



**Universitas Negeri Surabaya  
Fakultas Vokasi  
Program Studi D4 Produksi Media**

**Kode Dokumen**

**RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER**

<b>MATA KULIAH (MK)</b>		<b>KODE</b>		<b>Rumpun MK</b>		<b>BOBOT (sks)</b>			<b>SEMESTER</b>		<b>Tgl Penyusunan</b>		
<b>Dasar Konten Kreatif</b>		9034702001		Mata Kuliah Wajib Program Studi		<b>T=1</b>	<b>P=1</b>	<b>ECTS=3.18</b>	<b>1</b>	23 Januari 2026			
<b>OTORISASI</b>		<b>Pengembang RPS</b>				<b>Koordinator RMK</b>			<b>Koordinator Program Studi</b>				
		Mochammad Abdul Machfud, S.I.Kom., M.B.A.				Dr. Ita Nurlita, S.Sos., M.Med.Kom.			HENDRO ARYANTO				
<b>Model Pembelajaran</b>	<b>Project Based Learning</b>												
<b>Capaian Pembelajaran (CP)</b>	<b>CPL-PRODI yang dibebankan pada MK</b>												
	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.												
<b>Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)</b>													
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												
<b>Matrik CPL - CPMK</b>													
	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									✓			
<b>Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)</b>													

		CPMK	Minggu Ke															
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
			CPMK-1		✓								✓					
			CPMK-2	✓		✓						✓						
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 menghasilkan 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														
Dosen Pengampu		Pendukung :																
Mg Ke-		Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian				Bantuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa, [ Estimasi Waktu ]				Materi Pembelajaran [ Pustaka ]	Bobot Penilaian (%)						
(1)	(2)		Indikator	Kriteria & Bentuk		Luring (offline)	Daring (online)											
(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 Partisipatif	● 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 Partisipatif	● 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	<p>1.Ketepatan membuat dan menghasilkan ide kreatif</p> <p>2.Ketepatan meyusun ide yang relevan dan menarik dalam pembuatan Konten</p> <p>3.Orisinalitas dan kesesuaian ide dengan platform</p>	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Rubrik penilaian</li> <li>2.Pastisipasi</li> </ol> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kuliah</li> <li>• Demonstrasi, Diskusi dalam kelompok</li> </ul>		<p><b>Materi:</b> Media Social Platform</p> <p><b>Pustaka:</b> Edib, L. (2021). <i>Menjadi Kreator Konten di Era (Pertama)</i>. DIVA Press. Maeskina</p>	10%
4	Mampu menulis dan menyusun narasi konten yang persuasif dan sesuai dengan karakteristik media (caption, script, storytelling pendek).	<p>1.Ketepatan Mempelajari struktur cerita yang jelas dan menarik</p> <p>2.Ketepatan menulis konten dengan gaya komunikatif sesuai platform</p> <p>3.Ketepatan kesesuaian dalam penulisan</p>	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Rubrik penilaian</li> <li>2.Pastisipasi, Demonstrasi</li> </ol> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kuliah</li> <li>• Demonstrasi, Diskusi dalam kelompok.</li> <li>• Praktek penulisan caption/script</li> </ul>		<p><b>Materi:</b> Narasi Konten</p> <p><b>Pustaka:</b> Achmad, S.W. (2016). <i>Menulis kreatif itu gampang!</i>. Yogyakarta, Penerbit:. Araska</p>	5%
5	Mampu menulis dan menyusun narasi konten yang persuasif dan sesuai dengan karakteristik media (caption, script, storytelling pendek).	<p>1.Ketepatan Mempelajari struktur cerita yang jelas dan menarik</p> <p>2.Ketepatan menulis konten dengan gaya komunikatif sesuai platform</p> <p>3.Ketepatan kesesuaian dalam penulisan</p>	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Rubrik penilaian</li> <li>2.Pastisipasi, Demonstrasi</li> </ol> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kuliah</li> <li>• Demonstrasi, Diskusi dalam kelompok.</li> <li>• Praktek penulisan caption/script</li> </ul>		<p><b>Materi:</b> Narasi Konten</p> <p><b>Pustaka:</b> Achmad, S.W. (2016). <i>Menulis kreatif itu gampang!</i>. Yogyakarta, Penerbit:. Araska</p>	5%
6	Mampu mengevaluasi dan mengaplikasikan elemen visual dalam konten digital seperti layout, warna, tipografi, dan komposisi gambar/video.	<p>1.Ketepatan membuat moodboard dan komposisi konten visual</p> <p>2.Ketepatan dalam pemahaman tentang gambar, grafik, dan video</p>	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Rubrik penilaian</li> <li>2.Partisipasi</li> </ol> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Proyek visual (layout, warna, elemen desain)		<p><b>Materi:</b> Elemen Desain</p> <p><b>Pustaka:</b> Edib, L. (2021). <i>Menjadi Kreator Konten di Era (Pertama)</i>. DIVA Press. Maeskina</p>	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	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Rubrik penilaian</li> <li>2.Pastisipasi</li> </ol> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kuliah</li> <li>• Demonstrasi, Diskusi dalam kelompok</li> </ul>			5%
8	Ujian Tengah Semester		<p><b>Bentuk Penilaian :</b> Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk, Tes</p>				20%
9	Mampu menyusun alur kerja produksi konten (workflow) dan manajemen waktu dari perencanaan hingga publikasi.	<p>1.Ketepatan menyusun jadwal dan workflow konten</p> <p>2.Ketepatan menetapkan tengat waktu untuk setiap fase produksi baik tengat waktu untuk penulisan, penyuntingan, maupun penelitian.</p>	<p><b>Kriteria:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.Rubrik penilaian</li> <li>2.Pastisipasi</li> <li>3.Diskusi Kelompok</li> <li>4.Demonstrasi</li> </ol> <p><b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif, Praktik / Unjuk Kerja</p>			<p><b>Materi:</b> Work Flow and Management</p> <p><b>Pustaka:</b> Edib, L. (2021). <i>Menjadi Kreator Konten di Era (Pertama)</i>. DIVA Press. Maeskina</p>	10%

