

	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																																																																																																														
Filsafat Seni dan Desain		6013502001		T=2	P=0	ECTS=4.48	1 24 Januari 2026																																																																																																														
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																																																																																															
		Prof. Dr. Martadi, M.Sn.		Prof. Dr. Martadi, M.Sn.		INDARTI																																																																																																															
Model Pembelajaran	Case Study																																																																																																																				
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.																																																																																																																			
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																																				
	CPMK - 1	Menjelaskan konsep-konsep utama filsafat seni dan desain secara sistematis dan kritis.																																																																																																																			
	CPMK - 2	Menganalisis praktik seni dan desain dalam industri kreatif menggunakan perspektif filsafat kontemporer.																																																																																																																			
	CPMK - 3	Mengevaluasi nilai estetika, etika, dan sosial dalam produk dan proses desain.																																																																																																																			
	CPMK - 4	Mengintegrasikan refleksi filosofis ke dalam pengembangan karya, riset terapan, atau proyek industri kreatif.																																																																																																																			
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																																				
		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-3</td><td>CPL-5</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td>✓</td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td>✓</td><td></td></tr></table>					CPMK	CPL-3	CPL-5	CPMK-1		✓	CPMK-2		✓	CPMK-3		✓	CPMK-4	✓																																																																																																	
CPMK	CPL-3	CPL-5																																																																																																																			
CPMK-1		✓																																																																																																																			
CPMK-2		✓																																																																																																																			
CPMK-3		✓																																																																																																																			
CPMK-4	✓																																																																																																																				
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></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	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													✓	✓	✓	✓																																																																																																					
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini memberikan pemahaman mendalam tentang filsafat seni dan desain sebagai landasan teori yang mendukung proses kreatif. Mahasiswa akan mempelajari pemikiran filsafat yang berhubungan dengan seni, estetika, dan desain, serta bagaimana pandangan-pandangan tersebut diterapkan dalam praktik industri kreatif. Selain itu, mata kuliah ini juga membahas hubungan antara teori dan praktek seni dalam dunia desain kontemporer.																																																																																																																				
Pustaka	Utama :																																																																																																																				
	<ol style="list-style-type: none">Carroll, N. (2012). Philosophy of art: A contemporary introduction. Routledge.Danto, Arthur C. (1981). The Transfiguration of the Commonplace: A Philosophy of Art. Harvard University PressDewey, J. (2024). Art as experience. In Anthropology of the Arts (pp. 37-45). RoutledgeFoster, H. (1983). The anti-aesthetic: Essays on postmodern culture.Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things (Revised and Expanded Edition). New York: Basic Books.Braidotti, R. (2019). Posthuman knowledge (Vol. 2). Cambridge: Polity Press.Howkins, J. (2002). The creative economy: How people make money from ideas. Penguin UK.Malpass, M. (2019). Critical design in context: History, theory, and practice. Bloomsbury Publishing.																																																																																																																				

		Pendukung :					
Dosen Pengampu		Prof. Dr. Martadi, M.Sn.					
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	Memahami ruang lingkup filsafat seni & desain	1. Menjelaskan pengertian filsafat seni dan filsafat desain beserta perbedaannya dalam konteks teori dan praktik industri kreatif 2. Mengidentifikasi ruang lingkup kajian filsafat seni dan desain yang mencakup aspek ontologis, epistemologis, dan aksiologis 3. Membedakan pendekatan filosofis (klasik, modern, dan kontemporer) dalam memahami seni dan desain 4. Mengaitkan konsep filsafat seni dan desain dengan contoh nyata praktik industri kreatif	Kriteria: 1. Ketepatan konsep dan terminologi filsafat 2. Kejelasan dan koherensi penjelasan 3. Relevansi contoh dengan konteks industri kreatif 4. Kemampuan berpikir kritis dan reflektif Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah interaktif, studi kasus, diskusi	Membaca referensi, diskusi, dan mengunggah tugas di LMS SIDIA	Materi: Filsafat seni Pustaka: <i>Carroll, N. (2012). Philosophy of art: A contemporary introduction. Routledge.</i>	5%
2	Menjelaskan ontologi seni & desain	1. Menjelaskan konsep ontologi seni dan desain sebagai kajian tentang hakikat keberadaan karya, proses kreatif, dan peran subjek pencipta 2. Menguraikan perbedaan ontologis antara seni dan desain 3. Mengidentifikasi elemen ontologis utama dalam seni dan desain 4. Menganalisis perubahan ontologi seni dan desain dalam konteks industri kreatif kontemporer	Kriteria: 1. Ketepatan pemahaman konsep ontologi 2. Kemampuan membedakan seni dan desain secara filosofis 3. Koherensi dan logika argumentasi Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah interaktif, studi kasus, diskusi	Membaca referensi, diskusi, dan mengunggah tugas di LMS SIDIA	Materi: Ontologi, epistemologi, dan aksiologi seni dan desain Pustaka: <i>Danto, Arthur C. (1981). The Transfiguration of the Commonplace: A Philosophy of Art. Harvard University Press</i>	5%

