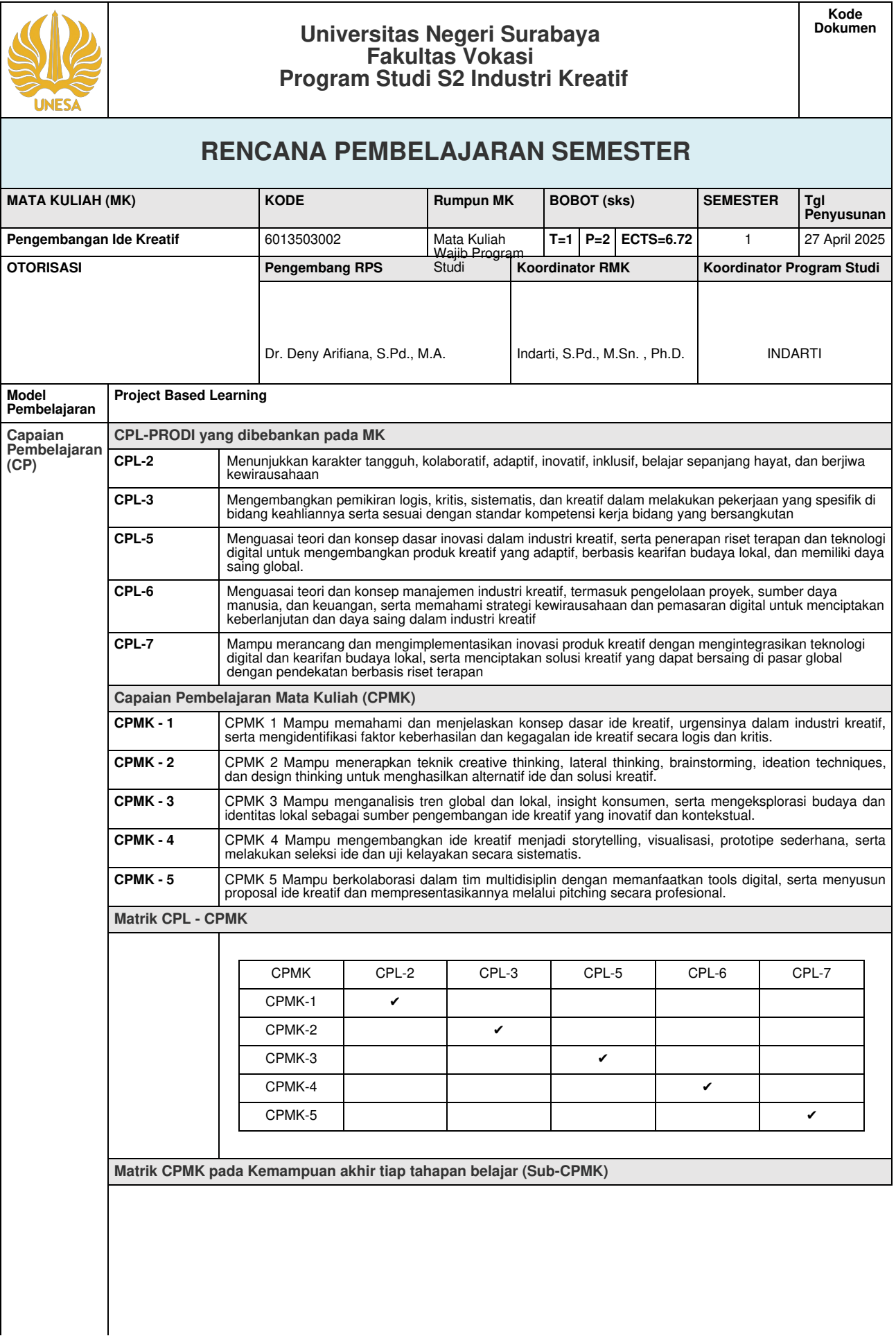




		<table><tr><td rowspan="2">CPMK</td><td colspan="16">Minggu Ke</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td>✓</td><td></td><td></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 Pengembangan Ide Kreatif memberikan pemahaman dan keterampilan dalam menggali, mengembangkan, dan mengomunikasikan ide kreatif melalui pendekatan creative thinking, design thinking, dan problem solving. Mahasiswa dilatih untuk menganalisis tren, memanfaatkan kearifan lokal, serta mengintegrasikan teknologi digital dalam pengembangan ide kreatif yang relevan dengan kebutuhan industri dan masyarakat																																																																																																																							
Pustaka	Utama :																																																																																																																							
	1. [1] Kelley, T., & Kelley, D. (2013). Creative Confidence: Unleashing the Creative Potential Within Us All. Crown Business. 2. [2] Brown, T. (2009). Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society. Harper Business. 3. [3] Michalko, M. (2006). Thinkertoys: A Handbook of Creative-Thinking Techniques. Ten Speed Press.																																																																																																																							
	Pendukung :																																																																																																																							
	1. [4] Cross, N. (2011). Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work. Berg. 2. [5] Liedtka, J., & Ogilvie, T. (2011). Designing for Growth: A Design Thinking Tool Kit for Managers. Columbia University Press.																																																																																																																							
Dosen Pengampu	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	Mampu memahami konsep dasar ide kreatif & urgensinya	Menjelaskan konsep ide kreatif secara logis dan kontekstual	Kriteria: Ketepatan konsep, kejelasan penjelasan Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif, Tes		Daring /online1• Kuliah daring sinkron Ceramah interaktif, diskusi kelompok 150 menit	Materi: Konsep dasar pengembangan ide kreatif Pustaka: [1] Kelley, T., & Kelley, D. (2013). Creative Confidence: Unleashing the Creative Potential Within Us All. Crown Business.	3%																																																																																																																	

