

	<b>Universitas Negeri Surabaya</b> <b>Fakultas Vokasi</b> <b>Program Studi D4 Produksi Media</b>						Kode Dokumen							
	<b>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER</b>													
MATA KULIAH (MK)	KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan							
Dasar Konten Kreatif	9034702001	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=1	P=1	ECTS=3.18	1	23 Januari 2026							
OTORISASI	Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi								
	Mochammad Abdul Machfud, S.I.Kom., M.B.A.		Dr. Ita Nurlita, S.Sos., M.Med.Kom.			HENDRO ARYANTO								
Model Pembelajaran	Project Based Learning													
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK													
	CPL-1	Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya												
	CPL-2	Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan												
	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-4	Mengembangkan diri secara berkelanjutan dan berkolaborasi.												
	CPL-5	Mampu memahami penggunaan teknologi untuk memproduksi pesan komunikasi media												
	CPL-6	Mampu memahami konsep manajemen komunikasi												
	CPL-7	Mampu memproduksi ide dan pesan komunikasi yang efektif di industri kreatif.												
	CPL-8	Mampu menyelaraskan produk media sesuai dengan kaidah dan etika jurnalistik dan penyiaran												
	CPL-9	Mampu memproduksi konten komunikatif di setiap saluran media												
	CPL-10	Mampu mengkreasikan produk media untuk kebutuhan industri kreatif												
	CPL-11	Mampu menganalisis tren konvergensi media untuk pengembangan diri untuk dunia professional												
	CPL-12	Mampu mengkreasi produk-produk konvergensi media sesuai konsep dan teori manajemen komunikasi.												
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)													
	CPMK - 1	Memiliki kemampuan memahami kebutuhan audiens												
	CPMK - 2	Memiliki kemampuan mengelola konten secara efektif dalam hal manajemen waktu												
	CPMK - 3	Mampu membuat konten yang inovatif dan menarik												
	Matrik CPL - CPMK													
		CPMK	CPL-1	CPL-2	CPL-3	CPL-4	CPL-5	CPL-6	CPL-7	CPL-8	CPL-9	CPL-10	CPL-11	CPL-12
		CPMK-1					✓							
	CPMK-2						✓							
	CPMK-3								✓					
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)														

		<table><tr><th rowspan="2">CPMK</th><th colspan="16">Minggu Ke</th></tr><tr><th>1</th><th>2</th><th>3</th><th>4</th><th>5</th><th>6</th><th>7</th><th>8</th><th>9</th><th>10</th><th>11</th><th>12</th><th>13</th><th>14</th><th>15</th><th>16</th></tr><tr><td>CPMK-1</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td>✓</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td><td>✓</td></tr></table>	CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	CPMK-1		✓								✓							CPMK-2	✓		✓						✓								CPMK-3				✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓
CPMK	Minggu Ke																																																																																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																						
CPMK-1		✓								✓																																																																												
CPMK-2	✓		✓						✓																																																																													
CPMK-3				✓	✓	✓	✓	✓			✓	✓	✓	✓	✓	✓																																																																						
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini membahas tentang dasar membuat konten kreatif dengan memahami kebutuhan audiens, menghasilkan ide kreatif, mengelola konten secara efektif, dengan menciptakan berbagai keterampilan dalam teknik penulisan, mengintegrasikan elemen visual dan desain konten sehingga mengahsila mampu membuat konten yang kreatif sesuai dengan segmen dan target audiens.																																																																																					
Pustaka	Utama :																																																																																					
			1. Edib, L. (2021). Menjadi Kreator Konten di Era (Pertama). DIVA Press. Maeskina 2. Achmad, S.W. (2016). Menulis kreatif itu gampang!. Yogyakarta, Penerbit:. Araska																																																																																			
	Pendukung :																																																																																					
Dosen Pengampu	Mochammad Abdul Machfud, S.I.Kom., M.B.A.																																																																																					
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	Mampu menganalisis karakteristik dan perilaku audiens digital	1.Ketepatan pemahaman karakteristik Audiens 2.Ketepatan pengetahuan Jenis dan macam - macam Audiens 3.Ketepatan identifikasi kebutuhan audiens dan data demografis 4.Ketepatan dalam menjelaskan deskripsi kebutuhan audiens : informasi, hiburan, atau solusi masalah.	<b>Kriteria:</b> 1.Rubrik penilaian 2.Pastisipasi, Diskusi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	● Kuliah ● Diskusi kelas ● Studi kasus platform digital ● Tugas Anlisis Audiens ● Observasi Platform		<b>Materi:</b> Audience Behaviour <b>Pustaka:</b> Edib, L. (2021). Menjadi Kreator Konten di Era (Pertama). DIVA Press. Maeskina	5%																																																																															
2	Mampu menganalisis karakteristik dan perilaku audiens digital	1.Ketepatan pemahaman karakteristik Audiens 2.Ketepatan pengetahuan Jenis dan macam - macam Audiens 3.Ketepatan identifikasi kebutuhan audiens dan data demografis 4.Ketepatan dalam menjelaskan deskripsi kebutuhan audiens : informasi, hiburan, atau solusi masalah.	<b>Kriteria:</b> 1.Rubrik penilaian 2.Pastisipasi, Diskusi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	● Kuliah ● Diskusi kelas ● Studi kasus platform digital ● Tugas Anlisis Audiens ● Observasi Platform		<b>Materi:</b> Audience Behaviour <b>Pustaka:</b> Edib, L. (2021). Menjadi Kreator Konten di Era (Pertama). DIVA Press. Maeskina	5%																																																																															

3	Mampu merancang ide konten yang kreatif dan relevan dengan platform serta tren digital yang sedang berkembang	1.Ketepatan membuat dan menghasilkan ide kreatif 2.Ketepatan menyusun ide yang relevan dan menarik dalam pembuatan Konten 3.Orisinalitas dan kesesuaian ide dengan platform	<b>Kriteria:</b> 1.Rubrik penilaian 2.Pastisipasi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Kuliah</li> <li>● Demonstrasi, Diskusi dalam kelompok</li> </ul>		<b>Materi:</b> Media Social Platform <b>Pustaka:</b> <i>Edib, L. (2021). Menjadi Kreator Konten di Era (Pertama). DIVA Press. Maeskina</i>	10%
4	Mampu menulis dan menyusun narasi konten yang persuasif dan sesuai dengan karakteristik media (caption, script, storytelling pendek).	1.Ketepatan Mempelajari struktur cerita yang jelas dan menarik 2.Ketepatan menulis konten dengan gaya komunikatif sesuai platform 3.Ketepatan kesesuaian dalam penulisan	<b>Kriteria:</b> 1.Rubrik penilaian 2.Pastisipasi, Demonstrasi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Kuliah</li> <li>● Demonstrasi, Diskusi dalam kelompok.</li> <li>● Praktek penulisan caption/script</li> </ul>		<b>Materi:</b> Narasi Konten <b>Pustaka:</b> <i>Achmad, S.W. (2016). Menulis kreatif itu gampang!. Yogyakarta, Penerbit:. Araska</i>	5%
5	Mampu menulis dan menyusun narasi konten yang persuasif dan sesuai dengan karakteristik media (caption, script, storytelling pendek).	1.Ketepatan Mempelajari struktur cerita yang jelas dan menarik 2.Ketepatan menulis konten dengan gaya komunikatif sesuai platform 3.Ketepatan kesesuaian dalam penulisan	<b>Kriteria:</b> 1.Rubrik penilaian 2.Pastisipasi, Demonstrasi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Kuliah</li> <li>● Demonstrasi, Diskusi dalam kelompok.</li> <li>● Praktek penulisan caption/script</li> </ul>		<b>Materi:</b> Narasi Konten <b>Pustaka:</b> <i>Achmad, S.W. (2016). Menulis kreatif itu gampang!. Yogyakarta, Penerbit:. Araska</i>	5%
6	Mampu mengevaluasi dan mengaplikasikan elemen visual dalam konten digital seperti layout, warna, tipografi, dan komposisi gambar/video.	1.Ketepatan membuat moodboard dan komposisi konten visual 2.Ketepatan dalam pemahaman tentang gambar, grafik, dan video	<b>Kriteria:</b> 1.Rubrik penilaian 2.Partisipasi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Proyek visual (layout, warna, elemen desain)		<b>Materi:</b> Elemen Desain <b>Pustaka:</b> <i>Edib, L. (2021). Menjadi Kreator Konten di Era (Pertama). DIVA Press. Maeskina</i>	5%
7	Mampu merancang desain konten dengan memperhatikan daya tarik visual dan efektivitas penyampaian pesan untuk berbagai platform.	Ketepatan dalam menyajikan data atau fakta, infografik agar mudah dimengerti audiens	<b>Kriteria:</b> 1.Rubrik penilaian 2.Pastisipasi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Kuliah</li> <li>● Demonstrasi, Diskusi dalam kelompok</li> </ul>			5%
8	Ujian Tengah Semester		<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes				20%
9	Mampu menyusun alur kerja produksi konten (workflow) dan manajemen waktu dari perencanaan hingga publikasi.	1.Ketepatan menyusun jadwal dan workflow konten 2.Ketepatan menetapkan tenggat waktu untuk setiap fase produksi baik tenggat waktu untuk penulisan, penyuntingan, maupun penelitian.	<b>Kriteria:</b> 1.Rubrik penilaian 2.Pastisipasi 3.Diskusi Kelompok 4.Demonstrasi  <b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif, Praktik / Unjuk Kerja			<b>Materi:</b> Work Flow and Management <b>Pustaka:</b> <i>Edib, L. (2021). Menjadi Kreator Konten di Era (Pertama). DIVA Press. Maeskina</i>	10%

