

		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																																																																																																																					
AI dan Teknologi Industri Kreatif		6013503021	Mata Kuliah Wajib Program Studi		T=1	P=2	ECTS=6.72	1 9 Februari 2026																																																																																																																					
OTORISASI		Pengembang RPS		Koordinator RMK		Koordinator Program Studi																																																																																																																							
		Dr. Fitria, S.Pd., M.Pd.		Dr. Fitria, S.Pd., M.Pd.		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																																																																																																																											
	CPL-8	Mampu mengelola dan memimpin proyek industri kreatif dengan pendekatan interdisipliner yang inovatif, serta merancang dan mengimplementasikan strategi kewirausahaan dan pemasaran digital untuk memastikan keberlanjutan dan daya saing global dalam industri kreatif																																																																																																																											
	Capaian Pembelajaran Mata Kuliah (CPMK)																																																																																																																												
	CPMK - 1	Mampu menganalisis secara kritis peluang, tantangan, serta etika penggunaan AI dalam transformasi ekosistem industri kreatif global dan lokal.																																																																																																																											
	CPMK - 2	Menguasai teori dan konsep dasar teknologi digital AI (Generative AI, LLM, Computer Vision) untuk pengembangan produk kreatif yang adaptif.																																																																																																																											
	CPMK - 3	Mampu mengimplementasikan teknik Prompt Engineering dan integrasi berbagai tools AI dalam alur kerja produksi kreatif yang efisien.																																																																																																																											
	CPMK - 4	Mampu merancang dan menciptakan inovasi produk industri kreatif yang mengintegrasikan teknologi AI dengan kearifan budaya lokal.																																																																																																																											
	CPMK - 5	Mampu mengelola proyek industri kreatif berbasis AI secara interdisipliner mulai dari tahap ideasi, riset terapan, hingga purwarupa (prototype).																																																																																																																											
	Matrik CPL - CPMK																																																																																																																												
		<table><tr><td>CPMK</td><td>CPL-3</td><td>CPL-5</td><td>CPL-7</td><td>CPL-8</td></tr><tr><td>CPMK-1</td><td>✓</td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-2</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-3</td><td></td><td>✓</td><td></td><td></td></tr><tr><td>CPMK-4</td><td></td><td></td><td>✓</td><td></td></tr><tr><td>CPMK-5</td><td></td><td></td><td></td><td>✓</td></tr></table>							CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-7	CPL-8	CPMK-1	✓				CPMK-2		✓			CPMK-3		✓			CPMK-4			✓		CPMK-5				✓																																																																																							
	CPMK	CPL-3	CPL-5	CPL-7	CPL-8																																																																																																																								
	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 ini membekali mahasiswa Magister Terapan dengan pemahaman mendalam mengenai implementasi Artificial Intelligence (AI) dalam ekosistem industri kreatif. Fokus utama terletak pada eksplorasi alat (tools) AI generatif untuk desain, audio-visual, teks, dan manajemen proyek kreatif. Mahasiswa akan belajar mengintegrasikan AI bukan hanya sebagai alat bantu teknis, tetapi juga sebagai mitra kolaborasi strategis untuk meningkatkan nilai inovasi dan efisiensi dalam produksi kreatif.																																																																																																																												