10	Mampu menerapkan prinsip dasar SEO dan riset keyword untuk optimasi konten pada platform digital.	<p>1.Ketepatan memahami dan menjelaskan proses mengoptimalkan konten agar lebih mudah ditemukan oleh audiens</p> <p>2.Ketepatan memahami bagaimana mesin pencari menilai dan memeringkatnya</p>	<b>Bentuk Penilaian :</b> Aktifitas Partisipatif	● Kuliah ● Diskusi kelompok ● Praktek SEO konten	<b>Materi:</b> SEO <b>Pustaka:</b> <i>Edib, L. (2021). Menjadi Kreator Konten di Era (Pertama). DIVA Press. Maeskina</i>	10%
11	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.Ketetapanan 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 perkenalan 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%

12	<p>Mampu menghasilkan konten digital orisinal dan menarik dalam bentuk vlog, tutorial, eksperimen sosial, atau podcast mini berbasis tren dan riset audiens.</p>	<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 menyulurkan 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 perkenalan 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	<p>Mampu menghasilkan konten digital orisinal dan menarik dalam bentuk vlog, tutorial, eksperimen sosial, atau podcast mini berbasis tren dan riset audiens.</p>	<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 menyulurkan 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 perkenalan 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%
----	--	--	--	--	--	---	----

14	<p>Mampu menghasilkan konten digital orisinal dan menarik dalam bentuk vlog, tutorial, eksperimen sosial, atau podcast mini berbasis tren dan riset audiens.</p>	<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 perkenalan 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 perkenalan 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> Edib, L. (2021). Menjadi Kreator Konten di Era (Pertama). DIVA Press. Maeskina	5%
16	Ujian Akhir Semester		<b>Bentuk Penilaian :</b> Tes			30%

#### Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

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

#### Catatan

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

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

File PDF ini digenerate pada tanggal 23 Januari 2026 Jam 20:08 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa