

		Universitas Negeri Surabaya Fakultas Vokasi Program Studi S2 Industri Kreatif						Kode Dokumen																																		
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																										
MATA KULIAH (MK)		KODE		Rumpun MK		BOBOT (sks)		SEMESTER	Tgl Penyusunan																																	
Budaya dan Ekonomi Kreatif		6013503005				T=2	P=1	ECTS=6.72	1 7 Desember 2025																																	
OTORISASI		Pengembang RPS			Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																		
								INDARTI																																		
Model Pembelajaran		Project Based Learning																																								
Capaian Pembelajaran (CP)		CPL-PRODI yang dibebankan pada MK <table border="1"> <tr> <td>CPL-1</td> <td>Mampu menunjukkan nilai-nilai agama, kebangsaan dan budaya nasional, serta etika akademik dalam melaksanakan tugasnya</td> </tr> <tr> <td>CPL-2</td> <td>Menunjukkan karakter tangguh, kolaboratif, adaptif, inovatif, inklusif, belajar sepanjang hayat, dan berjiwa kewirausahaan</td> </tr> <tr> <td>CPL-5</td> <td>Menguasai teori, konsep, dan metodologi riset terapan dalam industri kreatif, serta prinsip desain, estetika, tren, budaya, dan teknologi sebagai dasar untuk menciptakan inovasi produk/jasa kreatif yang berdaya saing global dan berkelanjutan</td> </tr> <tr> <td>CPL-7</td> <td>Mampu melakukan riset untuk mengembangkan produk kreatif yang mengintegrasikan elemen budaya lokal Nusantara dengan teknologi untuk menghasilkan karya terapan di bidang industri kreatif yang inovatif dan berdaya saing</td> </tr> </table>								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-5	Menguasai teori, konsep, dan metodologi riset terapan dalam industri kreatif, serta prinsip desain, estetika, tren, budaya, dan teknologi sebagai dasar untuk menciptakan inovasi produk/jasa kreatif yang berdaya saing global dan berkelanjutan	CPL-7	Mampu melakukan riset untuk mengembangkan produk kreatif yang mengintegrasikan elemen budaya lokal Nusantara dengan teknologi untuk menghasilkan karya terapan di bidang industri kreatif yang inovatif dan berdaya saing																									
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-5	Menguasai teori, konsep, dan metodologi riset terapan dalam industri kreatif, serta prinsip desain, estetika, tren, budaya, dan teknologi sebagai dasar untuk menciptakan inovasi produk/jasa kreatif yang berdaya saing global dan berkelanjutan																																									
CPL-7	Mampu melakukan riset untuk mengembangkan produk kreatif yang mengintegrasikan elemen budaya lokal Nusantara dengan teknologi untuk menghasilkan karya terapan di bidang industri kreatif yang inovatif dan berdaya saing																																									
		Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK) Matrik CPL - CPMK <table border="1"> <tr> <td></td> <td>CPMK</td> <td>CPL-1</td> <td>CPL-2</td> <td>CPL-5</td> <td>CPL-7</td> </tr> </table>									CPMK	CPL-1	CPL-2	CPL-5	CPL-7																											
	CPMK	CPL-1	CPL-2	CPL-5	CPL-7																																					
		Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK) <table border="1"> <tr> <td rowspan="2">CPMK</td> <td colspan="16">Minggu Ke</td> </tr> <tr> <td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td> </tr> </table>								CPMK	Minggu Ke																1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
CPMK	Minggu Ke																																									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																										
Deskripsi Singkat MK																																										
Pustaka		Utama : Pendukung : 																																								
Dosen Pengampu		Prof. Dr. Drs. Djuli Djatiprambudi, M.Sn. Dr.Sn. Inty Nahari, S.Pd., M.Ds.																																								
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							0%
2							0%
3							0%
4							0%
5							0%
6							0%
7							0%
8							0%
9							0%
10							0%
11							0%
12							0%
13							0%
14							0%
15							0%
16							0%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
		0%

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 studinya yang diperoleh melalui proses pembelajaran.
2. **CPL yang dibebankan pada mata kuliah** adalah beberapa capaian pembelajaran lulusan program studi (CPL-Prodi) yang digunakan untuk pembentukan/pengembangan sebuah mata kuliah yang terdiri dari aspek sikap, ketrampilan umum, ketrampilan khusus dan pengetahuan.
3. **CP Mata kuliah (CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPL yang dibebankan pada mata kuliah, dan bersifat spesifik terhadap bahan kajian atau materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
4. **Sub-CPMK Mata kuliah (Sub-CPMK)** adalah kemampuan yang dijabarkan secara spesifik dari CPMK yang dapat diukur atau diamati dan merupakan kemampuan akhir yang direncanakan pada tiap tahap pembelajaran, dan bersifat spesifik terhadap materi pembelajaran mata kuliah tersebut.
5. **Indikator penilaian** kemampuan dalam proses maupun hasil belajar mahasiswa adalah pernyataan spesifik dan terukur yang mengidentifikasi kemampuan atau kinerja hasil belajar mahasiswa yang disertai bukti-bukti.
6. **Kriteria Penilaian** adalah patokan yang digunakan sebagai ukuran atau tolok ukur ketercapaian pembelajaran dalam penilaian berdasarkan indikator-indikator yang telah ditetapkan. Kriteria penilaian merupakan pedoman bagi penilai agar penilaian konsisten dan tidak bias. Kriteria dapat berupa kuantitatif ataupun kualitatif.
7. **Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
8. **Bentuk pembelajaran:** Kuliah, Responsi, Tutorial, Seminar atau yang setara, Praktikum, Praktik Studio, Praktik Bengkel, Praktik Lapangan, Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan/atau bentuk pembelajaran lain yang setara.
9. **Metode Pembelajaran:** Small Group Discussion, Role-Play & Simulation, Discovery Learning, Self-Directed Learning, Cooperative Learning, Collaborative Learning, Contextual Learning, Project Based Learning, dan metode lainnya yg setara.
10. **Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.

11. **Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
12. TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.