10	Mampu menerapkan prinsip dasar SEO dan riset keyword untuk optimasi konten pada platform digital.	1.Ketepatan memahami dan menjelaskan proses mengoptimalkan konten agar lebih mudah ditemukan oleh audiens 2.Ketepatan memahami bagaimana mesin pencari menilai dan memeringkatnya	<b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipasif	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Kuliah</li> <li>● Diskusi kelompok</li> <li>● Praktek SEO konten</li> </ul>		<b>Materi:</b> SEO <b>Pustaka:</b> Edib, L. (2021). <i>Menjadi Kreator Konten di Era (Pertama)</i> . DIVA Press. Maeskina	10%
11	Mampu menghasilkan konten digital orisinal dan menarik dalam bentuk vlog, tutorial, eksperimen sosial, atau podcast mini berbasis tren dan riset audiens.	1.Ketepatan membuat konten pembelajaran atau edukasi tentang: politik, sosial, budaya, pendidikan, kehidupan, percintaan dan lainnya. 2.Ketepatan membuat Konten tentang tutorial merinci secara jelas dan detail tentang cara-cara mengatasi berbagai kesulitan teknis, membuat kue, mencari pekerjaan dll 3.Ketepatan membuat konten travelling dengan menyalurkan hobi disertai berbagai informasi wisata yang dikunjungi: Persiapan pemberangkatan, bekal, biaya, transportasi, keunikan tempat yang dikunjungi, dll 4.Ketetapatan membuat konten tentang wawancara dengan para ahli atau expert bisa berkonsultasi langsung atau mendapatkan tips dari para expert. 5.Ketepatan membuat konten Sosial Experiment tentang pengenalan dengan masyarakat marginal yang bisa membuat para audiens lebih dekat.	<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja			<b>Materi:</b> How to Make a Good Content? <b>Pustaka:</b> Edib, L. (2021). <i>Menjadi Kreator Konten di Era (Pertama)</i> . DIVA Press. Maeskina	5%

12	Mampu menghasilkan konten digital orisinal dan menarik dalam bentuk vlog, tutorial, eksperimen sosial, atau podcast mini berbasis tren dan riset audiens.	<p>1.Ketepatan membuat konten pembelajaran atau edukasi tentang: politik, sosial, budaya, pendidikan, kehidupan, percintaan dan lainnya.</p> <p>2.Ketepatan membuat Konten tentang tutorial merinci secara jelas dan detail tentang cara-cara mengatasi berbagai kesulitan teknis, membuat kue, pencari pekerjaan dll</p> <p>3.Ketepatan membuat konten travelling dengan menyalurkan hobi disertai berbagai informasi wisata yang dikunjungi: Persiapan pemberangkatan, bekal, biaya, transportasi, keunikan tempat yang dikunjungi, dll</p> <p>4.Ketetapatan membuat konten tentang wawancara dengan para ahli atau expert bisa berkonsultasi langsung atau mendapatkan tips dari para expert.</p> <p>5.Ketepatan membuat konten Sosial Experiment tentang pengenalan dengan masyarakat marginal yang bisa membuat para audiens lebih dekat.</p>	<p><b>Bentuk Penilaian :</b>          Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>			<p><b>Materi:</b> How to Make a Good Content?  <b>Pustaka:</b>  <i>Edib, L. (2021). Menjadi Kreator Konten di Era (Pertama). DIVA Press. Maeskina</i></p>	5%
----	---	--	---	--	--	---	----