3	Menganalisis epistemologi kreatif	<p>1. Menjelaskan konsep epistemologi kreatif sebagai kajian tentang sumber, proses, dan validitas pengetahuan dalam praktik seni dan desain</p> <p>2. Menganalisis sumber pengetahuan kreatif, termasuk pengalaman inderawi, intuisi, riset, tradisi budaya, teknologi, dan kolaborasi lintas disiplin</p> <p>3. Membedakan pendekatan epistemologis dalam proses kreatif, seperti rasional, empiris, reflektif, dan eksperimental</p>	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan dan kedalaman pemahaman epistemologi 2. Kemampuan analisis dan sintesis konsep 3. Kejelasan alur berpikir dan logika argumentasi <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	Ceramah interaktif, studi kasus, diskusi	Membaca referensi, diskusi, dan mengunggah tugas di LMS SIDIA	<p>Materi: Pengetahuan dan proses kreatif</p> <p>Pustaka: <i>Dewey, J. (2024). Art as experience. In Anthropology of the Arts (pp. 37-45). Routledge</i></p>	5%
4	Mengevaluasi estetika klasik	<p>1. Menjelaskan prinsip-prinsip utama estetika klasik (keindahan, harmoni, proporsi, dan keteraturan) dalam pemikiran filsafat seni</p> <p>2. Menganalisis gagasan estetika klasik dalam karya seni dan desain dari periode klasik hingga awal modern</p> <p>3. Membandingkan estetika klasik dengan pendekatan estetika modern dan kontemporer untuk menilai pergeseran nilai keindahan</p>	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan pemahaman konsep estetika klasik 2. Kedalaman analisis dan evaluasi kritis 3. Kejelasan argumentasi dan struktur berpikir <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	Ceramah interaktif, studi kasus, diskusi	Membaca referensi, diskusi, dan mengunggah tugas di LMS SIDIA	<p>Materi: Estetika klasik</p> <p>Pustaka: <i>Carroll, N. (2012). Philosophy of art: A contemporary introduction. Routledge.</i></p>	5%
5	Mengkaji estetika modern & postmodern	<p>1. Menjelaskan karakteristik utama estetika modern dan postmodern</p> <p>2. Membandingkan secara kritis prinsip estetika modern dan postmodern dalam seni dan desain, mencakup aspek bentuk, fungsi, makna, dan ideologi</p> <p>3. Menganalisis pergeseran paradigma estetika dari modern ke postmodern dalam praktik seni dan desain kontemporer</p>	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan pemahaman konsep estetika 2. Kejelasan perbandingan dan analisis kritis 3. Kedalaman argumentasi filosofis <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	Ceramah interaktif, studi kasus, diskusi	Membaca referensi, diskusi, dan mengunggah tugas di LMS SIDIA	<p>Materi: Estetika modern & postmodern</p> <p>Pustaka: <i>Foster, H. (1983). The anti-aesthetic: Essays on postmodern culture.</i></p>	5%

