

		<div>Universitas Negeri Surabaya</div> <div>Fakultas Vokasi</div> <div>Program Studi D4 Desain Grafis</div>					Kode Dokumen																																																																																													
RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER																																																																																																				
MATA KULIAH (MK)		KODE	Rumpun MK	BOBOT (sks)			SEMESTER	Tgl Penyusunan																																																																																												
Manajemen Bisnis Industri Kreatif		9034202438	Mata Kuliah Wajib Program Studi	T=2	P=0	ECTS=3.18	4	6 September 2025																																																																																												
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK			Koordinator Program Studi																																																																																													
		Arieviana Ayu Laksmi		Nova Kristiana			ASIDIGISIANI SURYA PATRIA																																																																																													
Model Pembelajaran	Case Study																																																																																																			
Capaian Pembelajaran (CP)	CPL-PRODI yang dibebankan pada MK																																																																																																			
	CPL-5	Mampu menguasai secara teoritis pengetahuan tentang sejarah desain, prinsip dasar desain grafis, prinsip dasar komunikasi pemasaran dengan memanfaatkan IPTEKS pada bidang desain grafis.																																																																																																		
	CPL-7	Mampu mengkomunikasikan strategi dan konsep desain grafis berdasarkan pemecahan masalah (problem solving) kepada pihak lain yang membutuhkan secara jelas.																																																																																																		
	CPL-9	Mampu menyusun laporan hasil dan proses kerja secara akurat dan sah serta mengkomunikasikannya secara efektif kepada pihak lain yang membutuhkan.																																																																																																		
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																			
	CPMK - 1	Mahasiswa mampu menjelaskan dasar-dasar manajemen																																																																																																		
	CPMK - 2	Mahasiswa mampu menyusun perencanaan bisnis dan pemasaran di bidang industri kreatif																																																																																																		
	CPMK - 3	Mahasiswa dapat merancang usaha di bidang industri kreatif																																																																																																		
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																			
		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-5</td><td>CPL-7</td><td>CPL-9</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></table>							CPMK	CPL-5	CPL-7	CPL-9	CPMK-1	✓			CPMK-2		✓		CPMK-3			✓																																																																												
CPMK	CPL-5	CPL-7	CPL-9																																																																																																	
CPMK-1	✓																																																																																																			
CPMK-2		✓																																																																																																		
CPMK-3			✓																																																																																																	
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></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	Minggu Ke																																																																																																			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16																																																																																				
CPMK-1	✓	✓	✓																																																																																																	
CPMK-2				✓	✓	✓					✓	✓	✓	✓	✓	✓																																																																																				
CPMK-3							✓	✓	✓	✓																																																																																										
Deskripsi Singkat MK	Mata kuliah ini menjelaskan pengenalan dasar-dasar manajemen serta memberikan pemahaman dan skill kepada mahasiswa untuk mampu mengidentifikasi, dan mengevaluasi peluang usaha dalam industry kreatif. Mahasiswa juga akan dibimbing agar mampu menuangkan peluang usaha industry kreatif kedalam business plan yang efektif sesuai dengan perkembangan pasar. Perkuliahan disampaikan dengan strategi teori dan diskusi																																																																																																			
Pustaka	Utama :																																																																																																			
	<div>1. Best K. 2006. Design Management: Managing Design Strategy, Process and Implementation . New York: Ava Academia.</div> <div>2. M. Manullang. 2009. Dasar-Dasar Manajemen . Gajah Mada University Press.</div> <div>3. Barringer, B. R., & Ireland, R. D. 2010. Entrepreneurship: Successfully launching new ventures . Upper Saddle River, N.J: Prentice Hall.</div> <div>4. Osterwalder, A., Pigneur, Y., & Clark, T. 2010. Business model generation: A handbook for visionaries, game changers, and challengers . Hoboken, NJ: Wiley.</div> <div>5. William, B. K., Sawyer, S. C., Berston, S. 2013. Business: A Practical Introduction . Upper Saddle River, N.J: Prentice Hall</div>																																																																																																			
	Pendukung :																																																																																																			

Dosen Pengampu		Indah Wulandari, S.I.Kom., M.Med.Kom. Arieviana Ayu Laksmi, S.T., M.B.A.					
Mg Ke-	Kemampuan akhir tiap tahapan belajar (Sub-CPMK)	Penilaian		Bentuk 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 kajian dan manfaat dalam Manajemen Bisnis Industri Kreatif	1.Mahasiswa dapat mendeskripsikan pentingnya mempelajari Manajemen Bisnis Industri Kreatif 2.Mahasiswa dapat menjelaskan ruang lingkup pembahasan dalam Manajemen Bisnis Industri Kreatif	Kriteria: 1.Keaktifan dalam diskusi kelas 2.Ketepatan dalam menjawab pertanyaan dalam quis Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi, tanya jawab 2 X 50		Materi: Ruang lingkup kajian dan manfaat dalam Manajemen Bisnis Industri Kreatif Pustaka: M. Manullang. 2009. <i>Dasar-Dasar Manajemen</i> . Gajah Mada University Press.	0%
2	Mampu memahami dasar-dasar manajemen	1.Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian manajemen 2.Mahasiswa dapat menjabarkan unsur- unsur manajemen 3.Mahasiswa dapat mendeskripsikan proses Manajemen	Kriteria: Keaktifan dalam diskusi kelas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi, tanya jawab, 2 X 50		Materi: Dasar-dasar manajemen Pustaka: M. Manullang. 2009. <i>Dasar-Dasar Manajemen</i> . Gajah Mada University Press.	4%
3	Mampu memahami Industri Kreatif	1.Mahasiswa dapat menjelaskan pengertian Industri Kreatif 2.Mahasiswa dapat menjabarkan peran Industri Kreatif 3.Mahasiswa dapat mendeskripsikan peluang dalam Industri Kreatif	Kriteria: Keaktifan dalam diskusi kelas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi, tanya jawab 2 X 50		Materi: Industri Kreatif Pustaka: M. Manullang. 2009. <i>Dasar-Dasar Manajemen</i> . Gajah Mada University Press.	4%
4	Mampu mengenali peluang dan menciptakan ide bisnis	1.Mahasiswa dapat menjelaskan pentingnya memulai usaha baru 2.Mahasiswa dapat menjabarkan cara-cara memulai bisnis 3.Mahasiswa dapat menjabarkan hambatan dan kegagalan sebuah peluang	Kriteria: Keaktifan dalam diskusi kelas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Ceramah, diskusi, tanya jawab 2 X 50		Materi: Peluang dan menciptakan ide bisnis Pustaka: Barringer, B. R., & Ireland, R. D. 2010. <i>Entrepreneurship: Successfully launching new ventures</i> . Upper Saddle River, N.J: Prentice Hall.	4%

5	Mampu mengevaluasi kelayakan ide bisnis	1.Mahasiswa dapat menjelaskan pentingnya analisis kelayakan ide bisnis 2.Mahasiswa dapat mengevaluasi kelayakan ide bisnis	Kriteria: 1.Keaktifan dalam diskusi kelas 2.Kelengkapan dan kesesuaian Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab 2 X 50		Materi: Evaluasi kelayakan ide bisnis Pustaka: <i>Osterwalder, A., Pigneur, Y., & Clark, T. 2010. Business model generation: A handbook for visionaries, game changers, and challengers . Hoboken, NJ: Wiley.</i>	10%
6	Mampu mengevaluasi kelayakan ide bisnis	1.Mahasiswa dapat menjelaskan pentingnya analisis kelayakan ide bisnis 2.Mahasiswa dapat mengevaluasi kelayakan ide bisnis	Kriteria: 1.Keaktifan dalam diskusi kelas 2.Kelengkapan dan kesesuaian Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab 2 X 50		Materi: Evaluasi kelayakan ide bisnis Pustaka: <i>Osterwalder, A., Pigneur, Y., & Clark, T. 2010. Business model generation: A handbook for visionaries, game changers, and challengers . Hoboken, NJ: Wiley.</i>	10%
7	Mampu menyusun Business Plan	1.Mahasiswa dapat mendeskripsikan Business Plan 2.Mahasiswa dapat menyusun Business Plan 3.Mahasiswa dapat memahami sistematika Business Plan	Kriteria: 1.Keaktifan dalam diskusi kelas 2.Kelengkapan dan kesesuaian Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab 2 X 50		Materi: Business Plan Pustaka: <i>William, B. K., Sawyer, S. C., Berston, S. 2013. Business: A Practical Introduction . Upper Saddle River, N.J: Prentice Hall</i>	10%
8	Mampu menyusun Business Plan	1.Mahasiswa dapat mendeskripsikan Business Plan 2.Mahasiswa dapat menyusun Business Plan 3.Mahasiswa dapat memahami sistematika Business Plan	Kriteria: 1.Keaktifan dalam diskusi kelas 2.Kelengkapan dan kesesuaian Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab 2 X 50		Materi: Business Plan Pustaka: <i>William, B. K., Sawyer, S. C., Berston, S. 2013. Business: A Practical Introduction . Upper Saddle River, N.J: Prentice Hall</i>	10%
9	Mampu menyusun Business Plan	1.Mahasiswa dapat mendeskripsikan Business Plan 2.Mahasiswa dapat menyusun Business Plan 3.Mahasiswa dapat memahami sistematika Business Plan	Kriteria: 1.Keaktifan dalam diskusi kelas 2.Kelengkapan dan kesesuaian Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab 2 X 50		Materi: Business Plan Pustaka: <i>William, B. K., Sawyer, S. C., Berston, S. 2013. Business: A Practical Introduction . Upper Saddle River, N.J: Prentice Hall</i>	10%
10	Mampu menyusun Business Plan	1.Mahasiswa dapat mendeskripsikan Business Plan 2.Mahasiswa dapat menyusun Business Plan 3.Mahasiswa dapat memahami sistematika Business Plan	Kriteria: 1.Keaktifan dalam diskusi kelas 2.Kelengkapan dan kesesuaian Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Ceramah, diskusi, tanya jawab 2 X 50		Materi: Business Plan Pustaka: <i>William, B. K., Sawyer, S. C., Berston, S. 2013. Business: A Practical Introduction . Upper Saddle River, N.J: Prentice Hall</i>	10%

