting Your Own Business Second Edition*. Burke Publishing

Design Thinking

Dosen : Indarti, S.Pd. M.Sn.
Imami Arum Tri Rahayu, S.Pd. M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang konsep dasar *design thinking* untuk menghasilkan produk/layanan inovatif berdasarkan *user center* dengan memanfaatkan sumber belajar dan TIK.
2. Mahasiswa memiliki keterampilan menggunakan macam-macam *toolkit* dalam proses *design thinking* untuk memecahkan masalah secara kreatif.
3. Mahasiswa mampu membuat konsep pengembangan produk busana dengan metode *design thinking* dalam bentuk portofolio.
4. Mahasiswa memiliki karakter iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli, tanggungjawab dan tangguh dalam kegiatan pembelajaran dan mengerjakan tugas baik secara individu maupun kelompok sesuai standart penilaian yang ditetapkan.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah ini berisi pengkajian teori konsep dasar *design thinking* yang meliputi pengertian, elemen, ruang lingkup dan metode. Penerapan *problem based learning* dan *mind mapping* dalam proses *design thinking* yang meliputi (1) *empathize* untuk mengumpulkan data dan informasi yang dibutuhkan dan diinginkan user dengan metode *personas*, *customer journey mapping*, *storytelling* dan sebagainya, (2) *define* dengan mendefinisikan masalah inti, (3) *ideate* dengan mengumpulkan ide-ide dari tim melalui *brainstorming*, (4) *prototype* atau pembuatan uji coba dan (5) *test* sampai mendapatkan solusi terbaik. Metode *project based learning* diterapkan untuk membuat konsep pengembangan produk busana dengan metode *design thinking*.

Referensi

- Curedale, Robert. 2019. *Design Thinking Process & Methods*. Design Community College, Los Angeles.
Liedtka, Jeanne & Ogilvie, Tim. 2011. *Designing for Growth: A Design Thinking Tool Kit for Managers*. Columbia University Press, New York.
Mattimore, Bryan W. *Idea Stormers: How to Lead Inspire Creative Breakthroughs*. Jossey, San Fransisco.
Osterwalder, Alex; etc. 2014. *Value Proposition Design: How to Create Product and Services Customers Want*. John Wiley, New Jersey.
Sticdorn, Mark & Scheneider, Jacob. 2011. *This is Service Design Thinking: Basic, Tolls, Cases*. John Wiley, New Jersey.
Wulfen, Gijs van. 2016. *Creating Innovative Products and Services*. Routledge, New York.

Desain Special Occasion

Dosen : Indarti, S.Pd. M.Sn.
Imami Arum Tri Rahayu, S.Pd. M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang konsep dasar *creating a collection* busana *special occasion* sebagai bekal menjadi fashion desainer dengan memanfaatkan sumber belajar dan TIK.
2. Mahasiswa memiliki keterampilan dalam memilih konsep rancangan untuk membuat koleksi busana *special occasion*.
3. Mahasiswa mampu merancang koleksi busana *special occasion* sesuai tema dan target market dalam bentuk printed dan digital fashion portfolio dan mempresentasikannya di depan fashion desainer profesional.
4. Mahasiswa memiliki karakter iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli, tanggungjawab dan tangguh dalam kegiatan pembelajaran dan mengerjakan tugas baik secara individu maupun kelompok sesuai standart penilaian yang ditetapkan.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah ini berisi pengkajian konsep dasar *creating a collection* yang meliputi tujuan, tema, dan teknik pengembangan desain yang diterapkan untuk busana *special occasion*. Praktek secara langsung dalam merancang busana *special occasion* yang meliputi *research and inspiration*, *concept and mood board*, *defining the customers*, *finding and manipulating materials*, *eksplorasi and styling process*, *flats and specs*, *merchandising plan*, *muslin and prototyping*. Penerapan metode *project based learning* dalam

merancang busana *special occasion* sesuai tema dan target market dalam bentuk printed dan digital fashion portfolio dan mempresentasikannya di depan fashion desainer professional.