6	Menilai aksiologi seni & desain	<p>1. Menjelaskan konsep aksiologi dalam konteks seni dan desain</p> <p>2. Menganalisis nilai-nilai yang terkandung dalam karya seni dan desain terhadap individu, masyarakat, dan ekosistem industri kreatif</p> <p>3. Mengevaluasi relasi antara nilai estetika dan nilai fungsional dalam praktik desain terapan industri kreatif</p>	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan penggunaan konsep aksiologi 2. Kedalaman analisis nilai dan etika 3. Kejelasan argumentasi normatif dan reflektif <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	Ceramah interaktif, studi kasus, diskusi	Membaca referensi, diskusi, dan mengunggah tugas di LMS SIDIA	<p>Materi: Aksiologi seni & desain</p> <p>Pustaka: <i>Dewey, J. (2024). Art as experience. In Anthropology of the Arts (pp. 37-45). Routledge</i></p>	5%
7	Menganalisis filsafat desain	<p>1. Menjelaskan landasan filosofis design thinking sebagai pendekatan pemecahan masalah yang berorientasi pada manusia (human-centered), iteratif, dan kontekstual</p> <p>2. Menjelaskan landasan filosofis critical design sebagai praktik reflektif dan kritis yang mempertanyakan nilai, ideologi, serta dampak sosial desain</p> <p>3. Menganalisis perbedaan paradigma filosofis antara design thinking dan critical design ditinjau dari tujuan, asumsi epistemologis, dan orientasi nilai</p>	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan pemahaman konsep filosofis desain 2. Kedalaman analisis perbandingan pendekatan desain 3. Ketajaman kritik terhadap praktik industri kreatif <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	Studi kasus, diskusi, presentasi	Membaca referensi, diskusi, dan mengunggah tugas di LMS SIDIA	<p>Materi: Filsafat desain, desain kritis, dan desain spekulatif</p> <p>Pustaka: <i>Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things (Revised and Expanded Edition). New York: Basic Books.</i></p>	5%

8	Mengaitkan desain & teknologi	<p>1. Menjelaskan relasi konseptual antara desain dan teknologi, khususnya perkembangan kecerdasan buatan (AI) dan media digital dalam praktik industri kreatif kontemporer</p> <p>2. Menganalisis perubahan peran desainer dan proses kreatif akibat penerapan AI, otomatisasi, dan sistem algoritmik dalam desain</p> <p>3. Mengaitkan konsep posthumanisme dengan pergeseran relasi manusia–teknologi–desain dalam konteks produksi, distribusi, dan konsumsi karya kreatif</p> <p>4. Mengevaluasi implikasi etis, estetis, dan sosial dari penggunaan AI dan media digital dalam desain industri kreatif</p>	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan pemahaman konsep AI, media digital, dan posthumanisme 2. Kedalaman analisis relasi desain–teknologi 3. Kemampuan mengaitkan teori filsafat dengan praktik industri kreatif <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Studi kasus, diskusi, presentasi	Membaca referensi, diskusi, dan mengunggah tugas di LMS SIDIA	<p>Materi: Posthumanism</p> <p>Pustaka: <i>Braidotti, R. (2019). Posthuman knowledge (Vol. 2). Cambridge: Polity Press.</i></p>	5%
9	Mengkaji seni & industri	<p>1. Menguraikan proses komodifikasi seni dan desain, termasuk transformasi nilai estetik, simbolik, dan kultural menjadi nilai ekonomi</p> <p>2. Menganalisis dampak kapitalisme kreatif terhadap posisi seniman/desainer, karya, dan audiens dari perspektif filosofis dan sosial</p> <p>3. Mengkaji relasi kekuasaan antara industri, pasar, dan kreator dalam menentukan legitimasi, makna, dan distribusi karya seni dan desain</p>	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ketepatan pemahaman konsep kapitalisme kreatif dan komodifikasi 2. Kedalaman analisis relasi seni–industri 3. Sensitivitas terhadap isu etika dan budaya <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif</p>	Studi kasus, diskusi, presentasi	Membaca referensi, diskusi, dan mengunggah tugas di LMS SIDIA	<p>Materi: Ekonomi kreatif</p> <p>Pustaka: <i>Howkins, J. (2002). The creative economy: How people make money from ideas. Penguin UK.</i></p>	5%