Pustaka	Utama :		1. Miller, A. I. (2020). The Artist in the Machine: The World of AI-Powered Creativity. MIT Press. (Membahas sejarah dan masa depan kolaborasi manusia-AI) 2. Daugherty, P. R., & Wilson, H. J. (2024). Radically Human: How AI is Transforming Every Business and Shaping Our Future. Harvard Business Review Press. 3. Boden, M. A. (2018). Artificial Intelligence: A Very Short Introduction. Oxford University Press. 4. Suwandayani, B. I., & Ekowati, D. W. (2025). Teknologi baru dalam pembelajaran. UMMPress.				
	Pendukung :		1. Quan, W. Artificial Intelligence in the Creative Industries: A Systematic Literature Review. 2. Judijanto, L., Selviana, R., Rahmawati, E., Magdalena, L., Amilia, I. K., Fanani, M. Z., ... & Putra, B. P. P. (2025). Optimalisasi ChatGPT: Panduan dan Penerapan untuk Belajar, Mengajar, dan Membuat Konten Tanpa Batas. PT. Green Pustaka Indonesia. 3. Prayoga, R., & Sitohang, J. C. S. J. C. (2023). Kajian Literatur mengenai Arah Pengembangan Ekonomi Kreatif di Indonesia Menuju Tahun 2030. CAKRAWALA, 30(2), 59-71. 4. Mahendra, G. S., Ohyver, D. A., Umar, N., Judijanto, L., Abadi, A., Harto, B., ... & Sutarwiyasa, I. K. (2024). Tren Teknologi AI: Pengantar, Teori, dan Contoh Penerapan Artificial Intelligence di Berbagai Bidang. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.				
	Dosen Pengampu		Dr. Widi Aribowo, S.T., M.T. Dr. Fitria, S.Pd., M.Pd.				
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 menganalisis peluang & disrupsi AI di industri kreatif	Ketepatan memetakan peluang AI pada 17 subsektor kreatif.	Kriteria: Rubrik Penilaian O.B.E Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Kuliah & Diskusi. Tugas: Audit tren AI di subsektor pilihan. 3x50	Membaca referensi dan diskusi di LMS SIDIA 3x50	Materi: Studi Kasus 1: Urgensi data dan teknologi sebagai penggerak ekonomi kreatif. Pustaka: Miller, A. I. (2020). The Artist in the Machine: The World of AI-Powered Creativity. MIT Press. (Membahas sejarah dan masa depan kolaborasi manusia-AI)	5%
2	Mampu menganalisis etika penggunaan AI dalam transformasi industri kreatif	Kedalaman analisis kritis terhadap isu orisinalitas dan hak cipta.	Kriteria: Rubrik Penilaian O.B.E Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Case Method (Bedah Kasus HAKI). 3x50	Diskusi di LMS SIDIA. 3x50	Materi: Studi Kasus 2: Etika AI, bias algoritma, dan regulasi HAKI global. Pustaka: Boden, M. A. (2018). Artificial Intelligence: A Very Short Introduction. Oxford University Press.	5%
3	Menguasai teori dan konsep dasar teknologi Generative AI untuk pengembangan produk kreatif	Ketepatan teknis dalam penggunaan tools Generative AI Visual (Text-to-Image).	Kriteria: Rubrik Penilaian O.B.E Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Praktik Studio & Demo praktikum tools. 3x50	Diskusi di LMS SIDIA dan Belajar Mandiri 3x50	Materi: Visual AI: Midjourney, Stable Diffusion, & Adobe Firefly. Pustaka: Quan, W. Artificial Intelligence in the Creative Industries: A Systematic Literature Review.	5%

