

	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																																																																																																																				
FASHION AND CRAFT		6013503015			T=0	P=3	ECTS=6.72	1 24 Januari 2026																																																																																																																				
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																																																																																																						
		Deny Arifiana		Inty Nahari		INDARTI																																																																																																																						
Model Pembelajaran	Project Based Learning																																																																																																																											
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																																											
	CPL-3	Mengembangkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan kreatif dalam melakukan pekerjaan yang spesifik di bidang keahliannya serta sesuai dengan standar kompetensi kerja bidang yang bersangkutan																																																																																																																										
	CPL-5	Menguasai teori dan konsep dasar inovasi dalam industri kreatif, serta penerapan riset terapan dan teknologi digital untuk mengembangkan produk kreatif yang adaptif, berbasis kearifan budaya lokal, dan memiliki daya saing global.																																																																																																																										
	CPL-7	Mampu merancang dan mengimplementasikan inovasi produk kreatif dengan mengintegrasikan teknologi digital dan kearifan budaya lokal, serta menciptakan solusi kreatif yang dapat bersaing di pasar global dengan pendekatan berbasis riset terapan																																																																																																																										
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																																											
	CPMK - 1	Mahasiswa mampu menjelaskan alur kerja proyek sederhana dari ide hingga produk jadi, termasuk standar keselamatan kerja di studio																																																																																																																										
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu membuat moodboard, sketsa, dan rencana material untuk produk sederhana																																																																																																																										
	CPMK - 3	Mahasiswa mampu menerapkan teknik dasar pembuatan produk																																																																																																																										
	CPMK - 4	Mahasiswa mampu mengeksekusi teknik dasar pembuatan produk fashion atau craft dengan hasil rapi dan fungsional																																																																																																																										
	CPMK - 5	Mahasiswa mampu menyusun dokumentasi proses dan hasil dalam portofolio awal																																																																																																																										
Matrik CPL - CPMK																																																																																																																												
	<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-3</td><td>CPL-5</td><td>CPL-7</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td></td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td></td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-5</td><td>✓</td><td></td><td></td></tr></table>						CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-7	CPMK-1		✓		CPMK-2			✓	CPMK-3			✓	CPMK-4			✓	CPMK-5	✓																																																																																																
CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-7																																																																																																																									
CPMK-1		✓																																																																																																																										
CPMK-2			✓																																																																																																																									
CPMK-3			✓																																																																																																																									
CPMK-4			✓																																																																																																																									
CPMK-5	✓																																																																																																																											
Matrik CPMK pada Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)																																																																																																																												
	<table><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><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><tr><td>CPMK-4</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-5</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-4										✓	✓						CPMK-5												✓	✓	✓	✓	✓
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-4										✓	✓																																																																																																																	
CPMK-5												✓	✓	✓	✓	✓																																																																																																												
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah berbasis proyek untuk membangun fondasi keterampilan fashion dan craft melalui proses desain yang runtut dari riset inspirasi, eksplorasi material, latihan teknik dasar, pembuatan prototipe, revisi, hingga karya final sederhana yang layak pakai, disertai dokumentasi proses dan portofolio awal. Mata kuliah prasyarat: -																																																																																																																											
Pustaka	Utama :																																																																																																																											