10	Mengkaji seni & industri	<p>1.Menguraikan proses komodifikasi seni dan desain, termasuk transformasi nilai estetik, simbolik, dan kultural menjadi nilai ekonomi</p> <p>2.Menganalisis dampak kapitalisme kreatif terhadap posisi seniman/desainer, karya, dan audiens dari perspektif filosofis dan sosial</p> <p>3.Mengkaji relasi kekuasaan antara industri, pasar, dan kreator dalam menentukan legitimasi, makna, dan distribusi karya seni dan desain</p>	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Ketepatan pemahaman konsep kapitalisme kreatif dan komodifikasi 2.Kedalaman analisis relasi seni-industri 3.Sensitivitas terhadap isu etika dan budaya <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	Studi kasus, diskusi, presentasi	Membaca referensi,diskusi, dan mengunggah tugas di LMS SIDIA	<p>Materi: Ekonomi kreatif</p> <p>Pustaka: <i>Howkins, J. (2002). The creative economy: How people make money from ideas. Penguin UK.</i></p>	5%
11	Merumuskan filsafat seni terapan	<p>1.Mengintegrasikan aspek ontologi, epistemologi, dan aksiologi dalam sebuah kerangka filsafat seni yang aplikatif</p> <p>2.Menganalisis kebutuhan konteks terapan (industri, sosial, budaya, teknologi) sebagai dasar perumusan filsafat seni</p> <p>3.Menyusun prinsip-prinsip filosofis operasional yang dapat digunakan sebagai landasan penciptaan karya, pengembangan produk, atau inovasi kreatif</p> <p>4.Merumuskan argumentasi filosofis yang mendukung relevansi, legitimasi, dan nilai guna seni dalam konteks terapan</p>	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Kejelasan dan ketepatan kerangka filosofis 2.Integrasi teori dan konteks terapan 3.Relevansi terhadap praktik industri kreatif <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	Studi kasus, diskusi, presentasi	Membaca referensi,diskusi, dan mengunggah tugas di LMS SIDIA	<p>Materi: Filsafat seni terapan</p> <p>Pustaka: <i>Dewey, J. (2024). Art as experience. In Anthropology of the Arts (pp. 37-45). Routledge</i></p>	5%

12	Merumuskan filsafat seni terapan	<p>1.Mengintegrasikan aspek ontologi, epistemologi, dan aksiologi dalam sebuah kerangka filsafat seni yang aplikatif</p> <p>2.Menganalisis kebutuhan konteks terapan (industri, sosial, budaya, teknologi) sebagai dasar perumusan filsafat seni</p> <p>3.Menyusun prinsip-prinsip filosofis operasional yang dapat digunakan sebagai landasan penciptaan karya, pengembangan produk, atau inovasi kreatif</p> <p>4.Merumuskan argumentasi filosofis yang mendukung relevansi, legitimasi, dan nilai guna seni dalam konteks terapan</p>	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Kejelasan dan ketepatan kerangka filosofis 2.Integrasi teori dan konteks terapan 3.Relevansi terhadap praktik industri kreatif <p>Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif</p>	Studi kasus, diskusi, presentasi	Membaca referensi,diskusi, dan mengunggah tugas di LMS SIDIA	<p>Materi: Filsafat seni terapan</p> <p>Pustaka: <i>Dewey, J. (2024). Art as experience. In Anthropology of the Arts (pp. 37-45). Routledge</i></p>	5%
13	Mengintegrasikan refleksi filosofis ke dalam pengembangan karya, riset terapan, atau proyek industri kreatif	<p>1.Merumuskan kerangka refleksi filosofis (ontologis, epistemologis, dan aksiologis) yang relevan dengan karya, riset terapan, atau proyek industri kreatif yang dikembangkan</p> <p>2.Mengintegrasikan konsep filsafat seni dan desain ke dalam proses perumusan masalah, ide kreatif, dan strategi pengembangan proyek</p> <p>3.Mengevaluasi implikasi etis, estetis, dan sosial dari karya atau proyek industri kreatif yang dikembangkan.</p> <p>4.Menghasilkan karya, proposal riset terapan, atau proyek kreatif yang menunjukkan konsistensi antara landasan filosofis dan praktik implementatif</p>	<p>Kriteria:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Konsistensi antara refleksi filosofis dan praktik proyek 2.Ketepatan penggunaan konsep filsafat seni dan desain 3.Kedalaman analisis etika, estetika, dan sosial <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Studi kasus, diskusi, presentasi	Membaca referensi,diskusi, dan mengunggah tugas di LMS SIDIA	<p>Materi: Refleksi filosofis</p> <p>Pustaka: <i>Malpass, M. (2019). Critical design in context: History, theory, and practice. Bloomsbury Publishing.</i></p>	10%