2	Mengidentifikasi faktor keberhasilan dan kegagalan ide kreatif	Menganalisis faktor sukses dan gagal ide kreatif	Kriteria: Ketepatan analisis, relevansi contoh Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif		Daring / Online 150 menit	Materi: Faktor keberhasilan & kegagalan ide kreatif; Pustaka: [3] Michalko, M. (2006). <i>Thinkertoys: A Handbook of Creative-Thinking Techniques</i> . Ten Speed Press. Materi: Faktor keberhasilan & kegagalan ide kreatif; Pustaka: [1] Kelley, T., & Kelley, D. (2013). <i>Creative Confidence: Unleashing the Creative Potential Within Us All</i> . Crown Business.	5%
3	Menerapkan teknik creative & lateral thinking	Menghasilkan variasi ide dengan teknik kreatif	Kriteria: Orisinalitas ide, jumlah dan relevansi ide Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja		Daring/ Online 150 menit	Materi: Creative & lateral thinking; Pustaka: [3] Michalko, M. (2006). <i>Thinkertoys: A Handbook of Creative-Thinking Techniques</i> . Ten Speed Press.	4%

4	Melaksanakan brainstorming & ideation techniques	Menghasilkan ide melalui SCAMPER, mind map, dan six thinking hats	Kriteria: Kelengkapan teknik, kualitas ide Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja		Daring/ Online 150 Menit	Materi: Brainstorming, SCAMPER, mind mapping, six thinking hats; Pustaka: [2] Brown, T. (2009). <i>Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society</i> . Harper Business. Materi: Brainstorming, SCAMPER, mind mapping, six thinking hats; Pustaka: [3] Michalko, M. (2006). <i>Thinkertoys: A Handbook of Creative-Thinking Techniques</i> . Ten Speed Press.	4%
5	Menerapkan design thinking & problem solving	Merumuskan solusi berbasis tahapan design thinking	Kriteria: Ketepatan tahapan, kelogisan solusi Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk		Daring/ Online 150 menit	Materi: Design thinking & creative problem solving Pustaka: [2] Brown, T. (2009). <i>Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society</i> . Harper Business. Materi: Design thinking & creative problem solving; Pustaka: [4] Cross, N. (2011). <i>Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work</i> . Berg.	6%

6	Menganalisis tren global & lokal serta insight konsumen	Menyusun analisis tren dan insight konsumen	Kriteria: Ketajaman analisis, kelengkapan data Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio		daring/ Online 150 menit	Materi: Trendspotting & consumer insight; Pustaka: [2] Brown, T. (2009). <i>Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society</i> . Harper Business.	4%
7	Mengeksplorasi budaya & identitas lokal sebagai sumber ide kreatif	Mengaitkan budaya dan identitas lokal dengan ide kreatif	Kriteria: Kedalaman eksplorasi, relevansi budaya Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio		Daring/ Online 150 menit	Materi: Budaya & identitas lokal sebagai sumber ide; Pustaka: [2] Brown, T. (2009). <i>Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society</i> . Harper Business. Materi: Budaya & identitas lokal sebagai sumber ide; Pustaka: [4] Cross, N. (2011). <i>Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work</i> . Berg.	6%

8	Mengembangkan storytelling & visualisasi ide	Ketepatan dan kedalaman pemahaman materi TM 1–7	Kriteria: Ketepatan jawaban, argumentasi Bentuk Penilaian : Tes		Daring/Online 150 menit	Materi: Materi TM 1–7 Pustaka: [1] Kelley, T., & Kelley, D. (2013). <i>Creative Confidence: Unleashing the Creative Potential Within Us All</i> . Crown Business. Materi: Materi TM 1–7 Pustaka: [2] Brown, T. (2009). <i>Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society</i> . Harper Business. Materi: Materi TM 1–7 Pustaka: [3] Michalko, M. (2006). <i>Thinkertoys: A Handbook of Creative-Thinking Techniques</i> . Ten Speed Press. Materi: Materi TM 1–7 Pustaka: [4] Cross, N. (2011). <i>Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work</i> . Berg.	15%
---	--	---	--	--	----------------------------	---	-----