11	Mampu memahami manajemen organisasi dan SDM	1.Mahasiswa dapat menjelaskan definisi dan fungsi organisasi 2.Mahasiswa dapat membuat desain organisasi 3.Mahasiswa dapat menjelaskan manajemen SDM	Kriteria: Keaktifan dalam diskusi kelas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah, diskusi, tanya jawab 2 X 50		Materi: Manajemen organisasi dan SDM Pustaka: William, B. K., Sawyer, S. C., Berston, S. 2013. <i>Business: A Practical Introduction . Upper Saddle River, N.J: Prentice Hall</i>	5%
12	Mampu memahami manajemen produksi	1.Mahasiswa dapat mendeskripsikan pentingnya manajemen produksi dalam bisnis 2.Mahasiswa dapat mendeskripsikan Proses Manajemen produksi	Kriteria: Keaktifan dalam diskusi kelas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah, diskusi, tanya jawab 2 X 50		Materi: Manajemen produksi Pustaka: William, B. K., Sawyer, S. C., Berston, S. 2013. <i>Business: A Practical Introduction . Upper Saddle River, N.J: Prentice Hall</i>	5%
13	Mampu memahami manajemen pemasaran	1.Mahasiswa dapat memahami konsep pemasaran secara keseluruhan 2.Mahasiswa dapat memahami strategi pemasaran 3.Mahasiswa dapat memahami pemasaran digital	Kriteria: Keaktifan dalam diskusi kelas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah, diskusi, tanya jawab 2 X 50		Materi: Manajemen pemasaran Pustaka: William, B. K., Sawyer, S. C., Berston, S. 2013. <i>Business: A Practical Introduction . Upper Saddle River, N.J: Prentice Hall</i>	5%
14	Mampu memahami manajemen pemasaran	1.Mahasiswa dapat memahami konsep pemasaran secara keseluruhan 2.Mahasiswa dapat memahami strategi pemasaran 3.Mahasiswa dapat memahami pemasaran digital	Kriteria: Keaktifan dalam diskusi kelas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah, diskusi, tanya jawab 2 X 50		Materi: Manajemen pemasaran Pustaka: William, B. K., Sawyer, S. C., Berston, S. 2013. <i>Business: A Practical Introduction . Upper Saddle River, N.J: Prentice Hall</i>	4%
15	Mampu memahami manajemen keuangan dan administrasi	1.Mahasiswa dapat memahami konsep manajemen keuangan secara keseluruhan 2.Mahasiswa dapat menjelaskan pencatatan keuangan 3.Mahasiswa dapat menjabarkan jenis-jenis pencatatan administrasi	Kriteria: Keaktifan dalam diskusi kelas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah, diskusi, tanya jawab 2 X 50		Materi: Manajemen keuangan dan administrasi Pustaka: William, B. K., Sawyer, S. C., Berston, S. 2013. <i>Business: A Practical Introduction . Upper Saddle River, N.J: Prentice Hall</i>	5%

16	Mampu memahami manajemen keuangan dan administrasi	1. Mahasiswa dapat memahami konsep manajemen keuangan secara keseluruhan 2. Mahasiswa dapat menjelaskan pencatatan keuangan 3. Mahasiswa dapat menjabarkan jenis-jenis pencatatan administrasi	Kriteria: Keaktifan dalam diskusi kelas Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipatif	Ceramah, diskusi, tanya jawab 2 X 50		Materi: Manajemen keuangan dan administrasi Pustaka: William, B. K., Sawyer, S. C., Berston, S. 2013. <i>Business: A Practical Introduction . Upper Saddle River, N.J: Prentice Hall</i>	4%
----	--	--	--	---	--	--	----

Rekap Persentase Evaluasi : Case Study

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 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

Koordinator Program Studi D4
Desain Grafis



ASIDIGISIANTI SURYA
PATRIA
NIDN 0019077703

UPM Program Studi D4 Desain
Grafis



NIDN