<ol style="list-style-type: none"> 1. Kiper, A. (2014). Fashion portfolio: Design and presentation. Batsford. 2. Sorger, R., & Udale, J. (2020). The fundamentals of fashion design (3rd ed.). Bloomsbury Visual Arts. 3. Baugh, G. (2018). The fashion designer's textile directory: The creative use of fabrics in design (2nd ed.). Barron's Educational Series. 4. Vänškä, A. (Ed.). (2020). Fashion Curating: Critical Practice in the Museum and Beyond. Bloomsbury Visual Arts. 							
Pendukung :							
<ol style="list-style-type: none"> 1. California State University, Long Beach, Department of Design. (2023). Studio and Shop Safety Guidelines 							
Dosen Pengampu		Dr.Sn. Inty Nahari, S.Pd., M.Ds. Indarti, S.Pd., M.Sn., Ph.D. Dr. Deny Arifiana, S.Pd., M.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	Orientasi mata kuliah, brief proyek, K3 studio, pengenalan alat, aturan penggunaan ruang dan penyimpanan material	<ol style="list-style-type: none"> 1.Menjelaskan tujuan dan cakupan mata kuliah 2.Memberikan gambaran umum tentang pentingnya K3 3.Menjelaskan tujuan proyek yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa 4.Memperkenalkan berbagai alat yang akan digunakan dalam proyek atau kegiatan praktikum 	Kriteria: Pemahaman Materi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah interaktif, studi kasus, diskusi	Membaca referensi,diskusi, dan mengunggah tugas di LMS SIDIA	Materi: K3 studio, pengenalan alat, aturan penggunaan ruang dan penyimpanan material Pustaka: <i>California State University, Long Beach, Department of Design. (2023). Studio and Shop Safety Guidelines</i>	0%
2	Mahasiswa dapat mengembangkan ide desain produk mulai dari moodboard hingga perencanaan material	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mengidentifikasi konsep rancangan 2.Mengidentifikasi dan memilih elemen-elemen visual 3.Menyusun elemen-elemen visual tersebut secara kreatif dalam sebuah moodboard untuk menggambarkan suasana, gaya, dan konsep yang ingin dicapai 	Kriteria: Kreativitas dan orisinalitas, kesesuaian dengan tema dan konsep desain, pemilihan elemen visual moodboard Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Praktek studio, presentasi dan diskusi	Membaca referensi,diskusi, dan mengunggah tugas di LMS SIDIA	Materi: Moodboard Pustaka: <i>Kiper, A. (2014). Fashion portfolio: Design and presentation. Batsford.</i>	3%
3	Mahasiswa dapat mengembangkan ide desain produk mulai dari moodboard hingga perencanaan material	<ol style="list-style-type: none"> 1.Mengidentifikasi konsep rancangan 2.Mengidentifikasi dan memilih elemen-elemen visual 3.Menyusun elemen-elemen visual tersebut secara kreatif dalam sebuah moodboard untuk menggambarkan suasana, gaya, dan konsep yang ingin dicapai 	Kriteria: Kreativitas dan orisinalitas, kesesuaian dengan tema dan konsep desain, pemilihan elemen visual moodboard Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Praktek studio, presentasi dan diskusi	Membaca referensi,diskusi, dan mengunggah tugas di LMS SIDIA	Materi: Moodboard Pustaka: <i>Kiper, A. (2014). Fashion portfolio: Design and presentation. Batsford.</i>	3%

4	Mahasiswa mampu membuat sketsa awal dari desain produk yang mengandung elemen-elemen penting seperti proporsi, bentuk, dan fungsi produk	Membuat desain sketsa sesuai konsep	Kriteria: Kesesuaian dengan konsep, penerapan prinsip desain, inovasi dan kreativitas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Praktek studio, presentasi dan diskusi	Membaca referensi, diskusi, dan mengunggah tugas di LMS SIDIA	Materi: Sketsa rancangan Pustaka: <i>Sorger, R., & Udale, J. (2020). The fundamentals of fashion design (3rd ed.). Bloomsbury Visual Arts.</i> <hr/> Materi: Sketsa rancangan Pustaka: <i>Baugh, G. (2018). The fashion designer's textile directory: The creative use of fabrics in design (2nd ed.). Barron's Educational Series.</i>	3%
5	Mahasiswa mampu membuat sketsa awal dari desain produk yang mengandung elemen-elemen penting seperti proporsi, bentuk, dan fungsi produk	Membuat desain sketsa sesuai konsep	Kriteria: Kesesuaian dengan konsep, penerapan prinsip desain, inovasi dan kreativitas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Praktek studio, presentasi dan diskusi	Membaca referensi, diskusi, dan mengunggah tugas di LMS SIDIA	Materi: Sketsa rancangan Pustaka: <i>Sorger, R., & Udale, J. (2020). The fundamentals of fashion design (3rd ed.). Bloomsbury Visual Arts.</i> <hr/> Materi: Sketsa rancangan Pustaka: <i>Baugh, G. (2018). The fashion designer's textile directory: The creative use of fabrics in design (2nd ed.). Barron's Educational Series.</i>	3%

6	Mahasiswa mampu membuat sketsa awal dari desain produk yang mengandung elemen-elemen penting seperti proporsi, bentuk, dan fungsi produk	Membuat desain sketsa sesuai konsep	Kriteria: Kesesuaian dengan konsep, penerapan prinsip desain, inovasi dan kreativitas Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Praktek studio, presentasi dan diskusi	Membaca referensi, diskusi, dan mengunggah tugas di LMS SIDIA	Materi: Sketsa rancangan Pustaka: <i>Sorger, R., & Udale, J. (2020). The fundamentals of fashion design (3rd ed.). Bloomsbury Visual Arts.</i> <hr/> Materi: Sketsa rancangan Pustaka: <i>Baugh, G. (2018). The fashion designer's textile directory: The creative use of fabrics in design (2nd ed.). Barron's Educational Series.</i>	15%
7	Mahasiswa mampu menerapkan teknik dasar pembuatan produk	1. Menjelaskan konsep teknik dasar yang digunakan dalam pembuatan produk 2. Mempraktikkan teknik dasar yang dipelajari dengan tepat dan sesuai prosedur	Kriteria: Teknik yang diterapkan dalam pembuatan produk harus sesuai dengan desain dan fungsi produk Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Praktek studio, presentasi dan diskusi	Membaca referensi, diskusi, dan mengunggah tugas di LMS SIDIA	Materi: Teknik pembuatan produk fashion dan craft Pustaka: <i>Sorger, R., & Udale, J. (2020). The fundamentals of fashion design (3rd ed.). Bloomsbury Visual Arts.</i> <hr/> Materi: Teknik pembuatan produk fashion dan craft Pustaka: <i>Baugh, G. (2018). The fashion designer's textile directory: The creative use of fabrics in design (2nd ed.). Barron's Educational Series.</i>	3%

8	Mahasiswa mampu menerapkan teknik dasar pembuatan produk	<p>1.Menjelaskan konsep teknik dasar yang digunakan dalam pembuatan produk</p> <p>2.Mempraktikkan teknik dasar yang dipelajari dengan tepat dan sesuai prosedur</p>	<p>Kriteria: Teknik yang diterapkan dalam pembuatan produk harus sesuai dengan desain dan fungsi produk</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Praktek studio, presentasi dan diskusi	Membaca referensi,diskusi, dan mengunggah tugas di LMS SIDIA	<p>Materi: Teknik pembuatan produk fashion dan craft</p> <p>Pustaka: <i>Sorger, R., & Udale, J. (2020). The fundamentals of fashion design (3rd ed.). Bloomsbury Visual Arts.</i></p> <hr/> <p>Materi: Teknik pembuatan produk fashion dan craft</p> <p>Pustaka: <i>Baugh, G. (2018). The fashion designer's textile directory: The creative use of fabrics in design (2nd ed.). Barron's Educational Series.</i></p>	3%
9	Mahasiswa mampu menerapkan teknik dasar pembuatan produk	<p>1.Menjelaskan konsep teknik dasar yang digunakan dalam pembuatan produk</p> <p>2.Mempraktikkan teknik dasar yang dipelajari dengan tepat dan sesuai prosedur</p>	<p>Kriteria: Teknik yang diterapkan dalam pembuatan produk harus sesuai dengan desain dan fungsi produk</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Praktek studio, presentasi dan diskusi	Membaca referensi,diskusi, dan mengunggah tugas di LMS SIDIA	<p>Materi: Teknik pembuatan produk fashion dan craft</p> <p>Pustaka: <i>Sorger, R., & Udale, J. (2020). The fundamentals of fashion design (3rd ed.). Bloomsbury Visual Arts.</i></p> <hr/> <p>Materi: Teknik pembuatan produk fashion dan craft</p> <p>Pustaka: <i>Baugh, G. (2018). The fashion designer's textile directory: The creative use of fabrics in design (2nd ed.). Barron's Educational Series.</i></p>	3%