4	Menguasai konsep dasar LLM dan Computer Vision untuk pengembangan produk adaptif	Kreativitas narasi dan koherensi naskah kolaborasi manusia-AI.	Kriteria: Rubrik Penilaian O.B.E Bentuk Penilaian: Penilaian Portofolio	Workshop Penulisan Kreatif; Tugas: Naskah/Copywriting 3x50	Diskusi di LMS SIDIA dan unggah tugas di LMS 3x50	Materi: LLM Mastery: ChatGPT, Claude, dan Gemini untuk Kreator. Pustaka: <i>Judijanto, L., Selviana, R., Rahmawati, E., Magdalena, L., Amilia, I. K., Fanani, M. Z., ... & Putra, B. P. P. (2025). Optimalisasi ChatGPT: Panduan dan Penerapan untuk Belajar, Mengajar, dan Membuat Konten Tanpa Batas. PT. Green Pustaka Indonesia.</i>	5%
5	Mampu mengimplementasikan teknik Prompt Engineering dalam alur kerja produksi audio	Kemampuan menghasilkan aransemen audio orisinal melalui instruksi prompt yang presisi.	Kriteria: Rubrik Penilaian O.B.E Bentuk Penilaian: Praktik / Unjuk Kerja	Praktik Studio Audio; Tugas: Aset audio/jingle 3x50	Diskusi LMS SIDIA dan unggah tugas di LMS 3x50	Materi: AI Audio: Suno, ElevenLabs, dan Audio Manipulation. Pustaka: <i>Mahendra, G. S., Ohyver, D. A., Umar, N., Judijanto, L., Abadi, A., Harto, B., ... & Sutarwiyasa, I. K. (2024). Tren Teknologi AI: Pengantar, Teori, dan Contoh Penerapan Artificial Intelligence di Berbagai Bidang. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.</i>	5%
6	Mampu mengembangkan konten video & motion AI	Efektivitas penggunaan tools video AI dalam produksi.	Kriteria: Rubrik Penilaian O.B.E Bentuk Penilaian: Praktik / Unjuk Kerja	Praktik Produksi Video; Tugas: Video pendek AI 3x50	Diskusi LMS SIDIA dan Unggah tugas di LMS 3x50	Materi: AI Video: Runway Gen-2, Pika, dan Video Synthesis Pustaka: <i>Daugherty, P. R., & Wilson, H. J. (2024). Radically Human: How AI is Transforming Every Business and Shaping Our Future. Harvard Business Review Press.</i>	5%
7	Mampu merancang alur kerja AI terintegrasi	Logika dan efisiensi integrasi antar-platform AI.	Kriteria: Rubrik Penilaian O.B.E Bentuk Penilaian: Penilaian Portofolio	Tutorial & Presentasi alur kerja. Tugas: Diagram Workflow 3x50	Diskusi LMS SIDIA dan Unggah Tugas di LMS 3x50	Materi: Workflow: Interoperabilitas AI Tools & Optimasi Kerja Pustaka: <i>Suwandayani, B. I., & Ekowati, D. W. (2025). Teknologi baru dalam pembelajaran. UMMPress.</i>	5%

8	Mengevaluasi dinamika ekosistem industri kreatif dan menerapkan kombinasi teknik AI secara kritis	1.1. Kemampuan membedah struktur rantai nilai secara kritis. 2.2. Ketepatan mengombinasikan berbagai tools AI (Visual, Teks, Audio). 3.3. Logika argumentasi dan orisinalitas karya	Kriteria: Rubrik Penilaian O.B.E Bentuk Penilaian: Tes	Ujian Tengah Semester (Presentasi Portofolio Eksplorasi). 3x50	Submit aset digital di LMS SIDIA 3x50	Materi: Evaluasi Kemampuan Teknis Tools AI (Minggu 1-7): Review menyeluruh terhadap penguasaan Prompt Engineering dan integrasi alur kerja Pustaka:	15%
9	Mampu merumuskan ide inovasi AI berbasis lokal	Ketepatan menautkan tren AI dengan kearifan lokal.	Kriteria: Rubrik Penilaian O.B.E Bentuk Penilaian: Aktifitas Partisipatif	Brainstorming ide proyek. Tugas: Draft proposal 3x50	Diskusi LMS SIDIA dan Unggah Tugas di LMS 3x50	Materi: Inovasi Lokal: Teknik framing masalah & aset budaya Nusantara. Pustaka: <i>Prayoga, R., & Sitohang, J. C. S. J. C. (2023). Kajian Literatur mengenai Arah Pengembangan Ekonomi Kreatif di Indonesia Menuju Tahun 2030. CAKRAWALA, 30(2), 59-71.</i>	5%
10	Mampu menyusun rencana riset terapan	Kualitas rancangan metodologi riset validasi ide.	Kriteria: Rubrik Penilaian O.B.E Bentuk Penilaian: Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Workshop instrumen riset.	Diskusi LMS SIDIA	Materi: Metodologi PjBL: Design Thinking (Empathize & Define). Pustaka: <i>Daugherty, P. R., & Wilson, H. J. (2024). Radically Human: How AI is Transforming Every Business and Shaping Our Future. Harvard Business Review Press.</i>	5%
11	Mampu mengolah data tren industri	Validitas data lapangan dan kualitas analisis tren.	Kriteria: Validitas data lapangan dan kualitas analisis tren. Bentuk Penilaian: Praktik / Unjuk Kerja	Mentoring progres data 3x50	Riset Mandiri (Survei). 3x50	Materi: Digital Analytics: Pembersihan data dan visualisasi dasar. Pustaka: <i>Mahendra, G. S., Ohmyver, D. A., Umar, N., Judijanto, L., Abadi, A., Harto, B., ... & Sutarwiyasa, I. K. (2024). Tren Teknologi AI: Pengantar, Teori, dan Contoh Penerapan Artificial Intelligence di Berbagai Bidang. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.</i>	5%