14	Mengintegrasikan refleksi filosofis ke dalam pengembangan karya, riset terapan, atau proyek industri kreatif	<p>1. Merumuskan kerangka refleksi filosofis (ontologis, epistemologis, dan aksiologis) yang relevan dengan karya, riset terapan, atau proyek industri kreatif yang dikembangkan</p> <p>2. Mengintegrasikan konsep filsafat seni dan desain ke dalam proses perumusan masalah, ide kreatif, dan strategi pengembangan proyek</p> <p>3. Mengevaluasi implikasi etis, estetis, dan sosial dari karya atau proyek industri kreatif yang dikembangkan.</p> <p>4. Menghasilkan karya, proposal riset terapan, atau proyek kreatif yang menunjukkan konsistensi antara landasan filosofis dan praktik implementatif</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1. Konsistensi antara refleksi filosofis dan praktik proyek</p> <p>2. Ketepatan penggunaan konsep filsafat seni dan desain</p> <p>3. Kedalaman analisis etika, estetika, dan sosial</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Studi kasus, diskusi, presentasi	Membaca referensi, diskusi, dan mengunggah tugas di LMS SIDIA	<p>Materi: Refleksi filosofis</p> <p>Pustaka: <i>Malpass, M. (2019). Critical design in context: History, theory, and practice. Bloomsbury Publishing.</i></p>	10%
15	Mengintegrasikan refleksi filosofis ke dalam pengembangan karya, riset terapan, atau proyek industri kreatif	<p>1. Merumuskan kerangka refleksi filosofis (ontologis, epistemologis, dan aksiologis) yang relevan dengan karya, riset terapan, atau proyek industri kreatif yang dikembangkan</p> <p>2. Mengintegrasikan konsep filsafat seni dan desain ke dalam proses perumusan masalah, ide kreatif, dan strategi pengembangan proyek</p> <p>3. Mengevaluasi implikasi etis, estetis, dan sosial dari karya atau proyek industri kreatif yang dikembangkan.</p> <p>4. Menghasilkan karya, proposal riset terapan, atau proyek kreatif yang menunjukkan konsistensi antara landasan filosofis dan praktik implementatif</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1. Konsistensi antara refleksi filosofis dan praktik proyek</p> <p>2. Ketepatan penggunaan konsep filsafat seni dan desain</p> <p>3. Kedalaman analisis etika, estetika, dan sosial</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Studi kasus, diskusi, presentasi	Membaca referensi, diskusi, dan mengunggah tugas di LMS SIDIA	<p>Materi: Refleksi filosofis</p> <p>Pustaka: <i>Malpass, M. (2019). Critical design in context: History, theory, and practice. Bloomsbury Publishing.</i></p>	10%

16	Mengintegrasikan refleksi filosofis ke dalam pengembangan karya, riset terapan, atau proyek industri kreatif	<p>1. Merumuskan kerangka refleksi filosofis (ontologis, epistemologis, dan aksiologis) yang relevan dengan karya, riset terapan, atau proyek industri kreatif yang dikembangkan</p> <p>2. Mengintegrasikan konsep filsafat seni dan desain ke dalam proses perumusan masalah, ide kreatif, dan strategi pengembangan proyek</p> <p>3. Mengevaluasi implikasi etis, estetis, dan sosial dari karya atau proyek industri kreatif yang dikembangkan.</p> <p>4. Menghasilkan karya, proposal riset terapan, atau proyek kreatif yang menunjukkan konsistensi antara landasan filosofis dan praktik implementatif</p>	<p>Kriteria:</p> <p>1. Konsistensi antara refleksi filosofis dan praktik proyek</p> <p>2. Ketepatan penggunaan konsep filsafat seni dan desain</p> <p>3. Kedalaman analisis etika, estetika, dan sosial</p> <p>Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk</p>	Studi kasus, diskusi, presentasi	Membaca referensi, diskusi, dan mengunggah tugas di LMS SIDIA	<p>Materi: Refleksi filosofis</p> <p>Pustaka: Malpass, M. (2019). <i>Critical design in context: History, theory, and practice</i>. Bloomsbury Publishing.</p>	10%
----	--	---	--	----------------------------------	---	--	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipasi	60%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Bentuk penilaian:** tes dan non-tes.
- 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.
- 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.
- Materi Pembelajaran** adalah rincian atau uraian dari bahan kajian yg dapat disajikan dalam bentuk beberapa pokok dan sub-pokok bahasan.
- Bobot penilaian** adalah prosentasi penilaian terhadap setiap pencapaian sub-CPMK yang besarnya proposional dengan tingkat kesulitan pencapaian sub-CPMK tsb., dan totalnya 100%.
- TM=Tatap Muka, PT=Penugasan terstruktur, BM=Belajar mandiri.

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 02:16 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