13	Mampu menghasilkan konten digital orisinal dan menarik dalam bentuk vlog, tutorial, eksperimen sosial, atau podcast mini berbasis tren dan riset audiens.	<p>1.Ketepatan membuat konten pembelajaran atau edukasi tentang: politik, sosial, budaya, pendidikan, kehidupan, percintaan dan lainnya.</p> <p>2.Ketepatan membuat Konten tentang tutorial merinci secara jelas dan detail tentang cara-cara mengatasi berbagai kesulitan teknis, membuat kue, pencari pekerjaan dll</p> <p>3.Ketepatan membuat konten travelling dengan menyalurkan hobi disertai berbagai informasi wisata yang dikunjungi: Persiapan pemberangkatan, bekal, biaya, transportasi, keunikan tempat yang dikunjungi, dll</p> <p>4.Ketetapatan membuat konten tentang wawancara dengan para ahli atau expert bisa berkonsultasi langsung atau mendapatkan tips dari para expert.</p> <p>5.Ketepatan membuat konten Sosial Experiment tentang pengenalan dengan masyarakat marginal yang bisa membuat para audiens lebih dekat.</p>	<p><b>Bentuk Penilaian :</b>          Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>			<p><b>Materi:</b> How to Make a Good Content?  <b>Pustaka:</b>          Edib, L. (2021). <i>Menjadi Kreator Konten di Era (Pertama)</i>. DIVA Press. Maeskina</p>	5%
----	---	--	---	--	--	---	----

14	Mampu menghasilkan konten digital orisinal dan menarik dalam bentuk vlog, tutorial, eksperimen sosial, atau podcast mini berbasis tren dan riset audiens.	<p>1.Ketepatan membuat konten pembelajaran atau edukasi tentang: politik, sosial, budaya, pendidikan, kehidupan, percintaan dan lainnya.</p> <p>2.Ketepatan membuat Konten tentang tutorial merinci secara jelas dan detail tentang cara-cara mengatasi berbagai kesulitan teknis, membuat kue, pencari pekerjaan dll</p> <p>3.Ketepatan membuat konten travelling dengan menyalurkan hobi disertai berbagai informasi wisata yang dikunjungi: Persiapan pemberangkatan, bekal, biaya, transportasi, keunikan tempat yang dikunjungi, dll</p> <p>4.Ketetapatan membuat konten tentang wawancara dengan para ahli atau expert bisa berkonsultasi langsung atau mendapatkan tips dari para expert.</p> <p>5.Ketepatan membuat konten Sosial Experiment tentang pengenalan dengan masyarakat marginal yang bisa membuat para audiens lebih dekat.</p>	<p><b>Bentuk Penilaian :</b>          Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja</p>			<p><b>Materi:</b> How to Make a Good Content?  <b>Pustaka:</b>  <i>Edib, L. (2021). Menjadi Kreator Konten di Era (Pertama). DIVA Press. Maeskina</i></p>	5%
----	---	--	---	--	--	---	----

15	Mampu menghasilkan konten digital orisinal dan menarik dalam bentuk vlog, tutorial, eksperimen sosial, atau podcast mini berbasis tren dan riset audiens.	<p>1.Ketepatan membuat konten pembelajaran atau edukasi tentang: politik, sosial, budaya, pendidikan, kehidupan, percintaan dan lainnya.</p> <p>2.Ketepatan membuat Konten tentang tutorial merinci secara jelas dan detail tentang cara-cara mengatasi berbagai kesulitan teknis, membuat kue, pencari pekerjaan dll</p> <p>3.Ketepatan membuat konten travelling dengan menyalurkan hobi disertai berbagai informasi wisata yang dikunjungi: Persiapan pemberangkatan, bekal, biaya, transportasi, keunikan tempat yang dikunjungi, dll</p> <p>4.Ketetapan membuat konten tentang wawancara dengan para ahli atau expert bisa berkonsultasi langsung atau mendapatkan tips dari para expert.</p> <p>5.Ketepatan membuat konten Sosial Experiment tentang pengenalan dengan masyarakat marginal yang bisa membuat para audiens lebih dekat.</p>	<b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Praktik / Unjuk Kerja			<b>Materi:</b> How to Make a Good Content? <b>Pustaka:</b> <i>Edib, L. (2021). Menjadi Kreator Konten di Era (Pertama). DIVA Press. Maeskina</i>	5%
16	Ujian Akhir Semester		<b>Bentuk Penilaian :</b> Tes				30%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasif	40%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	25%
3.	Praktik / Unjuk Kerja	30%
4.	Tes	40%
		100%

#### Catatan

- 1. Capaian Pembelajaran Lulusan Prodi (CPL - Prodi)** adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap lulusan prodi yang merupakan internalisasi dari sikap, penguasaan pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan jenjang prodinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
- 2. CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
- 3. CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.



4. **Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kreteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kreteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kreteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.