Referensi

- Atkinson, Mark. 2012. *How to Create Your Final Collection: Portfolio Skill, Fashions and Textiles*. Luarence King Publishing, London.
- Barret, Joanne. 2013. *Designing Your Fashion portfolio: from concept to presentation*. Bloomsbury Publishing, New York & London.
- Faerm, Steven. 2011. *Design Your Fashion Portfolio*. Bloomsbury Publishing, London.
- Faerm, Steven. 2010. *Fashion Design Course: principles, practice and techniques*. A Quarto Book, New York.
- Rothman, Sharon. 2016. *The Fashion Designer's Sketchbook: Inspiration, design development and presentation*. Bloomsbury Publishing, New York & London.
- Tain, Linda. 2018. *Portfolio Presentation for Fashion Designers*. Bloomsbury Publishing, New York.

Adibusana

Dosen : Dra. Urip Wahyuningsih, M.Pd.
Dra. Ratna Suhartini, M.Si.
Irma Russanty, S.Pd. M.Ds.
Peppy Mayasari, S.Pd. MPd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang konsep dasar produksi busana *haute couture* dengan memanfaatkan sumber belajar dan TIK.
2. Mahasiswa memiliki keterampilan membuat busana wanita dengan teknik adi busana.
3. Mahasiswa memiliki kemampuan menganalisis kualitas hasil pembuatan busana wanita dengan teknik adi busana sesuai standart industri dalam bentuk portofolio.
4. Mahasiswa memiliki karakter iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli, tanggungjawab dan tangguh dalam kegiatan pembelajaran dan mengerjakan tugas baik secara individu maupun kelompok sesuai standart penilaian yang ditetapkan.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini bersifat pengkajian teori dan pelatihan keterampilan dalam ruang lingkup produksi busana *haute couture*. Praktek membuat busana *special occasion* dengan teknik adi busana meliputi: merencanakan persiapan dan pemilihan bahan baku, mengidentifikasi jenis bahan baku dan pelapis, menentukan bahan pelengkap, menyusun rencana belanja. Memotong bahan meliputi: menyiapkan bahan dan tempat kerja, meletakkan pola diatas bahan, memotong dan memindahkan tanda pola. Melakukan pengepresan dan menerapkan keselamatan dan kesehatan kerja. Menjahit dengan mesin meliputi: menyiapkan tempat dan alat, mengoperasikan mesin jahit, menjahit bagian-bagian busana, menghias busana sesuai desain. Metode *project based learning* diterapkan dalam membuat busana *special occasion* di laporkan dalam bentuk potofolio.

Referensi

- Farnault, Hilhne. 2014. *The Haute Couture Atelier: the Artisan of Fashion*. Vendome Press.
- Maynard, Linda. 2010. *The Dressmaker's Handbook of Couture Sewing Technique*. London: Quarto Publishing.
- Donnanno, Anonio. 2017. *Fashion Pattern Technique: Couture*. Barcelona: Promopress.
- Shaeffer, Claire B. 2013. *Couture Sewing Technique: sewing secret from a channel collector*. Newtown: The Taunton Press.