9	Mengembangkan storytelling & visualisasi ide	Menyusun moodboard dan narasi ide secara komunikatif	Kriteria: Kejelasan narasi, kekuatan visual Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk		daring/ Online 150 menit	Materi: Pembuatan moodboard & narasi ide; Pustaka: [1] Kelley, T., & Kelley, D. (2013). <i>Creative Confidence: Unleashing the Creative Potential Within Us All</i> . Crown Business. Materi: Pembuatan moodboard & narasi ide; Pustaka: [2] Brown, T. (2009). <i>Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society</i> . Harper Business.	5%
10	Mengembangkan prototipe sederhana	Membuat prototipe sesuai konsep ide	Kriteria: Kesesuaian konsep, fungsionalitas Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja		Daring/ Online 150 menit	Materi: Rapid prototyping & feedback Pustaka: [2] Brown, T. (2009). <i>Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society</i> . Harper Business. Materi: Rapid prototyping & feedback Pustaka: [4] Cross, N. (2011). <i>Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work</i> . Berg.	8%
11	Menyusun seleksi ide & uji kelayakan	Menentukan ide terpilih berbasis uji kelayakan	Kriteria: Seleksi & uji kelayakan ide Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio		Daring/ Online 150 Menit	Materi: Seleksi & uji kelayakan ide Pustaka: [5] Liedtka, J., & Ogilvie, T. (2011). <i>Designing for Growth: A Design Thinking Tool Kit for Managers</i> . Columbia University Press.	6%

12	Menggunakan digital tools dalam kolaborasi ideasi	Mengoperasikan tools digital kolaboratif secara efektif	Kriteria: Ketepatan penggunaan tools, kolaborasi Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja		daring/ Online 150 menit	Materi: Digital tools untuk ide kreatif Pustaka: [5] Liedtka, J., & Ogilvie, T. (2011). <i>Designing for Growth: A Design Thinking Tool Kit for Managers.</i> Columbia University Press.	4%
13	Berkolaborasi dalam tim multidisiplin	Berkontribusi aktif dan bertanggung jawab dalam tim	Kriteria: Partisipasi, tanggung jawab Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Luring/ Offline 150 menit		Materi: Kolaborasi multidisiplin Pustaka: [1] Kelley, T., & Kelley, D. (2013). <i>Creative Confidence: Unleashing the Creative Potential Within Us All.</i> Crown Business.	4%
14	Menyusun proposal ide kreatif	Proposal sistematis, logis, dan layak	Kriteria: Struktur proposal, kelayakan ide Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Luring/ Offline 150 Menit		Materi: Proposal ide kreatif Pustaka: [5] Liedtka, J., & Ogilvie, T. (2011). <i>Designing for Growth: A Design Thinking Tool Kit for Managers.</i> Columbia University Press.	8%
15	Melatih pitching skills	Pitching persuasif, terstruktur, dan meyakinkan	Kriteria: Kejelasan penyampaian, persuasi Bentuk Penilaian : Praktik / Unjuk Kerja	Luring/ Offline 150 menit		Materi: Pitching skills Pustaka: [1] Kelley, T., & Kelley, D. (2013). <i>Creative Confidence: Unleashing the Creative Potential Within Us All.</i> Crown Business.	6%

16	Ujian Sumatif (US)	Kualitas proyek akhir dan presentasi	Kriteria: Kualitas produk, integrasi konsep Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Luring/ Offline 150 menit	Materi: Materi TM 9–15 Pustaka: [1] Kelley, T., & Kelley, D. (2013). <i>Creative Confidence: Unleashing the Creative Potential Within Us All</i> . Crown Business. Materi: Materi TM 9–15 Pustaka: [2] Brown, T. (2009). <i>Change by Design: How Design Thinking Creates New Alternatives for Business and Society</i> . Harper Business. Materi: Materi TM 9–15 Pustaka: [3] Michalko, M. (2006). <i>Thinkertoys: A Handbook of Creative-Thinking Techniques</i> . Ten Speed Press. Materi: Materi TM 9–15 Pustaka: [4] Cross, N. (2011). <i>Design Thinking: Understanding How Designers Think and Work</i> . Berg. Materi: Materi TM 9–15 Pustaka: [5] Liedtka, J., & Ogilvie, T. (2011). <i>Designing for Growth: A Design Thinking Tool Kit for Managers</i> . Columbia University Press.	12%
----	--------------------	--------------------------------------	--	------------------------------	--	-----

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	10.5%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	31%
3.	Penilaian Portofolio	16%

4.	Praktik / Unjuk Kerja	26%
5.	Tes	16.5%
		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.

RPS ini telah divalidasi pada tanggal 9 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 23 Januari 2026 Jam 20:49 menggunakan aplikasi RPS-OBE SiDia Unesa