10	Mahasiswa mampu menyelesaikan tantangan teknis dengan solusi kreatif yang meningkatkan kualitas dan daya tarik produk	1.Mahasiswa mampu menyelesaikan produk 2.Mahasiswa dapat mencari solusi teknis yang efektif untuk mengatasi tantangan yang dihadapi 3.Mahasiswa mampu menambah nilai estetika dan fungsional produk.	Kriteria: Produk rapi, memiliki nilai estetika dan fungsional produk Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Praktek studio, presentasi dan diskusi	Membaca referensi, diskusi, dan mengunggah tugas di LMS SIDIA	Materi: Penyelesaian produk Pustaka: Sorger, R., & Udale, J. (2020). <i>The fundamentals of fashion design (3rd ed.)</i> . Bloomsbury Visual Arts. ----- Materi: Penyelesaian produk Pustaka: Baugh, G. (2018). <i>The fashion designer's textile directory: The creative use of fabrics in design (2nd ed.)</i> . Barron's Educational Series.	3%
11	Mahasiswa mampu menyelesaikan tantangan teknis dengan solusi kreatif yang meningkatkan kualitas dan daya tarik produk	1.Mahasiswa mampu menyelesaikan produk 2.Mahasiswa dapat mencari solusi teknis yang efektif untuk mengatasi tantangan yang dihadapi 3.Mahasiswa mampu menambah nilai estetika dan fungsional produk.	Kriteria: Produk rapi, memiliki nilai estetika dan fungsional produk Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Praktek studio, presentasi dan diskusi	Membaca referensi, diskusi, dan mengunggah tugas di LMS SIDIA	Materi: Penyelesaian produk Pustaka: Sorger, R., & Udale, J. (2020). <i>The fundamentals of fashion design (3rd ed.)</i> . Bloomsbury Visual Arts. ----- Materi: Penyelesaian produk Pustaka: Baugh, G. (2018). <i>The fashion designer's textile directory: The creative use of fabrics in design (2nd ed.)</i> . Barron's Educational Series.	15%

12	Mahasiswa mampu menyusun portofolio yang mencakup seluruh perjalanan proyek, mulai dari konsep awal, desain, pembuatan, hingga evaluasi produk	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendokumentasikan proses kerja secara teratur melalui logbook, foto proses, dan catatan keputusan teknik 2. Menampilkan sketsa, pola atau template, serta perkembangan prototipe dengan keterangan singkat yang mudah dipahami 3. Menuliskan spesifikasi dasar produk meliputi material utama, teknik yang digunakan, ukuran utama, dan langkah finishing 4. Menghasilkan foto produk yang layak portofolio dengan latar bersih, pencahayaan memadai, dan detail penting terlihat 5. Menyusun layout portofolio sederhana yang rapi, konsisten, dan mudah dibaca 	<p>Kriteria: Struktur dan kelengkapan portofolio, narasi konsep dan tujuan desain, kualitas visual foto produk dan proses, dan konsistensi identitas visual</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Praktek studio, presentasi dan diskusi	Membaca referensi, diskusi, dan mengunggah tugas di LMS SIDIA	<p>Materi: Portofolio</p> <p>Pustaka: <i>Kiper, A. (2014). Fashion portfolio: Design and presentation. Batsford.</i></p>	3%
13	Mahasiswa mampu menyusun portofolio yang mencakup seluruh perjalanan proyek, mulai dari konsep awal, desain, pembuatan, hingga evaluasi produk	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendokumentasikan proses kerja secara teratur melalui logbook, foto proses, dan catatan keputusan teknik 2. Menampilkan sketsa, pola atau template, serta perkembangan prototipe dengan keterangan singkat yang mudah dipahami 3. Menuliskan spesifikasi dasar produk meliputi material utama, teknik yang digunakan, ukuran utama, dan langkah finishing 4. Menghasilkan foto produk yang layak portofolio dengan latar bersih, pencahayaan memadai, dan detail penting terlihat 5. Menyusun layout portofolio sederhana yang rapi, konsisten, dan mudah dibaca 	<p>Kriteria: Struktur dan kelengkapan portofolio, narasi konsep dan tujuan desain, kualitas visual foto produk dan proses, dan konsistensi identitas visual</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Praktek studio, presentasi dan diskusi	Membaca referensi, diskusi, dan mengunggah tugas di LMS SIDIA	<p>Materi: Portofolio</p> <p>Pustaka: <i>Kiper, A. (2014). Fashion portfolio: Design and presentation. Batsford.</i></p>	3%