12	Mampu merancang Value Proposition produk	Keunikan nilai produk (AI Kearifan Budaya).	Kriteria: Rubrik Penilaian O.B.E Bentuk Penilaian : Aktifitas Partisipasif	Mentoring Proyek & Presentasi Interim arah konsep 3x50	Diskusi LMS SIDIA 3x50	Materi: Strategi Inovasi: Menciptakan keunggulan kompetitif produk kreatif. Pustaka: <i>Prayoga, R., & Sitohang, J. C. S. J. C. (2023). Kajian Literatur mengenai Arah Pengembangan Ekonomi Kreatif di Indonesia Menuju Tahun 2030. CAKRAWALA, 30(2), 59-71.</i>	5%
13	Mampu membangun purwarupa (prototype)	Fungsionalitas purwarupa solusi inovatif.	Kriteria: Rubrik Penilaian O.B.E Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Studio Prototyping (PjBL). 3x50	Diskusi LMS SIDIA 3x50	Materi: Rapid Prototyping: Implementasi AI dalam produk kreatif. Pustaka: <i>Suwandayani, B. I., & Ekowati, D. W. (2025). Teknologi baru dalam pembelajaran. UMMPress.</i>	5%
14	Mampu melakukan uji coba cepat (user testing)	Kemampuan merevisi produk berdasarkan feedback.	Kriteria: Rubrik Penilaian O.B.E Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Simulasi Usability Testing. Laporan hasil pengujian 3x50	Diskusi LMS SIDIA 3x50	Materi: Iterasi Produk: Metrik keberhasilan tugas & feedback loop. Pustaka: <i>Daugherty, P. R., & Wilson, H. J. (2024). Radically Human: How AI is Transforming Every Business and Shaping Our Future. Harvard Business Review Press.</i>	5%
15	Mampu menyusun laporan & narasi pitching	Kualitas dokumen teknis dan kemampuan presentasi.	Kriteria: Rubrik Penilaian O.B.E Bentuk Penilaian : Penilaian Portofolio	Mock Presentation & Feedback. Tugas: Laporan Final & Slide 3x50	Diskusi LMS SIDIA 3x50		5%
16	Mempresentasikan hasil proyek secara komprehensif dan mewujudkan rancangan inovasi	1.1. Mendemonstrasikan solusi inovatif di hadapan penguji. 2.2. Mempertahankan argumen desain berdasarkan data tren. 3.3. Kualitas produk akhir dan dampak inovasi	Kriteria: Penilaian berbasis O.B.E Bentuk Penilaian : Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	Showcase / Pameran Produk Inovasi (Final Demo Day). 3X50	Upload Laporan Final & Refleksi di LMS SIDIA. 3X50	Materi: Final Showcase & Project Report: Perwujudan rancangan aplikasi teknologi industri kreatif berbasis TIK berdasarkan hasil analisis tren dan kearifan lokal Pustaka: <i>Miller, A. I. (2020). The Artist in the Machine: The World of AI-Powered Creativity. MIT Press. (Membahas sejarah dan masa depan kolaborasi manusia-AI)</i>	15%

Rekap Persentase Evaluasi : Project Based Learning

No	Evaluasi	Persentase
1.	Aktifitas Partisipatif	20%
2.	Penilaian Hasil Project / Penilaian Produk	30%
3.	Penilaian Portofolio	20%
4.	Praktik / Unjuk Kerja	15%
5.	Tes	15%
		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. **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.