Busana pria

Dosen : Dra. Ratna Suhartini, M.Si.
Imami Arum Tri Rahayu, S.Pd. M.Pd.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang konsep dasar busana pria Indonesia dengan memanfaatkan sumber belajar dan TIK.
2. Mahasiswa memiliki keterampilan membuat koleksi desain busana pria dalam bentuk portfolio dan mewujudkannya.
3. Mahasiswa memiliki kemampuan menganalisis kualitas hasil pembuatan busana pria sesuai standart industri.
4. Mahasiswa memiliki karakter iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli, tanggungjawab dan tangguh dalam kegiatan pembelajaran dan mengerjakan tugas baik secara individu maupun kelompok sesuai standart penilaian yang ditetapkan.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah ini berisi pengetahuan dan keterampilan membuat koleksi desain busana pria yang meliputi: konsep dasar busana pria, merancang desain mode busana pria dan perwujudan busana pria. Praktek merancang desain busana pria meliputi menentukan sumber inspirasi dan konsep desain, penerapan unsur dan prinsip desain dalam rancangan, rancangan busana dilengkapi dengan gambar teknis, rancangan busana disajikan dengan fashion drawing yang estetik. Mewujudkan salah satu koleksi desain busana pria yang meliputi pembuatan pola sesuai desain, pemilihan bahan, memotong bahan,

menerapkan teknik jahit dan penyelesaian yang sesuai. Metode project based learning diterapkan dalam mata kuliah ini dan dilaporkan dalam bentuk portofolio.

Referensi

RoetzelBernhad. 1991. Gentleman. Germany :Konimann
Poeradisastra,Ratih. 2003. Padu Padan Busana Pria. Jakarta :Gramedia
Soekarno. (2012). Pelajaran Menjahit Pakaian Pria (Tata Laksana Busana Pria). Jakarta: Karya Utama
Younto Joung. 1991. Technical Presentation YJ System Using Short Measure. Soeul
GoetPoespo. 2005. Dinamika Busana Pria. Yogyakarta: Kanisius
Masaaki Kawashima. 1986. Fundamentals Of Men 19s Fashion Design. New York: Fair Child Publication
Aldrich, Winifred. (2015). Metric Pattern Cutting For Men's Wear. Jakarta: PT BPK Gunung Mulia.

Desain Aksesoris

Dosen : Yuhri Inang Prihatina, S.Pd. M.Sn.
Peppy Mayasari, S.Pd. M.Md.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang konsep desain asesoris dengan memanfaatkan sumber belajar dan TIK.
2. Mahasiswa memiliki kemampuan mengidentifikasi jenis-jenis jewelry, handbags, footwear, millinery, dan headwear.
3. Mahasiswa memiliki kemampuan menganalisis dan merancang konsep desain asesoris kekinian dalam bentuk portofolio dan mempresentasikannya.
4. Mahasiswa memiliki karakter iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli, tanggungjawab dan tangguh dalam kegiatan pembelajaran dan mengerjakan tugas baik secara individu maupun kelompok sesuai standart penilaian yang ditetapkan.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini terdiri dari konsep dasar desain aksesoris meliputi proses kreatif membuat desain, pattern, pemilihan material dan teknik pembuatan jewelry, handbags, footwear, millinery, dan headwear.

Referensi

Meadows, Celia Stall. 2003. *Know Your Fashion Accessories*. Fairchild Publishing.
Lau, John. 2012. *Basics Fashion Design: Exploring the design and construction of nags, shoes, hats and jewelry*. AVA Publishing.
Peacock, John. 2000. *Fashion Accessories: The Complete 20th Century*. Thames & Hudson.
Pratts, Candy. 2008. *American Fashion Accessories*. Assouline.
Pucci, Gianni, 2018. *Hats and Caps: Fashion Accessories Design*. Promopress.
Schaffer, Jane & Sue Saunders. 2012. *Fashion Design Courses: Accessories*. Paperback.

Komunikasi dan Layanan Prima

Dosen : Dra. Yulistiana, M.PSDM.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang konsep dasar komunikasi dan layanan prima terkait dengan jabatan/posisi seseorang dalam industry fashion dengan memanfaatkan sumber belajar dan TIK.
2. Mahasiswa memiliki kemampuan untuk melakukan identifikasi jenis-jenis komunikasi dan layanan prima, peran serta karakteristiknya di bidang industry busana .
3. Mahasiswa memiliki kemampuan untuk melakukan observasi dan penelusuran referensi terkait komunikasi dan layanan prima serta mempraktekkannya dalam bentuk simulasi.
4. Mahasiswa memiliki karakter iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli, tanggung jawab, dan tangguh di dalam kegiatan pembelajaran sesuai standar penilaian yang diterapkan.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini memberikan pemahaman dan wawasan pengetahuan tentang komunikasi dan Pelayanan Prima yang mencakup kajian : Pengertian, tujuan, manfaat, ruang lingkup pelayanan prima. Prinsip-prinsip pelayanan prima, Paradigma pelayanan dan pengukuran pelayanan prima, Sikap dalam pelayanan prima, Standar mutu pelayanan prima, Jenis dan karakteristik pelanggan. Masalah-masalah pelayanan prima, mencakup layanan prima keseharian melalui telepon, tatap muka dan media cetak, serta manajemen pelayanan prima.

Referensi

Atep Adya Barata. 2004 *Dasar-dasar Pelayanan Prima. Persiapan Membangun Budaya Pelayanan Prima untuk Meningkatkan Kepuasan dan Loyalitas Pelanggan*. Jakarta : PT. Elex Media Komputido Kelompok Gramedia.
Nina Rahmayanty. 2010. *Manajemen Pelayanan Prima*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
Sutopo. Andi Suryanto. 2003. *Pelayanan prima*. Jakarta: Lembaga Administrasi Negara- Republik Indonesia.

Sampara Lukman, Sugiyanto. 2001. Pengembangan Pelaksanaan Pelayanan Prima. Jakarta: Lembaga Administrasi Negara- Republik Indonesia.

Bahasa Inggris Profesi

Dosen : Dra. Dra. Yulistiana, M.PSDM.
Indarti, S.Pd. M.Sn.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang konsep dasar Bahasa Inggris dalam bidang fashion dengan memanfaatkan sumber belajar dan TIK.
2. Mahasiswa memiliki kemampuan untuk melakukan identifikasi tenses bidang-bidang fashion (sejarah, tekstil, garmen, dll) dan mengkomunikasikannya dalam Bahasa Inggris baik secara lisan maupun tertulis.
3. Mahasiswa memiliki kemampuan untuk melakukan observasi dan penelusuran referensi terkait dengan bidang fashion sesuai topic/ tema serta melaporkannya dalam bentuk portfolio dan simulasi.
4. Mahasiswa memiliki karakter iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli, tanggung jawab, dan tangguh di dalam kegiatan pembelajaran dan dalam mengerjakan tugas baik secara individu maupun kelompok.

Deskripsi Matakuliah

Mata Kuliah ini mempelajari tentang penggunaan tenses dalam bidang fashion (meliputi: history, textiles, garment, production, promotion, events, dll). Memahami text book dalam bidang fashion berdasarkan main idea dan supporting idea. Melatihkan berkomunikasi baik secara lisan maupun tertulis, dalam bentuk presentasi dan role playing.

Referensi

Ward, Mary E, 2016, English for The Fashion Industry- Express Series, UK: Oxford University Press.
Yates, Jean. 2016. Practice Make Perfect: English Conversation. McGrew Hill Education.
Carreon, Blue. 2014. Conversations: Up Close and Personal with icons of Fashion, Interior Design, and Art. Skyhorse.

Fashion Entrepreneur

Dosen : Dra. Urip Wahyuningsih, M.Pd.
Yuhri Inang Prihatna, M.Sn.
Irma Russanty, S.Pd. M.Ds.
Indarti,S.Pd. M.Sn.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang entrepreneur di bidang fashion dengan memanfaatkan sumber belajar dan TIK.
2. Mahasiswa memiliki kemampuan membuat perencanaan usaha, analisis pasar dan pengawasan usaha dalam bidang fashion desain.
3. Mahasiswa memiliki kemampuan untuk mendirikan dan mengelola usaha dibidang fashion desain.
4. Mahasiswa memiliki karakter iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli, tanggung jawab, dan tangguh di dalam kegiatan pembelajaran sesuai standar penilaian yang diterapkan.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah ini mempelajari tentang jenis-jenis usaha bidang fashion desain, menganalisis pasar dan pemasaran produk fashion (harga, model, tempat, promosi, dan pesaing), evaluasi hasil analisis pasar, penerapan system pemasaran yang sesuai dengan jenis usaha. Mahasiswa praktek mengelola usaha dibidang merancang busana/ fashion desain yang meliputi perencanaan usaha, menyusun organisasi usaha, melakukan pengawasan usaha, dan melakukan evaluasi usaha yang dijalankan.

Referensi

Kristiansson, Ana & Klas. 2018. Apparel Entrepreneurship: How to Start & Run Successful Apparel Brand. Sportswear & Co Scandinavia.
Burns, Leslie Davis dan Bryant, Nancy O, 2002, The Business of Fashion, Designing, Manufacturing and Marketing, Second Edition, New York: Fairchild Publication, Inc
Wolf, Angela. 2012. How to Start a Home-based Fashion Design Business. Morris Book Publishing, Guilford.

Branding & Digital Marketing

Dosen : Indarti, S.Pd. M.Sn.
Dra. Yulistiana, M.PSDM.
Yuhri Inang Prihatina, M.Sn.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki kemampuan tentang konsep pengembangan *branding/* fashion label yang harus dimiliki sebagai seorang fashion desainer sesuai sumber belajar dan TIK.
2. Mahasiswa memiliki kemampuan merencanakan strategi dalam membranding dan mempromosikan produk busana termasuk merancang unsur-unsur branding.
3. Mahasiswa memiliki *product branding* dalam bidang busana yang dapat ditelusuri secara online.
4. Mahasiswa memiliki karakter iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli, tanggungjawab dan tangguh dalam kegiatan pembelajaran dan mengerjakan tugas baik secara individu maupun kelompok sesuai standart penilaian yang ditetapkan.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini berisi pengkajian teori *branding and promotion* yang meliputi: *brand identity, brand strategy, fashion advertising and digital campaigns*. Menggunakan pendekatan kontekstual dengan mempelajari studi kasus *luxury* dan global fashion *Brand Company*. Metode pembelajaran yang digunakan antara lain praktek langsung dalam merancang dan membuat unsur-unsur *branding*, membuat blog, copywriting, video dan akun Instagram sebagai sarana promosi. Metode *project based learning* untuk membuat fashion *product branding* secara individu disesuaikan dengan produk yang dipilihnya dan dipromosikan secara digital.

Referensi

- Bendoni, Wendy K. 2017. *Social Media for Fashion Marketing: Story Telling in a Digital World*. Bloomsbury, London & New York.
- Grose, Virginia. 2012. *Basic Fashion Management 01: Concept to Customer*. Ava Publishing, Switzerland.
- Hameide, Kaled K. 2011. *Fashion Branding Unrevealed*. Fairchild Books.
- Jin, ByoungHo Jin & Cedrola, Elena. 2017. *Fashion Branding and Communication: Core Strategies of European Luxury Brands*. Palgrave.
- Kristiansson, Ana & Klas. 2018. *Apparel Entrepreneurship: How to Start & Run Successful Apparel Brand*. Sportswear & Co Scandinavia.
- Posner, Harriet. 2015. *Marketing Fashion: Strategy, Branding and Promotion*. Laurence King Publishing, London.
- Shaoqiang, Wang. 2018. *Brand Addiction: Designing Identity for Fashion Store*. Sandu Publishing.

Busana Anak

Dosen : Dra. Urip wahyuningsih, M.Pd.
Indarti, S.Pd. M.Sn.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang konsep dasar Busana Nasional Indonesia dengan memanfaatkan sumber belajar dan TIK.
2. Mahasiswa memiliki keterampilan membuat koleksi desain busana anak dalam bentuk portfolio dan mewujudkannya.
3. Mahasiswa memiliki kemampuan menganalisis kualitas hasil pembuatan busana anak sesuai standart industri.
4. Mahasiswa memiliki karakter iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli, tanggungjawab dan tangguh dalam kegiatan pembelajaran dan mengerjakan tugas baik secara individu maupun kelompok sesuai standart penilaian yang ditetapkan.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah ini berisi pengetahuan dan keterampilan membuat koleksi desain busana anak yang meliputi: konsep dasar busana anak, merancang desain mode busana anak dan perwujudan busana anak. Praktek merancang desain busana anak meliputi menentukan sumber inspirasi dan konsep desain, penerapan unsur dan prinsip desain dalam rancangan, rancangan busana dilengkapi dengan gambar teknis, rancangan busana disajikan dengan fashion drawing yang estetik. Mewujudkan salah satu koleksi desain busana anak yang meliputi pembuatan pola sesuai desain, pemilihan bahan, memotong bahan, menerapkan teknik jahit, pembuatan hiasan, dan penyelesaian yang sesuai. Metode project based learning diterapkan dalam mata kuliah ini dan dilaporkan dalam bentuk portofolio.

Referensi

- Aldrich, Winifred. 2009. *Metric Pattern Cutting for Children's Wear and Babywear: from birth to 14 years*. Oxford: Blackwell Publishing.
- Crim, Carla Hegeman. 2017. *Patternmaking for Kids' Clothes: All you need to know about designing, adapting, and customizing sewing patterns for children's clothing*. B.E.S. Publishing.
- Donnanno, Antonio & Palazzo, Claudia Ausonia. *Fashion Patternmaking Technique for Children's Clothing*. Barcelona: Promopress.
- Strutt, Laura. *Sewing for Babies and Children: 25 beautiful for clothes and accessories for age 0-5*. London: Cico Books.
- Tate, Lee Sharon. 2003. *Inside fashion Design*. New Jersey: Upper Saddle River.

Pameran dan Pagelaran Busana

Dosen : Dra. Ratna Suhartini, M.Si.
Irma Russanty, S.Pd. M.Ds.
Imami Arum Tri Rahayu, S.Pd. M.Pd.
Yuhri Inang Prihatina, M.Sn.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang konsep dasar *Fashion Show Management* dan merencanakan kegiatan peragaan busana untuk tujuan pameran dan promosi dengan memanfaatkan sumber belajar dan TIK
2. Mahasiswa memiliki kemampuan bekerja dalam tim dan bekerjasama dengan pihak-pihak terkait
3. Mahasiswa memiliki kemampuan menyelenggarakan kegiatan fashion show dan pameran serta mempertanggungjawabkannya dalam bentuk laporan kegiatan
4. Mahasiswa memiliki karakter iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli, tanggungjawab dan tangguh di dalam kegiatan pembelajaran *event organizer*

Deskripsi Matakuliah

Mata Kuliah ini memberikan pemahaman tentang konsep dasar *Fashion Show Management* dan merumuskan sebuah kegiatan peragaan busana. Menyusun proposal kegiatan, membangun tim, menjalin kerjasama dengan sponsor dan pihak terkait, menghimpun dan mengelola dana, menyelenggarakan serta mengevaluasi. Pembelajaran dilakukan dengan menerapkan pendekatan konstruktivistik. Metode yang digunakan adalah diskusi, ceramah, presentasi, kerja proyek dengan melakukan peragaan busana dan menyusun laporan.

Referensi

Everett, Judith. 2013. *Guide to Producing a Fashion Show*, Bloomsbury Visual arts
Stark, Gill. 2018. *The Fashion Show History Theory and Practise*, Bloomsbury Visual arts
Kelly, Thomas. 2011. *The Back Stage To stage management*, Crown Publishing: NewYork

Penulisan Karya Ilmiah dan Seminar

Dosen : Dra. Yulistiana, M.PSDM.
Dra. Ratna Suhartini, M.Si.
Indarti, S.Pd. M.Sn.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang konsep dasar penulisan ilmiah dengan memanfaatkan sumber belajar dan TIK.
2. Mahasiswa memiliki pemahaman dan keterampilan dalam menulis karya ilmiah di bidang fashion desain.
3. Mahasiswa mampu menulis proposal Tugas Akhir dan diseminarkan.
4. Mahasiswa memiliki karakter iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli, tanggungjawab dan tangguh dalam kegiatan pembelajaran dan mengerjakan tugas baik secara individu maupun kelompok sesuai standart penilaian yang ditetapkan.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini berisi pengkajian teori tentang konsep dasar penulisan ilmiah yang meliputi tujuan dan ruang lingkup penulisan ilmiah, menghindari plagiat, memilih topik, mencari Web-Based Resources, dan teknik penulisan karya ilmiah yang terdiri dari pendahuluan, kajian pustaka, metode, hasil dan pembahasan, kesimpulan, dan referensi. Metode pembelajaran yang digunakan adalah diskusi dalam kelas dan praktek secara langsung dengan menulis proposal Tugas Akhir yang terdiri dari Bab pendahuluan, kajian pustaka, metode dan referensi dalam bentuk proposal dan diseminarkan.

Referensi

Goodson, Patricia. 2016. *Becoming an Academic Writer*. California: Sage Publications.
Lester, James D. & Jr, James D. Lester. 2015. *Writing Research Paper: a complete guide*. England: Pearson Education Limited.
Thoney, Teresa. *Academic Writing: concepts and connections*. New York: Oxford University Press.
Kawamura. 2011. *Doing Research in fashion and Dress*. Berg, New York.

PKL

Dosen : Tim.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki moral, etika dan kepribadian yang baik dalam melaksanakan Praktek Kerja Lapangan di industry garment.
2. Mahasiswa memiliki keterampilan beradaptasi di lingkungan kerja dan mampu bekerja dalam tim di industry garment
3. Mahasiswa mampu membuat laporan Internship I dalam bentuk laporan dan dipertanggungjawabkan di depan dosen penguji.
4. Mahasiswa memiliki karakter iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli, tanggungjawab dan tangguh dalam kegiatan magang di industri.

Deskripsi Matakuliah

Dalam Matakuliah ini mahasiswa melaksanakan praktek kerja lapangan di industri busana. Mahasiswa dibekali persiapan dalam memasuki dunia kerja yang meliputi aspek sikap/ attitude, kejujuran, kemandirian, inisiatif, dan tanggungjawab. Pelaksanaan praktek kerja lapangan dilaksanakan minimal di dua tempat

industry busana selama 6 bulan. Di akhir kegiatan mahasiswa memberikan laporan tentang kegiatan PKL di industry dalam bentuk laporan tertulis yang diketahui pimpinan tempat kerja dan dipertanggungjawabkan di depan dosen penguji.

Tugas Akhir

Dosen : Tim.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang konsep penulisan karya ilmiah bidang fashion desain sebagai Tugas Akhir program Sarjana Terapan Tata Busana dengan memanfaatkan sumber belajar dan TIK.
2. Mahasiswa mampu mengolah dan menganalisis data dari hasil *research* yang ditelitinya.
3. Mahasiswa mampu menyusun karya tulis ilmiah dalam bentuk laporan Tugas Akhir dan dipertanggungjawabkan dalam ujian.
4. Mahasiswa memiliki karakter iman, cerdas, mandiri, jujur, peduli, tanggungjawab dan tangguh dalam kegiatan pembelajaran dan mengerjakan tugas baik secara individu maupun kelompok sesuai standart penilaian yang ditetapkan.

Deskripsi Matakuliah

Mata kuliah ini berisi teknik penulisan karya ilmiah dalam bidang fashion desain yang meliputi pendahuluan, kajian pustaka, metode perancangan dan pengembangan produk, hasil penelitian dan pembahasan serta kesimpulan. Pendekatan pembelajaran secara individu antara mahasiswa dan dosen pembimbing Tugas Akhir, hasil Tugas Akhir berupa laporan Tugas Akhir dan dipertanggungjawabkan dalam ujian.

Literasi Digital

Dosen : Tim.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi: mampu memahami bagaimana data digital dihasilkan dan diproses, menemukan dan menyaring informasi yang tepat dan relevan, menguasai dasar-dasar pemrograman, serta menggunakan dan membuat konten berbasis teknologi.

Deskripsi Matakuliah

Matakuliah ini membekali mahasiswa pemahaman literasi digital, pemrosesan data termasuk dasar-pemrograman, menemukan dan menyaring informasi, menggunakan teknologi untuk berkolaborasi, serta membuat konten berbasis teknologi. Semua kegiatan perkuliahan akan dilakukan melalui diskusi, penelusuran informasi melalui TIK, praktik menggunakan teknologi untuk berkolaborasi, membuat program pemrosesan data, serta proyek membuat konten berbasis teknologi. Penilaian dilakukan melalui tes, penilaian produk, dan proyek.

Referensi

Tim. 2019. Literasi Digital: Konsep, Pemanfaatan, dan Pengembangan. Surabaya: Unesa University Press.
Pier Cesare Rivoltella. 2008. Digital Literacy: Tools and Methodologies for Information Society. New York: IGI Publishing.
Unesco. 2011. Digital Literacy in Education. Tersedia: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000214485>.

Pendidikan Jasmani dan Kebugaran

Dosen : Tim.

Capaian Pembelajaran Matakuliah/Kompetensi

1. Mampu memahami pentingnya pendidikan jasmani dan kebugaran dalam kehidupan sehari-hari
2. Mampu memahami hakikat dan tujuan pendidikan jasmani dan kebugaran
3. Mampu membuat program pendidikan jasmani dan kebugaran untuk memelihara bentuk tubuh ideal.
4. Mampu membuat program pendidikan jasmani dan kebugaran untuk meningkatkan dan memelihara kebugaran jasmani pribadi
5. Mampu melakukan pengukuran kebugaran secara sederhana
6. Mampu membuat dan merancang sistem pertandingan secara sederhana

Deskripsi Matakuliah

Pendidikan jasmani merupakan matakuliah yang memberikan pemahaman dan penguasaan tentang hakikat, fungsi, dan tujuan pendidikan jasmani. Memberikan pengenalan dan pengalaman melaksanakan berbagai cabang olahraga dan aktivitas permainan untuk digunakan dalam rangka meningkatkan tingkat aktivitas fisik sesuai dengan rekomendasi berbagai riset dan WHO. Selain itu, mahasiswa dapat pengalaman menyusun program pendidikan jasmani untuk diri mereka masing-masing untuk upaya meningkatkan dan memelihara kebugaran jasmani. Mahasiswa memiliki pengalaman dalam melaksanakan pengukuran tingkat kebugaran jasmani menggunakan berbagai metode pengukuran. Mahasiswa memiliki pemahaman dan pengalaman dalam menentukan indikator dan pengukuran bentuk tubuh ideal berdasarkan berbagai metode. Sebagai kompetensi tambahan, mahasiswa belajar dalam manajemen olahraga dan sistem pertandingan.

Referensi

- Nurhasan, dkk. 2005. Petunjuk Praktis Pendidikan Jasmani (Bersatu Membangun Manusia yang Sehat Jasmani dan Rohani). Surabaya: Unesa University Press.
- SCY, Hartati, dkk. 2013. Permainan Kecil. Malang: Wineka Media.
- Bompa T.O. (1999). Periodization : Theory and Methodologi of Training 4th Ed. Champaign. IL: Human Kinetics.