14	Mahasiswa mampu menyusun portofolio yang mencakup seluruh perjalanan proyek, mulai dari konsep awal, desain, pembuatan, hingga evaluasi produk	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendokumentasikan proses kerja secara teratur melalui logbook, foto proses, dan catatan keputusan teknik 2. Menampilkan sketsa, pola atau template, serta perkembangan prototipe dengan keterangan singkat yang mudah dipahami 3. Menuliskan spesifikasi dasar produk meliputi material utama, teknik yang digunakan, ukuran utama, dan langkah finishing 4. Menghasilkan foto produk yang layak portofolio dengan latar bersih, pencahayaan memadai, dan detail penting terlihat 5. Menyusun layout portofolio sederhana yang rapi, konsisten, dan mudah dibaca 	<p>Kriteria: Struktur dan kelengkapan portofolio, narasi konsep dan tujuan desain, kualitas visual foto produk dan proses, dan konsistensi identitas visual</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Praktek studio, presentasi dan diskusi	Membaca referensi, diskusi, dan mengunggah tugas di LMS SIDIA	<p>Materi: Portofolio</p> <p>Pustaka: <i>Kiper, A. (2014). Fashion portfolio: Design and presentation. Batsford.</i></p>	20%
15	Mahasiswa mampu merencanakan dan menata display pameran karya sesuai konsep dan standar keselamatan ruang pamer.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Merencanakan pameran karya 2. Menyiapkan materi pameran meliputi label karya, deskripsi singkat, dan identitas visual yang konsisten 3. Melaksanakan pameran karya 	<p>Kriteria: Kehadiran dan ketepatan waktu pada seluruh rangkaian pameran, pemenuhan peran dan tanggung jawab tim</p> <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	Pameran karya	Membaca referensi, diskusi, dan mengunggah tugas di LMS SIDIA	<p>Materi: Pameran</p> <p>Pustaka: <i>Vänskå, A. (Ed.). (2020). Fashion Curating: Critical Practice in the Museum and Beyond. Bloomsbury Visual Arts.</i></p>	10%
16	Mahasiswa mampu mendokumentasikan pameran secara lengkap melalui foto dan video yang menampilkan karya, display, suasana, serta aktivitas presentasi untuk kebutuhan portofolio.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mendokumentasikan seluruh aspek pameran, termasuk produk yang dipamerkan, display produk, suasana pameran, serta aktivitas presentasi dengan menggunakan foto dan video yang jelas dan terperinci 2. Menghasilkan foto dan video berkualitas tinggi dengan pencahayaan yang baik 	<p>Kriteria: Kualitas teknis dari foto dan video, termasuk pencahayaan, komposisi, fokus, dan kualitas gambar/video yang dihasilkan</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Pameran karya	Membaca referensi, diskusi, dan mengunggah tugas di LMS SIDIA	<p>Materi: editing video dan foto</p> <p>Pustaka:</p>	10%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	40%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	60%
		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 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. **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=Tapat Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 7 Januari 2026

Koordinator Program Studi S2
Industri Kreatif



INDARTI
NIDN 0011077706

UPM Program Studi S2 Industri
Kreatif



NIDN 0014117105

File PDF ini digenerate pada tanggal 24 Januari 2026 Jam 11:40 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

